VORSCHAU: Dead Rising 2, Alan Wake, Starcraft 2, Fallout: New Vegas

TEST: Metro 2033, DOW2: Chaos Rising, Battlefield: Bad Company 2, Silent Hunter 5

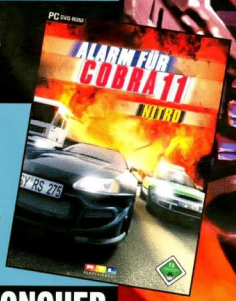
TECHNIK: Luxus-Lenkräder, PC-Zocken am LCD-Fernseher, Notebooks für Spieler

PC ACTION

www.pcaction.de

2 VOLLVERSIONEN AUF DER HEFT-DVD

ALARM FÜR COBRA 11



Nitro: Das Action-Rennspiel zur TV-Serie – schnell wie Need for Speed, rabiat wie Burnout!

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN



Famoser Strategie-Klassiker mit zwei Kampagnen und spannender Story!

+ ADD-ON FIRESTORM

2 GRATISSPIELE

- **CABAL ONLINE**
  Online-RPG ohne Monatsgebühr!
- **HEROES IN THE SKY**
  Spektakuläre Flugzeug-Action!

+ MODS UND MAPS

Crysis • Dragon Age: Origins
Half-Life 2 • Unreal Tournament 3



8 SEITEN ZUM BLIZZARD-KNALLER!

STARCRAFT 2

Brandneue Bilder und Details zu allen drei Rassen: Wir haben die Fortsetzung des Jahres tagelang gezockt!

PC-VERSION IM MEGA-TEST AUF 6 SEITEN!

ASSASSIN'S CREED 2

Top-Grafik, prima Maus-Steuerung, fieser Kopierschutz!



USK ab 16 freigegeben

4 195002 705506 04

04/2010
€ 5,50

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

WIR HABEN ES SCHON GESPIELT!

ALAN WAKE

Handfeste Infos zur Story + frische Bilder: Die Max-Payne-Macher lassen es krachen!



Der Abrams-Panzer ist ein richtig schweres Gerät, aber alles hat seine Schwächen. Eine Bazooka in die Panzerketten, ein lasergesteuerter Artillerieschlag von einem sicheren Beobachtungspunkt oder eine RPG-Attacke. Es kommt nur darauf an, wie waghalsig du bist.

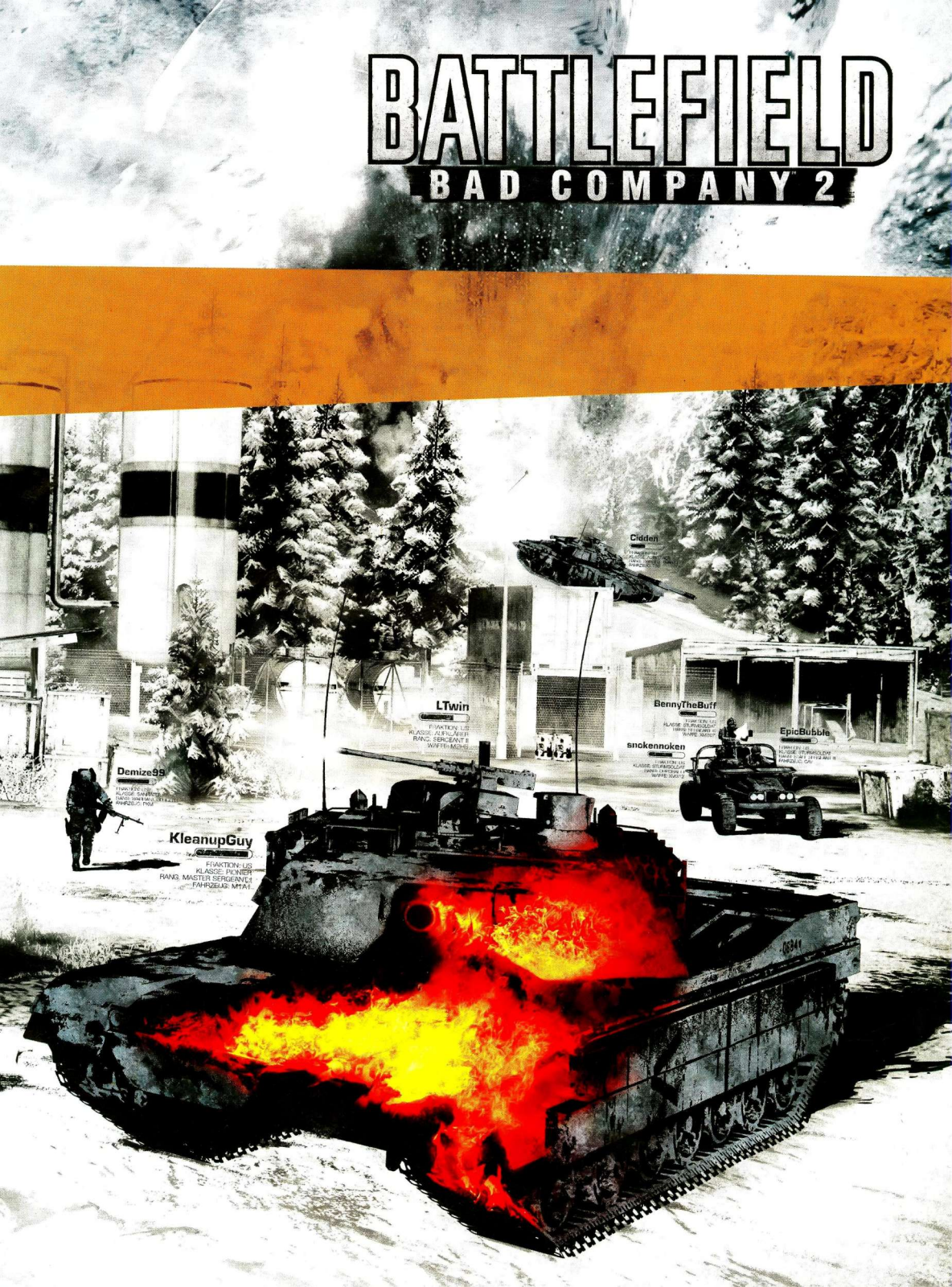
WIE WIRST DU MICH STOPPEN?



JETZT IM HANDEL | WWW.BATTLEFIELD.DE

XBOX 360. XBOX LIVE. PC DVD PlayStation.Network PS3 PlayStation 3 DICE EA

© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 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. "PlayStation", "PS3" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark 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.


BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
Cidden
LTwin
FRAKTION: US
KLASSE: AUFKLÄRER
RANG: SERGEANT II
WAFFE: M24
BennyTheBuff
FRAKTION: US
KLASSE: STURMSOLDAT
WAFFE: M16A2
EpicBubble
FRAKTION: US
KLASSE: STURMSOLDAT
RANG: SERGEANT II
snokennoken
FRAKTION: US
KLASSE: STURMSOLDAT
WAFFE: M16A2
Demize99
FRAKTION: US
KLASSE: SANITÄTER
RANG: SERGEANT I
FAHRZEUG: M1A1
KleanupGuy
FRAKTION: US
KLASSE: PIONIER
RANG: MASTER SERGEANT I
FAHRZEUG: M1A1

Jetzt im Handel

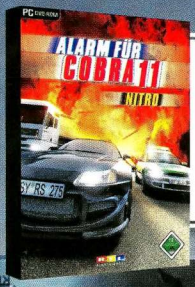


Das große Rollenspiel-Sonderheft

Auf 100 Seiten: Mass Effect 2, Dragon Age: Origins und Drakensang: Am Fluss der Zeit durchgespielt!

- Einsteigerhilfen • Detaillierte Übersichtskarten
- Tipps zur Charakter-Erstellung und -Verwaltung
- Ausführliche Komplettlösungen • Profitipps
- Hilfreiche Boss-Guides

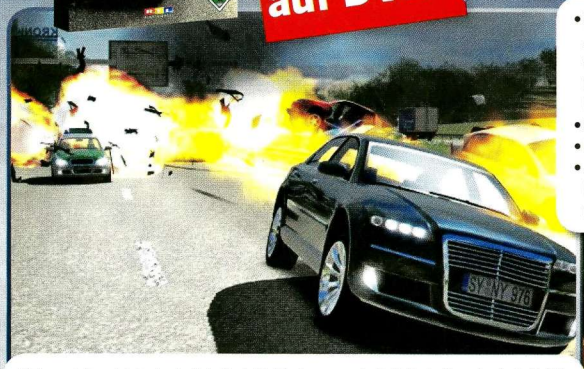
http://shop.pcgames.de ++ Jetzt bequem online bestellen http://shop.pcgames.de ++



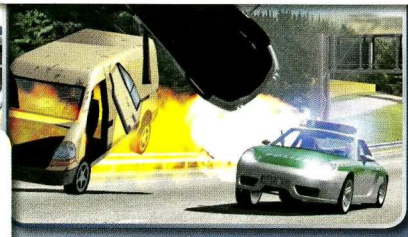
Alarm für Cobra 11: Nitro

Vollversion auf DVD

Keine Angst, sie ist nicht weg! Die DVD finden Sie ausnahmsweise zwischen den Seiten 18/19.

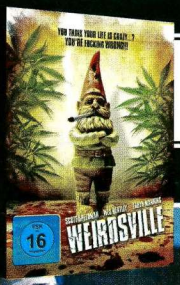


- Serientypisches Feeling: Autorennen, Explosionen und Blechschäden prägen einen Großteil der Raser-Action. Es wird wie wild über Schanzen gesprungen und gerempelt.
- Schadensmodell für die eigenen Wagen und für den Gegenverkehr
- Replay-Funktion, die Massenkarambolagen spektakulär in Szene setzt
- Achtung: Unter Windows Vista und Windows 7 muss das Spiel zuerst per Rechtsklick auf „Als Administrator ausführen" gestartet werden. Erst danach lässt sich das Konfigurationsmenü laden.



Mehrere Autos wirbeln durch die Luft, ein Tanklastwagen explodiert, Sie brettern durch die Unfallstelle. Hört sich ganz nach der RTL-Raser-Serie **Alarm für Cobra 11** an? Ist es ja auch. Nur nicht auf der Mattscheibe, sondern für den PC. Als Semir oder Tom gehen Sie auf halsbrecherische Verfolgungsjagd, und produzieren automobiles Altmetall am laufenden Band.

Systemvoraussetzungen: Windows XP/Vista/7, 1,8 GHz, 256 MB RAM, Ati Radeon 9600/Nvidia Geforce 6600 oder besser, 1,3 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte.



Weirdsville

Nur in



Film-Info

Länge	ca. 90 Minuten
geschnitten	Nein
Erscheinungsjahr	2007
Regie	Allan Moyle
Darsteller	Scott Speedman; Wes Bentley; Taryn Manning
Produktionsland	USA/Kanada



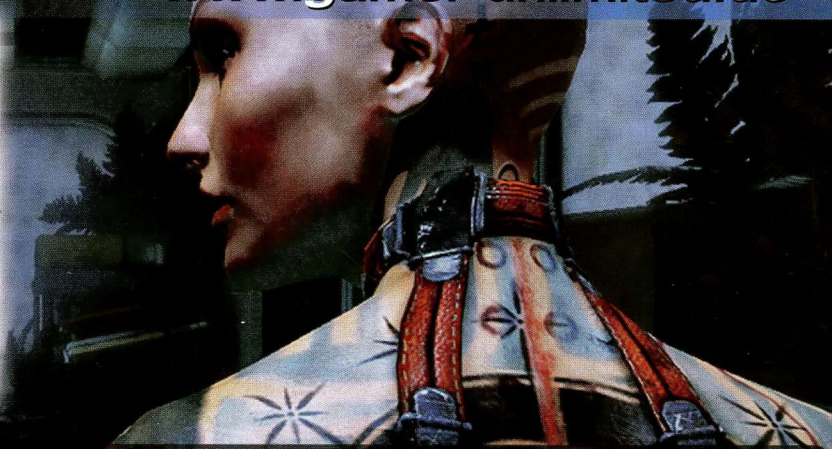


Die Junkies Dexter und Royce haben Schulden bei ihrem Dealer Omar. Dieser scheint aber ein netter Kerl zu sein und gibt den beiden eine zweite Chance. Um die Kohle aufzutreiben, sollen sie eine größere Menge Drogen verticken. Zusammen mit Freundin Mattie gönnen sich Dexter und Royce erst einmal eine ordentliche Dosis der frisch erhaltenen Ware. Blöd, dass Mattie dadurch unglücklicherweise ins Gras beißt. Nun überschlagen sich die Ereignisse: Dealer Omar will sein Geld und dann kommen auch noch Satanisten ins Spiel …

gamer unlimited.de

Spiele DOWNLOAD
www.gamer-unlimited.de





Mass Effect 2
49.95€

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

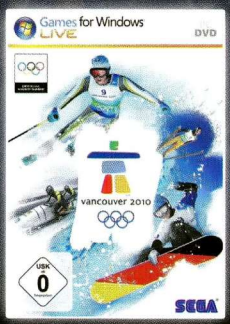
Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Battlefield Bad Company 2
Limited Edition
49.95€



Vancouver 2010
49.95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

MASS EFFECT™ & © 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Battlefield: Bad Company™ & © 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 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. All other trademarks are the property of their respective owners. Vancouver 2010™ TM IOC. Copyright © 2010 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. © SEGA. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation "PS3" Family Logo, "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Herzlich willkommen ...

Es wird Frühling, die Bäume schlagen aus und wir sind doof wie eh und je.

Schuster: Warum riecht es hier nach Blumen? War wieder einer in so einem Etablissement?

Brehme: Aber das ist doch der Frühling, der Neubeginn – da fühle ich mich immer so leicht, so anmutig, so schön ... fast wie eine junge Fee!

Krauß: Ja, ja, wie eine Toffi*fee* vielleicht!

Küchler: Was ihr schon wieder für einen Nonsens faselt, ihr seid doch alle nicht ganz dicht!

Frank: Ein Gedicht? Jawoll, Chef, aber gern, aber gleich. Ähähähm, der Frühling lässt sein blaues Band wieder flattern durch die Lüfte, süße, wohlbekannte Düfte ...

Brehme: Wenn er mit dem duftenden blauen Band seine Wodkafahne meint, trifft's das Gedicht eigentlich sogar ziemlich gut.

Krauß: Warum eigentlich die komischen Posen? Wir knien uns doch sonst auch nicht so rein.

Fischer: Schnauze und sonnt euch weiter in meiner strahlenden Herrlichkeit! Und anschließend zurück an die Arbeit, wir wollen doch nicht, dass die Druckwalzen stillstehen!

Küchler: Na dann walzen WIR eben! Herr Kapellmeister, einen Dreivierteltakt! Und du, Süße, lässt dich jetzt von mir führen.

Frank: Und das bei solch fragwürdigen Führungsqualitäten ...



Zahlen & Fakten

Zahlen, Zahlen, Zahlen, wohin man blickt – da kommt man sich schon mal verloren vor ... oder auch „lost", wie man so schön neudeutsch sagt.

▶ **4 Finger ...**
*... lagen auf der Maus, die die Zerg-Rasse für unsere große **Starcraft 2**-Beta-Vorschau umherkommandierte.*

▶ **8 Uhr abends ...**
... beginnt in der Abgabewoche durchschnittlich der Feierabend. Arg viel früher kommen die geschundenen Schreiber nur sehr selten nach Hause.

▶ **§ 15 StGB ...**
... besagt zwar, dass diese PC ACTION-Ausgabe vorsätzlich erstellt wurde, da aber fahrlässiges PC ACTION-Schreiben (noch) nicht unter Strafe steht, darf uns keiner dafür einsperren.

▶ **Am 16. Februar ...**
Wäre Feldmarschall John Colborne 232 Jahre alt geworden. Wer das ist? Keine Ahnung.

▶ **23 ist ...**
... die Quersumme des Geburtsjahres von Feldmarschall John Colborne. Wir vermuten eine Verschwörung!

▶ **42 Mal ...**
... kommt auf der deutschen Wikipedia-Seite von Feldmarschall Colborne das Wort „die" vor (Stand 24.2.2010).

▶ **Eine nerdige Zahlenfolge ...**
... hat der seriensüchtige Redakteur, der diese Zeilen zusammenstöpselte, hier versteckt. Na, wer findet sie?

INHALT
Ausgabe 04/10







ROBERT MEINT:
Vier Redakteure spielen tagelang **Starcraft 2**, vermöbeln sich virtuell als Terraner, Zerg und Protoss. Hurra, die Beta ist da!

Vorschau | Starcraft 2: Wings of Liberty

Heftinhalt 04/10

▶ Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

Editorial	7
DVD-Inhalt	10
Vollversion: Alarm für Cobra 11: Nitro	5
Client auf DVD: Heroes in the Sky	11

Vorschau

▶ Alan Wake	58
Dead Rising 2	62
Fallout: New Vegas	52
▶ Starcraft 2: Wings of Liberty	43
Magazin |	
Civilization 5	36
I'm Not Alone	38
Lord of Ultima	37
Stargate: Resistance	38
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	36

Test

Anno 1404: Venedig	96
▶ Assassin's Creed 2	78
Battlefield: Bad Company 2	72
Bioshock 2 (Mehrspieler-Test)	86
Cursed Mountain	93
Die Feuerwehr	106
Emergency 4	106
Feuerwache: Mission – Leben retten	106
Feuerwehr 3D	106
Feuerwehr-Simulator 2010	106
Fire Department 3	106
Kalender und Release-Liste	108
Meinungsmache	65
Metro 2033	66
M. U. D. TV	102
Napoleon: Total War	98
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic (Beta-Test)	104
So testen wir	64
Star Trek Online	94
Supreme Commander 2	100
Top-Entwickler	112
Top-Spiele	110
Warhammer 40k: DoW 2 – Chaos Rising	88

Extra

Blu-Ray |	
Halo Legends	117
Browser-Spiele |	
Das Schwarze Auge: Saat des Zorns	124
Gratisspiele |	
Command & Conquer: Tiberian Sun inklusive Add-on Firestorm	122
Meteor Mess 3D	121
DVD |	
Big Bang Theory: Staffel 1	117
Heroes: Season 3	115
Kino |	
Legion	117
Percy Jackson: Diebe im Olymp	116
The Book of Eli	116
Wolfman	115
Konsole |	
Final Fantasy XIII (PS3/Xbox 360)	115
God of War 3 (PS3)	114
Heavy Rain (PS3)	117
Mag (PS3)	116
Puzzle Chronicles	116
Resonance of Fate (PS3/Xbox 360)	116
White Knight Chronicles (PS3)	117
Mobil |	
Plants vs. Zombies (iPhone/iPod)	115



72

Test | Battlefield: Bad Company 2

SEBASTIAN MEINT:
Dice wagt sich in Einzelspieler-Gefilde. Mit Erfolg? Unser Test klärt, was **Bad Company 2** taugt und was Sie im Multiplayer erwartet.



66

Test | Metro 2033

ALEX MEINT:
Spannende Geschichte in einer postapokalyptischen Welt – ich hoffe, die Macher arbeiten bereits an einem Nachfolger!

Mods & Maps |
Battlefield 2 126
Crysis 120
Crysis Wars 120
Dragon Age: Origins 127
Half-Life 2 121
Half-Life 2: Episode 2 122, 124
Unreal Tournament 3 126

Musik |
Fear Factory: Mechanize 116
Poison Black: Of Rust and Bones 115

www.pcaction.de |
Players.Community.Action 128
Shop 129

Technik
Einkaufsführer: Das sind geile Teile 142
Test: LCD-Fernseher als PC-Monitor 132
Test: Luxus-Lenkräder für den PC 138
Test: Notebooks für Spieler 134
Test: Radeon HD 5830 130

Meinungen
Entwickler-Challenge 16
Früher war alles besser: Jahresrückblick 2002 32
Interview: PCA spricht mit Dominic Wai 28
Kolumne 14
Leserbriefe 20
Schmierfinken: Die Redaktion stellt sich vor 12
Streitgespräch 26

Abspann
Das Allerletzte 146
Impressum und Heftvorschau 144

AUF DVD – HIGHLIGHTS

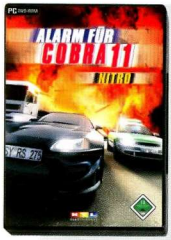


Vollversionen: **Alarm für Cobra 11: Nitro | C&C: Tiberian Sun plus Add-on Firestorm |** Spiele-Clients: **Cabal Online | Heroes in the Sky |** Videos: **Bioshock 2 | Metro 2033** Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 10.

SPIELE IM HEFT

Alan Wake, Vorschau 58
Anno 1404: Venedig, Test 96
Assassin's Creed 2, Test 78
Battlefield 2, Mods & Maps 126
Battlefield: Bad Company 2, Test 72
Bioshock 2 (Mehrspieler-Test), Test 86
Civilization 5, Magazin 36
Command & Conquer: Tiberian Sun inklusive Add-on Firestorm, Gratisspiele 122
Crysis, Mods & Maps 120
Crysis Wars, Mods & Maps 120
Cursed Mountain, Test 93
Das Schwarze Auge: Saat des Zorns, Browser-Spiele 124
Dead Rising 2, Vorschau 62
Die Feuerwehr, Test 106
Dragon Age: Origins, Mods & Maps 127
Emergency 4, Test 106
Fallout: New Vegas, Vorschau 52
Feuerwache: Mission – Leben retten, Test 106
Feuerwehr 3D, Test 106
Feuerwehr-Simulator 2010, Test 106
Final Fantasy XIII (PS3/Xbox 360), Konsole 115
Fire Department 3, Test 106
God of War 3 (PS3), Konsole 114
Half-Life 2, Mods & Maps 121
Half-Life 2: Episode 2, Mods & Maps 122, 124
Heavy Rain (PS3), Konsole 117
I'm Not Alone, Magazin 38
Lord of Ultima, Magazin 37
M. U. D. TV, Test 102
Mag (PS3), Konsole 116
Meteor Mess 3D, Gratisspiele 12
Metro 2033, Test 66
Napoleon: Total War, Test 98
Plants vs. Zombies (iPhone/iPod), Mobil 115
Puzzle Chronicles, Konsole 116
Resonance of Fate (PS3/Xbox 360), Konsole 116
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic (Beta-Test), Test 104
Star Trek Online, Test 94
Starcraft 2: Wings of Liberty, Vorschau 43
Stargate: Resistance, Magazin 38
Supreme Commander 2, Test 100
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Magazin 36
Unreal Tournament 3, Mods & Maps 126
Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising, Test 88
White Knight Chronicles (PS3), Konsole 117

Vollversionen



Alarm für Cobra 11: Nitro

In der knackigen Renn-Action mit dem typischen Feeling der RTL-Serie gibt es spannende Autorennen mit Sprüngen über Schanzen sowie Explosionen und Blechschäden en masse.

GENRE	Action-Rennspiel
VORAUSSETZUNG	1,8 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Zwei Spieler per Splitscreen; kein LAN; kein Internet
INTERNET	www.cobra11-nitro.de

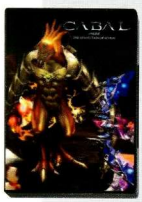


C&C: Tiberian Sun & Add-on Firestorm

Strategieklassiker der berühmten **Command & Conquer**-Serie! Das Add-on **Firestorm** bietet u. a. 18 neue Missionen und frische Einheiten. **(Bitte Readme beachten!)**

GENRE	Strategie
VORAUSSETZUNG	166 MHz, 32 MB RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Internet
INTERNET	www.commandandconquer.com

Cabal Online Client



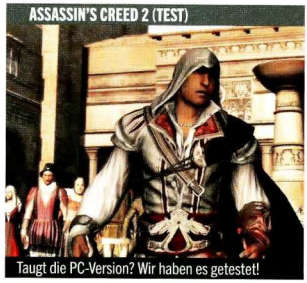
Das Mehrspieler-MMO spielt in ferner Zukunft. In der fantastischen Welt namens Nevareth warten unzählige Dungeons und Gegner. **(Internetverbindung zwingend notwendig!)**

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Internet
INTERNET	www.cabal.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



Taugt die PC-Version? Wir haben es getestet!



Wir verraten, ob der EA-Shooter ein Hit geworden ist.



Wieder Rapture. Wieder Big Daddys. Wieder gut?



Dieses Spiel will kein S.T.A.L.K.E.R.-Abklatsch sein.



Sprechen Sie klingonisch? Dann schlagen Sie zu!



Wenig wirklich Neues, aber trotzdem richtig cool!

Mods & Maps / Infos ab Seite 120

Auf DVD!

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

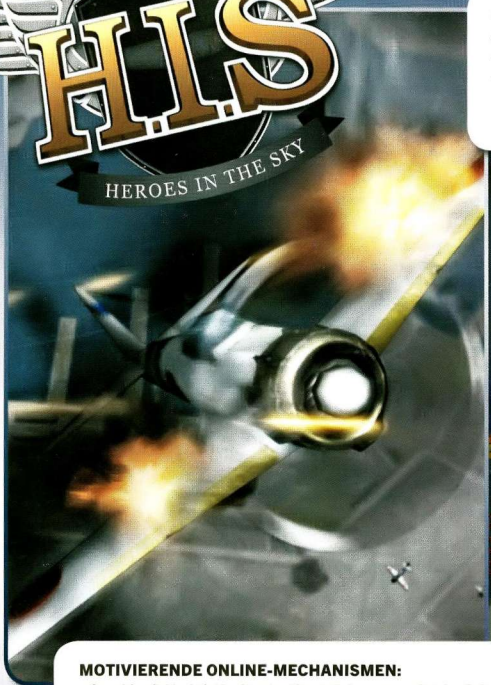


Client auf DVD

Heroes in the Sky

H.I.S
HEROES IN THE SKY

- Komplett kostenloses Online-Action-Spiel!
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines Piloten zur Zeit des Zweiten Weltkriegs!
- Bauen Sie eine eigene Flugzeugflotte auf!
- Erleben Sie den Krieg zwischen Alliierten und Achsenmächten auf historischen Schauplätzen quer über den gesamten Globus: Guadalcanal, Pearl Harbor, Malta, die verschneite Ostfront und viele mehr!

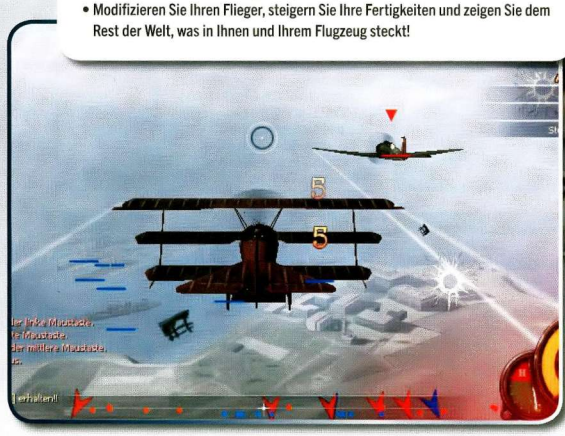




MOTIVIERENDE ONLINE-MECHANISMEN:

- Gewaltige Schlachtfelder für mitreißende Spieler-gegen-Spieler-Gefechte
- Verbünden Sie sich mit anderen, gründen Sie eine Gilde und erobern Sie feindliche Regionen!
- Umfangreiches Handwerkssystem, erkämpfen Sie sich weitere Ressourcen.
- Modifizieren Sie Ihren Flieger, steigern Sie Ihre Fertigkeiten und zeigen Sie dem Rest der Welt, was in Ihnen und Ihrem Flugzeug steckt!





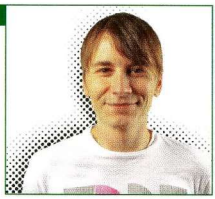
MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

- CPU: Intel Pentium 4 2.4 GHz/AMD 2500+
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Geforce FX 5600/Ati Radeon 9600
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 700 MB HDD
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista
- Internetanschluss: DSL

Schmierfinken

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

THORSTEN KÜCHLER // ZÄHLT



... die Kohle, die er Wolfgang abgeknöpft hat!
Grandios: Der Dicke merkt nie, dass der Zusatz „HD", mit dem ich ihn geködert habe, für „Hupen-Detektor" steht. Wobei, das Ding müsste bei Wolfis Körperbau ja sofort anspringen!

... die Pixel auf seinem neuen Fernseher!
1.920 in der Breite, 1.080 in der Höhe: Das macht 2.073.600 Bildpunkte! Und genauso viele Euronen hat Wolfgang „Ich hab endlich einen HD-Fernseher" Fischer an mich überwiesen!

WOLFGANG FISCHER // HAT



... Thorstens alte HD-Glotze gekauft:
Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis, aber wie der Vorbesitzer nicht der hellste.

... Heavy Rain (PS3) durchgespielt:
Packende Inszenierung, klasse Story. Nur schade, dass der Titel PS3-exklusiv bleiben soll.

... Herrn Krauß auf die Abschussliste gesetzt:
Vielleicht begreift er dann, dass Linkshänder die besseren Menschen sind.

MARC BREHME // SCHMEISST



... wieder mit Einsprüchen um sich:
Hossa! Der neueste Teil der **Ace Attorney**-Serie ist erschienen. Endlich kann ich wieder Beweise sammeln, Widersprüche aufdecken und im virtuellen Gerichtssaal Zeugen zum Heulen bringen!

... Autorüpeln schlimme Wörter an den Kopf:
Der Kampf auf deutschen Straßen wird immer härter. Es vergeht leider kaum ein Tag, an dem ich auf dem Arbeitsweg nicht mehr fluche als ein Tourette-Patient in seinem ganzen Leben. Sche%$&e!

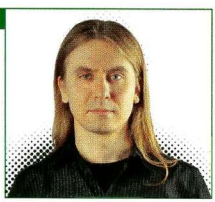
JÜRGEN KRAUSS // WIRFT



... mit Fakten um sich, die keinen interessieren:
Wussten Sie, dass jedes Jahr mehr als 2.500 Linkshänder sterben, weil sie Werkzeuge für Rechtshänder benutzen?

... die Frage auf:
„Wie kriege ich die weniger geschätzten Kollegen dazu, Linkshänder zu werden?" Sie müssten sich ja nicht gleich umbringen, aber so eine kleine Arbeitsunfähigkeit würde mich beim einen oder anderen nicht wirklich stören ...

ALEXANDER FRANK // SCHMEISST



... eine Party für alle PC ACTION-Leser:
Wer ihm bis zum 4. März eine E-Mail mit dem Betreff „Ich will Frauen und Freibier" schickt, erhält eine exklusive Einladung in Kollege Küchlers Penthouse-Wohnung. Fischers Freundin kann Alexander auch anbieten, aber bringen Sie bitte eine leistungsfähige Luftpumpe mit.

... ein buntes Frisbee durch seine Wohnung:
Dachte er zumindest. Wie sich rausstellte, war es eine vier Monate alte Pizza.

CHRISTOPH SCHUSTER // ENTDECKT



... Adventures und Indie-Perlen wieder für sich:
Nach Blockbustern der Marke **Mass Effect 2** und **Modern Warfare 2** über Weihnachten folgten nun endlich **Book of Unwritten Tales** und Titel wie **Osmos, Eufloria** und **Aztaka**. Independence ftw!

... die 8- und 16-Bit-Klassiker wieder für sich:
Megaman, Sonic, Duck Tales oder **Secret of Mana** – das war noch Musik! Hier schlummern Perlen, die Ihre Lauschlöffel verwöhnen und geschundene Zocker-Seelen streicheln ... traumhaft.

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

SEBASTIAN WEBER



Fühlt sich wiederholt:
Nachdem ich vergangenen Monat für eine Vorschau die Xbox-360-Version von **Battlefield: Bad Company 2** durchgespielt habe, landete die PC-Fassung auf meinem Schreibtisch. Also, noch mal von vorne anfangen. Trotzdem komme ich von der Mehrspieler-Beta, die von **Bad Company 2** läuft, nicht los. Verrückt. Ach ja, **Fallout** kam auch dazu.

ROBERT HORN



Hat kein Mitleid mit dem Typen rechts:
Der Schütz heult wie ein Vegetarier in der Metzgerbude, dabei habe ich ihn bei **Starcraft 2** doch famos unterstützt! Und nebenbei noch **Napoleon: Total War** sowie **Dawn of War 2: Chaos Rising** getestet. Nicht gerade zwei Strategie-Leichtgewichte! Wenn Schütz sich mal in die Beta von **Bad Company 2** wagt, knall ich ihn einfach weg.

FELIX SCHÜTZ



Hält diesen Stress nicht mehr aus:
Assassin's Creed 2 und **Star Trek Online** testen, das reicht ja schon, um einen Redakteur aus den Latschen zu hauen. Doch dann startete die verdammte **Starcraft 2**-Beta. Wer braucht schon Schlaf? Echt toll, Blizzard.
... und haut deswegen ab:
Hab mich tatsächlich zu einem Kurzurlaub in Spanien überreden lassen. Verrückt.

STEFAN WEISS



Taucht tief ab:
Endlich wieder als U-Boot-Kapitän in See stechen, um in geduldiger Kleinarbeit Geleitzüge und Kriegsschiffe aufzustöbern. Leider enthält die Vorabversion von **Silent Hunter 5** noch zu viele Torpedoversager, daher gibts in dieser Ausgabe den Beta-Test. Ich tauche bis zur fertigen Fassung erst mal in die Weiten von **Mass Effect 2** ab.

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Hofft:
... dass die Super-Doku **The Cove** den Oscar bekommt, dass **M.U.D. TV** durch ein paar Patches richtig gut wird und dass Related Designs ungefähr 300 Leute mehr einstellt und fünf neue Spieleserien produziert. Die Jungs entwickeln runde, bugfreie Titel.
Hasst:
... Karneval! Punkt. Egal in welcher Form!

DOMINIK SCHMITT



Ist erzürnt:
... weil er zu Unrecht ins rechte Eck gerückt wurde.
Freut sich dennoch aufrichtig:
... weil er nach all den Jahren endlich mal im Heft vertreten ist. (Anmerkung der Leitung: Liebe Leser, wir bitten um Verständnis für die optische Störung, die Regierung hat die Gesetze zum Umgang mit behinderten Mitarbeitern verschärft.)

DAS FINALE DER TIBERIUM SAGA

COMMAND & CONQUER™

TIBERIAN TWILIGHT



JETZT VORBESTELLEN

und original Soundtrack sowie Bonus-Mission sichern

Ab dem 18. MÄRZ im Handel

commandandconquer.de/preorder







WÄHLE DEINE KLASSE ■ SAMMLE ERFAHRUNGSPUNKTE ■ BILDE EIN TEAM UND KÄMPFE ONLINE

PC DVD ROM

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Command & Conquer are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Gebt mir ein A!

Wer nichts wird, wird Wirt – oder PC ACTION-Redakteur.

Von Jürgen Krauß

Neulich hatte ich einen tiefsinnigen, nachdenklichen, ja fast spirituellen Moment. Dass in diesem speziellen Fall Spiritualität und Spirituosen sehr nahe beieinanderlagen, hat mit der Sache allerdings rein gar nichts zu tun. In der Wirtschaftskrise muss man sich nicht nur die Frage „Welche Kneipe hat heute überhaupt noch offen?" stellen, sondern auch „Was wäre, wenn ich mir morgen einen neuen Job suchen müsste?". Spontan fiel mir dazu Folgendes ein: „Olé!", nach etwas Überlegen dann „Olé, olé, endlich Zeit, all die liegen gebliebenen Spiele aufzuarbeiten!" und nach reiflicher Betrachtung aller Aspekte „~~Olé~~Verdammt, ich brauch schleunigst einen neuen Job oder meine Angetraute killt mich!". Womit also könnte einer wie ich seine Brötchen verdienen, wenn nicht mit Videospielen? Meine Mutter meinte immer, ich wäre nicht ganz dicht, vielleicht sollte ich also Dichter werden …

Ausschlussverfahren? Ausgeschlossen!

Am besten, wir nähern uns der fiktiven (ich habe nämlich nicht vor, dieses Schundblatt allzu schnell zu verlassen) Berufswahl für mich von hinten, dem Ausschlussprinzip nach. Wozu bin ich völlig ungeeignet? Das ist leicht. Aufgrund größerer und kleinerer körperlicher Eigenheiten dürfte es zum Beispiel schwer werden, meine Kohle als Damenfußballprofi zu verdienen. Damenhandballstar scheidet ebenfalls aus, russische Kugelstoßerin hingegen bleibt weiter im Topf … allerdings müsste ich mir dann noch etwas mehr Bart stehen lassen. Auch doof. Also tschüss, olympisches Leichtathletik-Gold! Blieben immerhin noch die Paralympics … aber kann man davon reich werden?

Dumm geboren und nichts dazugelernt

Okay, Ausschlussprinzip ist doof, es gibt einfach zu wenige Tätigkeiten, für die ich komplett ungeeignet bin. Fragen wir also mal andersherum: Worin bin ich besonders gut? Habe ich vielleicht sogar Zeugnisse, die mir außergewöhnliche Talente bescheinigen? Mit einem Abitur-Schnitt weit diesseits der Zehn-Punkte-Marke kann ich heutzutage nicht einmal mehr bei der „Agentur formerly known as Arbeitsamt" angeben – mein FH-Diplom hingegen müsste doch aber eigentlich etwas wert sein. Nicht so viel wie ein ernsthafter Universitätsabschluss (zum Beispiel einer in Germanistik oder Philosophie, bei dem einen gleich eine Personenbeförderungslizenz mit ausgestellt wird), aber irgendwas muss doch dafür rumkommen. Wenn man allerdings bedenkt, dass ich meine Zeit in der Hochschule damit zugebracht habe, den Mensabedienungen nachzustellen, Torrent-Netzwerke aufzubauen und die FH-Firewall zu knacken, ist das vielleicht auch nicht der richtige Ansatz …

Ach … damals …

Früher wollte ich ja immer gerne Polizist werden. Oder Bauarbeiter. Oder Indianer. Oder … Moment mal! Ich glaube, meine Eltern hätten mich nicht so viel mit Barbies spielen lassen sollen – und überhaupt, trällert hier etwa gerade jemand „YMCA"? Egal, tatsächlich war mein Traumberuf als Bub Pirat, wobei dieses Tätigkeitsfeld in den letzten Jahren viel von seinem Glanz eingebüßt hat, und irgendwie ist mir das moderne Piratendasein viel zu anstrengend: Vor Somalia rumschippern ist ungemütlich, mit Raubkopien Geld verdienen stressig und für eine politische Karriere bin ich einfach zu lethargisch. Scheiße, was soll bloß aus mir werden, wenn ich noch nicht einmal zum Politiker tauge?

So sehen Sieger aus

Vielleicht kann ich ja eines meiner Hobbys zum Beruf machen. Videospiele zum Beispiel … ach nee, das hatten wir ja schon. Halt, Moment, da wäre ja noch meine T-Shirt-Obsession; ließe sich die vielleicht irgendwie zu Geld machen? Ich trage gerne Shirts mit blöden Sprüchen. Je nerdiger, desto besser. Nur wenn mich 95 % aller Passanten fragend anblicken, macht mich das Kleidungsstück glücklich. Deswegen übrigens auch nebenstehendes Foto. Das ist ein erster zaghafter Versuch, mit Shirts reich zu werden. Wer sich nämlich mit diesem Shirt ablichten lässt, nimmt an einem Gewinnspiel teil. Preis: drei weitere Shirts aus demselben Laden. Das macht mich zwar nicht reich, aber zumindest sehe ich damit bei der Armenspeisung in der Fürther Bahnhofsmission verdammt gut aus.

Aber ich merke schon, wohin das Ganze führt: Entweder kriege ich einen hochdotierten Klamotten-Sponsoringvertrag oder ich bleibe ein unterbezahlter, dafür aber überarbeiteter PC ACTION-Schreibsklave, -Flachwitzreißer und -Leserbriefonkel. Falls Sie es übrigens verwerflich finden, dass ich diese Seite hier so eigennützig missbrauche, erkaufe ich mir Ihr Wohlwollen mit einem eigenen Gewinnspiel. Wer mir per Mail an jk@pcaction.de das Spiel oder den Film nennt, zu dem dieses Shirt gehört, und mir zudem einen triftigen Grund liefert, warum er gewinnen sollte, bekommt ein nerdiges oder schwachsinniges, auf jeden Fall aber schon ausgiebig von mir getragenes T-Shirt aus meiner Privatsammlung. Auf Wunsch sogar mit Unterschrift. Deal?

Rock 'n' Roll,
Ihr Jürgen Krauß




DESIGN
TRIFFT
ENTERTAINMENT
NOKIA X6
WWW.NOKIA.DE
X6
NOKIA
NEED FOR SPEED
SHIFT
NOKIA
Connecting People
Hochwertiger, kratzfester Touchscreen
5-Megapixel-Kamera
Großer Speicher
Viele Apps zum Download im Ovi Store
Mit WLAN schnell ins Internet
Mobile Navigation zu Fuß und im Auto
ovi

© 2010 Nokia.

Entwickler-Challenge

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

Von Alexander Frank

Worum geht es?

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

Aufgabe: Stell dir vor, du würdest ein Spiel namens **Marriage: Total War** (zu Deutsch **Ehe: Totaler Krieg**) entwickeln. Es sollte diverse Epochen wie etwa „Küche", „Wohnzimmer" und „Schlafzimmer" behandeln. Wie würde das Spiel denn aussehen?



Wer ist Kieran Brigden?

Kieran Brigden ist Studio Communications Manager beim britischen Entwickler The Creative Assembly und verantwortet somit die Öffentlichkeitsarbeit für die **Total War**-Reihe. Allerdings kam er schon viel früher mit Videospielen in Kontakt, was ihn drei Beziehungen kostete. Übrigens: Den aktuellen Teil der Rundenstrategie-Serie, **Napoleon: Total War**, testen wir ab Seite 98.

Als „Communication Manager" muss man sich ja um Kopf und Kragen reden können. Und genau das macht Kieran Bridgen in seinem Spielkonzept. Wahrscheinlich arbeitet er bei The Creative Assembly (übersetzt etwa: „kreative Versammlung"), um seiner Kreativität freien Lauf zu lassen. Das kann uns – Lesern und Spielern – nur recht sein.

PC ACTION: Welche Spiele haben denn dein Leben am meisten beeinflusst?

KIERAN: Hm, mal sehen. In meiner Schulzeit habe ich viel zu viel **Dumm*** gespielt, später sehr oft **Quark*** – online mit meinen Freunden. Das war noch in der guten alten Zeit, als wir alle noch beschissene Modems hatten und als man noch Spielfiguren erschossen hat, die gerade im **Quark***-Chat Nachrichten tippten. Ich habe auch viele Strategiespiele gezockt, hauptsächlich **Command & Conquer** sowie die **Total War**-Serie. **Medieval: Total War** hat mich eine Freundin gekostet. Ich habe einfach zu viel gespielt, darum hat sie mich verlassen. **Rome: Total War** hat mich dann von der nächsten befreit, da ich auch hier einfach zu sehr ins Spiel reingezogen wurde. Und die Arbeit an **Napoleon: Total War** hat meine letzte Beziehung zerstört. So gesehen hat die **Total War**-Reihe mein Leben wohl am meisten beeinflusst. Sie hat mich immer wieder dazu gezwungen, eine neue Freundin zu suchen.



Kieran auf der Moskauer Spielemesse „Igromir" (zu Deutsch „Spielewelt"). Die Dame neben ihm hat offensichtlich Angst vor Schweinegrippe.

PC ACTION: Na immerhin hattest du Abwechslung! Außerdem bist du somit genau der Richtige für unsere Aufgabe. Daher zurück zu Marriage: Total War. Wie würdest du verhindern, dass weibliche Spieler weinen, sobald sie das Spielintro (also die Hochzeit) sehen?

KIERAN: Frauen weinen auf Hochzeiten aus zwei Gründen. Wenn sie nicht verheiratet sind, dann weil sie neidisch auf die Braut sind und sich Sorgen machen, dass sie selbst nie heiraten. Oder wenn sie bereits verheiratet sind, erinnern sie sich daran, wie es war, als sie den Typen noch mochten, mit dem sie zusammen waren. Um Tränen zu vermeiden, würden wir ein spezielles Pop-up einbauen. Dieses erinnert sie immer wieder daran, dass es noch viele Fische im Teich gibt und dass die Braut in ihrem Kleid sowieso total fett aussieht.

PC ACTION: Wie funktioniert die Diplomatie? Gib doch bitte ein kurzes Beispiel für jede oben genannte Epoche.

KIERAN: Küchen-Diplomatie ist einfach: Wenn die Frau auch nur ans Verhandeln denkt, kann das Spiel nicht funktionieren. Sie sollte kochen, putzen, bügeln und so weiter, sprich: Sie sollte viel zu beschäftigt sein, um Verhandlungen zu führen. Zu beachten ist natürlich die Invasion in ihr Territorium. Wenn der Mann in der Küche steht, ist er ganz klar in ihr Gebiet eingedrungen … Aber mal ernsthaft, bevor jede Frau der Welt mich mit Eiern bewirft: Küchen-Diplomatie sollte das Ziel haben, gemeinsam zu kochen, Spaß zu haben und etwas Leckeres zuzubereiten, das beide mögen. Im besten Fall enden die Verhandlungen auf dem Küchenboden, wo man im Licht des Kühlschranks wild herumknutscht. Es geht quasi darum, Technologien zu teilen und mit deren Hilfe Bündnisse einzugehen … Die Wohnzimmer-Diplomatie dreht sich hingegen um Landesgrenzen und Besitz. Der Mann besitzt zum Beispiel die Technologie „Fernbedienung", aber die Frau versteckt sie oder stiehlt sie immer wieder. Es ist eine Art kalter Krieg. Es gibt auch Ablenkungsmanöver, die die Frauenfraktion einsetzen kann, etwa den Trick „Reden, während eine Sendung läuft". Das ist zum Beispiel eine Option, mit der die Frau die männliche Fraktion einschüchtern oder nerven kann. Das kann die Frau so oft einsetzen, bis der Mann aufgibt und ihr die Technologie überlässt … Die Diplomatie-Optionen im Schlafzimmer sind hingegen sehr einfach: Der Mann verlangt andauernd etwas und die Frau antwortet mit „Nein".

PC ACTION: Wo du schon Technologien erwähnst: In der Total War-Serie kann der Spieler ja einige davon erforschen und entwickeln. Welche könntest du dir für die beiden Hauptfraktionen von Marriage: Total War vorstellen?

KIERAN: Zum Beispiel die Möglichkeit, die weibliche Fraktion stumm zu stellen – das wäre wunderbar für die Männer. Für Frauen wiederum: Die Fähigkeit, Männer zum Rasieren zu bewegen, wäre gut. Frauen könnten auch erreichen, dass Männer gerade sitzen, gut rie-

* Spiel indiziert, der Name deshalb von uns unkenntlich gemacht

chen, sich duschen und anständige Klamotten anziehen. Und den Frauen mehr Aufmerksamkeit schenken. Die Männer würden dafür eine Technologie namens „Konstanter Sex-Appeal" entwickeln können. Mit ihr müssten sie die Frau nie nach Sex fragen, denn sie würden es ohnehin ständig angeboten bekommen. Die Frauenfraktion wiederum würde sich wohl die „Verdien mehr Geld und sieh aus wie Brad Pitt"-Upgrades für die Männer wünschen. Oder auch die Option „Mehr Leistung", die seine Bewegungsreichweite in ihrer Kampagne erhöhen würde. Ich denke, beide sollten sich in diesem Spiel zwischenmenschlicher Kommunikation und Liebe besinnen. Aber das wird nie passieren, denn mal ehrlich: Auch Computerspiele müssen ein bisschen realistisch bleiben.

PC ACTION: Wie wir es von der Total War-Reihe kennen, würde der Spieler auch Bündnisse mit anderen Fraktionen eingehen dürfen. Wie könnte sich der Mann gegen eine geheime Allianz aus „untreue Frau + Gärtner" durchsetzen?

KIERAN: Da kommt es darauf an, ob die Fraktion „Betrügerin" ein Protektorat des Mannes ist. Falls ja, hat er ein Problem, da „Gärtner" wohl eine feindliche Übernahme plant. Das Beste in diesem Fall: ein Handelsembargo gegen „Gärtner" starten, indem man ihn feuert. Dann muss man den Druck auf „Betrügerin" aufrechterhalten, indem man sie wissen lässt, dass sie ihren Protektoratsstatus verliert, falls sie einem anderen männlichen Land militärischen Zugang gewährt. Außerdem würde sich ihr Finanzstatus auf „ärmlich" verschlechtern und alle anderen Nationen würden erfahren, dass sie eine sehr billige Verbündete ist.

PC ACTION: Wo wir gerade bei „betrügen" sind: Das Wort bekäme in M: TW ja eine ganz neue Bedeutung. Wie würdest du Spieler bestrafen, die online schummeln?

KIERAN: Das ist eine schwere Frage, da der Betrug virtuell stattfand und deswegen nicht wirklich passiert ist. Aber die Intention war da. Am besten erinnert man die andere Fraktion daran, dass ein Bündnis mit dir viel mehr Spaß macht als mit den Leuten aus dem Internet. Und dass ein langes LAN-Spiel auf eurem Wohnzimmerboden sich viel besser anfühlt.

PC ACTION: Aufgrund des komplexen Spielprinzips erwarten wir keine Seeschlachten. Aber welche interessanten Auseinandersetzungen würdest du stattdessen einbauen?

KIERAN: Ist das ein Scherz? Wenn ihr jemals eine Dusche oder eine Badewanne mit einem Mitglied der anderen Fraktion geteilt habt, dann wüsstet ihr, was für exzellente Seeschlachten man dabei austragen kann!

PC ACTION: Wie könnte der Spieler denn überhaupt eine Armee rekrutieren, die für solche ausufernden Schlachten nötig wäre?

KIERAN: Die weibliche Fraktion würde immer ihre eigene Armee erschaffen wollen, denn das liegt in ihren Genen. Deswegen würde sie immer eine Allianz mit der männlichen Seite anstreben. Der Mann glaubt zwar, dass es zu seinem Vorteil wäre, ihr beim Ausheben einer riesigen Armee zu helfen, aber letzten Endes würde es ihm nur Schmerzen bereiten, wenn sie die ganze Kampagnenkarte erobert, von ihm in jeder Runde Geld verlangt und mit ihm kein einziges Mal mehr eine Allianz eingeht.

PC ACTION: Derzeit sind die sogenannten Achievements (Errungenschaften/Erfolge) in aller Munde. Welche gäbe es denn in Marriage: Total War?

KIERAN: *Der Unterhändler*: Überzeugen Sie die andere Fraktion davon, dass die Chat-Nachrichten **wirklich** nur von einem Freund waren. *Teilen macht Freude*: Helfen Sie der anderen Fraktion, alle Aufgaben auf allen Kampagnenkarten zu erfüllen; *Männerabend*: Überzeugen Sie die andere Fraktion davon, dass Sie einen Abend ohne Ihre Begleitung ausgehen dürfen. *Frauenabend*: dasselbe für Frauen.

PC ACTION: Wir schätzen, dass die Fraktion „Schwiegermutter" der härteste Gegner überhaupt in Marriage sein würde. Wie könnte der Spieler einen glorreichen Sieg nach einer Schlacht mit dieser Partei davontragen?

KIERAN: Die Fraktion „Schwiegermutter" wäre ein ähnlich unvorhersehbares Ereignis wie die mongolische Invasion. „Schwiegermutter" würde uneingeladen auftauchen, einen Großteil eures Gebietes einnehmen und dabei eurer weiblichen Verbündeten auf die Nase binden, wie schlecht ihr doch seid. Die beste Möglichkeit, das in Ordnung zu bringen: Bringt eure weibliche Verbündete gegen „Schwiegermutter" auf. Erzählt ihr zum Beispiel, „Schwiegermutter" hätte gemeint, dass sich das Territorium der weiblichen Verbündeten in letzter Zeit stark ausgedehnt hat – vor allem um den Äquator herum.

PC ACTION: Es gibt ein Sprichwort: „Die Axt im Hause erspart den Scheidungsanwalt". Was kannst du uns denn über die Epoche mit der meisten Action verraten – über „Ehekrach"?

KIERAN: „Ehekrach" entsteht, wenn diplomatische Verhandlungen fehlschlagen. Dann gibt es Invasion, Diebstahl von Ressourcen und Technologien und natürlich bewaffnete Konflikte. Bewaffnete Konflikte erkennt man an fliegenden Bratpfannen-Einheiten und an Porzellanteller-Truppen, die neben einem an der Wand explodieren. Manchmal werden auch Glas-Einheiten zerschlagen. Und hin und wieder werden große Tür-Verbände kraftvoll zugeschlagen – der tollen Effekte wegen. Hoffentlich enden solche Konflikte in diplomatischen Verhandlungen, gefolgt von physischer Allianz.

PC ACTION: Und wie würdest du verhindern, dass weibliche Spieler weinen, sobald sie die Schlusssequenz des Spiels (also die Scheidung) sehen?

KIERAN: Das Spiel würde sie daran erinnern, dass sie die Hälfte des Staateigentums erhalten – und dazu noch einen jüngeren Verbündeten ohne Bierbauch.

Unser Fazit

Schwiegermutterinvasionen, Seegefechte in der Badewanne, physische Allianzen – für uns Männer klingt das nach einem verdammt spannenden Konzept, Kieran. Doch deine Ideen polarisieren und schließen die breite Zielgruppe der Schwiegermütter, Frauenversteher und Feministinnen aus. Wobei … wenn wir es uns recht überlegen, ist das kein großer Verlust. Hehe!

Schulnote: 1



„Igromir", die Zweite: Das sind aber zwei scharfe Teile! (Wir meinen selbstverständlich die beiden Klingen.)



Basilius-Kathedrale am Roten Platz und jemand, der fast wie ein betrunkener Bolschewik aussieht.



Bei der Bildunterschrift zu diesem Foto sind uns leider die Druckbuchstaben ausgegangen

METRO 2033



DIE BUCHVORLAGE ZUM SPIEL - DER MILLIONENBESTSELLER AUS RUSSLAND!

FÜRCHTE DI

USK 18

© 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

Games for Windows


E ZUKUNFT
THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED
THQ
100% UNCUT
XBOX
LIVE
XBOX 360

Leserbriefe@pcaction.de

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Volkszählung

Wie viele Einwohner hat Haiti ?

1000 und ‚nen paar gequetschte xD

ANDRÉ SCHNURA

Das ist äußerst geschmacklos. Witzig, aber äußerst geschmacklos. Pfui, André!

Und tschüss!

So, ich habe leider minus 100 geld also hab ich mich entschlossen das PC ACTION Abo zu kündigen :(

ANDRÉ SCHNURA

André, du schon wieder? Schäm dich noch mal, dieser Witz ist ja noch viel geschmackloser als der vorherige!

Drängler

*Hallo Haral, ähm liebe PC Action-Redaktion (keine Ahnung wer die jetzt macht, nachdem Lord Fräkel stiften gegangen ist), auf Seite 38 der aktuellen PCA (03/2010) fragt ihr, woher der Satz: „Blaus Licht! Was macht es? Es leuchtet Blau!“ stammt. Ich kann es auch verraten, aus welchem Film: Es handelt sich um.....**Rambo 3** mit Sly Stallone. Hab ich nun was gewonnen? Oder nur eine Verarsche im Heft? Naja, ist mir auch recht, ich nehme alles was ich kriegen kann.*

DANIEL HART

Wir sagen es dir hart, aber herzlich: „Ich nehme alles, was ich kriegen kann“ ist nicht unbedingt der Satz, mit dem man sich in die Öffentlichkeit drängen sollte, Daniel.

Komisches Zeug? Normal!

Tut mit leid wenn ihr komisches zEUG VON MIR BEKOMMMEN HABT aber jemand hat wohl meinen email account gehackt!

SASCHA HÄTTIG

Kein Ding, das sind wir ja gewohnt – es wäre eher aufgefallen, wenn wir KEIN komisches Zeug von dir bekommen hätten.

Mamas Meinung

*Hallo liebe Götter der PCA, ich mag euer Heft wirklich sehr, aber eure Film DVD geht gar nicht. **Evilenko** ist ein Kannibalen Horror!! HALLO??????????? Kein wunder, dass meine Eltern mir verboten haben, diesen Film zu sehen. Und eure normale Heft DVD ist auch nicht so das wahre. Wofür braucht ihr die XXXXL Kondome? Wie wärs mit Keepsake? Trotz kritik macht bitte weiter so!*

ROBIN RADON

Dann sag deinen Eltern mal einen schönen Gruß, Robin, sie haben uns gerade einen herzlichen Lacher beschert. Aber deine Mail machte uns auch nachdenklich: Wenn deine Erzeuger dir die PC ACTION erlauben, aber Filme mit FSK-16-Siegel verbieten, sind wir einfach noch zu harmlos …

Sehr oliverdächtig! #1

mein name ist oliver

„O.LANGE1“

Aha, danke für die Info.

Sehr oliverdächtig! #2

mein name ist oliver bitte schicke mir ein nackte foto mit

„O.LANGE1“

Hey, Oliver, wenn du noch ein bisschen übst, bevor du uns das nächste Mal schreibst, bekommst du vielleicht sogar eine komplette E-mail hin. Na wie wäre das?

Frau spricht deutsch

Hey ihr Vollpfosten... Ich hab mal ein paar Fragen. Nr.1) Lebt ihr nur in euren fantasy spielen oder habt ihr auch ein Leben ausserhalb dieser abgefuckten Gaims??Nr.2) Wieso macht ihr die Leute fertig die euch schreiben? Weil ihr davon ablenken wollt wie kake Ihre seid (Ich wette diesend Teil druckt ihr nicht)?? Nr.3) Wie viel verdient Ihr für die scheisse die Ihr hier in dem scheiss Heft schreibt.??

STEFFI GUILLOD



Na diese Wette hast du mal ordentlich verloren, Steffi. Aber wir hätten da auch noch eine Gegenfrage: Warum schwänzt du den Deutschunterricht?

Das ist mal 'ne Leistung!

*Ein bissl Lob da und ein bissl Kritik hier bla bla bla Kommen wir zum Thema ich hab nen paar Fragen: 1. Bekomm ich meine Prämie (**Assassins Creed 2**) eig. gleich am 4. März? 2. Hatte der liebe Herr S chuster in Ausgabe 02/2010 einen Dropkick Murphys Pullover an? Falls ja tolle Leistung Herr Schuster. und 3. Warum wird der Wodkapupser Frank eig. nicht gefeuert ?*

PHILIPP RUHWEDEL

1.) Woher sollen wir das wissen?
2.) Tolle Leistung? Dass Herr Schuster einen Pullover angezogen hat, den ihm morgens seine Mama hingelegt hat? Na ja, wenn du meinst ...
3.) Auch wenn er stinkfaul ist und schlechte Artikel abliefert, er bietet einfach zu viel Angriffsfläche für Klischee-Witze (Russen, Alkoholiker, Frauen etc.). Sorry, aber das können wir uns unmöglich entgehen lassen.

Das ist alles, was ich will

Mahlzeit ihr Flitzpiepen! Habe gerade euer Scheißblatt aufm Pott fertiggelesen und bin wirklich so bescheuert, auf die Umfrage zu antworten! Ich will: weniger THEMEN, dafür: mehr BILDER in grelleren FARBEN und GAR KEINE Buchstaben mehr, da der durchschnittliche PCA-Leser (mich ausgeschlossen) eh nicht lesen kann, und nach den Schreibfehlern im Heft zu urteilen: IHR AUCH NICHT!!! Und druckt den Scheiß im Heft ab! Ich will Community-Gott sein!!!

MITCHELL BAUER

Hey, nach grelleren Farben haben wir gar nicht gefragt! Du bist raus, Mitchell!

Spaßkontrolle

*Bin schon seit ner halben Ewigkeit Abonennt, auch wenn die letzten Jahre teilweise etwas zach waren bin ich doch optimistisch und denk mir es kann nur besser werden.^^ Auf jedenfall würd ich mich freuen wenn ihr einen Test zu **Grotesque Tactics - Evil Heroes** machen würdet, ich hatte mich auf den „Vorgänger" **Grotesque Heroes Hunted** ja eigentlich sehr gefreut, auch bei euch damals darüber erstmals gelesen, der wurde jetzt leider eingestellt aber **Tactics** ist vor einigen Tagen erschienen aber mehr als das was im Newsletter darüber stand weiß ich auch nicht, daher würd mich ein Test von euch sehr freuen weil das Spiel ja genau euren Humor treffen sollte und ihr als einziges Magazin wohl auch entsprechend einschätzen könnt ob die Witze zünden, oder doch nur eine verbale Arschbombe nach der anderen sind. mit grüßen aus Wien*

JAKOB GOKL

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: Andrea Wilczek, **Beruf:** Bewerbungshelferin, **Alter:** 20, **Nick:** Serious Baby, **E-Mail:** Andi_rockt@gmx.net, **Homepage:** www.phd-clan.de (keine eigene Homepage)

Lieblingsgenre: Shooter
Lieblingsspiele: Team Fortress 2 [Fun War gefällig? ^^], **Left 4 Dead, GTA 4, Call of Duty**
Seit wann ich spiele: Seit circa vier Jahren
Statement: Videogames don't kill people ... I do!
Anmerkung der Redaktion: Hey, Andrea! Clever, dich hier als Bewerbungshelferin selbst zu bewerben, sehr clever! Solltest du irgendwann aber mal auf Bewährungshelferin umschulen, darfst du dich gerne wieder melden.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an leserbriefe@pcaction.de.

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

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



Layouter am Pranger

anscheinend ist auf Grund eurer neuen Heftgröße das Bild was sich am Umschlagrand, Heft für Heft erweitert, verrutscht. Dadurch ist es nicht mehr möglich, wenn man die Hefte senkrecht hinstellt, das Bild ordentlich zusammen zu bekommen. Was soll ich nur tun? Ich hoffe doch dass dafür jemand seinen Hut nehmen musste!

SEBASTIAN HAGE

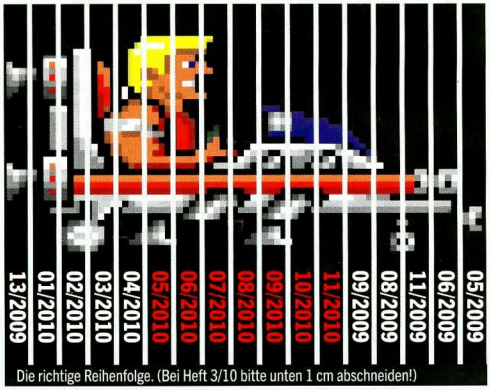




PC ACTION, Ausgabe 8/2008 bis 4/2009 – wem fällt etwas auf?

Ja, Sebastian, du hast Recht, auch wenn dir scheinbar das gesamte Ausmaß der Heftrückenproblematik noch gar nicht bewusst ist. Nicht nur, dass gelegentlich einfach mal ein Bildstreifen vergessen wird (siehe Bild oben), auch nimmt man es gelegentlich mit der Reihenfolge nicht ganz so genau. Wer kann auch ahnen, dass die Leser ihre Hefte nach westeuropäischen Standards sortieren, also von links nach rechts? Und so begab es sich zu der Zeit zwischen Ausgabe 5/2009 und Ausgabe 9/2009, dass die Bildteile genau falsch herum abgedruckt wurden. Blöd. Aber nicht so blöd wie die Ausgaben 10/2009 und 11/2009, auf deren Rücken exakt die gleichen Schnipsel zu sehen sind wie auf den Ausgaben 7/2009 und 8/2009. Um aber die Leser komplett zu verwirren, entschloss sich die teuflische Layout-Abteilung dazu, Ausgabe 12/2009 am Rücken einfach schwarz zu lassen und ab der folgenden Ausgabe 13/2009 mit dem gesamten Motiv noch einmal von vorne zu beginnen. Puh, zum Glück hat es keiner gemerkt! Dann allerdings kam die Format-Umstellung, wobei niemand bedachte, dass vielleicht das Rückenbildchen entsprechend nachjustiert werden müsste. Ausgabe 3/2010 stört also das sonst so ordentliche Gesamtbild – was sich aber mit einer Schere und etwas Elan ganz einfach lösen lassen sollte. Keine Bange, auf dem Heft, das Sie gerade in den Händen halten, passt alles wieder. Zwar nicht zum Heft davor, zumindest aber zu denen davor davor.

Bevor wir uns aber eine Strafe für die Schuldigen ausdenken, hier ein weiteres Mal), dazu ordnen Sie die folgenden Ausgaben ebenfalls von links nach rechts: 9/2009, 8/2009, 11/2009, 6/2009, 5/2009. Die Ausgaben 7/2009, 10/2009 und 12/2009 brauchen Sie für das unterhaltsame Bilderpuzzle eigentlich gar nicht. Ihr Heft-Haufen sollte jetzt von hinten betrachtet ungefähr folgendes Bild ergeben (zukünftige Ausgaben wurden rot markiert und fehlen Ihnen natürlich noch):



Die richtige Reihenfolge. (Bei Heft 3/10 bitte unten 1 cm abschneiden!)



Eine PC ACTION-Sammlung, nach westeuropäischen Konventionen sortiert.

erst einmal die Kurzanleitung, wie Sie unsere Hefte (von links nach rechts) sortieren müssen, dass irgendwann einmal ein sinnvolles Bild entsteht: 13/2009, 1/2010, 2/2010, 3/2010 (hier bitte unten einen knappen Zentimeter abschneiden, danke), die aktuelle Ausgabe 4/2010. Es folgen die in absehbarer Zukunft erscheinenden Ausgaben 5/2010 bis 11/2010 – dann könnten Sie das Bild mit alten Ausgaben komplettieren (es sei denn, unsere lustigen Layouter drucken die Bildchen einfach

So, liebes Layout, sehr geehrter Layout-Stellvertreter Sebastian Bienert, werte Mitlesende: Auch wenn kein offizieller Prangerantrag für dieses Vergehen vorliegt, veranlasst uns schon allein die Schwere der Tat (und die Tatsache, dass dem überprüfenden Redakteur jetzt gehörig der Kopf brummt) dazu, eine schwere Strafe zu verhängen: Ausgangssperre, Kastration, Vierteilen und anschließendes Entwerfen eines neuen Rückenbildes bis spätestens zur Ausgabe 12/2010!

Wenn's um dumme Spiele geht, die keiner kennt, sind wir also die Experten? Hast du uns etwa gerade beleidigt? Mamaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

Es riecht nach Fisch

*ich hab da letztens bei Deep Silver nen Trailer zu nem neuen Game gesehen. Das Stück heißt **Ride to Hell** und soll über Sex, Drogen und Roch ‚n' Roll sein. Da müsst ihr doch als PC ACTION was drüber wissen, oder? Also enttäuscht mich mal nicht und haut rein!*

MARKUS HATTLER

Klar hauen wir rein. Nämlich den neuen Roch'n Roll. Gibt's bei Nordsee als hippe Variante des Rollmops. Tierschützer gehen zwar wegen der Rochenjagd schon auf die Barrikaden, aber das ist uns wurscht! Ach ja: Von Sex, Drogen und dem komischen Spiel wissen wir leider nix, sorry.

Alle schuldig!

*ich hab da grad was erschreckendes festgestellt: In ihrer aktuellen Ausgabe haben die Kollegen von der FHM eine Art Mini-Feature veröffentlicht, in dem sie gleich fünf der berüchtigten Simulator-Spiele vorstellen, unter anderem den **Baumaschinen-Simulator** und den **Gabelstapler-Simulator**, und zwar ohne(!) dabei auf ie möglichen Schäden für geist, Körper und Geldbörse des Konsumenten hinzuweisen. Da ich das für eine schier unverzeihliche Vernachlässigung des journalistischen Pflichtgefühls sowie eine akute Gefährdung des öffentlichen Wohles halte, beantrage ich hiermit, dass ihr die FHM an den Pranger stellt.*

FRANK VAN DÜREN

Super Idee, Frank, warum sollen wir die Fehler nur bei uns selbst suchen? Nächste Ausgabe packen wir Herrn Toyoda für die vermurksten Airbags an den Pranger, danach Frau von der Leyen wegen der Netzsperren und am Ende noch Altkanzler Kohl für die Wiedervereinigung. Haben wir jemanden vergessen?

Ich denke, also denk ich

*ihr seid wirklich genial. Ich hab mr eure Zeitschrift sogar schon ganze ZWEI MAL gekauft!!! Aber jetzt komm ich ma zur Sache: hab mal ne Frage wegen **Unreal Tournament 3**. Habs mir letztens geholt ...Und was stelle ich fest??? Die Kampagne lässt sich nich speichern!?! Was mache ich ? Ich downloade mir den Patch 2.1. Was passiert? Nichts, die Kampagne lässt sich imma noch nich speichern. Wisst ihr Rat ? Wäre echt cool.... ,Danke L.G., Euer Riesenpopel*

*Ps.: Habt ihr mal daran gedacht, **Oblivion** mit auf die DVD zu packen??? Ich glaub, dan würde ich mir die Zeitschrift sogar ein drittes Mal kaufen!!!

in der Redaktion so etwas niemals aufgefallen wäre, meldeten sich du und Dutzende weitere Leser, die sofort Namen, Internetheimat und Körbchengröße der Guten wussten. Na gut, ihr Klugscheißer-Ferkelchen, da ihr ja offenbar alles wisst: Welche Schuhgröße hat die Dame auf diesem Bild?



Überraschende Erkenntnis: Auch in tropischen Klimazonen gibt es Bären.

Hardies oder Softies?

man man man ,so gehts net... da liest man mal 2 Monate lang mal nicht eure Scheißhauslektüre (weiß, ist echt schlimm, vorallem da ich in der Zeit, nur von zweit klassiger PC Games hardware gelebt habe;)) und schon verbockt ihr schon wieder alles. In eurer Ausgabe 02/2010 hat euer lieber Herr Krauss(gz noch zur hochzeit;)) schön in dem Bericht über ***Zombie Driver*** *auf S. 97 unter Hardwareanforderungen Win7/ XP/Vista und Steam geschrieben. Ich will ja nichts sagen, aber wtf?!? Ihr seit nen Computermagazin!! ihr solltet den unterschied zwischen Soft und Hardware kennen. Aber ihr könnt ihm ja die kleinen blauen Pillen wegnehmen, damit er den unterschied zwischen „Soft" und „Hard" kennen lernt :P. nicht böse gemeint ihr seit alle Spitze! Auch die, wo es regelmäßig mal verhauen.*

KEVIN KLEINBECK

Also ob wir nicht den Unterschied zwischen „Software" und „Hardware" kennen würden. Pfffffffffffffft. Software ist das, was dem Redaktionsplaneten Fischer um die Leibesmitte schwabbelt, und Hardware das, was man uns in der Betriebskantine als Filet-Steak serviert.

Zeitverschiebung?

Guten Abend beste Redaktion der Geschmacklosigkeit. [...]

DAVID SPELLERBERG

Entschuldigen Sie, aber Sie müssen uns verwechseln. Bei uns ist es gerade 11:00 Uhr morgens.

Ja, nein, vielleicht

*Als ich in der neuen Ausgabe das Foto von dem Leser gesehen habe der mit einer PCA-Ausgabe aus dem Jahr 2000 prahlt musste ich lächeln. DAS soll alt sein? Er ist doch noch ein Jungspund! Mit diesem Foto will der Newbie posen? *lach* Dem sollen erstmal bitte die Milchzähne rausfallen. ;-) Ihr verrückten in der Gummizelle in Fürth, haltet euch fest für eine faustdicke Überraschung: Es gibt nämlich nicht nur tatsächlich auch weibliche Leser eurer Zeitschrift, sondern auch Leserinnen die sich diesen monatlichen geistigen Unfug seit 1996, also seit dem Gründungsjahr der PC Action, antun! Aber wie konnte ich als damals 14 jähriges Mädchen wissen das mich dieses Psychopathenheftchen für den Rest meines Lebens begleiten wird? Als Beweis liegt ein Foto als Anlage bei. [...] Dank der PC ACTION wurde ich klug genug um auf einer Uni zu studieren! Ohne PCA wäre ich jetzt wahrscheinlich auf der Rütli-Schule gelandet und müsste nun Kopftuch tragen. Bekomme ich jetzt ein Date mir Wolfgang Fischer? Ich bin nämlich Niederbayerin aus dem Bayerischen Wald und wahrscheinlich die Einzige die seinen Dialekt problemlos versteht. Fix noamol! Woiferl, wenns'd des lest dann ko a da nua oans sogn: Lass de vo de Preißn und Franknbeitln ned veroarschn und trog dei königlich boarische Wampn mit Stolz! :-) Und ned vagessn: Oa Weizn geht ollaweil no nei!*

ANNA SOLLENBERGER

Um es kurz zu machen, Anna: Wolfgang ist bereits vergeben – er würde sich also liebend gerne mit dir treffen. Allerdings muss das unter uns bleiben und du darfst niemandem ein Sterbenswörtchen davon erzählen. Schwörst du?

Nichtlustig.de

Letzte Ausgabe hat der liebe Erik ja rumgeprotzt, das Er sooo lange Leser ist. Da muss ich Ihn mal aufklären! Lieber Erik, hier schreibt der 2. Abonnent. 1. interessiert es keine Sau wie lange du Leser bist. 2. interessiert es die Redakteure, und das andere Gesockse auch net. 3. fragen Die sich eh, wie man so bescheuert sein kann so lange dafür zu blechen. (ich darf garnet ausrechnen was...OMG!) 4. bin ich Dir voraus wenn es um die Ehre geht (die eh keinen interessiert) DER ABONNENT zu sein. 5. Als „sozusagen Beweis" 2 Bilder für Dich, die eh keinen interessieren. Hau rein, und bezahl weiter du Depp, wie Ich!

MIRCO

Zwei ganz tolle Bilder, Mirco. Auf dem einen ist ein altes PC ACTION-Cover (als ob wir nicht wüssten, wie unsere alten Hefte aussehen), auf dem anderen ein Stinkefinger. Findest du das etwa lustig? Wir nicht. Wir finden aber den Roflcopter lustig. Hihihi, Roflcopter, hihihi.

```
ROFL-ROFL-ROFL-ROFL-ROFL
              ||
        ______||_____
       /      |      |
      /       |      |          L
     /----------     /====== LOL
     |                /          L
     [_____________/
           ||    ||
     /-------------------/
```



Hören Sie auf, uns solche Bilder zu schicken, wir wissen, wie unsere Hefte aussehen!

ENTDECKE, KÄMPFE, SIEGE - RETTE NEVARETH!



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



Streitgespräch: Project Ten Dollar – hasst EA gebrauchte Spiele?

Schmutzige Geschäfte?

Neuerdings liegen EA-Produkten Gratis-Codes für DLCs bei – Geschenk oder Falle?

CHRISTOPH: Hey, geil! Ich werde tatsächlich geliebt – von EA!
MARC: Wieso das? Bringen die jetzt den „Bastel-dir-deine-Freundin-selbst-Simulator 2010" raus? Mit beiliegender USB-Muschi?
CHRISTOPH: Du Schwein, das hättest du wohl gerne! Nein, du musst dir deine Gespielinnen auch weiterhin selbst aufblasen. Aber EA schenkt mir in Zukunft mehr Spiel fürs Geld. Jedem neuen EA-Titel liegt nämlich ein Code bei, mit dem du dir direkt am Erscheinungstag schon den ersten DLC für lau herunterladen kannst. Ohne die beiliegende Zahlenfolge würde dich das 15 Öcken kosten.
MARC: Du meinst dieses ominöse „Project Ten Dollar"? Hör mir bloß auf damit! Das habe ich genauso gefressen wie Ubisofts neuen Kopierschutz, bei dem man ständig online sein muss – sogar im Einzelspieler-Teil.
CHRISTOPH: Du hast doch auch immer irgendwas gefressen! Typisch meckernder Jammer-Ossi!
MARC: Wieso? Ich für meinen Teil spare durch dieses ach so tolle Projekt nichts. Im Gegenteil: Wenn ich das Ding durchgespielt habe und bei Ebay verhökern will, bekomm ich ja gleich gar nichts mehr dafür! Denn die armen Tropfen, die das Spiel dann von mir kaufen, müssten ja noch einmal in die Brieftasche greifen, wenn sie an den DLC kommen wollen. Den ursprünglichen Gratis-Code habe ich ja bereits eingelöst und mit meinem Spielkonto verbunden.
CHRISTOPH: Schon klar. Aber diese Schmarotzer sparen ja sowieso schon massig Kohle, weil sie die Spiele nur gebraucht kaufen.
MARC: Vielleicht haben diese „Schmarotzer" aber gar keine andere Wahl, als Spiele günstig gebraucht zu erwerben? Weil der Hartz-IV-Satz sonst nicht mehr für das Hundefutter reicht. Am Ende kaufen sie sich dann gar keine Spiele mehr.
CHRISTOPH: Na und? An den Gebrauchtspielen verdienen die Entwickler sowieso nichts mehr. Außerdem soll das faule Pack nicht zocken, sondern lieber zur Abwechslung mal arbeiten!
MARC: Jahaaa! Aber vielleicht werden sie ja durch den Genuss eines preiswerten **Mass Effect 2** so angefixt, dass sie dann, wenn sie vom Arbeitsamt mal einen Managerposten bei der Deutschen Bank vermittelt bekommen haben, gleich Teil 3 und 4 als Neuware vorbestellen? Leute, die heute keine Kunden sind, können es morgen schon sein! SO läuft Marktwirtschaft!
CHRISTOPH: Ach, hör doch auf! Die einzige Wirtschaft, von der du als Ossi Ahnung hast, ist die, in der es Schweinebraten und Bier gibt! Außerdem könnte der Genuss des günstigen Spiels sie ebenso dazu anhalten, doch den DLC zu kaufen. Und dieses Geld kommt dann den Entwicklern und damit indirekt uns Spielern zugute.
MARC: Das glaubst aber auch nur du. Ich kann die Jammerei der Entwickler langsam nicht mehr hören. EA hat selbst den angeblichen Verlust durch Gebrauchtspielverkäufe auf jährlich zwei Milliarden US-Dollar beziffert. Denkst du ernsthaft, dass die Spiele billiger werden, wenn man diesen Markt durch Maßnahmen wie „Project Ten Dollar" eindämmt und solche Verluste dann nicht mehr entstehen?
CHRISTOPH: Billiger vielleicht nicht, aber dafür müssten weniger Studios geschlossen werden und es erscheinen weiterhin geile Spiele abseits der Milliardenseller **FIFA** und **Call of Duty**. Außerdem verdient man so nicht nur am Gebrauchtmarkt, sondern wischt auch diesen verfluchten Raubkopierern und Crackern eins aus!
MARC: Den Troll möchte ich sehen, der es sich traut, für eine geklaute Version des Spiels mit seiner Kreditkarte offiziell einen DLC zu kaufen ...
CHRISTOPH: Blödsinn, man kann ja auch anonym mit EA-Punkten bezahlen, die man im Laden kauft. Ich als Sammler, der seine Schätze nicht weiterverkauft, freue mich jedenfalls auf DLC-Geschenke wie die Titten in **Saboteur**. Warte auf mich, EA, ich liebe dich auch!
MARC: Und ich als Sparschwein muss mir dann eben von Fall zu Fall ernsthaft überlegen, ob ich den Gratis-DLC selbst aktiviere oder lieber unbenutzt als Verkaufsargument für Ebay aufhebe.

VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

H.I.S

HEROES IN THE SKY

DAS KOSTENLOSE LUFTKAMPF MMOG

PAZIFIK UPDATE

VIELE NEUE ITEMS UND FLUGZEUGTYPEN

JETZT ANMELDEN UND KOSTENLOS SPIELEN

www.heroesinthesky.de







Spannende Missionen

Taktisches Teamplay

Riskante Flugmanöver

GameUs

gamigo .games

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

PCA spricht mit ...

Der Mann, der als Brand Manager das Online-Rollenspiel Aion in Europa verantwortet, outet sich als totaler Nerd.

Von: Alexander Frank

PC ACTION: Wie sieht dein Arbeitstag bei NCsoft aus?
DOMINIC: Da ich immer im Blick haben muss, was in allen Abteilungen passiert, ist jeder Tag unterschiedlich. Manchmal arbeite ich eng mit dem Community-Team zusammen, zocke als Game Master das Spiel und stelle sicher, dass alles reibungslos läuft, manchmal sehe ich mir Marktanalysen an, um etwa eine neue, kreative Kampagne zu entwerfen.

PC ACTION: Und wie verbringst du deine Freizeit?
DOMINIC: Das mag ein bisschen nerdig klingen, aber die meisten Abende spiele ich **Aion** ... Ich war sogar letztes Wochenende mit einigen Kollegen im Büro und wir haben gespielt. Wir haben uns Pizza zum Abendessen bestellt, wie es sich für ein richtiges Nerd-Treffen gehört.

PC ACTION: Was sind denn deine Lieblingsspiele? Und deine Lieblingsfilme?
DOMINIC: Neben **Aion** mag ich **Asheron's Call**. Wahrscheinlich deshalb, weil es das erste Online-Rollenspiel war, das ich gespielt habe. Es war eine völlig neue Erfahrung für mich. Meine Lieblingsfilme? Da gibt es einige, aber spontan würde ich **Donnie Darko**, **Blade Runner** und **The Fountain** nennen.

PC ACTION: Wenn du die Möglichkeit hättest, in der Spiele-Industrie etwas zu ändern, was wäre das? Und warum?
DOMINIC: Ich würde mehr Leute dazu ermutigen, ihre eigenen Spiele zu zocken, und versuchen, diese Spiele auch zu verstehen. Mich überrascht es wirklich, wie viele Leute aus der Industrie nicht fanatisch ihr eigenes Spiel daddeln. Vor allem im Bereich der Online-Rollenspiele liegt der Schlüssel zum Erfolg darin, sich in seine Kunden hineinzuversetzen. Und um das zu erreichen, muss man mit ihnen zusammen spielen.



Dominic Wai, European Brand Manager bei NCsoft, an seinem Arbeitsplatz.

PC ACTION: Vervollständige den Satz: Wenn ich keinen Job in der Spiele-Industrie hätte, wäre ich ...
DOMINIC: ... einen Monat früher auf Level 50.

PC ACTION: Sind für dich Computerspiele Kunst oder lediglich ein Produkt der Unterhaltungsindustrie?
DOMINIC: Ich denke, Computerspiele gehören mittlerweile zum Kulturgut und sie beeinflussen in großem Maße die Art und Weise, wie Menschen denken und aufwachsen. Die Tatsache, dass viele Spieler mehr Zeit in einer Online- als in der realen Welt verbringen, ist ein Beweis dafür. Ob das nun gut oder schlecht ist, ist eine andere Frage.

PC ACTION: Und was denkst du über all diese Diskussionen über Gewalt in Computer- und Videospielen?
DOMINIC: Ich hoffe, dass die meisten Menschen genug Verstand haben, zwischen dem echten Leben und einem Videospiel zu unterscheiden. Nur als Beispiel: Ich denke, wenn jemand tatsächlich andere Menschen umbringen will, dann sollte man die Suche nach dem Warum bei ganz anderen Dingen beginnen.

PC ACTION: Einen typischen NCsoftler stellen wir uns als einen onlinesüchtigen Nerd vor, der nur in seiner ICQ-Liste Freunde hat. Vorurteil oder Wahrheit?
DOMINIC: Wahrheit ... Zumindest in meinem Fall. Wobei ich eigentlich MSN nutze.



Vita

Dominic Wai hat viele Jahre mit Computerspielen verbracht, war aber auch schon in der Motorsport-Branche tätig. Und er hat eine ungewöhnliche Musik-Vorliebe.

▶ **Karrierestart:** *Dominic arbeitete nach seinem Studium der Fahrzeugtechnik in der Motorsportindustrie, erst danach wechselte er zu NCsoft. Der 30-Jährige würde gerne mal einen Rennsimulator mit einer realistischen Physik-Engine entwickeln.*

▶ ***Wunschkonzert:*** *Nu Jazz ist Dominics bevorzugte Musikrichtung. Er mag die japanischen Bands Jazztronik und Soil & Pimp. In **Aion** lauscht er übrigens gern dem **Lineage 2**-Soundtrack – wie es sich seiner Meinung nach für einen richtigen Computer-Nerd gehört.*

... Dominic Wai


„Mich überrascht es wirklich, wie viele Leute aus der Industrie nicht fanatisch ihr eigenes Spiel daddeln."


NAPOLEON
TOTAL WAR™
USK ab 12
The Creative Assembly
TOTAL WAR
www.totalwar.com
Runs great on
intel CORE 2 inside

KÖNNEN SIE NAPOLEON ÜBERTREFFEN?

Übernehmen Sie die Rolle von General Napoleon Bonaparte oder bekämpfen Sie ihn als einer seiner stärksten Widersacher. Erschaffen Sie eine ökonomische und militärische Supermacht während der Zeit Napoleons – inmitten von Kriegen und politischen Unruhen. Werden Sie die Erfolge des legendären Generals übertrumpfen oder sie zerschlagen?





Original-Aufnahmen aus dem Spiel

DREI KRIEGSSZENARIEN

Verfolgen Sie Napoleons Aufstieg von Italien nach Ägypten bis hin zur großen Europa-Kampagne.

EINZIGARTIGES TOTAL WAR-GAMEPLAY

Kommandieren Sie Ihre Truppen in Echtzeit und taktieren Sie auf der rundenbasierten Kampagnen-Karte.



NEUE MULTIPLAYER-KAMPAGNE

Spielen Sie online gemeinsam oder gegeneinander um das Schicksal Europas.

JETZT ERHÄLTLICH.



© SEGA. The CREATIVE ASSEMBLY, TOTAL WAR, NAPOLEON: TOTAL WAR and the TOTAL WAR logo are trademarks or registered trademarks of the Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All rights reserved.

SEGA®

www.sega.de

Games for Windows



Kino trifft Computerspiel: Bei EAs Weltkriegs-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault** verschwammen die Grenzen dieser beiden Unterhaltungsmedien.

Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2002

Früher war alles besser!

Teil 3 unserer Serie über die vergangenen zehn Jahre: Darüber haben Spieler anno 2002 diskutiert.

Text: Lukasz Ciszewski

2002 war die Welt noch in Ordnung. Ein Mann regierte unser Land, der FC Bayern wurde ausnahmsweise mal nicht Deutscher Meister und Mark Medlock machte noch keine Musik. Doch es gab auch denkwürdige Momente, Innovationen und lang erwartete Veröffentlichungen. Na, erinnern Sie sich?

Mehr Spieler!

Multiplayer-Shooter existierten schon lange. Ob im Internet oder auf LAN-Partys – sich mit anderen Zockern bei Team-Deathmatch oder Free-for-All zu messen, war Anfang der 2000er überaus populär. Trotzdem stellte ein Mehrspieler-Shooter aus Schweden den innovativsten Titel des Jahres 2002 dar. Für die Männer und Frauen von Digital Illusions (kurz: DICE) waren die üblichen Multiplayer-Maps viel zu klein. Zudem erschien es ihnen auf Dauer viel zu monoton, ständig auf herumhüpfende Söldner oder Terroristen zu ballern. Zugegeben, das Weltkriegsszenario aus **Battlefield 1942** fährt auch nicht gerade einen Sonderpreis für Einfallsreichtum ein, dafür aber durchaus das spielerische Drumherum. An jeder virtuellen Ecke standen Panzer, Jeeps, Geschütze, Schlachtkreuzer und Flugzeuge. Die namensgebenden Kampforte waren riesig und ließen reichlich Raum für hitzige Gefechte mit 64 Spielern. Plötzlich verlor das eigene Abschneiden an Bedeutung, die erfolgreiche Teamarbeit rückte in den Mittelpunkt und wurde zum spielentscheidenden Faktor. Auch ohne viele Feindabschüsse konnte man ganz oben in der Punkteliste stehen, sofern man genügend strategisch wichtige Punkte eroberte. Mittlerweile spricht man bei jedem neuen Titel, der auf dieses Spielprinzip zurückgreift, von einem „**Battlefield**-Klon“. Auch DICE-intern hat man zahlreiche Ableger produziert. So kämpften wir uns bereits durch Vietnam, das Jahr 2142, Osteuropa, den Nahen Osten und zuletzt sogar Comic-Szenarien.



Der Online-Krieg beginnt: Mit **Battlefield 1942** eroberten die schwedischen Entwickler DICE die LAN-Partys und Online-Server dieser Welt im Sturm.



Das dramatische Gangster-Epos **Mafia** gilt unter Spielern weltweit noch immer als eines der besten Action-Spiele aller Zeiten. Wir finden: zu Recht!

Das waren die 80er!

Folgende Titel haben im Jahr 2002 die Spielspaßmarke von 85 % geknackt:

- Age of Mythology (Strategie, 91 % in 11/2002)
- America's Army (Shooter, 87 % in 9/2002)
- Anno 1503 (Simulation, 90 % in 12/2002)
- Aquanox 2: Revelation (Action, 87 % in 12/2002)
- Battlefield 1942 (Shooter, 91 % in 10/2002)
- Civilization 3 (Simulation, 88 % in 3/2002)
- Cultures 2: Die Tore Asgards (Strategie, 87 % in 4/2002)
- Die Gilde (Simulation, 85 % in 4/2002)
- Die Sims Online (Simulation, 88 % in 12/2002)
- **Dungeon Siege (Rollenspiel, 86 % in 5/2002)**
- Everquest Europa (Rollenspiel, 87 % in 1/2003)
- Everquest: Planes of Power (Rollenspiel, 87 % in 1/2003)
- Everquest: Shadows of Luclin (Rollenspiel, 87 % in 2/2002)
- F1 2002 (Rennspiel, 88 % in 6/2002)
- FIFA 2003 (Sportspiel, 89 % in 12/2002)
- FIFA WM 2002 (Sportspiel, 87 % in 5/2002)
- Fußball Manager 2003 (Simulation, 88 % in 12/2002)
- **Gothic 2 (Rollenspiel, 91 % in 12/2002)**
- Grand Prix 4 (Rennspiel, 87 % in 7/2002)
- **GTA 3 (Action, 89 % in 7/2002)**
- Hitman 2 (Action, 85 % in 10/2002)
- James Bond 007: Nightfire (Shooter, 85 % in 12/2002)
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast (Shooter, 91 % in 4/2002)
- Madden 2003 (Sportspiel, 86 % in 10/2002)
- Mafia (Action, 92 % in 9/2002)
- Medal of Honor: Allied Assault (Shooter, 86 % in 2/2002)
- Morrowind (Rollenspiel, 87% in 6/2002)
- Morrowind: Tribunal (Rollenspiel, 87% in 1/2003)
- NBA Live 2003 (Sportspiel, 91% in 1/2003)
- **Neverwinter Nights (Rollenspiel, 85% in 8/2002)**
- NHL 2003 (Sportspiel, 91% in 10/2002)
- No One Lives Forever 2 (Shooter, 91% in 11/2002)
- Operation Flashpoint: Resistance (Shooter, 88% in 8/2002)
- Port Royale (Simulation, 89% in 7/2002)
- Rallisport Challenge (Rennspiel, 85% in 12/2002)
- Reise nach Nordland (Strategie, 87% in 12/2002)
- **Runaway (Adventure, 86% in 12/2002)**
- Soldier of Fortune 2 (dt.) (Shooter, 87% in 7/2002)
- **Tony Hawk's Pro Skater 3 (Sportspiel, 87% in 5/2002)**
- Indiziert (Shooter, 94% in 10/2002)
- Warcraft 3 (Strategie, 93% in 7/2002)



(T)Euro?

Die gute, alte Deutsche Mark. Über 50 Jahre hat man hierzulande mit ihr gezahlt. Wir hatten uns daran gewöhnt, dass die Preise für aktuelle PC-Spiele zwischen 79 und 99 D-Mark schwankten. Doch am 1. Januar 2002 kam der Euro – und mit ihm versteckte Preiserhöhungen gewiefter Verkäufer, wie der investigative Blickpunkt-Artikel „Preisspiele im €uroland" in PC ACTION-Ausgabe 4/2002 verriet. Wir deckten auf: „Bereits vor der Euro-Einführung wurde es überall befürchtet: Die Währungsumstellung könnte zumindest kurz- und mittelfristig benutzt werden, um die Preise relativ unbemerkt vom Kunden in die Höhe zu treiben. [...] In Extrembeispielen wurde 1:1 umgerechnet, wodurch sich der effektive Preis fast verdoppelte." Doch ganz so schlimm kam es dann doch nicht, wie uns ein Besitzer eines Spielefachgeschäfts im Interview schilderte: „Wir können keine krummen Euro-Preise verlangen, das akzeptieren die Kunden langfristig nicht. Was vorher 39,90 DM kostete, steht jetzt für 19,90 Euro im Regal. Effektiv sind die Preise für unsere Kunden also sogar um rund zwei Prozent gesunken." Die erste PC ACTION-Ausgabe, die man mit Euro bezahlen durfte, warb sogar mit der Info „4,99 € – jetzt günstiger!", da die Leser umgerechnet 23 Pfennig sparten. Clever.

Aber Halo!

Der Großteil der PC-Zockergemeinde vertritt folgende Meinung: „LolololoL, PC-Besitzer sind 1337! Ganz im Gegensatz zu den Konsolen-N00bs! Auf PlayStation und Xbox kann man mit diesen bescheuerten Gamepads doch nicht mal anständig Ego-Shooter bedienen!" Viele wissen aber gar nicht, dass das Baller-Genre auf Konsolen seit Jahren floriert. Obwohl die Maus-und-Tastatur-Steuerung komfortabler und genauer ist, etablierte sich für Konsoleros eine Pad-Steuerung bei Ego-Shootern. Begonnen hat die Revolution der Controller-



Nach unzähligen Terminverschiebungen erschien Blizzards Strategiehammer **Warcraft 3** endlich und avancierte tatsächlich zum erhofften Mega-Hit.



Wer hätte das gedacht? Mit ihrem extrem erfolgreichen Meisterwerk **Halo** ebnete der Entwickler Bungie den Weg für großartige Ego-Shooter auf Konsolen.

Der Überflieger



Das Schwert steht: Kyle Katarn sieht zwar aus wie ein Landstreicher, ist aber eine coole Sau.

In unserem Lieblingsspiel 2002 die Macht sehr stark ist. Unbedingt Jedi Knight 2 Sie spielen müssen, falls geschehen dies noch nicht ist!



◀ **Jedi Knight 2** bietet Gegner, die wir alle aus den ersten **Star Wars**-Streifen kennen. Geile Sache!



▶ Elektrisierend: Held Katarn brutzelt mit seinen effektiven Jedi-Kräften die feindlichen Sith-Penner.

Ja, wir sind Fanboys. Aber **Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast** ist nicht nur der für uns herausragende Action-Titel des Jahres 2002, sondern nach Meinung des Autors das beste Spiel im George-Lucas-Universum *[Anm. d. Red.: Lukasz, wenn man keine Ahnung hat – einfach mal Fresse halten!]*. Sie übernehmen die Kontrolle über den lässigen Bartträger Kyle Katarn sowohl in der Ego- als auch in der Verfolger-Perspektive. Somit ergibt sich ein packender Mix aus deftigen Shooter-Einlagen und spaßigen Lichtschwertkämpfen. Und als wäre das nicht cool genug, gab es in **Jedi Outcast** ein Wiedersehen mit Luke Skywalker, Lando Calrissian sowie den Blechbüchsen C-3PO und R2-D2. Bis heute gibt es eine rege Community, die sich online regelmäßig zu Lichtschwert-Turnieren trifft. Zur Feier dieses **Star Wars**-Spektakels hüllten die PCA-Verantwortlichen damals ein spanisches Model in etwas Alufolie und ließen sie mit einem Jedi-Säbel auf dem Titelbild der Ausgabe 4/2002 posieren. So gefällt uns das.

Ballerei mit Bungies Xbox-Knüller **Halo: Kampf um die Zukunft**. Als Publisher Microsoft sein Prestige-Projekt im März 2002 auf den deutschen Markt brachte, war die **Halo**-Mania in den USA bereits seit einigen Monaten am Laufen. Der fetzige Ego-Shooter war für viele Konsumenten der Hauptgrund, eine Xbox zu kaufen. Immer mehr Leute erkannten, dass Ego-Shooter nicht mehr ausschließlich zur PC-Domäne gehörten. Die Science-Fiction-Story um den gesichtslosen Supersoldaten Master Chief begeisterte Millionen Action-Fans und machte Bungie reich. Drei Sequels und ein Strategie-Ableger namens **Halo Wars** folgten. Und mit ihnen unzählige Ego-Shooter für PlayStation 2, PS3, Nintendo Wii und Xbox 360.

Die richtige Strategie

Im Sommer des erwähnten Jahres schöpften Blizzard-Anhänger neuen Lebensmut. Nach unzähligen fiesen Terminverschiebungen kam endlich der ersehnte Echtzeit-Strategiekracher **Warcraft 3** in die Läden. Es war der erste Blizzard-Titel, der auf eine 3D-Grafik-Engine zurückgriff. Das Fantasy-Pendant zu **Starcraft** bot eine viergliedrige Kampagne, jeweils mit einem Handlungsstrang für jede Rasse des **Warcraft**-Universums. So richtig rund ging es für Orks, Menschen, Untote und Nachtelfen allerdings erst im Mehrspieler-Modus. Bis heute ist **Warcraft 3** fester Bestandteil der E-Sport-Szene. In Südkorea sind manche **WC 3**-Profis so populär wie Spieler der Fußballnationalmannschaft. Der Grafikstil und die Gestaltung der Menüs sollten später als Vorlage für Blizzards erstes Online-Rollenspiel **World of Warcraft** dienen. Diesbezüglich möchten wir diesen Themenbereich mit einem denkwürdigen Zitat aus einer Vorschau zu **WoW** abschließen. Redaktionsurgestein Alexander Geltenpoth philosophierte in PC ACTION 4/2002: „Das Spiel ist darauf ausgelegt, dass Sie nicht 30 Stunden oder mehr pro Woche investieren müssen." Wir meinen: LOOOOL.

Medaillensammler

Noch vor einigen Jahren waren die Grenzen klar definiert. Damit meinen wir nicht den antifaschistischen Schutzwall, der uns so lange Zeit souverän die Ossis vom Hals gehalten hat, sondern die Symbiose aus Computerspiel und Film. Lange Zeit war die Spielgrafik so klobig, pixelig und abstrakt, dass in keinem Moment eine spannungsgeladene Atmosphäre wie in einem Hollywood-Streifen aufkommen konnte. EAs Weltkriegs-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault** jedoch vollbrachte dieses Kunststück. Hatte man zuvor noch Steven Spielbergs Action-Epos **Der Soldat James Ryan** aus dem Kinosessel bestaunt, konnten Shooter-Freunde nun



Unser Lieblingsspiel des Jahres 2000, **No One Lives Forever**, bekam 2002 einen gelungenen Nachfolger. Danach verschwand die Serie leider von unseren Bildschirmen.



Fußball-Deutschland kämpfte sich ins Finale der WM 2002 und scheiterte an Ronaldo. EAs WM-Spiel machte es wieder gut.

die alliierte Invasion am Strand der Normandie vorm Rechner nachspielen. Der überglückliche Harald Fränkel notierte in Ausgabe 2/2002: „**Medal of Honor** ist wie ein Kriegsfilm im Kino. Nervöses Fingernägel- und/oder Popcornkauen können Sie sich abschminken: Beim Spielen müssen Sie beide Hände frei haben! Und dürfen nur die Maus anfingern, die an Ihrem PC steckt. Macht nix. Das ist aufregend genug." Übrigens: Ein paar abtrünnige Ex-**Medal of Honor**-Entwickler legten im November 2009 mit **Modern Warfare 2** den erfolgreichsten Start eines Entertainment-Produkts überhaupt hin. Und übertrafen somit sämtliche Hollywood-Produktionen.

Schuldfrage

„Am Freitag, dem 26. April, geschah es – das für Deutschland Undenkbare. Der Erfurter Schüler Robert Steinhäuser erschoss 16 Menschen und richtete sich danach selbst. Steinhäuser spielte **Counter-Strike** und hörte Heavy-Metal-Musik. Für viele waren damit die auslösenden Faktoren für den Amoklauf identifiziert." Die Ausgabe 6/2002 Ihres Lieblingsmagazins begann verständlicherweise ungewohnt ernst. Unter dem Motto „Mord nach Mausklick?" fragten sich die PCA-Redakteure zum einen, was einen jungen Menschen dazu bewegt, in einer Schule ein Blutbad anzurichten. Zum anderen aber auch, warum sich viele Medien und Politiker auf der Suche nach den Beweggründen des Täters sofort auf unser Hobby stürzen. Besonders ärgerlich war jedoch nicht die Berichterstattung an sich, sondern die Art und Weise. Eine große Tageszeitung druckte beispielsweise einen riesigen Screenshot eines indizierten Activision-Shooters auf Seite 1 und stellte ihn als Szene aus **Counter-Strike** dar. Wie selbstverständlich sah man einen direkten Zusammenhang zwischen Action-Spielen und Gewaltexzessen. Andere beschrieben wenig fachkundig, dass der „Massenmord" in Erfurt genau wie in der „**Counter-Strike**-Simulation" ablief. Der damalige Kanzlerkandidat Edmund Stoiber sprach sich schnell für ein „generelles Verbot von brutalen Computerspielen" aus. Die populären LAN-Partys wurden plötzlich von einem Großteil der älteren Generationen als Ausbildungslager für Killer angesehen. Auch für die PC ACTION hatte der Amoklauf von Erfurt Folgen. Prangten auf den Titelseiten jahrelang hübsche Babes mit Pistolen oder Gewehren, hat man sich ab Ausgabe 7/2002 von derartigen Darstellungen entfernt. Seitdem finden sich deutlich mildere Motive von Spielcharakteren auf den Titeln. Bedauernswerterweise hat sich an den Methoden der Medien wenig geändert. Bei ähnlichen Vorfällen wie zuletzt in Winnenden gibt es stets schwarze Schafe, die statt auf eine fundierte Berichterstattung lieber auf Gamer-Kritik setzen.

Fortsetzung folgt

Es ist viel passiert im Jahre 2002. Doch auch die folgenden zwölf Monate waren ziemlich ereignisreich. Sie möchten wissen, wie es in der Weltgeschichte weiterging? Dann kaufen Sie gefälligst die nächste Ausgabe!

Flop des Jahres

Seit Urzeiten wünschten wir uns einen Shooter im Command&Conquer-Universum. Aber es sollte einfach nicht sein …



Enttäuschend: Die Optik von **C&C: Renegade** war damals schon nicht hübsch.

Es war vielleicht nicht der globale Flop des Jahres, aber definitiv unsere größte Enttäuschung. Als Shooter-Fanatiker und Anhänger der trashigen, aber sympathischen **Command & Conquer**-Serie hofften wir auf einen anständigen Action-Ableger. Ganz so schlecht war das Werk der altehrwürdigen Westwood Studios nicht, trotzdem konnte man in Zeiten eines **Medal of Honor: Allied Assault** nicht über derart gravierende KI-Aussetzer und die miese Grafik hinwegsehen. Es hagelte mäßige Wertungen im 70er-Bereich für den Shooter, wir vergaben 75 % in Ausgabe 3/2002. Doch die Geschichte wird noch trauriger. Mit dem offiziellen Nachfolger **Command & Conquer: Tiberium** wollten die Entwickler, die mittlerweile EA LA hießen, alles besser machen. Da man den hohen Qualitätsansprüchen allerdings nicht gerecht werden konnte, stoppte die Firmenleitung die Produktion von **Tiberium** im September 2008. Das Ego-Shooter-Genre und das **C&C**-Universum passen anscheinend einfach nicht zusammen.

Redaktionsbesprechung

Und plötzlich waren die attraktiven Damen verschwunden. Ein Blick zurück.

PCA-Leser im Schock: Die legendären Cover-Babes sind Geschichte. Statt nackter Haut gibt's ab Ausgabe 7/2002 Gaming-Motive auf dem Titel. Der echte Aufreger ist jedoch das phänomenale Video-Format „Gute Spiele, schlechte Spiele". Der ansprechende Verpackungstext: „Garantiert noch schlechter als das Original ‚Gute Zeiten, schlechte Zeiten'. Schlechtere Schauspieler, schlechteres Drehbuch, schlechtere Locations. Na ja, sehen Sie selbst." Die Geschichten sind legendär. Vom unglücklich verliebten Gero alias Benny Bezold etwa, Spitzname Schwuchtel. Oder von Montgomery Schmerz, Pacino-reif interpretiert von Harald Fränkel, in einem packenden Sorgerechtsstreit. Bis heute existiert das Gerücht, dass die Amerikaner diese alten GSSS-Aufnahmen in Guantanamo benutzen, um Terroristen zu foltern.

Technik, die begeisterte

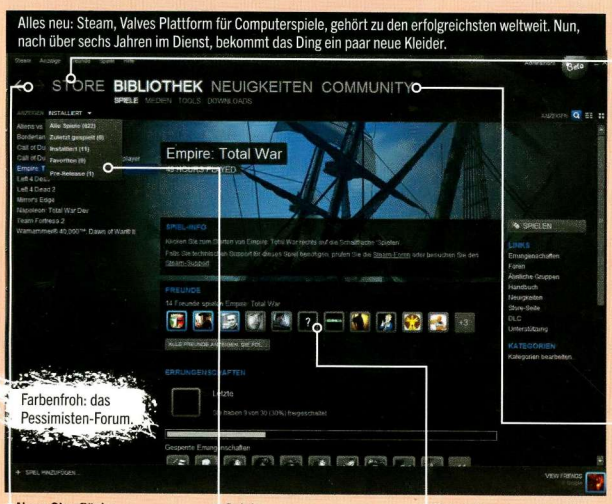
Diese Themen beschäftigten Hardware-Freaks.

Coke gegen Pepsi, Schalke gegen Dortmund, AMD gegen Intel. Solche Auseinandersetzungen sind nicht nur reine Duelle, sondern Glaubensfragen. Seit jeher brauchen Zocker mit einer Vorliebe für Action-Spiele die neueste Hardware, damit die virtuellen Abenteuer nicht zu einer Diashow verkommen. Ab der Jahrtausendwende herrschte ein Leistungs- und Preiskampf zwischen Intels Pentium und AMDs Athlon. Zudem waren TFT-Monitore im Kommen. Bis dato griff der Großteil der PC-Besitzer auf deutlich günstigere, aber übermäßig fette Röhrenmonitore zurück. Währenddessen stellten Handy-Hersteller ihre ersten Modelle mit Digicams sowie UMTS vor. Doch bis der mächtige Netzstandard serienreif und für Privatanwender nutzbar wurde, dauerte es noch bis 2004.



Big Action auf einem der ersten LCD-Monitore. Raffiniert, was?

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



Alles neu: Steam, Valves Plattform für Computerspiele, gehört zu den erfolgreichsten weltweit. Nun, nach über sechs Jahren im Dienst, bekommt das Ding ein paar neue Kleider.



Steam-Store: Der Spielemarktplatz von Valve wurde überarbeitet. Damit Sie mehr kaufen.



Freunde: Sofern Sie welche haben, dürfen Sie diese nun alle wieder sperren.

• Neue Oberfläche
Valve denkt anscheinend, dass die meisten Nutzer aufs Rentenalter zusteuern. Oder blind wie ein Maulwurf sind. Die wichtigsten Menüpunkte sind nämlich RIESIG!

• Spiele
Alle Ihre gekauften Titel dürfen Sie nun übersichtlich in vorgegebene und eigens erdachte Kategorien verpacken. Bei uns heißen die dann „Bier", „Ab 18" und „Ab-18-Titten!!!".

• Mehr Infos
Klicken Sie auf ein Spiel, erfahren Sie nun auf einen Blick alles Wichtige. Etwa, wer von Ihren Freunden den Titel schon zockt oder welche Achievements Sie schon freigeschaltet haben.

Steam

Mehr Dampf unter der Haube

SPIELE-PLATTFORM Steam macht sich hübsch, gucken Sie mal!

Steam, die seit der Veröffentlichung 2003 mächtig gewachsene Software-Plattform, bekommt ein neues Gesicht. Gut, das wünschen wir uns auch für unsere Bundeskanzlerin, aber da kann Entwickler Valve sicher nichts mehr retten. Anders bei Steam:

Beta für alle

Wer bereits einen Steam-Account besitzt, kann zunächst freiwillig in die Beta-Phase der generalüberholten Plattform einsteigen. Hunderte, teils minimale Änderungen wurden laut Steam-Chef John Cook vorgenommen, viele davon auf Wunsch und Anregung der Community. Spiele lassen sich nun etwa besser sortieren und anzeigen, die Freundesliste lässt sich komfortabel bearbeiten. Wenn Sie – wie wir – scheißneugierig sind und ebenfalls einen Blick auf die Beta-Version werfen möchten, seien Sie freundlich, aber bestimmt gewarnt: Das ist eine Beta-Fassung. Da sind noch einige Fehler drin. Und wie man das Ding wieder auf Anfang setzt, haben wir noch nicht rausgefunden.

Scheißgericht

Steam-Hasser indes bekommen neues Futter für Verwünschungen, denn der Bundesgerichtshof hat am 11. Februar entschieden, dass es Plattformen wie Steam erlaubt ist, den Handel mit heruntergeladenen Spielen zu verbieten. Für viele Spieler ist das eine Katastrophe, denn gerade junge Zocker finanzieren so ihr Hobby. Im Laden gekaufte Titel dagegen sind ausdrücklich zum Weiterverkauf zugelassen.



HÖRNCHEN MEINT: „Hey, Steam an sich ist cool. Aber warum soll ein Jugendlicher sein durchgezocktes Spiel nicht weiterverkaufen dürfen? Rein technisch sollte das doch machbar sein. Geldgierige Schweine, allesamt."



Computec BÄM! Award

Nominieren Sie Ihre Lieblingsspiele

PREISVERLEIHUNG Ihre Meinung ist gefragt – stimmen Sie ab!

DER GAMES AWARD

Der Computec BÄM! Award 2010 wirft seinen Schatten voraus: Wie in den vergangenen Jahren verleihen Leser und User großer Fachzeitschriften, Communitys und Websites (u.a. PC Games, play³, N-ZONE, buffed, PC Games Hardware, pcgames.de) die Trophäe an die Entwickler der besten PC- und Konsolenspiele. Jetzt sind Sie gefragt: Wir brauchen Ihre Vorschläge! Welches Spiel (muss zwischen Mai 2009 und April 2010 erschienen sein) ist Ihr persönlicher Favorit? Schreiben Sie eine Mail an nominees@bamaward.de (bitte System und Kategorie nicht vergessen, siehe Kasten). Das eigentliche Voting startet voraussichtlich im Mai. Der Computec BÄM! Award wird im Rahmen der gamescom 2010 verliehen.

Adrenalin
„Dein Herz schlägt schneller und der Blutdruck steigt – diese Games sind Nervenkitzel pur."

Atmosphäre
„Diese Spiele ziehen dich in ihren Bann und du spürst diese ganz besondere Aura, die dich beim Zocken umgibt."

Weltenbummler
„Die weltbesten MMORPGs, die die meisten Gamer über Jahre in ihr virtuelles Universum locken."

Intelligenz
„Strategen, Taktiker, Gedächtnisakrobaten oder auch Rätselknacker sind hier gefragt."

Kopf
„Welches Game hat den coolsten, außergewöhnlichsten und cleversten Spiele-Charakter?"

Party
„Diese Spiele rocken jede Party: von Karaoke über Musik-Games bis hin zum gemeinschaftlichen Sportspiel."

Teamgeist
„Ob gemeinsam oder allein gegen alle: die besten Multiplayer-Spiele."

Klang
„Die Spiele überzeugen durch eine einzigartige Musikuntermalung oder die stärksten Soundeffekte."

Online- oder Browser-Game
„Kostenfrei und Spaß dabei: Diese Internet-Spiele faszinieren wochen-, monate-, jahrelang!"

Die Gerüchteküche brodelt!

- Die Internetspatzen pfeifen von den virtuellen Dächern, dass **WoW: Cataclysm** auf der Kölner Rollenspielmesse RPC gezeigt wird. Wunschdenken: 100 Prozent, Wahrscheinlichkeit: 10 Prozent.
- Entlassungen bei Activision Blizzard? Unbestätigten Meldungen zufolge hat sich das Unternehmen von Dutzenden Mitarbeitern in den Studios Radical Entertainment, Luxoflux, Neversoft und Underground Development getrennt. George Broussard (3D Realms) twitterte gar, dass 90 Leute bei Radical Entertainment gehen mussten. Den anderen genannten Studios wünschte er „viel Glück".



Heimat des Terrors: Zelle.

Die ersten Screenshots von **Civilization 5** sehen stimmig aus.

Civilization 5

Völkerwanderung

STRATEGIE Ganz überraschend kündigte 2K Games einen Nachfolger an.

Schon im Herbst 2010 soll der fünfte Teil der Strategie-Reihe **Civilization** erscheinen. Das kündigte 2K Games Mitte Februar überraschend an. Wieder führen Sie in **Civilization 5** eine der 18 Nationen von der Steinzeit ins Weltraum-Zeitalter. LAN-, Hotseat- und Internet-Modus sind genauso integriert wie eine Unterstützung für Freundesnetzwerke.



CHRISTIAN MEINT: „Außer der Social-Networking-Komponente ist an **Civ 5** nichts neu. Trotzdem freue ich mich auf eine Rückkehr der Reihe."

Ghost Recon: Future Soldier

Zukunftsvision

ACTION Ubisoft setzt seine altbekannte Taktik-Shooter-Reihe fort.

Anfang Februar hat Publisher Ubisoft **Ghost Recon: Future Soldier** angekündigt. Das Spiel soll noch dieses Jahr zum Weihnachtsgeschäft erscheinen und wird von Ubisofts Pariser Studios entwickelt. In diesem Taktik-Shooter erleben Sie Kämpfe mit fortschrittlichsten Waffen und militärischen Prototypen aller Art – so der Hersteller.



SEBASTIAN MEINT: „Ich freue mich, dass **Ghost Recon** fortgesetzt wird, hoffe aber, dass Ubisoft das Spiel nicht zu leicht macht."

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Ubisoft hat bisher nur das Logo des Spiels veröffentlicht – keine Bilder.



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 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. „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.



Die beiden Damen haben irgendwas mit **Allods Online** zu tun. Was genau, ist uns beim Anblick dieses Bildes entfallen.

Lustobjekte des Monats

Steckbrief

Spiel: Allods Online
Name: Pamela de Desirae (links), Constance de Ardeur
Spitzname: National-Elf Pam & National-Elf Connie
Position: Sich aneinander festhaltend, um nicht umzufallen
Alter: Unbekannt, aber man fragt Damen gar nicht danach!
Geschätzte Körbchengröße: 75DD
Geburtsort: Tenebra Allod, wo sich auch ihre Herrscherhäuser befinden. Wie man sehen kann, sind beide Geschlechter eng befreundet.
Was wir uns beim Anblick dieses Bildes wünschen: Flügel! Wer wollte nicht schon mal selbst fliegen können?
Neuigkeiten zum Spiel: Am 16. Februar startete die Open-Beta-Phase des kostenlosen Online-Rollenspiels. Wer in die Rüstung einer der 28 Charakterklassen schlüpfen will, schaut am besten auf der offiziellen Webseite des Titels vorbei: http://de.allods.gpotato.eu.

Zitat des Monats

Sprüche, die uns diesen Monat das Leben versüßt haben:

„Warum zur Hölle brauchen wir ein gottverdammtes HUD?"
Peter Molyneux bei einer Präsentation seines neuen Xbox-360-Projekts Fable 3 über Sinn und Unsinn einer Benutzeroberfläche bei Rollenspielen.

„Battlefield 3 [...] wird alles wegblasen."
Dice-Firmengründungsmitglied Fredrik Liliegren über den nächsten Teil der Mehrspieler-Shooter-Reihe.

„Fucking boring!"
Stuart Black, Chef-Entwickler des Shooters Black, der aktuell für Codemasters an einem neuen Projekt arbeitet, über aktuelle Ego-Shooter, bei denen zu viel Wert auf das Suchen von Deckung gelegt wird.

Lord of Ultima

Leichenschändung

STRATEGIE Bekannte Spielmarke neu aufgelegt



Webseite des Spiels. Zum Redaktionsschluss lagen uns keine Screenshots von **Lord of Ultima** vor.

Der deutsche Entwickler EA Phenomic (**Battleforge**) belebt eine der bekanntesten Marken der 90er wieder – **Ultima**. Allerdings nicht in Form eines Rollenspiels. Bei **Lord of Ultima** handelt es sich um ein browserbasiertes Aufbau- und Strategiespiel. Hier gründen Sie eine Stadt, errichten drumherum schützende Mauern, schließen Handelsverträge und sorgen für den stetigen Nachschub von Rohstoffen. Wer Expansionspläne hegt, rekrutiert eine Armee und greift kurzerhand Siedlungen anderer Spieler an. Derzeit befindet sich **Lord of Ultima** in der geschlossenen Beta-Phase. Ein Fertigstellungstermin wurde noch nicht genannt, auch über die für Spieler eventuell anfallenden Kosten sowie über den Bezug zur früheren **Ultima**-Serie ist noch nichts bekannt. Interessierte Strategen finden unter www.lordofultima.com weitere Infos.



ALEX MEINT: „Eigentlich kann ich dazu noch gar nichts meinen, da die Server zum Zeitpunkt der Heftdrucklegung offline waren. Warten wir die Entwicklung also einfach mal ab."



I'm not Alone

Was für ein Blutbad!

ACTION Irgendwie wussten wir schon immer, dass alles Böse aus Österreich kommt!



Der Held Patrick Weber kann in die dämonische Parallelwelt eintauchen. Dort sieht er allerlei Grässlichkeiten wie zum Beispiel diese in der Wanne voller Blut badende Leiche.

Mit „Böse" meinen wir ausnahmsweise nicht bekannte österreichische Politiker, sondern den Pianisten Lilian von Gruber, einen durchgedrehten Musiker und Massenmörder. Eigentlich ist er längst dahingeschieden, aber sein Geist spukt immer noch durch sein ehemaliges Haus und färbt der gebrechlichen Neubesitzerin das Haar noch weißer, als es schon ist. Der Spieler schlüpft in die Haut des Exorzisten Patrick Weber und säubert das Anwesen von blutrünstigen Dämonen, bis er schließlich Lilian von Gruber persönlich gegenübersteht. **I'm not Alone** erscheint am 11. März.



ALEX MEINT: „Optisch reißt das Spiel keine Bäume aus, für Fans der ersten Teile der **Resident Evil**-Reihe aber durchaus in Ordnung."

Stargate: Resistance

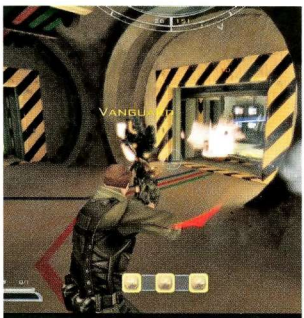
Leiste Widerstand!

ACTION Manche Tore sollten nie geöffnet werden.

Das Serien-Spin-off **Stargate: Resistance** ist erschienen – und alle so: „Ja, und?" Selbst hartgesottenen Sternentor-Anhängern dürfte recht schnell auffallen, dass dieser Mehrspieler-Third-Person-Sci-Fi-Action-Außerirdischen-Shooter nicht unbedingt das Gelbe vom Ei ist – so viel können wir Ihnen auch ohne einen eingehenden Test verraten. Einziger Trost: Über Steam kostet es nur 15 Euronen.



JÜRGEN MEINT: „Vielleicht mag ich das Spiel nicht, weil ich **Stargate** doof finde – vielleicht aber auch, weil es Müll ist. Ich tippe in diesem Fall auf Letzteres."



Mit dem Granatwerfer verfehlen wir den Außerirdischen. Wie unrealistisch.

Tops & Flops

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Infocom lebt!



Anscheinend hat Activision Blizzard vor, die Marke Infocom wiederzubeleben. Darauf deutet die Webseite www.infocom-fiction.com hin. Activision hatte das vor allem für seine Text-Adventures (**Zork**) berühmte Entwicklerstudio Infocom 1987 erworben, 1989 geschlossen und den Namen danach nur noch eine Zeit lang als Label verwendet.

Cities XL ist tot!



Entwickler Monte Cristo hat sich entschieden, den Online-Part von **Cities XL** abzuschalten. Grund: Es fanden sich in den vergangenen Monaten einfach zu wenig Abonnenten. Kein Wunder, schließlich passte das Preis-Leistungs-Verhältnis beim Planeten-Modus, für den Spieler monatlich knapp acht Euro berappen sollten, einfach nicht. Seit 8. März geht's offline weiter.

The Wheel of Time lebt auch!



The Wheel of Time ist eine Buchreihe des mittlerweile verstorbenen Robert Jordan, zu der es vor über zehn Jahren mal einen Fantasy-Shooter gab (Bild). Jetzt will Red Eagle Games, Inhaber der Film- und Videospielrechte zusammen mit Obsidian Entertainment (**Alpha Protocol**) neue, im **WoT**-Universum angesiedelte Titel entwickeln. Als Publisher wird Electronic Arts auftreten.

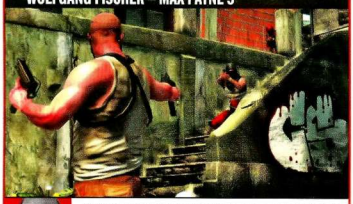


Most Wanted

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

Unsere Most-Wanteds

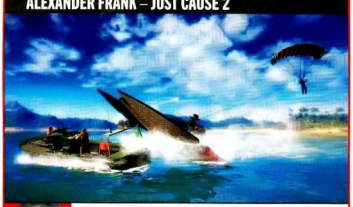
WOLFGANG FISCHER – MAX PAYNE 3





Zwischen Max und mir gibt es erschreckend viele Parallelen: Wir sind beide älter und fetter geworden und wir sehen toll in Muskelshirts aus.

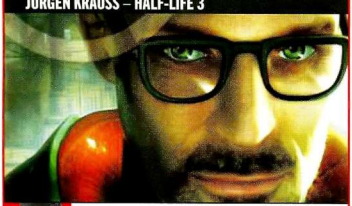
ALEXANDER FRANK – JUST CAUSE 2





Ich freue mich auf die sonnigen Strände im zweiten **Just Cause**, weil der Vorgänger gut war und weil ich reif für die Insel bin.

JÜRGEN KRAUSS – HALF-LIFE 3





Es wird kommen. Ganz bestimmt. Irgendwann. Wenn Sie es am wenigsten erwarten. Da bin ich gaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaanz sicher!

CHRISTOPH SCHUSTER – FALLOUT: NEW VEGAS

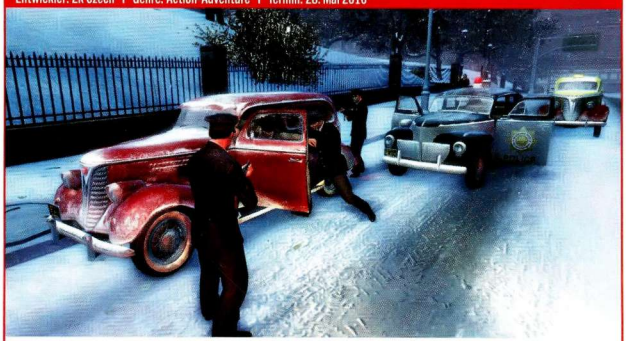




Ich mag Vegas. Ich mag Obsidian. Und ich mag **Fallout**. Deshalb hebe ich mein Glas auf diesen Titel und geh dann heim. Elvis has left the building.

1 Mafia 2

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



„Was das Gameplay betrifft, wird **Mafia 2** die Grenzen des Möglichen sprengen." Große Worte von Projektleiter Denby Grace. Natürlich ist das im Vorfeld einer Spieleveröffentlichung normal, Entwickler halten genau wie Eltern ihren kleinen Balg immer für den Tollsten. Das Schöne bei **Mafia 2**: Der Titel könnte dem wirklich gerecht werden!

2 Starcraft 2: Wings of Liberty

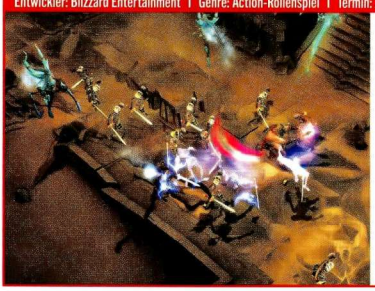
Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Echtzeit-Strategie | Termin: 2010



Endlich! Auf diesen Moment hat ein ganzes Volk eine Dekade lang gewartet. Doch auch Strategie-Fans ohne 16:9-Blick freuen sich in Anbetracht des Beta-Starts einen Fleck auf die Hose. Was hingegen die Besten der Besten – also wir – davon halten, erfahren Sie in unserer achtseitigen Mega-Vorschau. Geil!

3 Diablo 3

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



Die Reaktion auf unseren dreisten Ausschluss in der letzten Ausgabe war groß. Dennoch reichte es nur für Platz 3. Anscheinend ging der Höllenfürst tatsächlich im Trubel um den Beta-Start von **Starcraft 2** unter. Wir erwarten eine Revision dieses Umstandes in der nächsten Ausgabe. Im Moment bleibt dem Teufel nur Bronze.

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!

Ein Paket aktueller Spiele-Blockbuster, welches wir aus diversem Krempel zusammenstellen, der sich auf, in oder unter unseren Schreibtischen findet ...

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: 4. Quartal 2010



Crysis 2 überraschte uns gleich doppelt: Zum einen, da es den Sprung in die Top 3 verpasste. Unsere Leser scheinen doch keine solchen Grafik-Huren zu sein, wie wir immer dachten. Respekt! Darüber hinaus plapperte EA aus, dass der Release des Über-Shooters für Ende 2010 angedacht ist. Ui – damit hatten wir nicht gerechnet!

5 The Witcher 2: Assassins of Kings

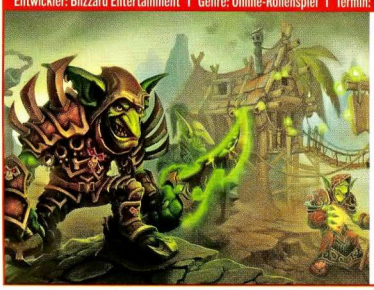
Entwickler: CD Projekt | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 2011



Was den neuen Hexer angeht, hüllten sich die polnischen Entwickler in letzter Zeit in gespenstisches Schweigen. Im März soll sich das allerdings ändern. Dann findet nämlich eine große Pressekonferenz statt, auf der die Macher unter anderem die neue Technologie präsentieren, die in **Witcher 2** zum Einsatz kommt.

6 World of Warcraft: Cataclysm

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Ende 2010



PC ACTION wird seriös, Russland wird eine Demokratie und **WoW** erreicht seinen Zenit. Drei Dinge, die wir bisher für unmöglich hielten. Letzteres trat nun allerdings tatsächlich ein. Zum Glück erscheinen noch dieses Jahr die dritte Erweiterung **Cataclysm** und das neue Battlenet, um dieses Paradoxon wieder aufzulösen.

7 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action | Termin: 3. Quartal 2010



8 Deus Ex 3

Entwickler: Eidos Montreal | Genre: Action | Termin: N. n. b.



9 Guild Wars 2

Entwickler: Arena Net | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: 2011



10 Splinter Cell: Conviction

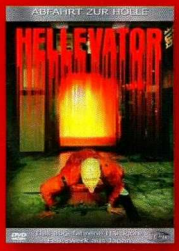
Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action | Termin: 15. April 2010



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)

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)

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

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!)

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)

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



Protoss, Zerg und jede Menge kleiner Effekte: Eine typische Szene aus der Beta von **Starcraft 2: Wings of Liberty**.

Kann bei dem Krach nicht schlafen: Pyramüde.

Screen-Info

Alle Screenshots in dieser Vorschau konnten wir in der Beta selbst anfertigen. Ob sich die Grafik bis zum Release noch verändert, ist ungewiss. Blizzard will, dass **Starcraft 2** auch auf alten Rechnern flott läuft.

Starcraft 2: Wings of Liberty

Zergenaufstand

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment | Termin: Mitte 2010

Text: PC ACTION Redaktion

Die Beta zu **Starcraft 2: Wings of Liberty** ist endlich gestartet. Und wir sind dabei!

FAQ

Schon wieder so eine Vorschau, nur weil einer eurer Hansel irgendwo auf der Welt für zehn Sekunden ein Video vom Spiel gesehen hat? Albern!

Von wegen! Es ist alles ganz anders. Wir waren nämlich in der Geschlossenen! Und diesmal ist damit nicht die Nervenklinik vor den Toren der Stadt gemeint, sondern die geschlossene Beta von **Starcraft 2: Wings of Liberty**. Die startete am 18. Februar 2010. Und natürlich waren wir unter den Ersten, die einen Beta-Key bekamen. Einfach, weil wir uns überall vordrängeln, alte Omas aus dem Weg schubsen und uns bei den coolen Jungs von Blizzard einschleimen. Vier Redakteure haben etliche Stunden in der Beta verbracht und schildern Ihnen auf den nächsten acht Seiten ihre Erfahrungen mit Protoss, Terranern und Zerg. Toll, oder?

Noch toller wäre es, wenn ich selber mal spielen dürfte! Wie komme ich denn in die Beta? Oder ist da kein Platz mehr, weil ihr PCA-Fettsäcke euch da reingedrängt habt?

Hey! Wir haben nur schwere Knochen! Aber keine Angst! Blizzard wird nach und nach weitere Wellen von Beta-Keys an die darbende Strategen-Gemeinde herausgeben. Um dafür berücksichtigt zu werden, müssen Sie sich zunächst unter eu.battle.net einen kostenlosen Battlenet-Account anlegen. Ist das vollbracht, klicken Sie auf „Betaprofil-Einstellungen" und laden ein kleines Programm herunter, das Ihre Systemspezifikationen ermittelt. Gute Chancen hat, wer ungewöhnliche Komponenten in seinem PC verbaut hat. Denn dadurch kann Blizzard testen, ob **Starcraft 2: Wings of Liberty** auch auf exotischen Systemen ordnungsgemäß läuft.

Lohnt sich der Aufwand denn? Wie groß ist denn der Umfang der Beta? Welche Karten und Spielmodi sind dabei?

Es handelt sich um eine reine Multiplayer-Beta. Einblick in den Einzelspieler-Modus bekommen Sie dadurch nicht. Auch ein LAN-Modus ist nicht enthalten. Allerdings dürfen Sie alle drei Rassen (Protoss, Zerg und Terraner) ausprobieren. Als Schlachtplätze dienen dabei die Zwei-Spieler-Karten „Glühende Sande", „Wüstenoase", „Felder des Krieges" und „Schrottplatz" sowie „Kulasklamm", „Metalopolis", „Shakuras-Plateau", „Verschollener Tempel" und „Zwielichtfestung" für jeweils vier Spieler. Als Spielmodi stehen 1 vs. 1, 2 vs. 2 und Jeder gegen Jeden zur Verfügung. Sie dürfen auch gegen einen sehr leichten KI-Gegner antreten. Außerdem können Sie mit der Beta den ersten Blick auf die neuen Funktionen des Battlenet 2.0 werfen. Was noch fehlt, ist der mächtige Editor, den Blizzard für **Starcraft 2: Wings of Liberty** angekündigt hat. Für den müssen Sie wohl noch bis zur Veröffentlichung des eigentlichen Spiels warten.

Ich sabbere und will auch! Habe mich schon registriert. Wann kommt denn endlich dieser blöde Beta-Key? Und wann kommt das fertige Spiel? Ach, wäre es doch schon so weit!

Nun werden Sie mal nicht melodramatisch! Sie müssen halt darauf hoffen, dass Blizzard Ihnen einen Key schenkt. Oder Sie kaufen den, den Kollege Horn gerade für 400 Euro illegal auf Ebay anbietet. Wir erwarten den Release von **Starcraft 2: Wings of Liberty** übrigens im Spätsommer 2010. Und jetzt: Zack, zack, Artikel lesen! Bevor Sie hier noch alles volltropfen!

DIE TERRANER: Robert Horn macht's mit Menschen



Vergleicht man die Terraner mit ihren Gegnern, den Zerg und Protoss, kommt einem der Gedanke an den stillen, unauffälligen Nachbarn von nebenan. Kurzum: Die Terraner sind die normalsten der drei Rassen. Dabei haben die Menschen in ihren schweren Rüstungen Vorteile, die den anderen Rassen gehörig den Schlüpfer nass machen können!

Klassisch!

Terraner haben weder brutale „Isch mach disch platt!"-Superwaffen wie die Protoss noch Berge an Einheiten wie die Zerg. Die Stärke der Menschen beruht vielmehr auf spezialisierten Einheiten und einer soliden Verteidigung, die, vernünftig aufgestellt, ganze Massen an Feinden in Fetzen ballert. Für schnelle Angriffe kurz nach Match-Beginn eignen sich billig und schnell produzierte Space Marines. Im Gegensatz zu den anderen Rassen dürfen die Terraner überall sofort losbauen und Teile der Basis verschieben, was ihre ungeheure Flexibilität unterstreicht. Von allen drei Völkern kann man die Terraner am ehesten als einsteigertauglich bezeichnen. Dennoch sind sie schwer zu meistern!



Belagerungspanzer, Space Marines und der eine oder andere Thor sind wie eine gepanzerte Faust, die Sie dem Gegner in den Magen rammen.

Biegsam wie 'ne Brezel



Helferlein: Das kleine, gelbe Ding vorne ist ein M.U.L.E., der für kurze Zeit rasend schnell Kristalle farmt. Das kostet aber 50 Energie.

Terraner setzen auf Flexibilität. Sie können große Teile der Basis jederzeit an einen anderen Ort verlegen. Die Kommandozentrale lässt sich nun in zwei Richtungen ausbauen. Erste Möglichkeit: Die Umwandlung zur planetaren Festung stattet Ihr Hauptgebäude mit einer fetten Kanone aus. Ideal, um neu errichtete Bauplätze zu schützen! Zweite Möglichkeit: Als Satellitenzentrale dürfen Sie für 50 Energie den M.U.L.E. anfordern, der rasend schnell Mineralien fördert – allerdings nur für kurze Zeit. Noch cooler: Für ebenfalls 50 Energie stocken Sie Ihr Versorgungsdepot um ganze acht Plätze auf! Durch diese beiden Vorteile drehen die Terraner das Tempo gerade zu Beginn mächtig auf. Erste Space-Marine-Einheiten sind schnell gebaut, denn dafür benötigen Sie nur Mineralien, aber kein Vespingas. Sie überraschen unvorsichtige Gegner so schon zu Beginn mit einem Haufen wild um sich schießender Kerle, die laut grölend direkt in die feindliche Basis stapfen.

Dicke Mauern bauen

Wie die schleimigen Zerg müssen die Terraner zur Verteidigung sowohl Boden- als auch Luftabwehr separat errichten. Bunker, die Sie mit Space Marines vollstopfen, dienen dabei der Abwehr feindlicher Bodentruppen. Nett: Benötigen Sie dringend Geld oder wechselt die Front, können Sie Bunker recyceln und bekommen dafür die vollen Ressourcen erstattet. Das funktionierte in früheren Versionen sogar mit den Raketentürmen der Terraner, wurde aber von den Entwicklern wieder entfernt. Dafür nutzen Sie nun Versorgungsdepots, um effektiv Einfallswege Ihres Widersachers zu blockieren. Die Gebäude lassen sich nämlich im Boden versenken und gewähren damit den eigenen Truppen Durchmarsch und halten Feinde (wenn auch passiv) für einige Zeit auf. Wenn Sie dahinter einige Raketentürme, Bunker, Space Marines und Belagerungspanzer im Belagerungsmodus postieren, schlagen sich die meisten Gegner an so einem Bollwerk die Beißwerkzeuge blutig.



Perfekte Verteidigung: Vorne Depots, dahinter Bunker, Raketentürme, Belagerungspanter und Marines. Der Feind kann kommen.

Der Tod von oben



Langweilig: Die Schweren Kreuzer der Terraner wurden entschlackt. Sie dürfen nur noch die altbekannte Yamato-Kanone anbauen.

Terraner sind überall zu Hause, haben mit dem Belagerungspanzer und den Space Marines gute Bodentruppen und stellen eine starke Luftwaffe auf, die einiges an Schaden anrichten kann. Aber auch hier gilt: Keine der Einheiten ist (bislang) übermächtig, jedes Flugteil erfüllt einen bestimmten Zweck und ist ohne Unterstützung meist schneller unter Feindfeuer verpufft, als sie „Hoppala" rufen können. Enttäuschend (weil langweilig) kommt der Schwere Kreuzer der Terraner daher. In früheren Versionen konnte man ihn noch mit verschiedenen Waffen bestücken. Geblieben ist in der Beta nur die gute, alte Yamato-Kanone. Cooler finden wir dagegen Einheiten wie den Viking, der billig und schnell produziert wird und sich bei Bedarf von einer Luft- in eine Bodeneinheit umwandelt (yeah, Transformers!). Gut für die eigene Verteidigung und störende Angriffe eignet sich der Raven, eine leichte Unterstützungseinheit, die Geschütztürme und Drohnen auf dem Schlachtfeld abwirft. Tarnbare Banshee-Jäger gegen Bodenziele und eine gesunde Mischung aus Vikings und Schweren Kreuzern bringen jede Verteidigung ins Wanken!

Ärgern Sie ihn!

Da Sie als Spieler der Terraner nicht dazu kommen werden, eine Ihrer Superwaffen bequem vor der Basis des Feindes zu parken (etwa wie die Schweine-Protoss mit ihrem Drecks-Mutterschiff!), sollten Sie sich einige fiese Taktiken zurechtlegen, die Ihre Feinde unter Druck setzen.

Volle Breitseite Marines

Ihre billigste, am schnellsten produzierte Einheit ist der gemeine Space Marine. Bauen Sie einen Reaktor an Ihre Kaserne, spuckt das Ding schneller Kämpfer am Fließband als unser Außenminister peinliche Sprüche. Die schiere Masse macht's hierbei! Außerdem cool: Mit ein wenig mehr Arbeitseinsatz dürfen Sie Ghosts entwickeln. Diese Bodeneinheit tarnen Sie, bestücken sie mit netten Nuklearraketen und schicken den Todesboten an eine unbewachte Ecke der gegnerischen Basis … Auch kann es sich lohnen, Bodentruppen per Medivac-Transportschiff über feindlichem Grund abzuwerfen. Sogar Ihr dickster Brummer, der Thor, lässt sich als Luftpost verschicken.



Bombenleger: Wenn Sie geschickt vorgehen und Ihren Ghost ungesehen an die feindliche Basis bringen, dürfen Sie solch eine Explosion bestaunen.

Was hat er vor, der Thor?



Koloss: Der Thor setzt Feinde in der Luft und am Boden mächtig unter Druck. Seine Nützlichkeit muss er aber noch beweisen.

Ja, diese Einheit ist wohl das ungeliebte Kind der Blizzard-Entwickler. Was haben die Programmierer da nicht schon dran herumgeschraubt. Mal war der Thor eine brutale Artillerie-Einheit, die über weite Entfernung feuern konnte, mal fungierte er als gigantische Flugabwehr oder gar als dick gepanzerte Speerspitze eines terranischen Angriffs. Zurzeit jedoch ist der Thor nur ein kläglicher Schatten seiner selbst. Er ist langsam, sauteuer in der Herstellung und steckt weniger ein als ein herkömmlicher Kleptomane. Wofür also bauen? Vielleicht, um mal zu lachen! Denn zumindest die Sprachausgabe des Thors ist denkwürdig: Klicken Sie den Riesen an, schallt Ihnen unverkennbar eine österreichisch klingende Stimme entgegen, angelehnt an den Ösi aus Stahl, Retter unzähliger Welten, „Gouvernator" Arnold Schwarzenegger. So verlieren Sie wenigstens mit einem breiten Grinsen, wenn Sie Ihre Ressourcen in den unnützen Riesen pumpen.

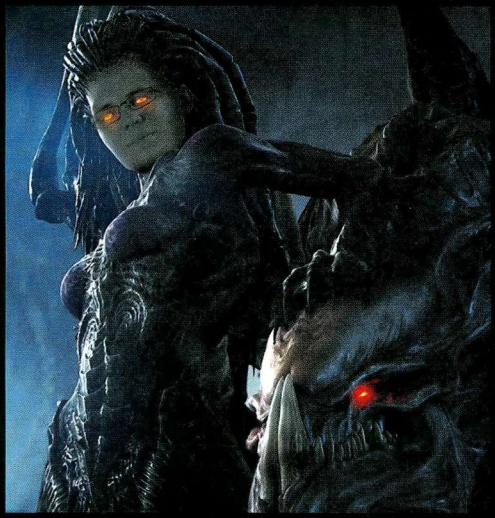
Robert meint



„Da steckt noch Potenzial in den Terranern!"

Die Terraner erinnern mich an mich. Komischer Satz. Gemeint ist: Die sind in keiner Disziplin spitze, können aber alles irgendwie. In der aktuellen Beta-Phase begegnen mir aber nur wenige Gegner, die ebenfalls auf die Terraner setzen. Zerg produzieren im Vergleich mehr Masse, Protoss mehr Qualität. Und wer als Terraner nicht supergut aufpasst, wird gnadenlos überrannt. Rein aus Balancing-Sicht könnten die Terraner also noch eine Packung Coolness vertragen. Vielleicht wenn der Thor endlich eine vernünftige Rolle findet? Die deftige Verteidigung und die flexible Spielweise gefallen mir aber schon jetzt recht gut.

DIE ZERG: Das Herz des Schwarms



Die Zerg sind die wohl jüngste Rasse im **Starcraft**-Universum und ihre Abkömmlinge besitzen in etwa den IQ eines durchschnittlichen Hauptschülers. Dennoch wagt es niemand, diese Aliens zu verspotten, denn sie sind brutaler als Conan der Barbar, potenter als jedes Karnickel und fanatischer als ein Rudel Islamisten. Um den Hirn-Malus auszugleichen, lenkt die mächtige Kollektivintelligenz Overmind die Geschicke des Schwarms mithilfe ihrer Psi-Kräfte. So fallen die schleimigen Biester heuschreckenartig über ganze Welten her und erlangen binnen kurzer Zeit die Kontrolle über ganze Sektoren. Im Verlauf des ersten **Starcraft**s samt Erweiterung gelang es einer Allianz aus Terranern und Protoss allerdings, das ursprüngliche Overmind zu vernichten und das neue, noch junge Schwarm-Hirn unter ihre Kontrolle zu bringen. Seitdem hält die psionisch begabte Sarah Kerrigan die Zügel in der Hand und führt den Schwarm gegen seine Widersacher.

Masse statt Klasse

Die Zerg unterscheiden sich dabei massiv von den Terranern und Protoss. Da sie keinerlei Technologie nutzen, ziehen die schleimigen Krabbler im direkten Vergleich mit den anderen beiden Parteien den Kürzeren. Diese vermeintliche Schwäche gleichen die Zerg aber dadurch aus, das sie extrem schnell und billig unglaublich viele Einheiten ausbilden. Und obwohl ihre Gebäude nur auf einer dichten Schleimdecke, dem sogenannten Kriecher, errichtet werden können, brillieren die Zerg durch ihre enorme Flexibilität.

Majestätischer Bau



Widerlich, aber höchst effektiv: Die anscheinend objektophile Königin begattet ihr Hauptgebäude. Dieses spuckt in der Folge kurzfristig mehr Larven aus.

Wie sehr sich die Zerg von anderen Rassen unterscheiden, bemerkt der Spieler ab der ersten Sekunde. Statt Einheiten in Produktionsgebäuden zu rekrutieren, spuckt jedes Zerg-Haupthaus (genannt Brutstätte) konstant bis zu drei Larven aus. Diese wandeln Sie nun in anderes Viehzeug wie Kampfeinheiten, Arbeitsdrohnen oder Overlords um. Die Drohnen wiederum schicken Sie entweder als Rohstoffsammler los oder befehlen ihnen, sich zu verpuppen und in ein Gebäude zu entwickeln. Sie sehen schon, diese Rasse erfordert ungleich mehr Mikro-Management als die anderen beiden. Das war aufgrund der flotten Produktionszyklen schon immer so und nahm in Teil 2 sogar noch zu. Um mit dem allgemein höheren Spieltempo von **Starcraft 2** Schritt zu halten, gewinnen zwei Faktoren an Bedeutung: Overlords und Königinnen. Erstere dienen nicht nur als fliegende Späher, sondern definieren zudem Ihr Truppenkontingent. Erschaffen Sie also regelmäßig Nachschub, um die maximale Einheitenzahl zu erhöhen. Die Königin wiederum geben Sie in der Brutstätte in Auftrag. Sie kann nicht nur Kriecher erschaffen, sondern zudem die Larven-Produktion kurzzeitig erhöhen. Und je mehr Larven sich tummeln, desto mehr Einheiten lassen sich ausbilden. Teuflisch gute Sache.

Schäbige Schaben!

Dass Sie sich in **Starcraft 2** aufseiten der Zerg umgewöhnen müssen, sollten Sie nun begriffen haben. So gilt es auch, Ihr Verhalten gegenüber Schaben grundlegend zu ändern. Der gesunde Menschenverstand verlangt es, auf das widerliche Ungeziefer draufzutreten oder die Chemie-Keule zu schwingen. In **Starcraft 2** hingegen avancieren die Krabbelviecher zum loyalen Freund. Bereits früh in der Partie, nach dem Bau eines Brutschleimpools und einer Schabenkammer, können Sie Schaben ausbilden, sie kosten kaum mehr als Zerglinge. Erforschen Sie nun die Fähigkeiten zum Eingraben und unterirdischen Fortbewegen, so haben Sie eine äußerst effektive Guerilla-Einheit. Im verscharrten Zustand regeneriert die Schabe sehr schnell Lebenspunkte und wird nur von sogenannten Detektoren wie den Protoss-Beobachtern, Photonenkanonen oder dem terranischen Raketenturm enttarnt. Wühlen Sie sich also unter der feindlichen Verteidigung durch und fallen Sie über ungeschützte Arbeiter und Gebäude her. Wird die Gegenwehr zu massiv, buddeln Sie Ihre Schaben wieder ein und sammeln frische Kräfte. Mit dieser Taktik schalten Sie kaum komplette Basen aus, fügen dem Gegner aber schmerzhafte Stiche zu.



Im eingegrabenen Zustand haben wir einige Schaben in die Feindbasis gemogelt. Gleich tauchen wir auf und fallen über die hilflosen Arbeiter her. Muhahaha!

Das wurmt dich!



Unappetitlich: Der Nydus-Wurm verschluckt Einheiten und kotzt sie an anderer Stelle wieder aus. Also fix den Sabber abgewischt und rein in die gegnerische Basis!

Wenn Sie etwas wurmt, ist das in der Regel unschön. Es sei denn, Sie sind weiblichen Geschlechts und der Wurm gehört Ihrem Macker. In Blizzard's kommender Strategieperle hingegen dürfen Sie – und sollten auch! – fleißig andere wurmen. Die Waffe der Wahl stellt dabei der Nydus-Wurm dar, den Sie beschwören dürfen, sobald Ihr Hauptgebäude die zweite Stufe erreicht. Die Ausgangsstelle in Ihrer Basis füttern Sie nun mit Einheiten. Keine Angst, der Nydus ist zwar gefräßiger als die Kollegen Fischer und Brehme zusammen, rückt aber im Gegensatz zu selbigen auf Kommando alles wieder heraus. Den zweiten Ausgang des Kanals lassen Sie an einem beliebigen Punkt auf der Karte erscheinen, solange dieser in Ihrem Sichtbereich liegt. Nun folgt der große Auftritt der Overlords und Overseer: Diese fliegenden Pazifisten besitzen ein gewaltiges Blickfeld, womit sie Einsicht in die gegnerische Basis erlangen, ohne selbst entdeckt zu werden. Rufen Sie in diesem Sichtradius nun einen Nydus-Wurm herbei, bescheren Sie Ihrem Gegenüber ein unsanftes Erwachen. Vorsicht ist nur geboten, da das Vieh eine kurze Zeit braucht, um sich zu entfalten. Graben Sie also nicht zu nahe am Feind, um eine vorzeitige Entdeckung zu vermeiden. Wäre doch schade um die schöne Überraschung ...

Lisken-Evolution

Gefürchtet wie keine andere Taktik: der berüchtigte Zerg-Rush. Einen wichtigen Bestandteil solcher Blitzangriffe bildeten nicht selten die Hydralisken. Diese Fernkampfeinheit ließ sich im ersten **Starcraft** ohne viel Tamtam produzieren, verfügte über immense Stärke und wurde somit Millionen von Spielern zum Verhängnis. Während bei anderen Fraktionen gerade mal die ersten Panzer vom Band rollten, tummelte sich in der Zerg-Basis bereits eine übermächtige Armee. Des einen Freud, des anderen Leid: Dieser Zustand gehört der Vergangenheit an. Die Entwickler versetzten den Hydralisken in die zweite Ausbaustufe, Sie müssen also erst Ihre Brutstätte ausbauen, um über Hydraliskenbauten zu verfügen. Damit verliert der Hydralisk viel von seinem Schrecken, da er ungleich später aufs Schlachtfeld krabbelt und auf entsprechend heftigere Gegenwehr trifft. Mangels Spezialfähigkeiten verkommt das ehemals gefürchtete Biest trotz guter Statuswerte zum Schatten seines früheren Selbst. Der mächtigere Ultralisk ist auf dem Blatt übrigens die stärkste Einheit der Zerg, begegnete uns im Spiel allerdings selten. Aufwand und Ertrag stehen bei diesem Koloss nämlich in keinem für die flotte Zerg-Kriegsführung relevanten Verhältnis.



Familientreffen: Der mächtige Ultralisk gibt neben den Hydralisken ein imposantes Bild ab. Aufgrund der Kosten kommt das Vieh aber online kaum zum Einsatz.

Taktik für Fortgeschrittene



Sehen Sie die grünen, popelartigen Subjekte im Bild? Das sind Terraner, die dank Neuralbefall kurzzeitig unter unserer Kontrolle stehen. Herrlich fies!

Sehen wir den Tatsachen ins Auge: Der klassische Zerg-Rush funktioniert nur noch gegen blutige Frischlinge. Erfahrene Generäle errichten in **Starcraft 2** viel zu bald eine ausreichende Verteidigung. Die Ablösung erfolgt jedoch durch hinterfotzige Guerilla-Taktiken, wie wir sie in Form des Nydus-Wurms und der Schaben auf diesen Seiten vorstellen. Sollte eine Partie dennoch länger dauern, als einem Zerg lieb sein kann, so ziehen Sie am besten ein paar fiese Asse aus dem Ärmel: den mächtigen Brutlord beispielsweise, der als eine Art Bomber fungiert und kleine Brütlinge auf den Feind abwirft. Anspruchsvoller und fieser: der Verseucher. Ähnlich wie die Schabe bewegt er sich unerkannt fort, im Erdreich verborgen. Tritt er ans Tageslicht, schädigt er seine Widersacher mittels Pilzbefall und Neuralparasit. Ersterer verursacht nicht nur Schaden, sondern macht Einheiten im Zielgebiet zudem für kurze Zeit bewegungsunfähig. Stehen feindliche Truppen dicht beieinander, lassen sich also mit wenigen Verseuchern ganze Armeen kurzzeitig lahmlegen. Noch gemeiner kommt der Neuralbefall daher: Die ausgewählte biologische Einheit (also kein Panzer oder Flugzeug) steht dabei für zehn Sekunden unter Ihrer Kontrolle. Fazit: Wo es an Feuerkraft fehlt, müssen eben Gerissenheit und Taktik für den Sieg sorgen!

Christoph meint



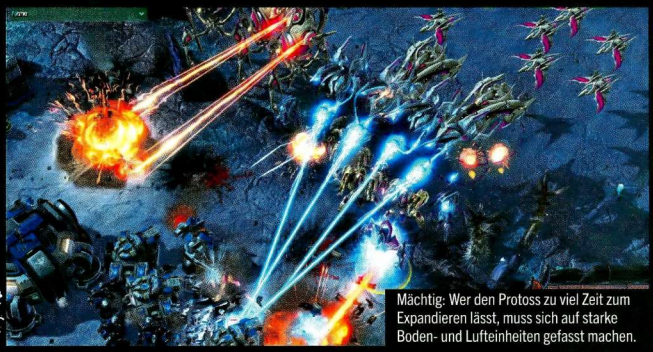
„Die Zerg – eine Wissenschaft für sich ..."

Schon immer spielten sich diese widerlich-schleimigen Aliens sehr micromanagementlastig und von allen Parteien am flottesten. Nun hat Blizzard allgemein an der Tempo-Schraube gedreht und obendrein den Anteil an Micromanagement noch erhöht. Was bei anderen Fraktionen interessante Möglichkeiten eröffnet, führt bei den Zerg zum absoluten Overkill. **Starcraft 2**-Fanatiker werden das lieben. Profis schätzen die unzähligen, extrem fiesen Möglichkeiten, die Features wie das Eingraben oder die Zerg-Königin bieten. Normalsterbliche sind mit all dem aber so hoffnungslos überfordert wie die FDP mit dem Dasein als Regierungspartei.

DIE PROTOSS: Felix Schütz steht auf Aliens!

Auf den ersten Blick spielen sich die Protoss vertraut: Sie produzieren Truppen etwas träger als andere Rassen, brauchen viele Rohstoffe und sind von Pylonen abhängig, die das Einheitenlimit nur langsam erhöhen und neue Baufläche bieten. Doch schnell wird deutlich: Die Protoss sind flotter unterwegs als in **Starcraft 1**, man muss nur ihre neuen Tricks nutzen! Der Nexus kann nämlich die Einheitenproduktion in Gebäuden ankurbeln und dank Warptoren und Phasenprismen strömen Truppen nicht nur schneller auf die Karte, sondern auf Wunsch auch direkt an die Front. Ob man nun lieber auf Luft- oder auf Bodeneinheiten setzt: Die Protoss spielen sich schön flexibel. Allerdings hat Blizzard die geplanten dunklen Pylonen ersatzlos gestrichen. Ursprünglich sollten sie Sonden beim Kristallabbau beschleunigen und anderen Einheiten auf Wunsch Energie zuführen – das ist nun nicht mehr möglich.





Mächtig: Wer den Protoss zu viel Zeit zum Expandieren lässt, muss sich auf starke Boden- und Lufteinheiten gefasst machen.

Die ersten Minuten



Wichtig: Im Nexus aktiviert man für 25 Energiepunkte den Zeitschleifen-Effekt. Er beschleunigt für ein paar Sekunden alle Gebäude, die Einheiten produzieren.

Auch die lahmarschigen Protoss haben einen neuen Trick drauf, um schon früh während einer Partie in die Gänge zu kommen: Im Nexus, dem Hauptgebäude, darf man nun die Spezialkraft namens Zeitschleife auf andere Produktionsstätten anwenden. Das kostet keine Rohstoffe, sondern nur läppische 25 Energiepunkte, die sich flott von alleine regenerieren. Geil: Gebäude mit dem Zeitschleifen-Effekt produzieren ihre Einheiten kurzzeitig schneller! So können die Protoss gleich in den ersten Spielminuten eines Matches ruck, zuck neue Sonden erzeugen und damit die Wirtschaft ankurbeln. Steht dann der erste Warpknoten, flutschen die Berserker und Hetzer in einer höheren Frequenz auf die Karte – wer diese Fähigkeit also gescheit nutzt, bekommt meist locker einen Rush-Angriff abgewehrt und kann schon früh in die Offensive gehen. Zeitschleife ist die ganze Partie über sehr wertvoll – einer von vielen Gründen, weshalb Mikromanagement, also das (teils stressige) Verwalten vieler Sonderfähigkeiten und kleiner Spieldetails, in **Starcraft 2** noch ein Tick wichtiger geworden ist.

Baumeister

Beim Basisbau geben sich die Protoss so klassisch wie ein Pavarotti-Konzert: Sonden bauen keine Gebäude, sie geben nur Warpaufträge und wenden sich dann sofort der nächsten Aufgabe zu. Im Idealfall erteilt man da gleich mehrere Bauaufträge hintereinander, besonders wenn man hastig eine Basis befestigen will, um einen bevorstehenden Angriff abzuwehren: Man erteilt der Sonde einfach hintereinander den Auftrag, ein halbes Dutzend Photonenkanonen heranzuwarpen, das sind die Verteidigungstürme der Protoss. Wenig später erscheinen sie nahezu gleichzeitig auf der Spielfläche – und die Sonde ist derweil schon wieder eifrig am Ernten! Photonenkanonen können Boden- wie Lufteinheiten angreifen. Daher eignen sie sich auch gut, um die eigenen Arbeiter zu schützen – einfach einige Kanonen um den Nexus herum verteilen und schon sind selbst unsichtbare Lufteinheiten in ernster Gefahr. Gebäude müssen allerdings im Einflussbereich von Pylonen stehen. Das macht die Protoss angreifbar: Werden Pylonen zerstört, stellen die Gebäude in ihrer Nähe saftlos die Arbeit ein. Besonders Außenposten und Abwehrstellungen sollte man deshalb mit wenigstens zwei bis drei Pylonen versorgen.



Eifrig: Sonden arbeiten mehrere Bauaufträge hintereinander ab und sind danach sofort wieder frei. Gebäude warpen von alleine aufs Schlachtfeld.

Geil von unten ...



Robust: Unsterbliche sind zwar recht teuer, halten aber einige Treffer aus und richten über kurze Distanzen großen Schaden gegen Bodenziele an. Echt nützlich!

Am Boden sind die Protoss mächtig: Schon die Berserker-Basiseinheit haut kräftig zu und kann dank neuem Upgrade auf Feinde zuhechten. Dunkle Templer sind unsichtbar und teilen heftigen Nahkampfschaden aus, ungesicherte Basen fallen ihnen daher schnell zum Opfer. Zwei Hohe Templer – ziemlich konservative Zauber-Einheiten – lassen sich erneut zu einem Archon verschmelzen. In unseren Beta-Gehversuchen fanden wir für Archons aber noch keine sinnvolle Verwendung. Richtig krass jedoch ist der Unsterbliche: Dieser kleine Läufer setzt auf starke Schilde und haut Bodeneinheiten mit wenigen Schüssen auf die Matte – ein heftiges Teil, mit dem wir viel Spaß hatten! Auch schön, aber sehr teuer: Der Koloss, ein großer Kampfläufer, der bequem über Klippen kraxelt und mit einem fiesen Flächenbeam auf Bodentruppen ballert – dem ist nur mit Lufteinheiten beizukommen! Interessant ist der Protektor, den Blizzard noch mal optisch überarbeitet hat: Er kann eine schützende Energieblase um sich aufspannen, das kommt allen befreundeten Einheiten in der Nähe zugute. Interessantes Detail: Die Schildbatterien aus **Starcraft 1**, an denen die Protoss ihre wichtigen Schutzbarrieren aufladen konnten, gibt's nicht mehr – Schilde müssen sich nun also von alleine erholen.

... und von oben!

Manche Protoss-Lufteinheiten werden in der Roboterfabrik hergestellt, andere im Raumportal – mit einer Ausnahme: Das mächtige Protoss-Mutterschiff entsteht im Nexus. Zwar ist es nicht sonderlich kampfstark, doch dafür hat es coole Spezialfähigkeiten. Besonders wichtig: Alle Einheiten und Gebäude in der Nähe des Schiffs werden unsichtbar! Wer hier nicht mit Detektoren anrückt – Terraner können beispielsweise ihr Radar einsetzen –, hat ein riesiges Problem. Das Mutterschiff ist allerdings sehr teuer und erst spät verfügbar. Schon früh in einer Partie kann man Phönix-Flugzeuge bauen, Luft-gegen-Luft-Einheiten, die uns kaum beeindruckt haben. Viel cooler finden wir die Phasengleiter: Das sind fliegende Kanonen, die Boden- und Luftziele angreifen, relativ früh gebaut werden können und massig Schaden anrichten. Geile Teile! Beobachter kommen preisgünstig aus der Roboterfabrik, sie sind unsichtbare Aufklärer und können getarnte Einheiten entdecken – unglaublich wertvoll. Wer Zeit und Geld investiert, kann auch wieder die mächtigen Trägerschiffe bauen, aus denen Mini-Kampfdrohnen strömen und Feinden übel zusetzen.



Kontrolliert: Die Vortex-Spezialfähigkeit des Mutterschiffs saugt feindliche Einheiten für 20 Sekunden in einen Strudel und macht sie so kampfunfähig.

Damit nerven Sie den Gegner!



Fies: Das Phasenprisma erzeugt ein Pylon-ähnliches Energiefeld. Dort hinein warpen wir einige dunkle Templer – direkt hinter die ungeschützte Feindbasis.

Gerade zu Beginn einer Partie können Sie Ihren Feinden schön auf den Sack gehen, indem Sie mehrere Hetzer-Bodeneinheiten bauen und ihre Blink-Fähigkeit erforschen, das ist ein Teleport über kurze Distanzen. So gewappnet schleichen sie sich in die Feindbasis, killen ein paar Arbeiter und teleportieren sich einfach wieder raus – blitzschnell und gemein. Ebenfalls ein schöner Trick: Rüsten Sie Ihre Warpknoten zu Warptoren auf, am besten gleich mehrere. Dann bauen Sie ein Warpprisma, den fliegenden Truppentransporter der Protoss. Füllen Sie ihn mit vier starken Bodeneinheiten, etwa dunklen Templern. Nun fliegen Sie mit dem Prisma zur Feindbasis und suchen sich ein unbeaufsichtigtes Fleckchen. Aktivieren Sie dann das Prisma, erzeugt es ein Energiefeld, ähnlich einem Pylon, und in solche Felder können Warptore blitzschnell Einheiten teleportieren! Bauen Sie also weitere dunkle Templer direkt in das Energiefeld und entladen Sie die vier Einheiten aus dem Prisma – dieser Trupp genügt oft schon, um die meisten Arbeiter des Feindes zu zerfetzen oder sogar sein Hauptgebäude auszuschalten. Mit dem Prisma können Protoss schnell neue Einheiten auf die Karte bringen – auch prima geeignet, um einem Mitspieler unter Feindbeschuss unter die Arme zu greifen.

Felix meint



„Wie erwartet: nix Neues, aber trotzdem grandios!"

Klar, während meiner Online-Gehversuche in der Beta habe ich anfangs reihenweise auf die Fresse bekommen. Aber: Ich wurde immer ein wenig besser, traute mich mehr, forderte meine Gegner heraus. Und dann der erste hart erkämpfte Sieg – einfach herrlich befriedigend! Obwohl ich kein E-Sport-Profi bin, macht's mir jetzt echt richtig Spaß! Da ist's mir auch grad wurscht, dass sich das Ding genauso spielt wie der Vorgänger. Allen Mehrspieler-Freuden zum Trotz lechze ich aber vor allem nach der Einzelspieler-Kampagne, die ich zum Glück schon spielen durfte. Hier hat Blizzard noch einige Asse im Ärmel!

Das neue Battlenet im Praxis-Check

Mit der geschlossenen Beta zu **Starcraft 2: Wings of Liberty** führt Blizzard zum ersten Mal die neuen Funktionen des Battlenet 2.0 vor. Vor den Lohn hat Gott aber bekanntlich die Arbeit gestellt. Und so durchlaufen Sie zunächst einen komplizierten Anmeldungsprozess, in dem Sie E-Mail-Adresse, Charakternamen und eine sogenannte ID angeben müssen. Wofür diese ID dient, wird erst später klar. Denn wenn Sie einen Freund oder Mitspieler über das neue Battlenet suchen und zu Ihrer Freundesliste hinzufügen möchten, benötigen Sie entweder dessen volle E-Mail-Adresse oder seinen Charakternamen UND seine ID. Nur die Verbindung der beiden Merkmale funktioniert. Das ist zum jetzigen Zeitpunkt noch recht kompliziert, dürfte aber im späteren Produkt der Sicherheit dienen. Nervig ist aber, dass Sie nicht aus dem Ingame-Chat oder in der Lobby durch einen Rechtsklick einen Mitspieler zu Ihrer Freundesliste hinzufügen können. Das geht nur nach einer abgeschlossenen Partie im Ergebnisfenster. Wir sind aber sicher, dass Blizzard da noch nachbessern wird. Ansonsten hält sich das Battlenet 2.0 an Funktionen, die bei ähnlichen Diensten wie Valves Steam-Plattform bereits gut implementiert sind. Sie dürfen ein eigenes Profil festlegen, bekommen Statistiken über Ihre gespielten Partien, Siege und Niederlagen angezeigt und können an Ligen teilnehmen und sowohl im Menü als auch im Spiel selbst mit Ihren Freunden chatten. Partien können Sie entweder selbst zusammenstellen, Kollegen dazu einladen und KI-Spieler hinzufügen. Oder Sie lassen sich vom Programm einer Spielrunde zuteilen. Besonders cool ist, dass das Battlenet 2.0 automatisch Replays zu Ihren Partien speichert. In den Aufzeichnungen dürfen Sie nahtlos vor- und zurückspringen und sogar herein- oder herauszoomen. Das macht es einfacher, ein verlorenes Match zu analysieren oder den großen Sieg noch einmal zu genießen. Blizzards neue Spieleplattform ist nicht der Heilige Gral. Es ist bis jetzt eine stylishe Benutzeroberfläche, die leichten Zugang zu Matches garantiert, hier und da aber noch zu unübersichtlich ist – gerade beim Hinzufügen von Freunden. Allerdings wird sich das Ganze noch ordentlich verändern. Denn die Beta von **Starcraft 2: Wings of Liberty** ist ja gerade dafür da, das Battlenet auf bestmögliche Performance zu trimmen. Das wird Blizzard sicherlich gelingen.



In einer übersichtlichen Liste suchen Sie sich die Karte für die nächste Partie aus. In Zukunft dürften Sie hier auch selbst erstellte Inhalte von Usern finden.



Einen Freund zu finden ist im neuen Battlenet noch recht umständlich. Ein Problem, das unser Chef Wolfgang Fischer nur zu gut kennt.

Grafik, Sound, Technik


Effekthascherei ist bei **Starcraft 2: Wings of Liberty** an der Tagesordnung. Hier können sich die Strahlen ruhig kreuzen, denn das sieht super aus!

Starcraft 2: Wings of Liberty wird keine optische Offenbarung. Blizzard will, dass das Spiel auch auf schwachen Rechnern läuft. Die Grafik ist dementsprechend funktional, aber wunderbar rund und detailliert. Wenn Sie nahe heranzoomen, sehen Sie, wie sich Effekte teilweise überlappen und ineinander übergehen. Auch Einheitenbewegungen und Kartenhintergründe überzeugen. Blizzard-typisch finden sich zudem überall kleine Easter-Eggs wie eine Werbung für die iPistol. Auch akustisch macht das Spiel einen tollen Eindruck. Die Titelmelodie läuft bei uns den ganzen Tag rauf und runter und auch die restlichen Musikstücke sind klasse. Gewöhnungsbedürftig sind dagegen die deutschen Einheitenkommentare. Denn die Sprecher schmettern Ihnen vom Bayrischen über den Berliner bis zum Hamburger alle Dialekte Deutschlands entgegen. Wen das stört, der lädt sich einfach die englische Beta-Version, in der die Synchronsprecher durch die Bank einen guten Eindruck machen. Übrigens unterstützt **Starcraft 2: Wings of Liberty** nun sowohl 16:9- als auch 4:3-Auflösungen. Ein kleines technisches Ärgernis bleibt am Rande: Noch immer dürfen Sie Hotkeys nicht frei belegen, sondern müssen mit der Konfiguration der Entwickler vorliebnehmen. Das soll das Balancing wahren, nervt aber.

Christian meint



„Günther, altes Haus! Bist du es? Komm rein!"

Die ersten Partien in **Starcraft 2: Wings of Liberty** sind wie das Wiedersehen mit einem alten Freund. Sofort erkennt man Einheiten wieder, kennt sich mit dem Interface aus – und bekommt doch gehörig die Hucke voll von all den Spezialisten da draußen. Good Game! Erst nach einer Weile merkt man, wie viele Detailänderungen Blizzard gemacht hat und wie viel tiefer die Spielerfahrung und die taktischen Möglichkeiten dadurch werden. Wenn das fertige Spiel ähnlich poliert daherkommt wie die Beta, wird das der neue Referenztitel für Online-Schlachten.

WERTUNGSTENDENZ 10 VON 10


ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT
PRÄSENTIERT
Role Play Convention
RPC
WELTGRÖSSTES FANTASYEVENT!
EINE CONVENTION RUND UM DAS THEMA ROLLENSPIEL
VOM BRETT- BIS ZUM ONLINESPIEL
ROLE-PLAY-CONVENTION 2010
"THE EXPERIENCE"
17. & 18. APRIL 2010
AUF DEM MESSEGELÄNDE IN KÖLN
WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE
paysafecard
pay cash. pay safe.
PC Games
Games Hardware
buffed.de
PC ACTION
games orbit
SPIELERMAGAZIN
LARP zeit
ELBENWALD
CONQUEST
WWW.MYTHODEA.DE
HELDENGALERIE
WWW.HELDENGALERIE.NET
DIE ROLLENSPIEL-COMMUNITY
ANMELDEN UND TOLLE
SACHPREISE GEWINNEN.

Screen-Info

Die Bilder im Artikel stammen allesamt von Publisher Bethesda. Die präsentierten Szenen, die wir vor Ort bei den Entwickler zu Gesicht bekamen, sahen genauso aus, wie es die Screenshots zeigen.



Alte Bekannte: Obsidian gräbt Geckos als Gegner wieder aus. Die Biester gab es schon in **Fallout 2**.

Sind Brandherdentiere: Feuersalamander.

Fallout: New Vegas

Die Wüste lebt!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Obsidian Entertainment | Hersteller: Bethesda | Termin: Herbst 2010

Text: Sebastian Weber

Spaß und Verderben – in **Fallout** zeigt Vegas sein wahres Gesicht

FAQ

*Obsidian Entertainment? Hat nicht Bethesda **Fallout 3** entwickelt, warum der Wechsel?*
Bethesda hat die **Fallout**-Lizenz seinerzeit vom insolventen Publisher Interplay gekauft. Daraufhin entwickelte Bethesda **Fallout 3** und erweckte damit die Reihe sehr erfolgreich wieder zum Leben. Für **Fallout: New Vegas** suchte Bethesda sich nun Obsidian als Entwickler aus, da viele der dortigen Leute an den Ur-**Fallouts** arbeiteten.

*Wie viel **Fallout** steckt dann in **New Vegas**?*
Auf den ersten Blick sieht **New Vegas** wie ein Add-on für **Fallout 3** aus. Das klingt natürlich erst mal schlecht, doch es ist genau die richtige Entscheidung: Von Anfang an weiß man als Spieler, dass man einen **Fallout**-Titel spielt. Abgesehen von wenigen Veränderungen bleiben auch der Spielverlauf, die Bedienelemente und so weiter gleich, sodass **Fallout 3**-Veteranen sich direkt heimisch fühlen.

Was habt ihr vom Spiel gesehen, wenn ihr schon vor Ort bei den Entwicklern wart?
Obsidian präsentierte **New Vegas** etwa eine Stunde lang. Dabei sahen wir die Charakter-Erstellung, das Tutorial und drei Beispiel-Quests aus verschiedenen Stadien des Spielfortschritts. **New Vegas** machte dabei schon einen ausgereiften Eindruck, denn es traten kaum Fehler auf. Wie weit die Version allerdings in der Entwicklung fortgeschritten war, das verriet man uns nicht.

Gerüchte im Check

Im Internet kursieren einige Vermutungen über Spielinhalte von **Fallout: New Vegas**. Zwar nahm Obsidian hierzu keine Stellung, doch wir klären auf, was wir zu den Gerüchten wissen.

▶ **Ähnlich wie in Dragon Age wählt der Spieler aus verschiedenen Charakteren einen aus, dessen Hintergrundgeschichte die ersten Spielstunden beeinflusst.**
Ihr Charakter hat mit Sicherheit eine Geschichte, die im Verlauf der Spielzeit enthüllt wird. Während der Charakter-Erstellung, die uns Obsidian präsentierte, hatte man nicht die Wahl zwischen unterschiedlichen Hintergründen für seinen Schützling.

▶ **Ein möglicher Charakter ist der Chinese Agent. Dieser erwacht nach einem missglückten Sabotageakt am Hoover Dam und einer folgenden Atomexplosion als Ghul. Ab diesem Zeitpunkt darf der Spieler diesen verkörpern.**
Auch davon war während der Charakter-Erstellung nichts zu sehen. Ghule kommen in der Spielwelt von **New Vegas** zwar vor, wir halten es aber für sehr unwahrscheinlich, dass Sie die Möglichkeit bekommen, einen von diesen zu spielen. Ob es die Gruppierung der sogenannten Chinese Agents gibt, können wir weder bejahen noch verneinen, da Obsidian nur die drei großen Fraktionen des Spiels vorstellte.

▶ **Es wird Fahrzeuge geben.**
Die Größe und Offenheit der Spielwelt würde es durchaus zulassen, dass Sie sich mit Vehikeln fortbewegen. Doch davon haben wir in der Präsentation leider rein gar nichts gesehen.

▶ **Die Caesar's Legion betreibt in New Vegas eine Arena, in der man kämpfen oder wetten kann.**
Die Caesar's Legion stellte uns Obsidian als die Fraktion vor, die in New Vegas, genauer am Las Vegas Strip, beheimatet ist. Da es sich dabei um Sklaventreiber handelt, halten wir eine derartige Arena für möglich und Wetten würden zur Vorlage Las Vegas passen.

Worum geht es?

Die Geschichte von **Fallout: New Vegas** startet für Ihren Charakter denkbar ungünstig. Zu Beginn erleben Sie mit, wie der Kerl von Unbekannten per Kopfschuss hingerichtet und in der Mojave-Wüste verscharrt wird. Doch das ist nicht das Ende: Roboter Victor rettet Sie und bringt Sie zu einem gewissen Doc Mitchell. Der kauzige Arzt lebt in dem kleinen Nest Goodsprings, das die erste Station des Spielverlaufs darstellt.



Rachegedanken

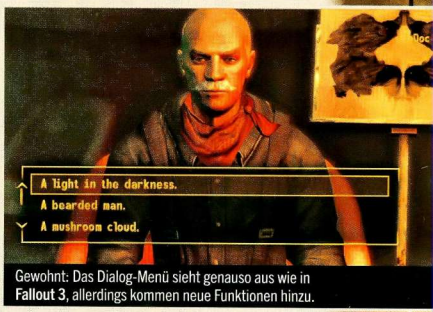
Nachdem Sie der Arzt zusammengeflickt hat (was in die Charakter-Erstellung mündet), sind Sie völlig frei, in der Spielwelt zu tun, was Sie möchten. Die Hauptquestreihe – nämlich herauszufinden, warum Sie getötet wurden und weshalb Victor Sie gerettet hat – umfasst dabei etwa die gleiche Spielzeit wie **Fallout 3**. Am Ende der Story befriedigen Sie nicht nur die Rachegelüste Ihres Helden, sondern verändern das Schicksal der namensgebenden Metropole New Vegas einschneidend. Neben den Hauptaufgaben gibt es unzählige Nebenquests, welche die Spielzeit erhöhen.

Ich versteh nur Bahnhof

Wer den Vorgänger **Fallout 3** nicht gespielt hat, braucht keine Angst zu haben, dass er die Story nicht versteht. Die Handlungen der beiden **Fallout**-Titel haben nämlich nichts miteinander zu tun, sie spielen nur im selben Universum. Wer **Fallout 3** dagegen in- und auswendig kennt, wird viele Dinge wiederentdecken.

Das neue Dialogsystem

Die Gespräche in **Fallout: New Vegas** laufen ein wenig anders ab als in **Fallout 3**: Nach wie vor haben Sie in den Unterhaltungen mehrere Antworten oder Fragen zur Auswahl, genau wie Dialogzeilen, die an Fähigkeiten Ihres Charakters geknüpft sind. Jedoch zeigt Ihnen **New Vegas** alle theoretisch möglichen Skill-Antworten, selbst wenn Ihr Charakter die entsprechende Begabung gar nicht besitzt. Lediglich anhand der Art und Weise, wie Ihr Schützling den gewählten Text sprechen wird, sollen Sie erkennen können, wie hoch die Chance ist, dass der Versuch erfolgreich verläuft. Wirkt die zur Wahl stehende Dialogzeile also gestottert oder unsicher, sollten Sie eine andere Option wählen. Treffen Sie dabei doch mal eine falsche Wahl, hat das keine schwerwiegenden Konsequenzen. Generell möchte Obsidian Sie nicht für Ihre Experimentierfreudigkeit bestrafen. Klappt eine Dialog-Option nicht, reagieren die Charaktere zwar glaubwürdig auf Ihre Unsicherheit, jedoch verbauen Sie sich damit nie den Weg. Haben Sie eine Begabung später dann doch in petto oder verbessert, dürfen Sie zurückkehren und es erneut versuchen.



Gewohnt: Das Dialog-Menü sieht genauso aus wie in **Fallout 3**, allerdings kommen neue Funktionen hinzu.

Jede Menge Arbeit – eine Beispiel-Quest



◀ Ungebetener Gast: Es verschlägt Sie nach Black Mountain, dem Stützpunkt der Super-Mutanten. Dorthin lockt Sie ein Radiosignal, dessen Ursprung Sie aufdecken sollen. Die Mutanten dort haben den Befehl, jeden Menschen sofort auszuschalten.



▲ Widerstand: Als Letzte stellt sich Ihnen die Anführerin der Mutanten in den Weg, Tabitha. Die hat Sie nach Black Mountain gelockt und bezahlt nun dafür – sie hat es nicht besser verdient.



▲ Überraschend aufgetaucht: In Black Mountain treffen Sie auch auf eine neue Art von Mutant, den sogenannten Nightkin. Diese Spezies kann sich unsichtbar machen und taucht daher unerwartet auf, was diese Typen fieser macht als die anderen.



◀ Armes Würstchen: Nachdem Sie das Mutanten-Lager gestürmt haben, treffen Sie Ghul Raul, der von den Muskelbergen als Gefangener gehalten wird. Nachdem Sie ihn befreit haben, schließt er sich Ihnen an und erweist sich im folgenden Kampf als wertvoll.

Modifizierbare Waffen

Obsidian schaut bei der Mod-Szene von **Fallout 3** ab und implementiert die Möglichkeit, dass Sie Ihre Waffen aufrüsten.



Einzigartige Waffen

Diese seltenen Wummen sehen nicht nur besonders aus, sie haben auch besondere Eigenschaften. Was genau, das verrät Obsidian nicht. Diese Knarren lassen sich aber scheinbar nicht modifizieren.

Pistolenverbesserungen



Auf die kleinen Handwaffen lassen sich sogar Zielfernrohre schrauben. Damit treffen Sie deutlich besser, jedoch sind Pistolen nicht dafür ausgelegt, dass Sie sehr weit entfernte Ziele anvisieren, da sie zu sehr streuen.

Die Standardversion der Pistole lässt sich über ein einfaches Upgrade-Menü im Inventar aufmotzen. Anhand zweier Beispiele zeigen wir Ihnen hier, was möglich ist.



Wenn Sie das mitgelieferte Magazin gegen ein größeres tauschen, können Sie im Kampf natürlich mehr Geg-



ner aufs Korn nehmen. Wenn Sie allerdings im Hardcore-Modus spielen, müssen Sie auf das Gewicht achten, denn da zählt auch jede Patrone, die Sie dabeihaben.

Schritt für Schritt zum Jagdgewehr

Dank des Zielfernrohrs nehmen Sie nun auch entfernte Ziele präzise unter Feuer – ein klarer Vorteil.



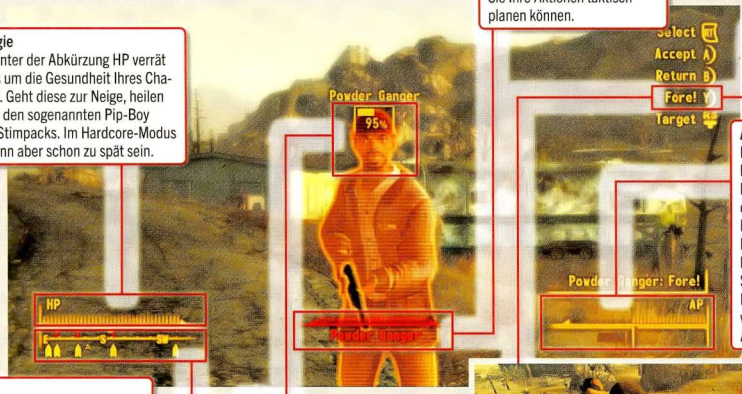
Die Standardausführung des Jagdgewehrs erfüllt ihren Zweck, allerdings ist die Handhabung schwer.

Ein größeres Magazin sorgt für mehr Munition, der neue Repetierverschluss lässt Sie zudem schneller durchladen.

So war es in Fallout 3: In **Fallout 3** war es nicht möglich, seine Knarre zu verändern – im Gegensatz zu den beiden Vorgängern, die erlaubten, dass Sie sich Zielfernrohre an die Wummen schrauben und so weiter. Erst mit diversen Modifikationen von Fans konnte man seine Kampfwerkzeuge verbessern, etwa mit größeren Magazinen oder Schalldämpfern. Einzigartige Waffen gab es dagegen auch schon in Bethesdas Rollenspiel. Diese zu finden, war die einzige Möglichkeit, besonders starke Flinten zu bekommen.

So funktioniert das neue Kampfsystem

Obsidian bringt ein neues Element in das Kampfsystem V.A.T.S., das zugleich der Pause-Modus im **Fallout**-Universum ist. Wie die Kämpfe in **Fallout: New Vegas** ablaufen, zeigen wir hier:



Gegner-Information
Hier zeigt Ihnen das Spiel den Namen und die Lebensenergie Ihres Widersachers an, damit Sie Ihre Aktionen taktisch planen können.

Nahkampf
Jede Nahkampfwaffe bekommt in **New Vegas** einen eigenen Spezialangriff spendiert, in diesem Fall „Fore" genannt. Aktivieren Sie diesen, wenn Sie einen Golfschläger in der Hand haben, zieht der Held den Schlägerkopf über den Schädel des Widersachers, um ihn k. o. zu schlagen.

Lebensenergie
Der Balken unter der Abkürzung HP verrät Ihnen, wie es um die Gesundheit Ihres Charakters steht. Geht diese zur Neige, heilen Sie sich über den sogenannten Pip-Boy mithilfe von Stimpacks. Im Hardcore-Modus könnte es dann aber schon zu spät sein.

Aktionspunkte
Die Anzeige AP zeigt Ihnen, wie viele Befehle Sie im Pause-Modus noch geben können. Jede Aktion kostet dabei eine bestimmte Zahl an Punkten. So lange Sie davon welche übrig haben, können Sie Befehle aneinanderreihen. Sind alle aufgebraucht, beenden Sie die Pause und Ihr Held führt die Kommandos aus. Läuft das Spiel wieder in Echtzeit, füllen sich die Aktionspunkte langsam wieder auf.

Kompass
Hier bekommen Sie Informationen über Ihre Umgebung. Rote Balken symbolisieren Gegner, die gelben zeigen den Standort Ihrer Verbündeten an. Mithilfe des kleinen Dreiecks und der Himmelsrichtungen erkennen Sie, in welche Richtung Sie gerade schauen und können sich orientieren.

Zielauswahl
Jeder Gegner im Spiel hat verschiedene Trefferzonen, also Kopf, Rumpf, Arme und Beine. Jede Zone dürfen Sie explizit als Ziel auswählen, die Prozentangabe zeigt, wie groß die Trefferchance ist.



Die Grafik im Vergleich

Obsidian nutzt für **Fallout: New Vegas** die gleiche Grafik-Engine, die schon in **Fallout 3** ihren Dienst verrichtete. Angeblich bohren die Entwickler die optische Qualität etwas auf. Anhand von zwei Screenshots zeigen wir, was **New Vegas** grafisch leistet.

Texturen
Boden- und Wandtexturen stellt **Fallout 3** detailreich dar, sodass Sie Risse und Brüche gut erkennen, was den Eindruck einer vom Krieg zerstörten Welt unterstützt. Obsidian leistet bei **New Vegas** ebenso gute Arbeit.



Grafikeffekte
Der NPC in **Fallout 3** wirkt dank der Licht- und Schatteneffekte plastisch und natürlich in die Welt eingefügt. Der Screenshot von **New Vegas** lässt dies noch vermissen.

Charakterdetails
Die Feinheiten an Ihrer Spielfigur zeichnet **New Vegas** genauso gut wie Bethesdas **Fallout 3**. Den Kürzeren zieht Obsidian im Moment allerdings noch bei den Gesichtern und Animationen, jedoch bleibt noch Zeit, dies zu überarbeiten.

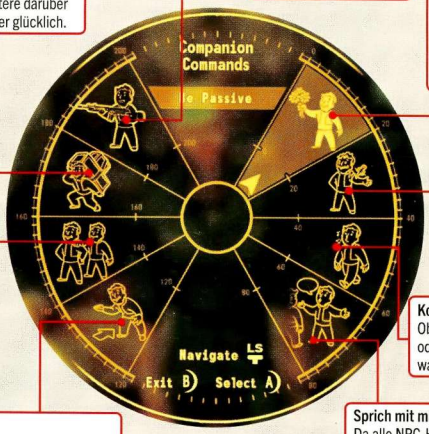
So organisieren Sie Ihre Begleiter

Ähnlich wie in **Dragon Age: Origins** oder **Drakensang: Am Fluss der Zeit** schließen sich Ihnen in **Fallout: New Vegas** im Lauf der Geschichte Begleiter an. Zwar soll das Party-System nicht so tiefgehend sein, wie in den genannten Genre-Konkurrenten, aber dennoch scheint die Organisation Ihrer Gruppe einen wichtigen Stellenwert einzunehmen. Mithilfe des sogenannten Companion Wheels (zu deutsch: Begleiter-Rad) geben Sie Ihren Helfern deshalb Befehle, tauschen Equipment oder Ähnliches. Zudem dürfen Sie sich mit den Jungs und Mädels unterhalten, da jeder NPC seine eigene Hintergrundgeschichte und eventuell spezielle Quests mit sich bringt. Wie viele solche Begleiter und vor allem was für Begleiter Sie erwarten, das verraten die Entwickler allerdings noch nicht – trotz Nachfragens.

Equipment-Tausch
Wie in jedem Rollenspiel hat die richtige Ausrüstung natürlich großen Einfluss auf die Kämpfe. Deshalb können Sie Gegenstände mit Ihren Begleitern tauschen. Allerdings sind Letztere darüber vielleicht nicht immer glücklich.

Nahkampf oder Fernkampf
Wenn Ihr Begleiter beide Waffenarten im Gepäck hat, entscheiden Sie, ob er lieber aus der Distanz angreifen soll oder seine Gegner verprügelt.

Aggressivität
Wollen Sie, dass Ihr Helfer nach vorne stürmt, oder lieber, dass er sich im Hintergrund aufhält? Hier wechseln Sie zwischen dem Aktiv- und dem Passiv-Modus.



Bleib bei mir!
Auch wie weit Ihr Kumpel sich von Ihnen entfernt, können Sie festlegen. Soll er wie ein zweiter Schatten an Ihnen kleben oder doch lieber etwas Abstand halten? Beides ist möglich.

Heil dich!
Merken Sie während eines oder nach einem Kampf, dass Ihr Kumpel angeschlagen ist, lassen Sie ihn hier ein Stimpack zur Heilung benutzen.

Komm mit!
Ob Ihr Begleiter Ihnen folgt oder an einer Stelle auf Sie wartet, legen Sie hier fest.

Rückzug
Wenn Sie einer Übermacht von Gegnern gegenüberstehen, ziehen Sie sich mit diesem Knopf zusammen mit Ihrem Freund zurück.

Sprich mit mir!
Da alle NPC-Helfer eine eigene Hintergrundgeschichte und teilweise auch eigene Quests haben, lohnt es sich, sich über diesen Reiter mit den Kerlen zu unterhalten.

Entwickler Obsidian Entertainment vorgestellt

Obsidian Entertainment ist kein Unbekannter im Rollenspiel-Genre. Wir fassen die Geschichte des Entwicklers kurz zusammen.

Wer ist Obsidian Entertainment?

Das Entwicklerstudio Obsidian Entertainment ging hauptsächlich aus der Schließung der Black Isle Studios (unter anderem verantwortlich für die **Fallout**- und **Icewind Dale**-Reihe) hervor. 2003 machte Publisher Interplay das hauseigene Studio dicht, da er in finanzielle Probleme geraten war. Daraufhin rauften sich einige Ex-Black-Isle-Mitarbeiter



zusammen und gründeten Obsidian, darunter Darran Monahan (**Icewind Dale**), Chris Avellone (**Fallout 2**, **Icewind Dale**), Chris Jones (**Fallout**) und inzwischen auch Josh Sawyer (**Icewind Dale**). Viele andere der ehemaligen **Fallout**-Crew folgten. Obsidian hat sich seitdem vor allem durch exzellente Auftragsarbeiten einen Namen gemacht.

Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

Das erste Projekt von Obsidian Entertainment war die Fortsetzung von Lucas Arts' erfolgreichem Rollenspiel **Knights of the Old Republic** (**KotOR**). **KotOR 2** erschien 2006 und überzeugte vor allem durch seine fesselnde Handlung.



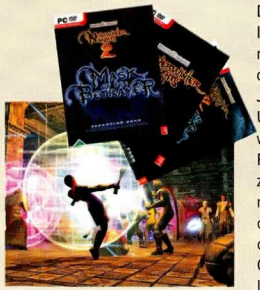
Allerdings gab es etliche Kritikpunkte, die den Spielern sauer aufstießen. Die KI der NPCs ließ zu wünschen übrig, es gab etliche Inhalte, die es aus Zeitgründen nicht mehr ins fertige Spiel geschafft hatten (die inzwischen aber durch Mods eingefügt wurden) und der Titel hatte mit regelmäßigen Abstürzen zu kämpfen. Lucas Arts' Drängen, das Spiel schnell zu veröffentlichen – deshalb die kurze Entwicklungszeit –, senkte zwar die Qualität etwas, dennoch war **KotOR 2** ein empfehlenswertes Rollenspiel.

Alpha Protocol

Mit **Alpha Protocol** wagt sich Obsidian erstmals an ein komplett eigenes Projekt, ohne einen bereits bekannten Namen im Rücken. Der Spionage-Thriller im Rollenspiel-Gewand verlässt die typische Fantasy-Welt und lässt Sie in der Neuzeit in die Haut eines James-Bond-ähnlichen Agenten schlüpfen, der zum einen seine eigene Weste reinwaschen, zum anderen eine riesige Verschwörung aufdecken muss. Neben des ungewöhnlichen Settings ohne Elfen und Orks zeichnet das Rollenspiel die enorme Entscheidungsvielfalt aus, bei der jede Ihrer Aktionen den Spielverlauf gravierend beeinflusst. Erscheinen soll der Titel noch 2010.



Neverwinter Nights 2



Wieder eine Fortsetzung eines grandiosen Bioware-Rollenspiels. Obwohl **Neverwinter Nights 2** (2006) mit einigen Fehlern zu kämpfen hatte (etwa nicht funktionierende Skripts und Speicherstände), zeigte Obsidian erneut, dass es auf einer gelieferten Grundlage (**Neverwinter Nights**) aufbauen und ein exzellentes Rollenspiel abliefern kann. Es folgten zwei Add-ons, nämlich **Mask of the Betrayer** (2007) und **Storm of Zehir** (2008).



Obsidians Fallout-Wurzeln

Da nach der Schließung der Black Isle Studios ein Großteil der ehemaligen Angestellten zu Obsidian wechselten, kennen sich die Jungs natürlich mit dem **Fallout**-Universum aus – immerhin entwickelte Black Isle die Reihe für Publisher Interplay. Chris Jones zum Beispiel, jetzt Chef der Technologie-Entwicklung bei Obsidian, war seinerzeit der leitende Programmierer von **Fallout**. Chris Avellone, seines Zeichens leitender Designer von **Fallout: New Vegas**, arbeitete bei Black Isle an **Fallout 2** mit, genauso wie Obsidian-Chef Feargus Urquhart. Avellone schrieb später die sogenannte **Fallout**-Bibel. Diese ist eine Sammlung von Texten, welche die Geschichte und den Hintergrund des **Fallout**-Universums beinhalten. Bethesda hat sich also nicht umsonst Obsidian Entertainment als Entwickler für **New Vegas** ausgesucht.

Andere Schauplätze für ein Fallout-Spiel

BIELEFELD



Alle Welt denkt aufgrund der Bielefeldverschwörung, diese Stadt gäbe es nicht. So ist sie der perfekte Ort für ein Spiel. Wer das RPG zur Geisterstadt haben will, sollte schon mal vorbestellen, solange es das Spiel noch gibt.

NEW ORLEANS



Durch einen Wirbelsturm wird die US-Stadt New Orleans überflutet und bleibt deshalb von den Atombomben verschont. Klingt verrückt, oder? Ab sofort nennt man die Metropole Rapture … äh, nein … New New Orleans.

TSCHERNOBYL



Stellen Sie sich vor, ein Atomreaktor geht in die Binsen und verstrahlt die Umgebung. Ach so, das gab es schon? Und ein Spiel dazu auch? Na ja, dann nennen wir es halt **Fallout: S.T.A.L.K.E.R.**, toll oder?

Interview mit Chris Avellone



Chris Avellone ist ein lustiger Typ, der schon an **Fallout 2** mitgearbeitet hat. Bei Obsidian ist er Kreativdirektor.

Chris Avellone über die Geschichte und Zukunft der **Fallout**-Reihe.

„Der Fokus liegt stärker auf Interaktion mit der Spielwelt."

PC ACTION: Das neue Fallout trägt den Untertitel New Vegas. Wie seid ihr eigentlich auf die Stadt der Sünde als Dreh- und Angelpunkt gekommen?
AVELLONE: „In **Fallout 3** drehte sich alles um Washington als den Mittelpunkt der Geschehnisse. Wir suchten deshalb nach einer neuen, aufregenden Stadt und sind dabei auf Las Vegas gekommen. Dadurch, dass wir den Spieler in **Fallout: New Vegas** von der Ostküste weit nach Westen entführen, bekommt unsere Spielwelt den Eindruck eines gefährlichen Grenzlandes. **New Vegas** lässt sozusagen den Wilden Westen wieder aufleben."

PC ACTION: Einige von euch haben ja schon an früheren Fallout-Spielen gearbeitet. Wie glücklich seid ihr darüber, jetzt New Vegas umsetzen zu dürfen?
AVELLONE: „Ich bin überglücklich. Ich habe **Fallout 1** damals geliebt und war wirklich froh darüber, an **Fallout 2** arbeiten zu können und die **Fallout**-Bibel (Anm. d. Redaktion: Sammlung von Hintergrundinformationen, die das **Fallout**-Universum charakterisieren) zu schreiben. Als Bethesda dann um die Ecke kam und uns fragte, ob wir ein neues **Fallout**-Spiel machen wollten, da musste ich nicht lange überlegen."

PC ACTION: Also habt ihr euch nicht um die Entwicklung beworben, sondern ihr wurdet ausgesucht?
AVELLONE: „Ja, Bethesda hat uns kontaktiert. Aber mit unserem Hintergrund war es ja eine offensichtliche Entscheidung. Wir haben ja schon oft genug gezeigt, dass wir mit vorhandenen Grundlagen gute Spiele produzieren, und viele von uns haben damals bei Black Isle schon an **Fallout** gearbeitet."

PC ACTION: Was unterscheidet New Vegas aus eurer Sicht am stärksten von Fallout 3?
AVELLONE: „In **New Vegas** legen wir den Fokus auf die Interaktion mit den verschiedenen Fraktionen. Deshalb gibt es auch unzählige Möglichkeiten, es sich mit einer Partei zu verscherzen oder sich bei ihr verdient zu machen. Außerdem fügen wir modifizierbare Waffen, ein ausgefeilteres Kameradensystem und neue Dialog-Optionen ein."

PC ACTION: Das heißt also, ich kann mir meinen Ruf in New Vegas leicht zerstören?
AVELLONE: „Na ja, es ist einfach wie im echten Leben. Verschiedene Charaktere reagieren auf Aktionen unterschiedlich. Natürlich gibt es Situationen, in denen der Spieler direkt merkt, wenn er Mist gebaut hat, teilweise spürt man die Konsequenzen aber auch erst Stunden später. Genauso funktioniert unser Dialogsystem. Manche Charaktere sind empfänglicher für bestimmte Skills, andere nicht – und sie reagieren entsprechend darauf."

PC ACTION: Kann ich solche Fehlentscheidungen dann später wieder ausbügeln?
AVELLONE: „Absolut, diese Option gibt es so gut wie immer. Wenn du später einen Skill oder Charakterwert verbessert hast, mit dem du dich ‚einschleimen' kannst, dann darfst du dein Glück versuchen."

PC ACTION: Wie weit seid ihr denn mit der Entwicklung von New Vegas?
AVELLONE: „Die Arbeiten an **New Vegas** gehen gut voran. Im Moment arbeiten wir an den Dialogen und Gebieten, der Rest sieht so weit ziemlich gut aus."

Die Fraktionen

In **Fallout: New Vegas** gibt es drei große Fraktionen, bei denen Sie sich einen guten oder schlechten Ruf erarbeiten können. Denn wie einzelne Gruppierungen auf Sie reagieren, hängt nicht mehr nur von Ihrem Karma ab, sondern auch davon, wie Sie sich gegenüber Fraktionen, Ortsbewohnern und so weiter verhalten. So haben Sie die Möglichkeit, sich einzuschleimen oder es sich mit anderen zu verscherzen. Insgesamt gibt es neben Gruppen wie der Brotherhood of Steel drei große Fraktionen in **Fallout: New Vegas**:

New California Republic
Die New California Republic (NCR) hat ihre Wurzeln in Kalifornien, breitet sich aber immer mehr in Richtung Osten und damit nach Nevada aus, ihr Stützpunkt befindet sich auf dem McCarran-Flughafen. Ihre politische Gesinnung korrespondiert mit der Brotherhood of Steel, der die NCR auch zugewandt ist.

Caesar's Legion
Die sogenannte Caesar's Legion aus dem Osten der USA, die sich auf Sklavenhandel spezialisiert hat. Deren Sitz befindet sich am berühmten Las Vegas Strip.

Bewohner von New Vegas
Fraktion Nummer 3 sind die Bewohner von New Vegas selbst.

Wolfgang meint



„Endzeit statt Enddarm? Klingt nach viel Spaß!"

„What happens in Vegas, stays in Vegas": Das sagte ein weiser, weißer Mann zu mir, als er sich in der Glücksspielmetropole an den Brüsten einer Stripperin rieb. Der U.S.-Sündenpfuhl ist also das denkbar genialste Setting für ein richtig dreckiges, brutales Rollenspiel-Epos. Allerdings traue ich den Obsidian-Jungs nicht über den Weg: Die haben schon das zweite **Knights of the Old Republic** verhunzt! Also abwarten und Pils trinken – der RPG-Herbst wird spannend!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

Sebastian meint



*„Strahlende Zukunft für **Fallout** – ich freu mich."*

Nach den ersten Minuten, die ich vom Spiel sah, war ich enttäuscht, denn ich hatte mir die nächste Evolutionsstufe des **Fallout**-Universums erhofft. Stattdessen bekam ich mehr vom Alten zu sehen. Nach einer Stunde wich die Enttäuschung aber der Vorfreude, denn **Fallout: New Vegas** fühlt sich genauso an, wie das grandiose **Fallout 3**. Letztgenanntes spiele ich jetzt wieder, um die Wartezeit zu überbrücken. Und dass Obsidian das geschafft hat, ist ein gutes Zeichen.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Laternenfest in LED-Land.

Eine typische Kampfszene: Alan Wake bündelt den Strahl seiner Taschenlampe, um den Gegner zu schwächen, bevor er ihn mit dem Revolver erledigt.

Screen-Info

Die Bilder stammen samt und sonders von Remedy, geben aber sowohl das Spielgefühl als auch die Grafik-Qualität hervorragend wieder. Lediglich die Bildschirmanzeigen fehlen auf allen Screens.

Alan Wake

Spaß mit dem Licht-King

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Remedy Entertainment | Hersteller: Microsoft | Termin: 21. Mai 2010

Text: Wolfgang Fischer

Was machen Sie da mit der Taschenlampe, Herr Wach-Meister?

Endlich **Alan Wake** selbst spielen. Dafür würden wir glatt nach Amerika fliegen! Microsoft nahm uns beim Wort und schickte uns zusammen mit einem Heer internationaler Journalisten ins kalifornische San Francisco zur X10, der Xbox-360-Hausmesse des Konzerns. Die Details zur schwachen Veranstaltung und auch zur chaotischen Reise in die Vereinigten Staaten ersparen wir Ihnen. Nur so viel: Der Autor dieser Zeilen hat seitdem einen glühenden Hass auf plötzliche Wintereinbrüche, plärrende Kinder, rotzende Sitznachbarn, schlafmütziges Flughafenpersonal und talentfreie englische PR-Heinzel.

Der Berg ruft!

Wie es sich für eine Xbox-360-Messe gehört, war **Alan Wake** nur auf Microsofts Konsole spielbar. Wie Sie im unten stehenden FAQ-Kasten nachlesen können, ist um die möglicherweise gestrichene PC-Fassung mittlerweile eine ziemlich heftige Kontroverse entstanden. Diese soll uns aber nicht weiter kümmern, schließlich wollen Sie ja wissen, ob das erste Spiel der finnischen Entwickler Remedy Entertainment nach ihrem Mega-Hit **Max Payne 2** den Vorschusslorbeeren auch gerecht wird. **Alan Wake** ist laut Aussage der Entwickler ein „Psycho-Action-Thriller" in Episodenform. Hört sich geschwollener an, als es tatsächlich ist. Nicht zuletzt, weil der Spielablauf, die Kämpfe und Rätsel sehr an Survival-Horror-Titel wie **Resident Evil 5** oder **Silent Hill: Homecoming** erinnern. Sie steuern den namengebenden Protagonisten aus der Verfolgerperspektive durch meist düstere, abgeschlossene Spielabschnitte. Dabei entledigen Sie sich diverser Gegner und lösen einfache Schalter- oder Geschicklichkeitsrätsel. Der besondere Reiz von

FAQ

Huch, ist das Teil immer noch in Entwicklung?
Ja, und zwar seit etwa sechs Jahren. Auf der E3 2005 wurde das Spiel erstmals gezeigt. Wir waren eines der ersten Magazine, die einen längeren Blick auf das Spiel werfen durften. (PC ACTION 12/06)

Und irgendwann zwischen damals und heute haben sich die Dödel von Microsoft überlegt, das Spiel erst für die Xbox 360 veröffentlichen zu wollen. Richtig?
Leider sehr richtig! So wie es aktuell aussieht, könnte es sogar noch schlimmer kommen. Microsoft plant anscheinend, die PC-Fassung gar nicht mehr zu veröffentlichen, weil „das Spielgefühl besser zur Xbox 360 passen würde", wie ein Sprecher des Konzerns schwachsinnig verlauten ließ.

Aber jetzt mal ehrlich: Das ist doch kompletter Bullshit, oder?
Sehen wir genauso, daher bombardieren wir Microsoft täglich mit E-Mails und raten jedem **Alan Wake**-Fan, die Online-Petition für eine PC-Version auf www.petitiononline.com/AlanWake zu unterschreiben. Die Entwickler von Remedy haben übrigens schon darauf reagiert und verlauten lassen, dass sie dem PC sehr verbunden seien und unheimlich gerne eine entsprechende Fassung nachschieben wollen. Die Entscheidung liege aber zu 100 Prozent bei Microsoft.

Sollte das Spiel nicht sogar einer der Vorzeigetitel für Direct X 10 werden?
Auch das ist korrekt. Entwickler Remedy hat **Alan Wake** auf mehreren Messen und Veranstaltungen auf leistungsstarken Rechnern gezeigt und dort speziell aufwendige Grafikspielereien präsentiert, die Direct X 9 in dieser Form nicht liefern konnte.

Na toll! Gibt's auch irgendwelche guten Nachrichten?
Jep, sogar mehrere. Zum einen steht mit dem 21. Mai 2010 endlich der Veröffentlichungstermin für die Xbox-360-Version fest. Außerdem durften wir das Spiel erstmals ausführlich anspielen. Alle Infos darüber finden Sie im Artikel. Wir rechnen übrigens fest damit, dass Microsoft in Kürze eine Demo-Version über den Xbox-Live-Marktplatz anbieten wird.



Sieht erholsam und gemütlich aus, verwandelt sich im Laufe des Abenteuers aber in eine absolute Todesfalle: das Städtchen Bright Falls, in dem Alan Wake seine Schreibblockade überwinden will.


Die Fackel enthüllt die Gefahr, in der Alan steckt. Aus dem Dunkel schleicht sich ein Gegner heran – bewaffnet mit einer Sichel.


Von Remedy als „Safe Haven" (dt. „sicherer Hafen") betitelt, zeigt dieses Bild eine Lichtquelle, die Alan Schutz vor dem Bösen gewährt.

Alan Wake lässt sich an toll inszenierten Details festmachen, die andere Spiele gar nicht oder zumindest nicht in dieser Form bieten. Das fängt bei der Hintergrundgeschichte und deren Präsentation an. Der berühmte Autor Alan Wake reist mit seiner Frau Alice in das verträumte (und natürlich fiktive) Bergstädtchen Bright Falls im amerikanischen Bundesstaat Washington, um seine schon zwei Jahre andauernde Schreibblockade loszuwerden. Dementsprechend ruhig spielt sich dieser Abschnitt auch, der dazu dient, die Charaktere aufzubauen und den Spieler an die Handhabung des Spiels zu gewöhnen.

Geh ins Licht, Alan!

Der Überlebenshorror beginnt erst, als der Autor nach einem Unfall am Steuer seines Wagens aufwacht und feststellt, dass seine Frau verschwunden ist und er sich nicht mehr an die Geschehnisse der vergangenen Woche erinnern kann. An dieser Stelle beginnt die von uns gespielte Demo-Fassung, die laut Remedy eine Kombination aus den Episoden 1 und 4 darstellt. Das Erste, was uns neben einem Revolver und einer Taschenlampe bei der Durchsuchung des Autowracks in die Hände fällt, ist das Deckblatt eines Romans mit dem Titel „Departure", geschrieben von keinem Geringeren als dem Hauptcharakter. Damit wäre also die Frage geklärt, was Alan in der vergangenen Woche getrieben hat. Im Spiel sind Dutzende dieser Seiten versteckt, die manchmal tiefere Einblicke in die Story geben, oft aber auch ankündigen, was den Helden in Kürze erwartet. Es stellt sich heraus, dass eine dunkle Macht geweckt wurde, die es ganz besonders auf Alan abgesehen hat. Das Böse verfügt über die Fähigkeit, leblose Gegenstände und auch Menschen zu „übernehmen". In seinem Romanfragment nennt Wake die Geschöpfe „The Taken" (frei aus dem Englischen übersetzt „die Übernommenen").

Der Axt-Effekt

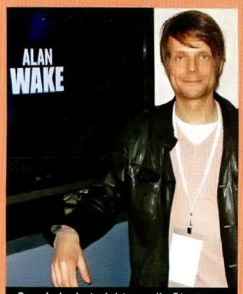
Nachdem wir das Auto durchsucht haben, ist es unsere erste Aufgabe, ein Telefon zu finden. Woher wir das wissen? Alan hat es uns gesagt! Unser Alter Ego im Spiel kommentiert, was er sieht und erlebt. Das trägt nicht nur zur Atmosphäre bei, es hilft auch enorm, eine Beziehung zum Helden aufzubauen. Aktuelle Ziele werden zudem stets eingeblendet. Als wir einen Feldweg entlanglaufen, sehen wir in weiter Entfernung eine Tankstelle, die wir jedoch nicht auf dem direkten Weg erreichen können. Wir dringen also mit der Taschenlampe im Anschlag weiter in den Wald vor und kommen bald darauf zu einem Holzfällerlager. Weitere Manuskriptseiten, die uns in die Hände fallen, warnen uns vor einem verrückten Axtmörder, den wir prompt dort antreffen. Wir retten uns nach einer wilden Verfolgungsjagd in eine gut beleuchtete Hütte. Lichtquellen bedeuten Sicherheit vor dem Bösen und beschleunigen die Regeneration von Lebenspunkten. Neben Munition und ein paar Batterien finden wir in der Hütte ein Telefon. Als wir es benutzen, wird ein Skript ausgelöst: Die dämonischen Kräfte übernehmen einen Gabelstapler und rammen damit das Haus. Wir fliehen und werden draußen sofort von schattenhaften Gestalten mit


Die Signalpistole ist eine der mächtigsten Waffen in Alans Arsenal. Damit erledigen Sie im Optimalfall mehrere Gegner mit nur einem Schuss.


In einer der wenigen Fahreinlagen im Spiel steuern Sie einen Pick-up mit starken Scheinwerfern. Der Tod auf Rädern für das lichtscheue Gegnergesindel.

Interview mit Sam Lake

Der Story-Schreiber von **Alan Wake** und **Max Payne 2** spricht über die lange Produktionszeit und die Kunst der Vertonung.



Sam Lake hat nicht nur die Story geschrieben, er ist auch auch für die Vertonung des Spiels verantwortlich.

„Alan Wake hat eine Schreibblockade, ich nicht!"

PC ACTION: Warum hat die Entwicklung gar so lange gedauert?
SAM LAKE: Ich kann nur sagen: Die Gerüchte über meine Schreibblockade stimmen nicht. Alan Wake hat eine, ich nicht. (lacht) Ernsthaft: Wir haben unsere eigene Technik, unsere eigene Engine, unsere eigenen Tools entwickelt. Remedy ist, verglichen mit anderen Entwicklern, ein kleines Team. Als wir mit **Alan Wake** angefangen haben, waren wir 30 Leute. Inzwischen sind wir 45.

PC ACTION: Was macht ein Autor bei einer Produktion, die fünf oder sechs Jahre dauert?
SAM LAKE: Ich habe viel mehr Aufgaben, als nur zu schreiben. Ich koordiniere verschiedene Aufgabengebiete und stelle sicher, dass alles zusammenpasst. Bei einem Videospielprojekt wie diesem steht das Schreiben nun mal am Anfang. Für unsere storylastigen Spiele fangen wir bei der Geschichte an, dem Setting, und worum es eigentlich geht. Wenn wir uns später mit den ersten Gameplay-Elementen auseinandersetzen, ändern wir oftmals die Geschichte. Und solange wir das tun, fügen wir neue Dialoge hinzu und ändern alte Sequenzen. Damit stellen wir sicher, dass der Dialog den Spieler auf den richtigen Weg führt. Sogar gegen Ende des Projekts, wenn es nur noch um kosmetische Arbeiten geht, haben wir immer noch Voice-over-Aufnahmen und schreiben Dialoge um.

PC ACTION: Die Voice-overs werden also nicht am Ende gemacht?
SAM LAKE: Nein, man braucht von Anfang an einen Platzhalter im Spiel dafür, denn es ist schwer, ein Gefühl für eine bestimmte Szene zu bekommen, wenn sie nur auf dem Papier steht. Man braucht eine Version davon, um sie auszuarbeiten und zu verfeinern. Von daher arbeiten wir ziemlich lange an der Vertonung der Szenen.

scharfkantigen Waffen angegriffen, die Biester erweisen sich jedoch als extrem lichtscheu. Um sie zu schwächen, bündeln wir den Strahl der Taschenlampe (was natürlich den Batterieverbrauch erhöht) und schalten sie danach mit gezielten Schüssen aus. In **Alan Wake** haben Sie also nicht nur mit der für Survival-Horrorspiele typischen Munitionsknappheit zu kämpfen, Sie müssen auch den Batterievorrat ständig auffüllen. Glücklicherweise hat ein netter Mensch, den Sie im Laufe des Spiels ebenfalls suchen müssen, an vielen Stellen jedes Spielabschnitts Vorräte deponiert und diese mit fluoreszierender Farbe markiert, was die Suche danach erleichtert. Derselbe nette Mensch hilft Ihnen durch zusätzliche Markierungen auch dabei, Ihren Weg durch die Levels zu finden. An dieser Stelle wurden wir jäh aus dem Spiel gerissen, weil unsere Zeit mit der Demo abgelaufen war und finster dreinblickende Journalisten schon darauf warteten, selbst Hand ans Spiel anlegen zu dürfen.

Inspiriertes Abenteuer

Schon dieser kurze Einblick hat uns richtig heiß auf **Alan Wake** gemacht. Großen Anteil daran hatte die angesprochene phänomenale Atmosphäre. Die bedrohlichen Wälder, das unheimliche Holzfällerlager und auch das Städtchen Bright Falls erinnerten stark an die TV-Serie **Twin Peaks**. Dass sich die Entwickler von Fernsehserien inspirieren ließen, wird nicht nur an der episodenhaften Erzählstruktur, sondern auch anhand des Intros für jeden Spielabschnitt deutlich. Bevor es losgeht, sehen Sie einen kurzen Zusammenschnitt der bisherigen Handlung, was für Gelegenheitsspieler auch den Wiedereinstieg erleichtert und schon mal Spannung aufbaut. Darüber hinaus hat uns die Präsentation der Kämpfe beeindruckt. Wenn Sie eine Leuchtpistole (eine der stärksten Waffen im Spiel) benutzen, sehen Sie den Effekt auf die schattenhaften Gegner in Remedy-typischer Bullet-Time, wie man sie aus **Max Payne 2** kennt. Die Entwickler spielen zudem gekonnt mit Licht- und Schatteneffekten, um die Hatz durch die sowieso schon unheimlichen Wälder noch bedrohlicher wirken zu lassen.

Wolfgang meint



„Aufwachen, Microsoft: Alle wollen Alan!"

Es gibt keinen Grund, PC-Spielern dieses atmosphärische Abenteuer vorzuenthalten. **Alan Wake** sieht auf der Xbox 360 sehr gut aus. Aber was die Konsole grafisch zu leisten vermag, kann ein aktueller PC schon lange und im Normalfall sogar besser. Ansonsten hat mich das Spiel vollkommen überzeugt. Remedy hat ein sehr stimmiges, spannendes Survival-Horrorspiel mit toller Story und überzeugenden Charakteren abgeliefert. Die Finnen sind sogar von der Schnapsidee abgerückt, das Spiel nicht komplett auszuliefern und Episoden per DLC nachzuschieben. Großartig!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10


Bei Kämpfen kommt ein Verwischeffekt zur Anwendung. Links unten sehen Sie eine versteckte Botschaft an Alan, die ihn auf einen sicheren Ort hinweist.


Alan Wake vor idyllischer Kulisse. Im Hintergrund sehen Sie das Häuschen, das der Autor in Bright Falls für sich und seine Holde gemietet hat.

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*

Topseller 5 C2D E7500 GTS250 4GB 500GB



- Intel® Core™2 Duo Processor E7500
- 4096 MB DDR2 800 Ram
- 1024MB nVidia GF GTS250
- 500 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-G41M-ES2L mit Intel G41 Chipsatz
- Intel® Core™2 Duo Processor E7500
- 4096 MB DDR2-800 Samsung KIT
- 500GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 1024MB nVidia GeForce GTS 250
- 350W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- 36 Monate Topseller Garantie

499.95
oder 36x 16,00 € mtl.*

PCGH-High End Kit



- Asus P7P55D mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-860
- 4096 MB DDR3-1333 Corsair KIT
- Prolimatech Megahalems mit be quiet! Lüfter

579.00
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 16 Cache
- 896MB nVidia GeForce GTX 260
- 450W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

649.95
oder 36x 20,20 € mtl.*

COMBAT READY! Silentium i5 750 260GTX 1.0TB 4GB



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024 MB nVidia GTX260
- 1000GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 1024MB nVidia GeForce GTX260
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

799.95
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
- 1000 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1000GB Samsung SATA II 32MB Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5850 DirectX 11
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

899.95
oder 36x 28,80 € mtl.*

Topseller 4 i5-750 4DDR3 5870 700W



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5870
- 500 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55-UD6 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- 36 Monate Topseller Garantie

999.95
oder 36x 32,00 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming PC i7 860@4.0GHz ATI5870



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

- Gigabyte GA-P55-UD6 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
- 900W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW

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
- 2x 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
- 2x 1024MB ATI Radeon 5870 im CrossFire
- 1500GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 1000W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- Wasserkühlung CPU

2399.95
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!



Ein paar Zombies sind auf den Protagonisten Chuck Greene aufmerksam geworden und bedrohen ihn.

Nicht zu beneiden: Zivis.

Screen-Info

Wir haben **Dead Rising 2** gespielt, eigene Bilder durften wir aber nicht machen. Kein Problem, denn die abgedruckten 360-Screens stammen alle aus dem angespielten Level und sind nicht nachträglich geschönt.

Dead Rising 2

Jäger und Gammler

Genre: Action | Entwickler: Blue Castle Games | Hersteller: Capcom | Termin: 3. September 2010

Text: Wolfgang Fischer

Capcom präsentiert Gammelfleisch-Entsorgung der extravaganten Art.

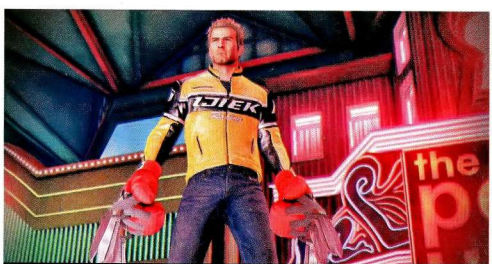
Schon bemerkenswert, wie viel kranker Mist im Fernsehen läuft, angefangen bei Andy Borg und seinem Mutantenstadl über **Big Brother** und **Dschungelcamp** bis hin zum **Frauentausch**. Aber all dies verblasst gegen die Fernsehshow, die sich Capcom für sein Zombie-Schlachtfest **Dead Rising 2** ausgedacht hat. In „Terror is Reality" treten Sie als ehemaliger Motocross-Star Chuck Greene gegen andere Kandidaten und – noch viel wichtiger – gegen Tausende von Zombies an! Schauplatz des Spektakels: die fiktive Glücksspielmetropole Fortune City.

Schwarz-gelbe Gefahr

Wer als reiner PC-Spieler nichts mit dem Titel des Spiels anzufangen weiß, muss sich nicht wundern. Schließlich wurde der in Deutschland nie erschienene Teil 1 nur für Microsofts Xbox 360 entwickelt. Um die Story zu verstehen, müssen Sie lediglich wissen, dass Zombies real sind und immer Hunger haben. Chuck Greene, der stets grimmig dreinblickende Held von **Dead Rising 2**, ist also ein unbeschriebenes Blatt. Die Entwickler wollten uns im Rahmen der Microsoft-Xbox-Hausmesse X10 nicht mal verraten, warum er in einer Reality-TV-Show gegen Zombies antritt. Als Trost durften wir den Protagonisten mit der schwarzgelben Lederjacke und dem charakteristischen Gesichtsausdruck durch einen Level steuern. Auf der Messe war übrigens nur die 360-Version spielbar. Nicht überraschend, war ja schließlich eine Xbox-Veranstaltung.

Die Tücken des Alltags

Der spielbare Level war ein in sich abgeschlossenes Areal mit zwei Werkzeugschuppen, die zugleich als Zufluchtsort dienten. Zwischen den Werkzeugschup-



Wolverine lässt grüßen: Aus Boxhandschuhen und Heckenscheren bastelt sich der vielseitige Chuck fiese Krallenhandschuhe.



Hau den Lukas ... und danach noch den Patrick.

Der Vorschlaghammer ist eine sehr mächtige, wenngleich äußerst langsame Waffe und daher nur im Nahkampf gegen kleine Gegnergruppen geeignet.



Holzfäller-Porno: Stihl am Stiel.

Es gibt zwei Möglichkeiten zu erfahren, welche Waffen sich kombinieren lassen (Bild oben). Entweder finden Sie in der Welt verteilte Infos oder Sie bekommen funktionierende Combos durch Ausprobieren selbst heraus.



Extrem gesundheitsschädlich: Rot-Händle.

Stinknormale Boxhandschuhe eignen sich kaum, um mit den Zombiehorden fertig zu werden. Da sind spitze oder scharfe Gegenstände deutlich besser.

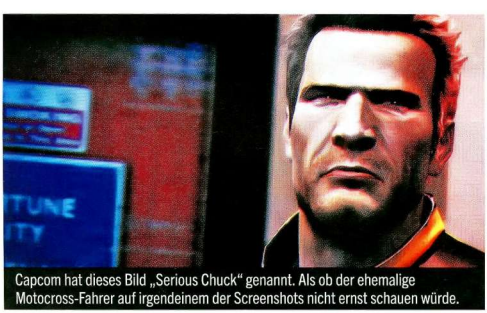


Schön zu erkennen: In den Spielabschnitten wimmelt es nur so von lebenden Toten. Die Grafik-Engine kann mehrere hundert davon gleichzeitig darstellen.

pen tummelten sich hunderte träge dahinwankende Zombies. Ziel des laut Entwickleraussagen „typischen" Spielabschnitts: 20.000 Prestige-Punkte innerhalb eines engen Zeitlimits sammeln. Punkte erhalten Sie – Überraschung! –, indem Sie Zombies aus dem Weg räumen. Da trifft es sich gut, dass Sie jeden beliebigen Gegenstand, den Sie finden, als Waffe ge- oder missbrauchen dürfen. So wird eine einfache Parkbank zur Ramme, mit der Sie durch Zombie-Massen pflügen. Leider ist die Haltbarkeit von manchen Gegenständen extrem kurz, daher sollten Sie im Kampf schon wieder nach einem neuen „Werkzeug" Ausschau halten oder am besten noch was für den Notfall in der Tasche haben.

Bastelstunde

Hier kommen die Werkzeugschuppen ins Spiel. Nur hier dürfen Sie mit etwas Klebeband zwei Gegenstände zu einer neuen, mächtigen Waffe kombinieren. Aus einem Paddel und einer Kettensäge wird so die schnelle, leicht zu handhabende Paddelsäge. Eine Autobatterie und ein Gartenrechen ergeben kombiniert einen starken Elektroschocker. Noch fieser: Nägel auf einen Propan-Gastank kleben, diesen einem Zombie auf den Rücken stecken und dann mit einer Schusswaffe entzünden. All diese Kombinationsspielereien eignen sich hervorragend, um Gegner im Dutzend niederzustrecken. Zudem ist es ohne sie fast unmöglich, die Prestige-Punkte-Vorgabe zu erfüllen. Und das sollten Sie stets versuchen, denn es winken Aufwertungen für Ihren Helden und coole Extras, mit denen Sie noch mehr Zombies am Stück erledigen können. Als Beispiel für Letzteres nannten die Entwickler ein mit Stacheln und Maschinengewehr modifiziertes Motorrad.



Capcom hat dieses Bild „Serious Chuck" genannt. Als ob der ehemalige Motocross-Fahrer auf irgendeinem der Screenshots nicht ernst schauen würde.

Wolfgang meint



„Da ist was faul in Fortune City …"

… und es sind nicht die lebenden Toten. Wenn der spielbare Level wirklich das typische Spielgefühl von **Dead Rising 2** wiedergibt, dann wird mich mit Capcoms Zombiegeschnetzel nur eine kurze Liebschaft verbinden. Schon nach wenigen Minuten offenbarte das Gameplay stärkere Abnutzungserscheinungen als die zerbrechlichen Waffen im Spiel. Da bleibt nur zu hoffen, dass Blue Castle Games, die eher unbekannten kanadischen Entwickler des Spiels, noch ein paar Überraschungen in Form von ungewöhnlichen Levels, ausgefallenen Aufgaben oder hochhausgroßen Bossgegnern in petto haben.

WERTUNGSTENDENZ 6 VON 10

So testen wir

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

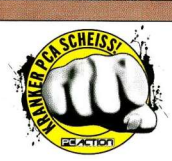
PC ACTION: Unsere Vorsätze

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

Awards



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



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

Die Module

Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

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

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

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

Die Wertungsgrenzen

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

Infos zum Heft

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

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

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

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

Asi L. Eser meint



*„Was für ein *#+aß91-Magazin!"*

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

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

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?



METRO 2033 (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 7,66

WOLFGANG FISCHER	THORSTEN KÜCHLER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Doofe Spielidee: Warum sollte ich 2033 noch Metro fahren wollen? Da muss es doch fliegende Autos geben! 6	Als ausgebildeter Metronom sage ich: Tick, Tack, Tick, Tack – dieses Spiel hält mich auf Zack! 8	Russisch Spiel mir gefällt wie Wodka mit Eis, nur ohne Eis. Schmeckt leicht und belastet nicht. 9	Irgendwie schön, wenn auch auf eine widerliche Art. Und eigentlich mag ich ja auch keine Russen … 7	Metro? Find ich gut. In großen Städten definitiv der beste und schnellste Weg, um voranzukommen. Gute Sache! 8	Auf den ersten Blick „nur" ein **S.T.A.L.K.E.R.**-Add-on, das aber diesmal deutlich runder ist. Prima! 8

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 (Test S. 72)



Ø WERTUNG: 8,66

WOLFGANG FISCHER	THORSTEN KÜCHLER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Endlich ein neues **Battlefield**, das ich genauso ignorieren kann wie sämtliche **Battlefields** vorher! Großartig! 7	Noch mehr schlechte Gesellschaft? Ne, danke! Die habe ich jeden Tag! Trotzdem macht dieses Ding sogar Spaß! 7	Hier kann ich genau das machen, was ich mir schon immer gewünscht habe: auf meine Kollegen ballern. 9	Endlich mal wieder ein **Battlefield**-Mehrspieler-Shooter, der seinen Namen verdient! Bäm! Aber auch solo toll. 10	Endlich mal wieder ein **Battlefield**, das so richtig derb die Hütte rockt. **MW 2** kann einpacken – hier kommt der Chef! Punkt! 10	Endlich mal wieder ein **Battlefield**, das auch Einzelspielern etwas bietet. Bäm! Aber auch im Mehrspieler toll. 9

ASSASSIN'S CREED 2 (Test S. 78)



Ø WERTUNG: 9

WOLFGANG FISCHER	THORSTEN KÜCHLER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Das perfekte Spiel, hätte nicht ein dreijähriges, halb blindes Kind die Figuren in den Zwischensequenzen gestaltet. 9	Der Kopierschutz bekommt eine "-12" von mir, das Spiel ist hingegen Bombe! Trotz einiger lahmer Missionen. 9	Wieso muss ich durchgehend online sein, um es zu zocken, wo es doch ein Solo-Spiel ist? Aber vom Spielprinzip her: 9	Anders als Teil 1 und doch irgendwie genauso … verwirrend. Scheißegal, ich mag's und freu mich auf Teil 3. 9	Teil 1 hab ich nach zwei Stunden von der Platte gefegt. Aber der Nachfolger hat das Zeug zu meinem Lieblingsitaliener. 9	Da gibt's nicht viel dazu zu sagen: Teil 2 rockt auf dem PC die Hütte – aber der Online-Kopierschutz stinkt! 9

NAPOLEON: TOTAL WAR (Test S. 98)



Ø WERTUNG: 6,16

WOLFGANG FISCHER	THORSTEN KÜCHLER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Mini-Feldherr = Mini-Erweiterung? Glücklicherweise nicht, darum zücke ich eine wohlverdiente … 7	Mini-Hirn = Mini-Hosenschlange! So muss die Gleichung bei Ihnen aussehen, Fischer! Das Spiel? Okay! 6	Wussten Sie, dass Napoleons angebliches Genital 1970 für 4.000 Dollar versteigert wurde? Zum Spiel: super! 9	Kleinwüchsige Größenwahnsinnige mit Hang zur Schizophrenie gibt's hier genug, da brauch ich keinen Franzosen für. 4	Größenwahn galore! Ich führe Franken zur Unabhängigkeit und anschließend zur Weltherrschaft. Muhahahaha!!! 8	War das nicht Al Bundy? Der immer die Hand in der Hose hatte? Ach egal, ich kenn mich mit so was net aus. 3

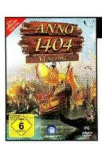
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2 – CHAOS RISING (Test S. 88)



Ø WERTUNG: 7,16

WOLFGANG FISCHER	THORSTEN KÜCHLER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Endlich fertig, aber leider nicht so wie erhofft! Wann darf ich endlich im Solo-Modus Tyranniden ins Feld führen? 8	Coole Action-Strategie! Aber was sollen diese Namen: Zherotrull, Gulgurum, Krotzelnal? Geht gar nicht! 7	Ja, ist denn heute Weihnachten, dass so viele gute Spiele rauskommen? Wenn ja, wieso hab ich keinen Urlaub? 9	Kriegshämmer und Chaos klingen ja ziemlich verlockend, aber wenn, dann doch bitte als Actionspiel! 3	Das Drumherum taugt mir echt, aber ich wünsche mir Oldschool-Gameplay und nicht diesen squadbasierten Mist! 8	So muss ein gutes Strategiespiel aussehen! Wenngleich der Serie langsam die Luft ausgeht, finde ich. 8

ANNO 1404: VENEDIG (Test S. 96)



Ø WERTUNG: 7,33

WOLFGANG FISCHER	THORSTEN KÜCHLER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Ahh, Venedig! Hübsche Erweiterung, aber warum darf ich keine eigenen Wasserwege konzipieren? Abzüge in der B-Note! 8	Ein Gedicht: Wenn Edi "G" schreibt, es meist nicht nur beim "G" bleibt, sondern er noch ein "E" aufs Papier reibt. 8	Ich war mal in Venedig, kann mich aber nicht daran erinnern, da ich besoffen war. Egal, hiermit hole ich es nach. 8	Wenn ich nach Venedig will, lege ich **Assassin's Creed 2** ein, was anderes kommt mir da nicht in die Tüte. 3	Ich hab ja wirklich Lust auf diese ganzen Aufbau-Spiele, aber die Zeit, die liebe Zeit – wo soll ich die nur hernehmen? 8	Oha! Venedig, Stadt der Gondolieri und der Liebe! Und das auch noch in meinem geliebten **Anno**! Her damit! 9

STAR TREK ONLINE (Test S. 94)



Ø WERTUNG: 3,33

WOLFGANG FISCHER	THORSTEN KÜCHLER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Das Leben ist einfach zu kurz, um sich über halb fertige, repetitive Online-RPGs schwarz zu ärgern. Daher: Fail! 5	Das Leben ist einfach zu kurz, um sich über fertige, Online-RPG-Spieler schwarz zu ärgern. Die Lizenz ist toll! 7	Alles, wo „Star" draufsteht, interessiert mich so sehr wie das nicht vorhandene Liebesleben des Kollegen Krauß. 1	Wenigstens mal kein Fantasy-MMORPGWTFOMGROLFLOL. Das war es dann aber auch schon mit den Vorteilen. 4	Laaaa



Mehrere Mutanten greifen unseren Schienenwagen an. Unser Mitstreiter wehrt sich verzweifelt gegen die Bestien.

Schnappen jeden Schwarzfahrer: russische Kontrolleure.

04/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

Metro 2033

Bahnvorstellungen

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

Text: Alexander Frank

Das Ende der Welt naht! Doch hier ist das ein Grund zur Freude.

FAQ

Ein Computerspiel aus Russland? Die Ex-Sowjets spielen doch höchstens Demokratie oder Russisches Roulette!
Nicht ganz, diverse Trinkspiele kennen die Russen auch. Ist aber auch unwichtig, denn **Metro 2033** spielt zwar in Moskau, kommt aber aus der Ukraine. Einige Entwickler des relativ jungen Studios 4A Games werkelten bereits an **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, einem ebenfalls in einer postnuklearen Welt angesiedelten Ego-Shooter.

Meine Russisch-Kenntnisse sind aber nicht besonders umfangreich, von einigen Schimpfwörtern und seltsamen Begriffen wie „Perestroika" und „Wladimir Putin" mal abgesehen. Hilfe!
Keine Sorge, das Spiel unterstützt mehrere Sprachen. Sie können sowohl bei der Sprachausgabe als auch bei den Untertiteln zwischen Deutsch, Englisch, Russisch sowie weiteren europäischen Sprachen wählen. Im Gegensatz zu **S.T.A.L.K.E.R.** wurde hier alles lokalisiert, sogar die Dialoge zwischen Nichtspieler-Charakteren, die nichts zur eigentlichen Handlung beitragen. Lediglich einige Texturen mit Aufschriften wie „Ausgang" oder „Stations-Oberst" blieben in Russisch. Sie müssen die Sprache also nicht mühevoll in der Russen-Disco Ihres Vertrauens erlernen.

*Als **S.T.A.L.K.E.R.** auf den Markt kam, produzierte es mehr Fehler als Windows 95, Toyota und Frauen am Steuer zusammen. Ist es bei **Metro 2033** etwa auch so?*
Viel schlimmer! Wir konnten das Spiel nur spielen, wenn wir entweder den Sound oder die Grafik ausschalteten. Ansonsten gab es immer einen Absturz, weil entweder die Grafik- oder die Soundkarte durchbrannte und einen Kurzschluss im System verursachte.

Nicht euer Ernst, ihr Witzbolde! Oder?
War ein Scherz! Das Spiel lief stabil und fehlerfrei. Aber irgendwie mussten wir diesen Platz hier füllen, bevor er leer bleibt und Sie vor lauter Ärger Ihr Abo kündigen.



Leichenschmaus: Ein Monster knabbert an dem toten Körper eines Soldaten.



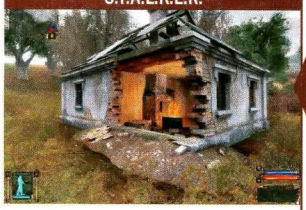
Macht alles gelb: die Post-Apokalypse.

Dieses geflügelte Viech schlug soeben unseren Begleiter nieder.

INFO S.T.A.L.K.E.R. vs. Metro 2033

Die beiden Ego-Shooter haben vieles gemeinsam und sind doch sehr unterschiedlich.

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







Spielwelt

Während **S.T.A.L.K.E.R.** in der verstrahlten Zone rund um den explodierten Tschernobyl-Reaktor spielt, handelt **Metro 2033** vom zerstörten Moskau. Die Luft ist verseucht, Gebäude liegen in Schutt und Asche und die letzten Überlebenden hausen in den U-Bahn-Schächten. Der Spieler steuert Artjom, einen in der U-Bahn aufgewachsenen 20-Jährigen. Artjom ballert sich von einer Station zur nächsten, um die Menschen am anderen Ende des Untergrundnetzes um Hilfe für seine Station zu bitten.

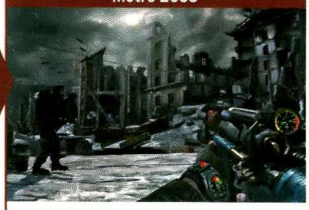
Handlungsfreiheit

In **S.T.A.L.K.E.R.** erkundet der Spieler eine offene Welt. **Metro** schleust ihn hingegen durch enge, sehr überschaubare Levels. Zum Vergleich: Auf dem Bild links kann man virtuell kilometerweit in jede erdenkliche Richtung latschen, rechts hingegen kommt man nur einige wenige Meter weit, bevor eine natürliche Begrenzung wie Gebäuderuinen einem den Weg versperren. Der Spannung tut's keinen Abbruch, aber nach sechs bis acht Stunden hat man das Spiel durch.

Fahrzeuge

Davon gab es in **S.T.A.L.K.E.R.** eine Menge. Dummerweise waren die Karren alle kaputt und somit höchstens als Übungsziel zu gebrauchen. In **Metro** hingegen düsen Sie einige Male mit Schienenfahrzeugen durch die U-Bahn-Tunnels. Sie steuern sie nicht selbst, sondern ballern – darauf stehend oder sitzend – Feinde ab. Klingt simpel, ist aber sehr gut in Szene gesetzt. Vor allem die angreifenden Monster jagen dem Spieler häufig einen Schrecken ein!

Metro 2033







Fazit

Gerade weil viele Ereignisse in **Metro 2033** an bestimmten Stellen durch Aktionen der Spieler ausgelöst werden, erzeugt das Spiel eine sehr intensive Atmosphäre und präsentiert sich wesentlich düsterer als **S.T.A.L.K.E.R. Metros** Wiederspielbarkeitswert leidet aber unter der Linearität. Es gibt zwar zwei Enden, die unterscheiden sich jedoch nur geringfügig. Dafür sorgt das Spiel aber durchgehend für Spannung.

INFO Bücher

Dass das Spiel auf dem Roman des russischen Autors Dmitry Glukhovsky basiert, wissen Sie sicher schon (Buch-Cover unten). Aber: In Artjoms Baracke kündigt ein Werbeposter drei weitere Romane unter dem Namen „Universum von Metro 2033" an. Die Bücher stammen nicht von Glukhovsky, sondern von anderen Schreibern, sie spielen aber im selben postapokalyptischen Szenario. Zwei davon („Wegezeichen" und „Dunkle Tunnels") erschienen bereits in Russland. Wann es die Bücher auch hierzulande gibt, ist nicht bekannt.



INFO Special Edition

Wer auf den Standardpreis von 45 Euro noch 15 Mäuse drauflegt, erhält eine Spezialausgabe von **Metro 2033**. Inhalt: Spiel, Download-Code für die schwere Automatikschrotflinte, Schlüsselanhänger mit Spiel-Motiv samt einem Tunnel-Teddy, Artjoms Armbanduhr sowie die bisher unveröffentlichte Kurzgeschichte „Davor und danach" vom **Metro 2033**-Autor Dmitry Glukhovsky. Die Special Edition gibt es nur bei Amazon. Ob später auch andere Händler sie führen werden, ist unbekannt.



INFO So spielt sich Metro 2033

Ballern, ballern, ballern – und an die Leser denken. Wir zeigen Ihnen, womit Sie sich in Metro 2033 so beschäftigen. Aber Achtung! Wer im Vorfeld nicht zu viel über das Spiel erfahren will, blättert lieber weiter.



7 Das große Finale

Immer wieder plagen Artjom seltsame Visionen mit „den Schwarzen" – offenbar feindlich gesinnten Kreaturen. Kurz vorm Ende des Spiels rennt der Held sogar durch eine Traumwelt und weicht dabei diesen seltsamen Wesen aus. Das steuert sich wie auf Drogen und sieht nebenbei auch so aus – sagt der Schuster.





6 Spiel mit den Brennstäben

Die Dokumente aus der Bibliothek führen uns in einen unterirdischen Raketenbunker. Dort müssen wir unter anderem in einem Minispiel die Stromversorgung herstellen und dabei die Brennstäbe aus dem von einem fetten Etwas bewachten Reaktor ziehen. Dem fetten Etwas gefällt's gar nicht.



1 Die Reise geht los

In den ersten Minuten spazieren Sie in der Haut von Artjom durch seine Heimatstation und machen sich mit der einfachen Steuerung vertraut. Die Stimmung ist düster, aber lebendig. Männer und Frauen unterhalten sich, singen, spielen Gitarre am Lagerfeuer oder beruhigen ihre quengelnden, nervigen, lauten Kinder. Realistisch!



2 Mutanten greifen an

Nach einigen Gemetzeln erreichen wir eine fast verlassene Station. Lediglich vier Kämpfer halten die Stellung und wehren sich gegen die Wellen angreifender Mutanten namens Nosalis. Wir helfen und sprengen den Tunnel, aus dem die sadistischen Monster herauskriechen. Hach, wenn das nur im echten Leben so einfach wäre! Dann hätten wir weder Finanzämter noch GEZ noch **DSDS**!



5 Besuch der Staatsbibliothek

Unser Abenteuer führt uns an die Erdoberfläche. Dort müssen wir in der fast komplett zerstörten Bibliothek nach geheimen Dokumenten suchen. Plötzlich bricht ein Flugmutant durch das Fenster ein und jagt uns einen Schrecken ein! Wieso können diese Viecher nicht wie jeder normale Mensch die Tür nehmen?

3 Zweiter Weltkrieg?

Hier tobt ein Konflikt zwischen Kommunisten und Neonazis. Artjoms Aufgabe ist schwierig: über die Front das andere Ende der Station erreichen, während er von beiden Seiten mit Bleisalven begrüßt wird. Solche Action kennt man höchstens als Lehrer an einer Hauptschule.



4 Und wieder greifen uns Mutanten an

Auf dem Weg durch ein verlassenes U-Bahn-Depot rollt unser Schienenwagen an leeren Zügen vorbei, als uns plötzlich eine weitere Horde Nosalis ans Leder will. Ihr furchterregender Anblick (siehe Bild) erinnert uns an unseren Chef. Manche Kollegen wollen sogar ihre Schwiegermutter erkannt haben.

CONTRA Das hat uns nicht so gefallen

An einigen Stellen dachten wir uns nur noch: „Was haben sich die Macher dabei gedacht? [ZENSIERT!]“



Traum: Artjom sieht hin und wieder die geheimnisvollen „Schwarzen“.

Was träumt der Protagonist für einen Mist zusammen?

Der Grund für Artjoms Reisen von Station zur Station sind „die Schwarzen“. Das klingt zunächst rassistisch, doch bei „den Schwarzen“ handelt es sich um seltsame, schemenhafte Wesen, die über telepathische Kräfte verfügen und deswegen als besonders gefährlich gelten. Artjom muss bei einer weiter entfernten Station um Unterstützung gegen die Angriffe dieser Wesen bitten. Auf seinen Reisen erscheinen sie ihm immer wieder in kurzen Träumen – und helfen ihm zum Teil sogar. Doch nach den beiden möglichen Enden steht der Spieler vor der Frage: Was zur Hölle sind das für Viecher und was sollen die ganzen Träume? Wir könnten natürlich selbst was in diese Träume reininterpretieren, aber ist das wirklich der Sinn der Sache?



Alle Figuren sprechen mit russischem Akzent. Nur die Kinder nicht.

Warum schwankt die Qualität der Vertonung?

Fast alle Figuren reden mit einem russischen Akzent. Bei manchen trägt das zur Atmosphäre bei. Bei anderen – und dazu gehört auch der Held Artjom mit seiner RTL- und RTL-2-Sprecherstimme – wirkt das aufgesetzt. Kinder hingegen sprechen akzentfreies Deutsch. Warum? Ferner kommt Artjom nur in den kurzen Ladepausen zwischen den Levels zum Reden. Während des Spiels bleibt er stumm, ihm entrutscht einmal lediglich ein kurzes „Fuck!“. In den Kämpfen schreien die Gegner außerdem oft ein und denselben Satz. Zu guter Letzt gibt's kleine Übersetzungsfehler. So sollen wir etwa an einer Stelle eine Treppe nehmen, obwohl offensichtlich eine Leiter gemeint ist. Grund: Die beiden Begriffe sind im Russischen ein und dasselbe Wort.



Wir haben eine neue Waffe gefunden. Doch ist sie besser als unsere?

Welche Waffe ist besser?

Artjom kann nicht unbegrenzt Waffen mitschleppen – nur drei Schusswaffen sowie je zwei Arten von Dynamit und Messern. Will er beispielsweise eine vom Gegner fallen gelassene Schrotflinte aufheben, muss er dafür seine eigene ablegen. Doch darüber, ob die neue Wumme durchlagskräftiger ist oder nicht, gibt das Spiel keine Auskunft. Lediglich an den Verkaufsständen in den friedlichen Stationen gibt es Hilfe in Form von Händlerkommentaren, zum Beispiel „Deine Waffe ist viel besser als diese hier“ oder „Diese Waffe ist fünf Mal besser als deine“. Doch die Waffe, die der Händler als „die beste Waffe der Welt“ bezeichnet hat, entpuppte sich als ziemlich langsame Druckluft-Pistole, sodass wir den Kauf später bereut haben.

PRO Benutzeroberfläche

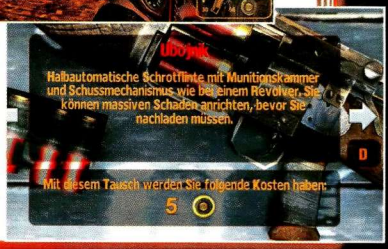
Wenn Sie **Metro 2033** zocken, sehen Sie so gut wie keine Bildschirmanzeigen. Die Entwickler von 4A Games ersetzten diese so weit wie möglich durch optische Spielereien. Bei bestimmten Waffen sehen Sie zum Beispiel, wie viele Patronen noch im Magazin sind. Wenn Sie an der Erdoberfläche die Gasmaske anziehen, lesen Sie ihren Zustand von den Brüchen am Frontglas ab. Wie lange die Maske noch was nützt, fragen Sie per Tastendruck direkt von der Armbanduhr des Protagonisten ab. Das aktuelle Missionsziel zeigen Sie mit einem weiteren Tastendruck an. Dann kramt Artjom seinen Notizblock hervor und sieht nach, was er denn als Nächstes tun sollte. Ist es um ihn herum zu dunkel zum Lesen, kann er dabei mit der linken Maustaste sein Feuerzeug zum Beleuchten anmachen.

Nicht ganz ohne

Die Bildschirmanzeigen tauchen nur dann auf, wenn Sie Ihre Waffe wechseln oder nachladen. Ferner blendet das Spiel in den wenigen Dialogen sowie beim Einkaufen von Waffen, Munition und Medipacks ein simples Menü ein, in dem Sie mit nur wenigen Tasten Ihre Auswahl treffen. Vorbildlich!



▲ Anzeigen an: Beim Waffenwechsel blendet das Spiel kurz alle Waffen-, Munitions- und Gegenstandsanzeigen ein.



► Shopping-Tour: Will Artjom Waffen kaufen oder Munition verhökern, blendet **Metro 2033** ebenfalls simple Menüs ein.

PC ACTION-Testtagebuch

Metro 2033

Für ethnische Minderheiten ist das Leben in der PC ACTION-Redaktion gar nicht so einfach …



ALEXANDER FRANK

DIENSTAG, 16.02.2010 I 14:00 UHR

Der Wecker klingelt. Mein linkes Auge öffnet sich einen kleinen Spalt weit. Mein Blick wandert durch den Raum und fixiert die nervige Piepsmaschine neben mir. Meine linke Hand hebt sich langsam und lässt sich auf den Wecker fallen. Das verdammte Ding verstummt. Es ist 14:00 Uhr. Meine Mittagspause ist vorbei. Mir, dem gebürtigen Russen, fällt es nicht leicht, nach der üppigen Wodka-Suppe zu Mittag (hierzulande als „Borschtsch" bekannt) wach zu bleiben. Mein magersüchtiger Chef Thorsten Küchler (wir nennen ihn liebevoll „Lindsay Lohan") tritt hinter der Stehlampe vor meinem Arbeitsplatz hervor. Ich wusste, dass sich dahinter jemand versteckt! Küchler drückt mir die Testversion von **Metro 2033** in die Hand. „Alex, du bist doch Russe. Und das Ding spielt in Moskau. Ich bin nach langen Überlegungen und Berechnungen zu dem Ergebnis gekommen, dass es am besten wäre, wenn du das Spiel testest." Er nimmt einen Fotorahmen von meinem Schreibtisch, schaut verdutzt das Bild an und fügt hinzu: „Wusste gar nicht, dass du Boris Jelzin fotografiert hast." Ich reiße es ihm aus der Hand und stelle das Foto meiner älteren Schwester wieder neben den Monitor.

DIENSTAG, 16.02.2010 I 15:16 UHR

Ich starte das Spiel und genieße die ersten Momente in den Ruinen des postkommunistischen Moskau. Ich meine natürlich: des *postnuklearen* Moskau. Wobei das eigentlich egal ist, denn das nimmt sich nicht viel. Meine ältere Schwester (die von meiner Mutter den Kosenamen „Igor" bekommen hat) war erst neulich in der russischen Hauptstadt. Sie berichtete mir im Nachhinein, dass **Metro 2033** auch **Moskau Simulator 2010** hätte heißen können. Ich sollte also den Punkt „Realismus" später bei meiner Bewertung berücksichtigen.

DIENSTAG, 16.02.2010 I 19:44 UHR

Zeit fürs Abendessen. Ich bestelle mir bei der Pizzeria um die Ecke „Dasselbe wie immer". Sie können aber nicht liefern, weil sie kein Bier mehr haben, nachdem sie ein benachbartes Polen-Viertel hier in Nürnberg beliefert haben. Macht nichts, dann mache ich eben Diät. Als Kind hatte ich schließlich auch nur jeden dritten Tag was zu essen. Und auch nur, wenn „Igor" nicht das ganze Geld versoffen hat.

DIENSTAG, 16.02.2010 I 20:01 UHR

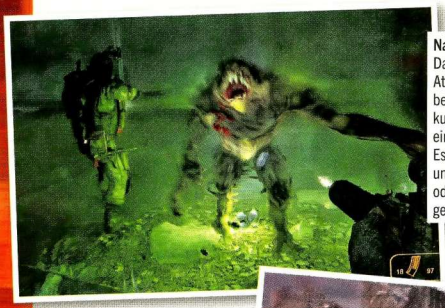
Als ich weiterspielen will, fliegt mein dürrer Chef Thorsten Küchler an meinem Schreibtisch vorbei. Er prallt auf den Boden, steht wieder auf und brüllt erbost in die Richtung, aus der er geflogen kam: „Mensch, Christoph, halt dir doch bitte die Hand vors Gesicht, wenn du niesen musst!" Kollege Christoph Schuster entschuldigt sich: „Ich habe nicht geniest." Ich will den Schuster korrigieren, weil ich der Meinung bin, dass es nicht „geniest", sondern „Genossen" heißt. Doch Küchler wendet sich nun an mich: „Kamerad Alex, wie weit bist du mit **Metro**? Du solltest langsam mit dem Schreiben des Artikels begi… aaaaaaah!" … Küchler fliegt zwei Tische weiter. Christoph kratzt sich die Nase. Ich bedanke mich bei ihm mit einem „Gesundheit!"

MITTWOCH, 17.02.2010 I 5:32 UHR

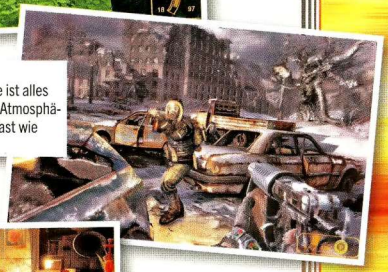
Ich bin früh im Verlag, weil ich **Metro** noch zu Ende spielen und danach den Artikel tippen will, bevor Chef Küchler mich zur Sau macht. Schaffe ich das noch, bevor er auftaucht? Plötzlich ruft mich meine Schwester an und berichtet mir, dass sie ein Strafverfahren wegen Körperverletzung am Hals hat. Sie habe einen Kerl namens Thorsten kennengelernt, ihm aber beim Abschiedsküsschen den Schädelknochen gebrochen … Ich glaube, für meinen Artikel habe ich jetzt alle Zeit der Welt!

PRO Atmosphäre

Wer Metro in Action gesehen hat, dürfte sich nach der Apokalypse sehnen, so spannend kommt sie rüber!



Nacht und Nebel
Dank düsterer Atmosphäre und einer bedrohlichen Soundkulisse hält das Spiel einen stets auf Trab. Es könnten ja jederzeit unerwartet Mutanten oder andere Widerlinge auftauchen.



Russische Kälte
Die Welt an der Erdoberfläche ist alles andere als freundlich. Giftige Atmosphäre, Mutanten und Neonazis. Fast wie Rostock, nur etwas sonniger.



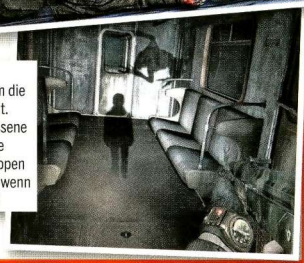
Dosentelefon: Verbindung abgebrochen.

Verschnaufpause
In den Stationen ist die Stimmung meist freundlich. Hier kauft der Spieler ein oder lauscht den Gesprächen anderer Charaktere. An einer Stelle trinkt Artjom sogar Wodka. Prost!



Hat sich der dunklen Seite der Macht zugewandt: Yeti.

Film ab!
An vielen Stellen treiben Zwischensequenzen die Handlung von **Metro** voran. Hier hat ein Fahrzeug einen besonders grässlichen Mutanten über den Haufen gefahren. Wahrscheinlich war eine Frau am Steuer.



Geistergeschichten
Hin und wieder sieht Artjom die Schatten der Vergangenheit. Diese spielen längst vergessene und zum Teil sehr schaurige Szenen nach … und entpuppen sich manchmal als tödlich, wenn man ihnen zu nahe kommt!

PRO Technik

Metro 2033 verwendet eine Grafik-Engine, die jener der **S.T.A.L.K.E.R.**-Reihe ähnelt. Sie sieht gerade in Bewegung verdammt gut aus. Unsere Testversion beherrscht zwar nur Direct X 9 (worauf auch unsere Grafikwertung basiert, denn Direct X 10 und 11 sollen erst in der finalen Version implementiert sein), die Optik haut uns stellenweise dennoch um. Vor allem das Spiel mit Licht und Schatten präsentiert sich äußerst atmosphärisch: Mündungsfeuer erhellt die düsteren Gänge, Schatten huschen an den Wänden entlang und das Lagerfeuer wirft sein flackerndes Licht auf die detaillierte Umgebung. Lediglich die Gesichter mancher Personen fallen etwas kantig aus. In Kämpfen spritzen allerhand weiche Partikel (ein jeder davon wirft Schatten!) wie Funken und Putz, Rauch und Staub wirbeln umher. In ruhigen Szenen erfreut sich das Auge an plastischen, knackigen Texturen und Umgebungsverdeckung (sogenanntes „Ambient Occlusion"), Zwischensequenzen warten mit Filmeffekten wie Tiefenunschärfe, Körnung und Farbkorrektur („Color Grading") auf.

DX11 und GPU-Physx

Die finale Spielversion beherrscht dank Nvidias PhysX die Flüssigkeitssimulation sowie die Berechnung der zerstörbaren Umgebung auch auf der CPU. Dank Direct X 11 sollen die Spielfiguren noch einen Tick besser aussehen (Stichwort „Tessellation"), auch die Tiefenunschärfe soll hübscher werden. Für volle DX9-Details samt Kantenglättung braucht es Oberklasse-Hardware in Form eines flotten Zweikerners und einer Grafikkarte wie Radeon HD 5850 oder Geforce GTX 285.



◀ Vor allem Licht- und Schattenspiele wie in der Bibliothek sehen verdammt gut aus.



Szenen wie der Kampf gegen die anrückenden Nosalis-Mutanten wirken mit der entsprechenden Hardware fast schon filmreif.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	16.03.2010
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ungeschnitten: Das Spiel ist zum Teil blutig, die Gewalt steht aber nicht im Vordergrund.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikern-Prozessor, Direct-X-9-Grafikkarte, 1 GB RAM, 6,5 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix da. Sie können höchstens zu zweit vor dem Rechner sitzen und nach jedem Level die Steuerung über Artjom abgeben, aber – glauben Sie uns – das macht wenig Spaß!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Alexander meint



„Das Moskau dieses Spiels ist fast wie das echte!"

Mein Vorurteil ▸ Ich habe die Vorschau-Versionen ausgiebig gespielt, daher wusste ich, was mich erwartet: ein atmosphärischer, spannender Ego-Shooter.

Dass dieser Ego-Shooter so kurz ausfällt, hätte ich aber nicht gedacht. Beim ersten Durchlauf habe ich etwa acht Stunden gebraucht. Beim zweiten Mal waren es nur noch knapp sechs, weil ich ganz genau wusste, wo ich hinmuss und welche Ereignisse ich überspringen kann. Doch die Atmosphäre und die Umgebung von **Metro** haben mich bis zum Schluss fasziniert. Die Buchvorlage erkenne ich gut wieder, auch wenn vieles davon ausgelassen wurde. Aber ich gehöre auch nicht zu den Menschen, die bei der **Herr der Ringe**-Filmtrilogie die Blätter an diesen grässlichen Bäumen (Ents heißen die, glaube ich) zählen und sich danach empören, wie schlecht die Umsetzung des Buches doch sei. Langer Rede kurzer Sinn: klasse Spiel! Und ich will eine Fortsetzung. Die darf gern länger ausfallen.

Igor meint



„Das Ü-Ei der Spiele: Spannung, Action, Taktik."

Mein Vorurteil ▸ Schon wieder so ein Ich-könnte-auch-als-**S.T.A.L.K.E.R.**-Add-on-durchgehen-Shooter? Braucht das wirklich noch jemand?

Ich gestehe, dass mich das Spiel überrascht hat. Nachdem ich irgendwann mal die ersten Infos und Bilder gesehen hatte, verschwand **Metro 2033** in meiner Vorurteilsschublade. Das war ein Fehler! Das Spiel bietet eine stimmige, schaurige Atmosphäre, die mich mit ihren gelungenen Skriptereignissen öfters zusammenzucken ließ, eine spannende Story und jede Menge Action. Außerdem bringen die verschiedenen Munitionsarten eine Prise Taktik ins Spiel. Klasse!

Wertung

PRO
- Schaurig-schöne, atmosphärische Spielwelt
- Action satt
- Gut implementierte Benutzeroberfläche
- Interessante Figuren, …

CONTRA
- … die nur kurz auftauchen
- An manchen Stellen zu schwer
- Teils schwache deutsche Sprecher
- Die Handlung lässt Fragen offen

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



Schweißtreibend: Der Kampf gegen diesen Helikopter gehört zu einer der besten Skriptsequenzen im Spiel.

Hat sich nicht durchgesetzt: Luft-Rohrpost.

04/2010
GEILES STÜCK!
PC ACTION

Battlefield: Bad Company 2

In bester Gesellschaft

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

Text: Sebastian Weber

Endlich haben wir die PC-Version und freuen uns wie ein frisch paniertes Schnitzel.

FAQ

Seid ihr besoffen? Noch mal der gleiche Artikel wie vergangene Ausgabe oder was?
Vor einem Monat stellten wir Ihnen **Bad Company 2** ausführlich anhand unserer Spieleindrücke von der Xbox-360-Version vor. Nun haben wir endlich die PC-Fassung bekommen und den Shooter auf ein Neues durchgespielt. Was wir letztendlich von dem Teil halten, verraten wir Ihnen auf den nächsten sechs Seiten und wir sagen Ihnen, welche Kritikpunkte noch bestehen.

Na toll – und wie unterscheiden sich die beiden Versionen dann bitteschön?
Inhaltlich sind die beiden Versionen von **Bad Company 2** natürlich identisch, die Kampagne verläuft 1:1 gleich. Lediglich die Steuerung fällt auf dem PC etwas direkter und genauer aus und die Grafik sieht hübscher aus. Durch die bessere Steuerung kam uns der Schwierigkeitsgrad auf Mittel allerdings manchmal etwas zu leicht vor – aber gut, wir sind ja auch Profis …

Und was ist nun eigentlich, wenn ich den Vorgänger nicht kenne? Dann versteh ich doch nur Bahnhof oder nicht?
Die Geschichte von **Bad Company 2** schließt nicht direkt an die des Vorgängers an. So fragen sich Kenner des ersten Teils zwar, wo die Antworten auf ungeklärte Fragen bleiben, doch Neulinge können so ohne Hintergrundwissen loslegen. Wer wissen will, um was es ging, der hat hoffentlich die vergangene PC ACTION-Ausgabe parat.

Was ist denn eigentlich mit dem Mehrspieler-Modus, was taugt der denn?
Den Mehrspieler-Part konnten wir bislang nicht auf Herz und Nieren testen, da bis zum Redaktionsschluss nur die Beta-Version spielbar war, die nur einen Spielmodus und eine Karte umfasst. Die Beta machte zwar schon jede Menge Laune, allerdings reichen unsere Spieleindrücke davon nicht aus, um eine fundierte Wertungsaussage zu treffen. Nächsten Monat wissen wir mehr.



„Juhu! Endlich darf man in Flugzeugen wieder rauchen."

Beengt: Ein Level spielt in einem Flugzeug, in dem der Einsatz der Schrotflinte effektiv ist.



Dumm gelaufen: Die B-Company zieht das Pech magisch an. Das sorgt für Streit.

PRO Der ist leicht zu folgen – die Story

Alle Welt spielt und lobt im Moment noch immer **Call of Duty: Modern Warfare 2**, ein Spiel, an dem sich jeder Ego-Shooter messen lassen muss. Die größte Schwäche dabei ist aber die Geschichte. Diese ist unlogisch, übertrieben patriotisch, lässt jegliche Logik vermissen und springt zwischen Charakteren und Handlungssträngen hin und her wie ein Känguru auf Ecstasy. **Bad Company 2** punktet hier im Vergleich, denn Dice erzählt eine nachvollziehbar strukturierte Geschichte.

Alles nur Zufall

Bad Company 2 startet mit einem Rückblick in den Zweiten Weltkrieg. Dort werden Sie Zeuge eines Einsatzes, der die Story rund um die B-Company beeinflusst, zu der Preston Marlowe – Ihr Spielcharakter – gehört. Danach startet die eigentliche Geschichte harmlos. Zwischen Amerika und Russland tobt ein Krieg. Sie und Ihre Kumpels sind irgendwo in Alaska an der Grenze zu Russland im Einsatz und sollen einen Undercover-Agenten finden. Als dieser vor Ihren Augen getötet wird, fängt das Chaos an. Nach und nach schlittert die B-Company nämlich von einem harmlosen Einsatz in den nächsten Schlamassel. Plötzlich müssen Sie Oberbösewicht Kirilenko aufhalten, der auf der Suche nach einer Waffe ist, die die Sicherheit der USA enorm bedroht. Dieses Vorhaben führt Sie von der eisigen Einöde Alaskas nach Südamerika und überall hinterlassen Sie eine Spur der Verwüstung. Auch wenn die Story von **Bad Company 2** sicher keinen Oscar für das beste Drehbuch erhalten würde, sie ist nachvollziehbar aufgebaut und erinnert in ihrem Grundablauf an Filme wie **Indiana Jones**. Da Entwickler Dice zudem die wunderbar schrulligen Charaktere in der B-Company immer wieder in lustige Situationen bringt, vergehen die sechs bis acht Stunden Spielzeit schnell und ohne Frust, weil man stets weiß, was gerade abgeht – ganz im Gegensatz zum wirren Konkurrenten **Call of Duty: Modern Warfare 2**.



Zeitsprung: Die Kampagne startet mit einem Rückblick in den Zweiten Weltkrieg.



Helfer: In Südamerika treffen Sie einen US-Agenten, der Licht in die Story bringt.


Böser Wicht: Schurke Kirilenko bedroht die USA. Sie müssen ihn aufhalten.

PRO Das Zerstörungssystem

Den Level-Designern von **Battlefield: Bad Company 2** muss eigentlich das Herz bluten, seit sie wissen, was das Zerstörungssystem leistet, das Dice in die Frostbite-Engine integriert hat. Jedes Gebäude, jede Mauer, jeder Baum, jedes Fahrzeug – kurzum einfach so gut wie alles fliegt Ihnen auf Wunsch (und bei entsprechender Sprengkraft der ausgewählten Wumme) um die Ohren – und vernichtet so die Arbeit der Level-Designer. Doch was den Kerlchen vielleicht die Tränen in die Augen treibt, weil Sie ihre Arbeit zunichte machen, treibt uns die Tränen in die Augen, weil es einfach so viel Spaß macht.

Volle Deckung, oder?

Es bringt aber nicht nur Laune, alles in den Arealen zu zerballern, sondern eröffnet auch neue Taktiken. Sie können sich Abkürzungen schaffen, indem Sie Mauern sprengen oder Gegner einfach mitsamt der Deckung zerbrezeln. Allerdings funktioniert dies umgekehrt auch, sodass Sie sich in Deckung hinter einer Wand oder in einem Haus nie wirklich sicher fühlen können. Wenn es dumm läuft, fällt Ihnen einfach die Decke auf den Kopf – sprichwörtlich. Und gerade im Mehrspieler sorgt das für einen Heidenspaß.

PRO UND CONTRA

- \+ Jedes Gebäude und Objekt in der Spielwelt lässt sich zerlegen.
- \+ Das Zerstörungssystem eröffnet taktische Möglichkeiten, …
- \+ … die auch Ihre Gegner hin und wieder nutzen.
- – Selten verhalten sich Objekte nicht physikalisch korrekt und bleiben trotz eines Granateneinschlags stehen.
- – Teils erkennt man nicht, woran die Spielfigur gestorben ist.


Rums: Ihre Gegner zerballern gerne Ihre Deckung. Hier hat es gerade eine Mauer vor uns zerrissen.


Krach: Dice verstreut etliche explosive Objekte in den Levels – unrealistisch.


In der Hütte hatten sich ein paar Gegner versteckt. Eine Granate später waren sie weg.

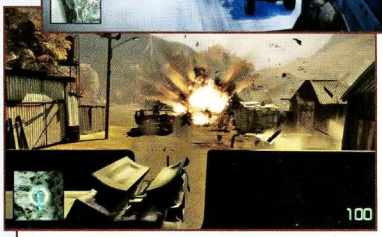
PRO So toll spielt sich Bad Company 2

Bad Company 2 setzt auf Abwechslung:



Zwischensequenzen
Vor und am Ende jeder Mission sowie immer wieder zwischendurch treibt Dice die Story mit Zwischensequenzen voran, die wunderbar umgesetzt sind und oftmals mit treffendem Humor überzeugen. Die Szenen sind in Spielgrafik.





Fahrzeugsequenzen
Dice unterteilt die Fahrzeugszenen in zwei Arten: Entweder Sie werden gefahren – dann ballern Sie auf Gegner, die geskriptet auf Sie losgehen. Oder Sie fahren selbst – dann ballern Sie auch und lösen Skripts aus, dürfen aber auf der Karte hinfahren, wo Sie möchten.

Rätsel
Selten, aber doch vorhanden. Hin und wieder brauchen Sie ein wenig Hirnschmalz, um weiterzukommen. Allerdings sind die Denkaufgaben eher schlicht und sollten keinen überfordern. Beispiel: Einige Container versperren Ihnen den Weg. Ein explodierendes Fass später entsteht eine Rampe.







Selbst ballern
Auch wenn Dice sich bemüht, Ihnen in den knapp sechs bis acht Stunden Spielzeit jede Menge Abwechslung zu bieten, die meiste Zeit knipsen Sie böse Buben mit Ihren Wummen aus. Das funktioniert gut, die Waffenauswahl stimmt auch und Ihre Kameraden unterstützen Sie meistens sinnvoll. Hin und wieder setzt die künstliche Intelligenz aber mal aus, sodass Gegner nicht reagieren oder Ihre Kumpels sich Ihnen in den Weg stellen.

Geskriptete Sequenzen
Bad Company 2 ist bis ins Kleinste durchchoreographiert, der Spielverlauf bestimmt durch dutzende Skripts. Die sind zwar teilweise vorhersehbar, aber bringen Ihren Puls mit Sicherheit das eine oder andere Mal in Wallung. Wenn etwa ein Helikopter explodiert und die Trümmer auf Sie zusegeln – da bleibt keiner ruhig.





PRO UND CONTRA

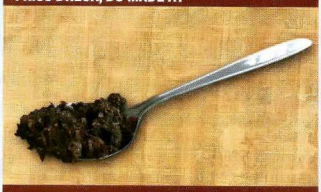
- + Skriptsequenzen sind gut aufeinander abgestimmt
- + Spielverlauf wird dank ständiger Abwechslung kaum langweilig
- + Viele verschiedene Vegetationsarten
- + Sehr gut inszenierte Zwischensequenzen mit humorvollen Anspielungen
- + Areale groß genug angelegt, sodass die Fahrzeugsequenzen nicht beengt wirken
- + KI-Kameraden agieren meist glaubwürdig
- – Hin und wieder KI-Aussetzer
- – Kurze Spielzeit
- – Hier und da Tonprobleme in den Zwischensequenzen.
- – Rätsel-Einlagen kommen viel zu selten vor.

CONTRA Unterwegs mit dem Kammerjäger – die Bugs

Vergangene Ausgabe meckerten wir ja an der Xbox-360-Version von **Bad Company 2** herum. KI-Macken, Clipping-Fehler und aussetzender Ton in den Zwischensequenzen, das nervte uns. Drei Punkte, denen wir deshalb in der Testversion der PC-Fassung ganz besondere Aufmerksamkeit widmeten: Die gute Nachricht, Clipping-Fehler traten während unserer Spielzeit nicht mehr auf, sodass kein KI-Heini mehr im Boden versank, irgendwo hängen blieb oder Ähnliches. Die anderen beiden Probleme bleiben aber bestehen. Tonaussetzer traten zum Beispiel an genau derselben Stelle wie in der Xbox-360-Version auf. Dennoch bleibt der Trost, dass dieses Problem nur selten vorkommt. Öfter fällt dagegen auf, dass die computergesteuerten Burschen im Spiel nicht immer sonderlich schlau reagieren. Meistens versuchen Ihre Gegner zwar, Deckung zu nehmen, oder Ihre Kameraden unterstützen Sie sinnvoll. Doch hier und da rennen Ihnen Ihre Kumpels vors Rohr und Sie können nicht mehr schnell genug reagieren und kommen zum Schuss. Ärgerlich. Aber auch Ihre Gegner machen gern mal Pause und schwelgen in Tagträumen. Dann sitzen die Typen in einer Ecke und schauen Sie an, registrieren Sie aber scheinbar nicht. Sie dann in die ewigen Jagdgründe zu schicken, ist leichter als einem dicken Kind mit gebrochenen Beinen den Lutscher zu klauen.

INFO Befehle, die Sie nie hören wollen

FRISS DRECK, DU MADE ...



... ähh Raupe, damit du dick und fett wirst und irgendwann als wunderschöner Schmetterling aus deinem Kokon herausbrichst. Los jetzt!

KOMPANIE KEHRT ...



... danach feucht durchwischen, hier sieht es ja wie im Schweinestall aus. Danach gehen wir raus und marschieren weiter.

LOS, GEBT MIR 100 ...



... Euro, damit ich meinen Ausstand am Freitag organisieren kann. Und jetzt kocht gefälligst weiter. Also Männer, rühren! Und abschmecken nicht vergessen.

CONTRA Da steckt zu wenig Battlefield drin!

Der Name **Battlefield** steht bei vielen Spielern für eine der besten Mehrspieler-Reihen auf dem Markt. Abwechslungsreiche Spielmodi, viele Mitspieler auf einer Karte, riesige Levels und etliche Fahrzeuge, die man selbst steuern darf – vom Jeep über Panzer bis hin zu Helis und Jets –, das zeichnet **Battlefield** bis heute aus. Jetzt erscheint mit **Bad Company 2** der erste Einzelspielerableger der Reihe auf dem PC und alle Welt fragt sich, wie viel **Battlefield** wohl noch im Spiel steckt.

Große Karten

Ein Faktor, bei dem **Bad Company 2** wegen seines Einzelspieler-Fokus spart, ist die Levelgröße. Die meisten Areale sind schlauchartig aufgebaut und führen Sie Schritt für Schritt von einem Punkt zum nächsten. Viele Möglichkeiten, um dem von Skripts bestimmten Schicksal zu entkommen, haben Sie nicht. Verlassen Sie das Spielgebiet, startet – wie für **Battlefield** typisch – ein Counter. Ist dieser abgelaufen, bevor Sie wieder auf die Karte zurückgekehrt sind, geht Ihr Charakter hops. Lediglich in den Fahrzeug-Passagen erweitert Dice den Spielplatz ein wenig und lässt zu, dass Sie von der Straße abkommen, aber auch nie so wie von den Mehrspieler-Partien gewohnt.



Stahlkoloss: Wer **Battlefield 2** gespielt hat, wird sich in den Panzer-Passagen von **Bad Company 2** direkt heimisch fühlen.

Fahrzeuge

Auch hier verleugnet **Bad Company 2** seine Wurzeln beinahe ganz. Es gibt zwar den einen oder anderen Level, in dem Sie sich hinter das Steuer eines Gefährts klemmen, aber Dice bietet hier fast keine Freiheiten. Lediglich eine Mission, in der Sie Panzer fahren, und ein paar Passagen, in denen Sie mit einem Jeep beziehungsweise Buggy unterwegs sind, stehen auf dem Reiseplan von **Bad Company 2**. Und diese Ausflüge gestalten sich wegen der geringen Kartengröße nicht so ungezwungen wie etwa in **Battlefield 2**. Der Levelschlauch wird dann zwar breiter und Sie haben durchaus mal die Möglichkeit, links und rechts neben der Straße herumzurumpeln, doch mehr auch nicht. Verständlich, denn anders könnte der skriptbasierte Spielverlauf niemals seine Choreographie einhalten. Besondere Gefährte wie Helikopter suchen Sie indes im Einzelspielerspaß vergebens, solche Teile gibt es nur auf den Mehrspielerkarten.



Eine Verfolgungsjagd durchs vereiste Gebirge gehört zu den Höhepunkten in der Einzelspielerkampagne.

So viel zum Thema Battlefield?

Im Einzelspieler-Part merkt man **Bad Company 2** zwar immer wieder an, dass **Battlefield** als Motor rumpelt, doch Dice musste so viele Änderungen vornehmen, dass nicht mehr viel von den Charakteristika eines **Battlefield** übrig bleibt. Im Mehrspieler dagegen sieht man diese auf den ersten Blick.

PRO Der Mehrspieler

Genauso wichtig wie der Einzelspielerspaß ist in **Bad Company 2** der Mehrspielerteil. Anhand der laufenden Beta schauten wir uns diesen genauer an. **Bad Company 2** umfasst insgesamt vier Spielmodi und acht Karten. Während die Beta-Version nur Rush umfasste, warten in der Vollversion folgende Spielmodi auf Sie:

Squad Deathmatch

In dieser Variation des klassischen Deathmatch treten vier Squads à vier Spieler gegeneinander an.

Squad Rush

In Squad Rush treten zwei Squads, ebenso mit je vier Spielern, gegeneinander an und sollen bestimmte Punkte erobern und halten – eine Anlehnung an den grandiosen **Battlefield**-Klassiker Conquest.

Rush

Ein typischer **Battlefield**-Spielmodus: Ein Team verteidigt bestimmte Punkte auf der Karte, ein anderes muss diese „einnehmen" – in diesem Falle dort Bomben aktivieren. Ist eine Runde vorüber, werden die Rollen getauscht.

Conquest

Der Spielmodus, der seit Urzeiten **Battlefield** kennzeichnet: Zwei Teams kämpfen um Kontrollpunkte auf der Karte.

Erfolgreiche Multiplayer-Spiele bieten heutzutage mehr als nur spannende Spielmodi. So auch **Bad Company 2**:

Rangsystem

Egal was Sie in den Matches anstellen, um Ihr Team voranzubringen, Sie bekommen dafür Erfahrungspunkte. Diese addiert das Spiel am Ende jeder Runde und Sie steigen nach und nach im Rang, also dem Erfahrungslevel, auf. Allerdings ist dafür ein EA-Account zwingend erforderlich, auf dem Ihre Daten gespeichert werden.



Frische Ballermänner: Je öfter Sie bestimmte Ausrüstung verwenden, desto mehr Erfahrung sammeln Sie damit und schalten so neue Spielzeuge frei. Der Umfang ist enorm, Dice verspricht 46 Waffen, insgesamt 15.000 Möglichkeiten, die Ausrüstung zu kombinieren, und 13 Spezialisierungen für Ihren Charakter.

Waffen und Belohnungen

Egal für welche der vier Klassen (Medic, Assault, Engineer, Recon) Sie sich entscheiden: Je länger Sie bestimmtes Equipment benutzen, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln Sie in Ihrer Kategorie und schalten so nach und nach neue Schießprügel und andere praktische Helferlein frei – sogenannte Perks (deutsch: Vorteil). Die umfassen unterschiedliche Kategorien und erhöhen etwa die Panzerung von Fahrzeugen, in denen Sie sitzen. Außerdem vergibt **Bad Company 2** Belohnungs-Pins (sozusagen Medaillen), wenn Sie etwa fünf Headshots in einer Runde schaffen oder Ähnliches. Diese bringen zusätzliche Erfahrungspunkte, sodass Sie schneller im Rang aufsteigen.

Fahrzeuge und Zerstörung

Wie für **Battlefield** üblich, stehen in den Levels Fahrzeuge herum, etwa Buggys, Panzer oder Helikopter. Diese dürfen Sie natürlich selbst steuern. Hier spielt sich **Bad Company 2** wie die alten **Battlefield**-Teile. Auch die etwas hakelige Helikoptersteuerung ist wieder mit von der Partie und benötigt etwas Übung – zumindest für Maus-Tastatur-Piloten. Das Zerstörungssystem, das schon im Einzelspieler eine Menge Spaß macht, steht auch im Mehrspieler für Schabernack zur Verfügung, sodass Sie sich auch hier einer Deckung nie sicher sein sollten.

Hardcore-Modus

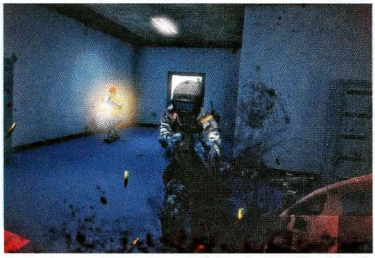
Geübte Spieler dürfen sich über diesen Modus freuen. Hier streichen die Entwickler unter anderem das Fadenkreuz sowie jegliche Bildschirmanzeigen (etwa Munitionsvorrat) und das Schadenssystem arbeitet weitaus realistischer. So sollen die Mehrspielerpartien viel härter ausfallen.

Fazit

Der Mehrspieler-Modus ist – so zumindest der Ersteindruck aus der laufenden Beta-Phase – Dice genauso gut gelungen, wie man es von den Schweden gewohnt ist. Der Spielverlauf ist taktisch, auf den Karten befinden sich jede Menge Fahrzeuge, mit denen man durch die Gegend rumpelt, und die vielen Belohnungen und Verbesserungsmöglichkeiten für Ihren Charakter motivieren Sie, länger am Ball zu bleiben. Ein paar Kinderkrankheiten wie den umständlich zu benutzenden Server-Browser wird Dice hoffentlich mithilfe der Beta-Phase noch ausräumen. Klarer Vorteil gegenüber **Modern Warfare 2**: Es gibt Dedicated Server!

PRO UND CONTRA

- + Die Kartengröße ist darauf abgestimmt, dass man schnell am Ort des Geschehens ist.
- + Motivierender Spielverlauf durch ständige Belohnungen
- + Einfaches Squad-Management
- + Klassischer **Battlefield**-Spielablauf mit etlichen Fahrzeugen, verschiedenen Klassen und so weiter
- − Server-Browser in der Beta-Version umständlich und teilweise noch nicht sinnvoll einsetzbar (Beispiel: Filter- bzw. Sortierfunktion)
- − Hochrangige Waffen teilweise etwas übermächtig gegen Neueinsteiger
- − Helikoptersteuerung braucht wie in früheren **Battlefield**-Teilen Übung.

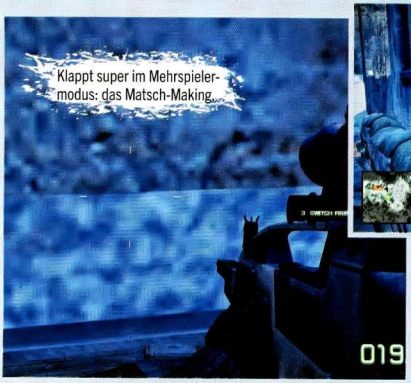


▲ Alleine ist doof: Wie in den alten **Battlefield**-Spielen haben Einzelgänger auf Dauer wenig Chancen auf Erfolg.



▶ Tod aus der Luft: Wenn Sie es schaffen, die Helikoptersteuerung zu meistern, erweisen sich die Fluggeräte als sehr effektiv.

PRO Das leistet die Technik



Klappt super im Mehrspieler-modus: das Matsch-Making.


◀ Unschön: Einige Texturen sehen aus der Nähe hässlich und verwaschen aus.

◀ Schlecht gelöst: Übergänge wie an diesem Fenstersims sind aus der Nähe betrachtet nicht gerade hübsch.



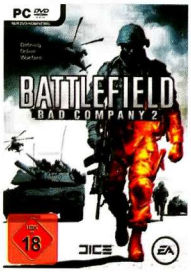
▼ Stimmig: Mancher Level überzeugt mit großer Sichtweite und atmosphärischer Inszenierung der jeweiligen Landschaftsart.

In Sachen Technik ist **Bad Company 2** ein zweischneidiges Schwert. Grafisch passt das Gesamtbild zwar, aber nur solange man nicht genauer hinsieht. Ähnlich mancher Bekanntschaft aus der Disse am Wochenende: Solange man das Licht auslässt, macht der Anblick Spaß. Schauen Sie sich nämlich so manche Textur in **Bad Company 2** mal aus der Nähe an, könnten Sie im ersten Moment meinen, es wäre mal wieder Zeit für einen Besuch beim Augenarzt, so verwaschen und unscharf wirken die Objekte. Hier merkt man der Frostbite-Engine an, dass Sie schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat. Dafür sehen aber die Charakteranimationen herausragend aus.

Ohren auf beim Shooter-Kauf

Außerdem bietet **Bad Company 2** exzellenten Sound. Die Musikuntermalung hebt sich vom pathetischen Orchester-Sound eines typischen Kriegs-Shooters ab. Doch wirklich beeindruckend ist die Soundkulisse während der Kämpfe. Die Waffengeräusche lassen akustisch auf den ersten Schuss spüren, wie viel Wucht hinter den Schießprügeln steckt. Klemmen Sie sich hinter das Steuer eines Panzers, brummt der Bass, als ob so ein Stahlungetüm jeden Moment durch Ihre Zimmerwand brechen wollte. Dice schafft es hier tatsächlich, ein „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl zu erzeugen, das im Mehrspieler-Part noch extremer ausfällt, da es dort so gut wie keine Waffenruhe gibt.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	04.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Sie kommen ohne Einschränkungen in den Genuss der schlechten Gesellschaft.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Vier Spielmodi, 15 Karten – Weiteres soll per Download kommen. 32 Spieler finden in den Matches Platz. Alles wunderbar also, die Wertung gibt es kommenden Monat.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	4

Sebastian meint



„Auch alleine ein Heidenspaß!"

Mein Vorurteil ▸ Die Xbox-360-Version hat eine Menge Spaß gemacht. Da kann die PC-Fassung ja gar nicht schlecht werden.

Ich habe vergangene Ausgabe schon gesagt, dass **Bad Company 2** ein toller Shooter ist, und das sage ich auch diesen Monat, nachdem ich die PC-Fassung gespielt habe. Klar, die Einzelspielerkampagne ist kurz und bietet viele Elemente, die man aus anderen Spielen schon kennt. Aber muss man immer das Rad neu erfinden? Ich sage nein. Denn solange es rund genug ist, dass es läuft, reicht mir das völlig aus. Und letztlich schafft es **Bad Company 2** immer wieder, mich unter Druck zu setzen. Wenn ich mich in einem Haus verschanzen will und die KI mir plötzlich die Deckung zerbrezelt, dann schlägt mein Shooter-Herz höher. Und der Mehrspieler scheint – zumindest nach der Beta zu urteilen – das Zeug dazu zu haben, dem Namen **Battlefield** alle Ehre zu machen.

Jürgen meint



„Lass krachen!"

Mein Vorurteil ▸ Super, super, olé-olé-olé, endlich mal wieder ein richtiges **Battlefield** auf dem PC. Hui, das reimt sich – und nein, **BF Heroes** zählt nicht!

Ignorieren wir einfach mal, dass der Vorgänger nicht für den PC erschien, okay? 1, 2, 3, los! Ich bin außer mir vor Freude, dass endlich mal wieder ein richtiges **Battlefield** erscheint! Und auch wenn das Spielgefühl nicht mehr viel mit den Vorgängern zu tun hat, handelt es sich hierbei auf jeden Fall um einen der besten Mehrspieler-Shooter der letzten Jahre! Wie, das ist nur ein Einzelspielertest? Na ja okay, die Solokampagne ist auch ganz nett.

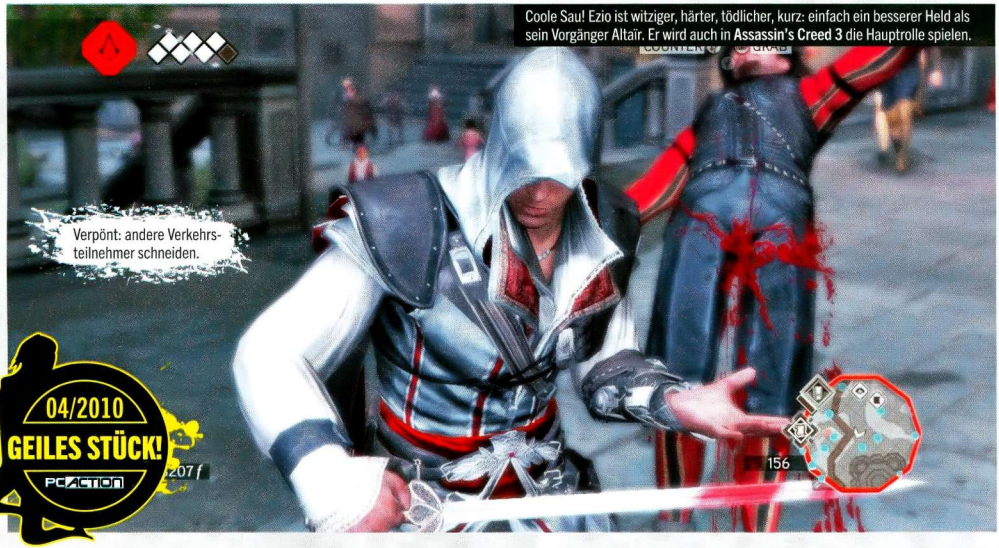
Wertung

PRO
- Grandioses Zerstörungssystem
- Liebenswürdige Charaktere und toller Humor
- Tolle Sound-Kulisse
- Mitreißende Inszenierung mit wenigen Leerlaufphasen

CONTRA
- Kurze Einzelspielerkampagne
- Für geübte Spieler stellenweise zu einfacher Schwierigkeitsgrad
- Teilweise schwache Grafik

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	--



Coole Sau! Ezio ist witziger, härter, tödlicher, kurz: einfach ein besserer Held als sein Vorgänger Altaïr. Er wird auch in **Assassin's Creed 3** die Hauptrolle spielen.

04/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

Assassin's Creed 2

Exzellenter Stecher

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

Text: Felix Schütz/Jürgen Krauß

Ja, Ezio schneidet gerne auf. Und durch. Und ab.

FAQ

So, Titten auf den Tisch: Ist das Spiel gut?
Jawoll, ja! Sehr gutes Spiel!

Sauber! Und die PC-Umsetzung passt?
Die passt. Technisch gibt's praktisch nix zu meckern, außer der Tatsache, dass man auf 4:3-Monitoren mit schwarzen Balken ober- und unterhalb des Bildes leben muss. Da sind Nutzer von 16:9-Monitoren im Vorteil.

Bäh! Das ist ja blöd!
Das war schon beim ersten **Assassin's Creed** so. Leider. Immerhin: Nach ein paar Minuten hat man sich daran gewöhnt, uns hat's jedenfalls nicht wirklich gestört. Ansonsten ist die Umsetzung ziemlich makellos: gut angepasste Steuerung an Maus und Tastatur, schöne Grafik, kurze Ladezeiten.

Also kein billiger Konsolen-Port. Nun aber zum Inhalt: Worum geht's in dem Ding?
Assassin's Creed 2 ist ein Open-World-Mix aus Action und Abenteuer. Als Attentäter Ezio wetzt man durch irre belebte, glaubhafte Städte, darunter Venedig und Florenz, verübt Attentate, erklimmt Gebäudefassaden, erledigt Nebenaufgaben und baut seine Fähigkeiten aus. Viel Abwechslung!

Ich hasse Stealth. Muss ich etwa schleichen?
Nö. Sie müssen rennen, klettern, kämpfen, untertauchen und Zielpersonen meucheln.

Ist die Story immer noch Science-Fiction?
Ja, die Rahmenhandlung spielt in der nahen Zukunft, in der Desmond, ein junger Attentäter, mit einer Art DNA-Zeitreisegerät die Erinnerungen seiner Ahnen durchlebt. Den Großteil des Spiels verbringt man daher als Ezio Auditore de Firenze, ein junger Mann im Italien des 15. Jahrunderts, der Ära der Renaissance. Jerusalem, das Szenario aus dem ersten Teil, hat ausgedient. Um alle Zusammenhänge und Hintergründe zu kapieren, empfehlen wir übrigens, vorher den ersten Teil durchzuspielen!

*Und was ist aus Altaïr geworden, dem Helden aus dem ersten **Assassin's Creed**?*
Altaïr ist in **Assassin's Creed 2** zwar schon mausetot, doch er hat noch mal einen kleinen Gastauftritt in Form einer Rückblende.



Triebhaft: Die Gassen der Städte sind fantastisch belebt. Hier heuert Ezio ein paar Straßenmädchen an, um einige Wächter abzulenken – so wird der Weg frei.



Weiß nicht jeder: Ende des 20. Jahrhunderts löste der Elchtest den Ich-steig-dir-aufs-Dach-Test ab.

Rasant: In dieser speziellen Sequenz muss Ezio mit einem Affenzahn eine Kutsche lenken und gleichzeitig seine Verfolger abschütteln. Gut gemacht!

PRO Italienisch für Attentäter: Die Story

Die Rahmenhandlung von **Assassin's Creed 2** knüpft direkt an den ersten Teil an: Wieder spielt man den planlosen Assassinen Desmond, der mittels Animus-Maschine in die genetischen Erinnerungen seiner Ahnen reist. Schauplatz und Held sind diesmal allerdings andere: Den Großteil von **Assassin's Creed 2** erlebt man im Italien des 15. Jahrhunderts, der Wiege der Renaissance. Ezio, Held der Story, ist ein junger und lebenslustiger Mann, der sich oft prügelt und gern auch mal ein Nachbarsmädchen auf seinem Pfahl sitzen lässt. Das Spiel beginnt entsprechend idyllisch und es dauert eine Weile bis zur ersten dramatischen Story-Wendung. Ab hier kleidet sich Ezio in das Attentäter-Gewand seines Vaters und schwört Rache – der Auftakt zu einer Jahre umspannenden Geschichte, die von interessanten Nebencharakteren begleitet wird, unter ihnen auch der legendäre Leonardo da Vinci. Gegen Ende hin lässt die Story jedoch spürbar nach, nämlich sobald sie sich mehr und mehr ihrem Science-Fiction-Kern nähert – denn wieder dreht sich alles um Edensplitter, mächtige Relikte, die bereits im ersten **Assassin's Creed** eine zentrale Rolle spielten.



Besser als im ersten Teil: Bis Ezio sich vom jungen Frauenhelden zum Attentäter wandelt, vergehen ein paar Spielstunden – der Spieler wird so behutsam eingeführt.

PRO So spielt sich Assassin's Creed 2

Offen und frei begehbar präsentiert sich die lebendige Spielwelt. Ezio bereist mehrere Städte, darunter Florenz und Venedig. Auf eine öde „Oberwelt" wie im Vorgängerspiel haben die Entwickler verzichtet, die Wege zwischen den Städten werden per bequemer Schnellreise abgekürzt. Stets hat Ezio eine aktive Hauptmission, etwa die Ermordung einer bestimmten Zielperson. Dazwischen kann er sich die Zeit mit vielfältigen Nebenaufträgen vertreiben. Für fast jede Mission gilt: Der Spieler bestimmt selbst, wie er sich seinem Ziel nähert, welche Waffen er benutzt und welchen Fluchtweg er wählt. Wichtig sind dabei die vielen Passanten auf den Straßen: Sie können Ezio verraten, ihn aber auch vor seinen Häschern verbergen. Um Aufsehen zu vermeiden, bewegt sich Klettermeister Ezio meist elegant über die Dächer der Städte.

RÄTSEL LÖSEN



20 Symbole sind gut in der Spielwelt versteckt. Jedes von ihnen führt zu mehreren Rätseln, darunter Logik-, Such- und Bilderknobeleien. Löst man alle (optionalen!) Rätsel, sieht man als Belohnung einen sehr kurzen Animationsfilm, der ein dramatisches Detail der Hintergrundgeschichte verrät.

BÖSE LEUTE ABMURKSEN



Soldaten, Wachen, Taschendiebe, Zielpersonen – sie alle meuchelt Ezio für sein Leben gern. Gegner muss man nicht ständig frontal im Nahkampf attackieren – man kann auch fiese und tödliche Attentate planen, um Ezio beispielsweise cool von einem Dach auf sein Opfer herabsausen zu lassen.

BEUTESTÜCKE FINDEN



22 Kodexseiten, zig Schatzkästchen und tonnenweise Federn sind in den Städten versteckt – Erstere muss man zum Abschließen der Hauptgeschichte allesamt einsammeln, Letztere sind jedoch optional. Auf Ezios Anwesen befinden sich außerdem acht Statuen, mit denen sich eine Schatzkammer öffnen lässt.

FERSENGELD GEBEN



Hat sich Ezio bei einem Attentat erwischen lassen, muss er sich sputen: Seine Verfolger klettern Wände hinauf, springen über Dächer, durchsuchen Heuhaufen und werfen mit Steinen nach dem Helden, um ihn zu schnappen. Dank besserer Feind-KI gelingt eine Flucht nun schwerer als im Vorgänger!

RUF AUFPOLIEREN



Ezios Fahndungslevel steigt, wenn er Passanten bedroht oder in der Öffentlichkeit tötet – die Wachen reagieren dann besonders empfindlich und verfolgen den Helden über Stock und Stein. Ezio sollte nun unbedingt seinen Ruf verbessern, etwa indem er seine Fahndungsplakate von den Wänden abreißt.

PRO Elegant, rasant, brutal wie Sau: Die Kämpfe

Wie schon im ersten Teil kann der Held es locker mit mehreren Feinden gleichzeitig aufnehmen. Das Hauen und Stechen erfordert kein wildes Geklicke, sondern gutes Timing: Ein Konter im richtigen Moment und Ezio wirbelt elegant um seinen Angreifer herum und sticht ihn von hinten nieder. Oder aber er entwaffnet den Gegner und teilt so kurzzeitig mit dessen Mordwerkzeug aus. Ezio kann auch seine Armklingen im Kampf einsetzen; wer hier besonders geschickt vorgeht, schaltet zwei Gegner gleichzeitig aus – brutal, lässig und sehr effektiv. Wie schon für den ersten Teil gilt: **Assassin's Creed 2** ist kein schweres Spiel, mit genügend Geduld lässt sich generell jeder Kampf meistern. Zumal Ezio nun auch mitten im Kampf Heiltränke einwerfen kann, das macht die Sache noch leichter. Außerdem darf der Held auch Spezialausrüstung wie Rauchbomben oder sogar eine Pistole verwenden, auch wenn man sie so gut wie nie wirklich braucht.

Kranker Scheiß!

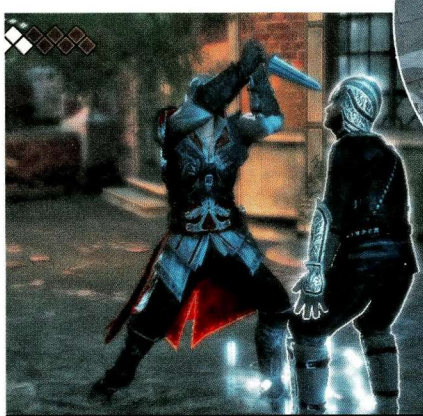
Die Kämpfe sehen nicht nur verdammt elegant aus, sie sind auch richtig brutal: Ezio durchbohrt Körper und Köpfe, Äxte und Hämmer sorgen für knackige Resultate und auch Bluteffekte sind oft zu sehen. Richtig derbe Splattereffekte – zum Beispiel abgerissene Körperteile – gibt's aber grundsätzlich nicht. Trotz aller Gewaltdarstellung: Das Spiel ist komplett ungeschnitten und ab 16 Jahren freigegeben. Juhu!



Stilvoll: Ezio nimmt es locker mit mehreren Gegnern auf, fast alle Attacken lassen sich blocken und kontern. Daher ist **Assassin's Creed 2** generell etwas zu leicht.



Hart: Wie ein Raubvogel stürzt sich Ezio mit seinen Armklingen auf Gegner herab. Der Angriff ist sofort tödlich.



Brutal: Trotz der Freigabe ab 16 Jahren ist das Spiel ungeschnitten – Sie sehen Ezios fantastisch animierte, aber teils sehr harte Attacken in voller Länge.



Traurige Statistik: Während der Probezeit sterben 98 Prozent aller Schwertschluckerlehrlinge.

INFO Weniger berühmte Geheimbünde

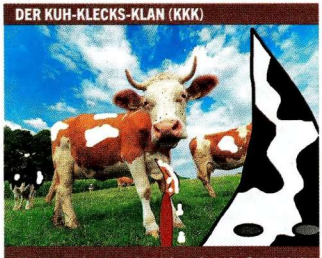
Der Templer-Orden spielt wieder eine wichtige Rolle in Assassin's Creed 2. Doch die Konkurrenz schläft nicht!

DIE SUPERILLU-MINATEN



Die Superillu-Minaten existieren seit dem 23. (!) August. Die Mitglieder dieses überdurchschnittlich ungefährlichen Geheimbundes lassen gerne nachts das Licht an und lesen dabei alte Schmuddelheftchen.

DER KUH-KLECKS-KLAN (KKK)



Dieser überdurchschnittlich künstlerische Geheimkult schreitet ausschließlich sonntags zu Werke, wenn alle Bauern in der Kirche sind. Dann pinseln die Mitglieder Kleckse auf Kühe, die eigentlich einfarbige Tiere sind.

DIE BREIMAURER-LOGE



Diese überdurchschnittlich durchschnittliche Bewegung baut gerne Gebäude aus Essen und rekrutiert Mitglieder direkt nach deren Geburt – Motto: „Entweder du bist ein geborener Breimaurer … oder eben nicht!"

PRO Je mehr, desto besser: Die Nebenaufgaben

Einen der größten Kritikpunkte am Vorgänger haben die Entwickler für **Assassin's Creed 2** beseitigt: Die Nebenaufgaben sind diesmal deutlich besser und motivierender als im ersten Teil. Generell kann sich Ezio frei in den Städten bewegen und jederzeit tun und lassen, was er will. Von einer Hauptmission zur nächsten zu hetzen, ist nicht immer ratsam – denn wer Nebenaufträge meistert, erhält Geld, das man in Upgrades oder in Ezios Villa investieren kann. Zur Auswahl stehen verschiedene Missionstypen, die meist nur wenige Minuten in Anspruch nehmen: Im Checkpoint-Rennen muss der Held innerhalb kurzer Zeit ein Ziel erreichen, das ist zuweilen ordentlich knifflig und macht Laune für zwischendurch. Kurieraufträge sind vielfältig und erfordern es, dass Ezio eine Zielperson ungesehen erreicht – zwar nicht allzu schwierig, aber trotzdem ein netter Zeitvertreib. Gleiches gilt für Attentatsaufträge, die Ezio an Taubenschlägen abholt – die Zielperson ist meistens viel zu leicht erledigt, aber Spaß macht die Sache trotzdem. Wer nicht meucheln mag, kann auch Prügel-Aufgaben annehmen, in denen Ezio die untreuen Gatten aufgebrachter Ehefrauen vermöbelt. Oft sollte man auch auf hochgelegene Türme und Gebäude klettern, um neue Teile der Übersichtskarte freizuschalten – die Klettereien kommen ohne Kämpfe aus und verlangen es nur selten mal, sich eine Route zu überlegen. Spielerisch simpel also, doch der gigantische Ausblick entschädigt dafür allemal! Das Highlight der Nebenaufgaben sind aber die Assassinen-Gräber: Sechs Stück davon stecken im Hauptspiel (also ohne DLC) und jedes von ihnen bietet einen Jump&Run-artigen Hindernisparcours. Als Belohnung gibt's jeweils ein kostbares Siegel – wer alle sechs besitzt, darf Altaïrs Rüstung freischalten. Ein motivierender Aufgaben-Mix!



Gigantisch: Oft muss Ezio auf besonders hohe Bauwerke klettern, auf diese Weise erweitert er seine Karte. Außerdem ist die Aussicht immer wieder überwältigend.


Hüpfburg: Assassinengräber sind meist enge Indoor-Levels, in denen vor allem Ezios Sprung- und Kletterkünste gefragt sind. Eine willkommene Abwechslung!

PRO Ezios Bude

Bereits nach wenigen Spielstunden erhält Ezio eine eigene Villa mitsamt kleinem Dorf – ein Anwesen, das er über mehrere Jahre hinweg ausbauen und erweitern darf. Anfangs ist der Ort noch trostlos und grau. Investiert der Held jedoch viel Kohle in neue Gebäude und Upgrades, so erstrahlt die Umgebung bald in neuem Glanz. Beispielsweise lassen sich nach und nach Händler und Handwerker nieder, bei ihnen darf Ezio seine Ausrüstung verbessern. Außerdem steigern neue Gebäude und Upgrades den Wert der Anlage – je kostbarer der Standort, desto mehr Steuern nimmt Ezio von den Einwohnern ein. Prima Sache! Außerdem befinden sich in der Nähe und unterhalb der Villa mehrere Secrets – unter anderem stößt man auf eine Rüstung von Altaïr, dem Helden des ersten **Assassin's Creed**. Um sie zu bekommen, muss man sechs Geheimlevels – die Assassinen-Gräber – meistern.


Gutsherr: Im Keller von Ezios Villa befindet sich ein Geheimraum, wo die Rüstung seines Vorfahren Altaïr eingelagert ist – gut verschlossen hinter sechs Siegeln.

PRO Im Kaufrausch



Geschäftig: Bei Händlern ersteht Ezio neue Ausrüstung, Medizin und Waffen, außerdem Zierobjekte für seine Villa und Stofffarben für seine Kleidung.

Ein ebenso banales wie motivierendes Spielelement: Ezio wird im Spielverlauf immer stärker und tödlicher. So kann er sich bei Händlern beispielsweise mit neuen Rüstungsteilen eindecken, wodurch sich sein Aussehen leicht verändert und seine Lebenspunkte steigen. Auch Waffen liegen in verschiedenen Eigenschaften vor – Schwerter unterschieden sich beispielsweise in Schaden, Schnelligkeit und Blockstärke. Ezio kann Feinde auch im Kampf entwaffnen und so etwa kurzzeitig Äxte, Hämmer, Speere und dergleichen verwenden. Außerdem darf sich der Held auch größere Taschen für Heiltränke, Bomben, Pistolenmunition, Wurfmesser und Giftklingen leisten. All die Upgrades kosten Geld, das Ezio von besiegten Feinden erbeutet, von NPCs stiehlt oder in Kisten vorfindet, außerdem wirft seine Villa regelmäßig Steuern ab.

PC ACTION-Testlogbuch

Assassin's Creed 2

Zu viele verdorbene Redakteure mögen keinen Brei … oder irgendwie so ähnlich.



SAMSTAG, 21.11.2009 I 19:31 UHR, FELIX

Gerade flimmert der Abspann von **Assassin's Creed 2** (Xbox 360) über meinen Fernseher. Das Spiel ist – genau wie ich – der Hammer und Ezio ist – ebenfalls genau wie ich – eine verdammt coole Sau!

SAMSTAG, 21.11.2009 I 21:07 UHR, JÜRGEN

Ich bin total deprimiert. **Assassin's Creed 2** erschien vorgestern für die Konsolen – ich als PCler muss noch fast ein halbes Jahr warten! Die Welt ist so ungerecht! Noch ungerechter sind nur meine Kollegen, die mir einfach keine ihrer Xbox-Versionen abgeben wollen. Schweine! Jetzt soll ich wohl auch noch für Spiele zahlen oder was?

MONTAG, 22.2.2010 I 14:55 UHR, FELIX

Kürzlich ist die PC-Testfassung von **Assassin's Creed 2** in der Redaktion eingetroffen. Kollege Krauß spielt fleißig und ist total begeistert. Ich muss zugeben: Es sieht auf dem Rechner schon noch eine Ecke besser aus und auch der gleich mitgelieferte DLC ist nicht zu verachten. Sie sehen mich neidisch. Ich stelle mich hinter den werten Kollegen, packe mein Megafon aus und erkläre ihm mit großväterlicher Erzählstimme, was am Ende des Spiels passiert – nicht aber, ohne die Geschichte um ein paar markerschütternde Kreischlaute zu bereichern …

MONTAG, 22.2.2010 I 14:55 UHR, JÜRGEN

Ich höre nur noch ein viel zu lautes „Wusstet ihr übrigens, dass Ezio am Ende …". Seitdem klingelt es in meinen Ohren. Und es piept. Schwer zu beschreiben, dieses klingelnde Piepen. Ob das wohl ein Tinnitus ist? Bin ich dagegen nicht geimpft?

MONTAG, 22.2.2010 I 15:00 UHR, FELIX

Aua. Der blöde Krauf fand meine harmlofe Megafon-Aktion feinbar gar nicht fo luftig. Ob daf Auge wohl fnell wieder abfwillt? Fo kann ich mich doch heute Abend nicht beim Treffen der anonymen Megafonoholiker fehen laffen.

MONTAG, 22.2.2010 I 15:23 UHR, JÜRGEN

Hat es etwa gerade geklingelt? Oder hat mein Handy gepiept?

DIENSTAG, 23.2.2010 I 9:00 UHR, FELIX

Ich habe die Nacht auf einem Eisbeutel geschlafen. Meine Wange ist kalt. Aber wenigstens kann ich wieder „s"s statt „f"s sprechen – und schreiben.

MITTWOCH, 24.2.2010 I 11:23 UHR, JÜRGEN

Ich höre zwar immer noch nicht wieder alles, muss aber unbedingt weitertesten. Gerade ist mir während des Spielens die Internetverbindung kurz abgerissen. Das Resultat: Spiel warf mich zurück auf den Desktop und ich musste beim letzten Kontrollpunkt neu anfangen. Blöd.

MITTWOCH, 24.2.2010 I 11:27 UHR, FELIX

Ich stecke das Netzwerkkabel wieder ein.

MITTWOCH, 24.2.2010 I 11:29 UHR, JÜRGEN

Gerade ist mir während des Spielens schon wieder die Internetverbindung abgerissen. Langsam nervt's wirklich!

MITTWOCH, 24.2.2010 I 11:30 UHR, FELIX

Ich stecke das Netzwerkkabel wieder ein.

PRO Auch am PC super!

Die PC-Umsetzung ist Ubisoft sehr gut gelungen, das ist keine große Überraschung. Die flüssige Grafik wirkt dank Anti-Aliasing und feineren Texturen noch einen Tick schärfer als auf den Konsolen, doch insgesamt schenken sich die Plattformen da kaum etwas. PC-exklusive Grafikeffekte wie bei **Batman: Arkham Asylum** gibt's zwar nicht, dafür fallen die Ladezeiten angenehm kurz aus. Einziger Kritikpunkt: In 4:3-Auflösungen (zum Beispiel 1.024 x 768 Pixel) müssen Sie am oberen und unteren Bildschirmrand mit schwarzen Balken leben – ein Problem, das Ihnen egal sein kann, falls Sie einen 16:9-Monitor besitzen. Doch richtig schlimm ist das nicht – wie schon beim ersten **Assassin's Creed** hat man sich in der Regel nach ein paar Minuten an den schmäleren Bildschausschnitt gewöhnt. Die Steuerung ist sauber für den PC umgesetzt, sie kommt mit wenigen Tasten aus und ist frei konfigurierbar. Kleiner Kritikpunkt: Die vier winzigen Icons, die für Ezios Hände, Füße und seinen Kopf stehen, werden nicht durch entsprechend belegte Tasten ersetzt. In den wenigen Quicktime-Events erwischt man daher womöglich die falsche Taste. Wer mag, kann aber auch ein Gamepad anschließen. Wir empfehlen das Xbox-360-Pad – das Spielgefühl ist damit dank Analog-Stick noch einen Tick genauer als mit Maus und Tastatur.



Sauber: Die PC-Fassung ist einen kleinen Tick schärfer als die Konsolenversionen. Die Steuerung ist gut gelöst, gefällt uns mit einem Xbox-360-Gamepad aber noch besser.

INFO DLC: Das gibt's dazu!

Wofür die Konsoleros bares Geld hinlegen mussten, flattert PC-Freunden für lau auf die heimische Platte: Die beiden Konsolen-Download-Inhalte **Fegefeuer der Eitelkeiten** und **Schlacht um Forli** sind im Kaufpreis jeder PC-Fassung von **Assassin's Creed 2** bereits enthalten (oder Sie kriegen sie als Entschädigung für die lange Wartezeit – das dürfen Sie halten, wie Sie möchten).

Das steckt drin

Die erwähnten Zusatzinhalte fügen sich in Desmonds noch unerforschte Erinnerungssequenzen 12 und 13 und damit mehr oder weniger nahtlos ins Spiel ein. Einige der italienischen Städte erhalten dadurch zusätzliche Areale und Missionen, die Sie insgesamt rund anderthalb Stunden beschäftigen dürften. Inhaltlich berauschte uns die **Schlacht um Forli** eher wenig – sechs relativ spaßarme Missionen in und um Forli, bei denen zumindest aber gehörig Templer-Blut fließt. **Das Fegefeuer der Eitelkeiten** kommt da schon deutlich schicker daher: In insgesamt zehn Missionen meucheln Sie sich durch das mittelalterliche Florenz – immer auf der Jagd nach einem … ach, das finden Sie besser selbst raus. Ach ja, die anderen Zusatzinhalte, die, abhängig von der gekauften Version, bereits enthalten sind oder nicht, fügen dem Spiel zusätzliche Kletterpassagen hinzu – ganz ähnlich denen, die Sie schon aus den Assassinen-Gräbern kennen. Nichts Besonderes, aber nett.

INFO: Black or White?

Ezio kommt in einer von drei Geschmacksrichtungen zu Ihnen nach Hause: Für 45 Tacken gibt's das Spiel inklusive der Zusatzinhalte **Schlacht um Forli** und **Fegefeuer der Eitelkeiten** sowie der Bonusmission **Arsenal Schiffswerft**. Vorbesteller erhalten zudem ein lackiertes Cover.

Für eine Handvoll Euros mehr

Wer einen knappen Zehner mehr ausgibt, bekommt schon die „White"-Fassung, die in einer schicken Box zusätzlich eine Ezio-Figur und eine weitere Bonusmission mitliefert. Noch mal gut 15 Euronen obendrauf und der glückliche Zocker packt mit leuchtenden Augen aus der noch schickeren Schachtel der „Black Edition" das Spiel, eine andere Ezio-Figur, die zwei Zusatzinhalte und insgesamt drei Bonusmissionen, den Soundtrack, das „Verschwörungsbuch" sowie eine Menge Videos und Hintergrundinformationen.



◀ Besser schnell zugreifen: Die streng limitierte Black-Edition dürfte, sobald Sie diese Zeilen lesen, in den meisten Läden schon vergriffen sein. Ätsch!

INFO: Achtung, Kopierschutz!

Ubisoft schlägt in Sachen Kopierschutz neue, wenn auch zum Teil vorhersehbare Wege ein: Spiele sollen in Zukunft an eine ständige Online-Verbindung geknüpft sein. Ubisoft-Chef Yves Guillemot liefert gleich eine ganze Reihe Gründe für diese Entscheidung mit: Man braucht keine DVD im Laufwerk, die Anzahl der Aktivierungen ist nicht begrenzt, die Spielstände werden online gespeichert und sind von überallher abrufbar und so weiter. Warum wir Ihnen hier solche Horrormärchen erzählen? Weil **Assassin's Creed 2** eines der ersten Ubisoft-Spiele mit diesem nervigen Kopierschutz sein wird. Darum!

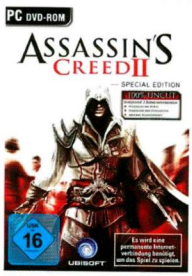
Diskussionsbedarf

Erwartungsgemäß sind die Spieler, die sich ~~grade aufführen, als hätte jemand ihren Hund überfahren~~ momentan gepflegt und sachlich in verschiedenen Foren darüber austauschen, nicht unbedingt glücklich mit der restriktiven Kopierschutzpolitik des Publishers: Immerhin sollen Spiele in Zukunft pausieren, sobald die Internetverbindung abbricht, und sich außerdem auch nicht weiterverkaufen lassen. Weitere kommende Titel mit dem neuen DRM-System sind **Silent Hunter 5** (Seite 104) und **Die Siedler 7**.

... Kontrollpunkt ist besser!

Bei einem Spiel mit Kontrollpunkten wie **Assassin's Creed 2** ist ein Abreißen der Internet-Verbindung vielleicht noch zu verschmerzen – in so einem Fall wird das Spiel beendet und Protagonist Ezio einfach zum letzten Kontrollpunkt zurückgesetzt. Was das aber für andere Spiele bedeuten könnte, dürfen Sie sich ruhig selbst ausmalen. Immerhin gibt Ubisoft eine Art Dienstgarantie: Sollten für ein Spiel die Onlineserver abgeschaltet werden, ermöglichen Patches ein Offlinespiel.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	04.03.2010
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Trotz krasser Tötungsszenen ist das Spiel 100 % uncut. Nicht fragen – kaufen!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 6000+, 1 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 8800 GT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Assassin's Creed 2 ist ein Solo-Spiel, setzt aber eine Online-Verbindung voraus. Die restliche Bandbreite können Sie weiter dazu nutzen, im Hintergrund Pornos zu laden.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felizia meint



„Übertrifft den Vorgänger in allen Bereichen."

Mein Vorurteil ▸ Schon auf der Xbox 360 hatte ich das überraschend gute Mörder-Spektakel durchgespielt. Hoffentlich gelingt Ubisoft die PC-Umsetzung!

Ich freu mich! **Assassin's Creed 2** ist viel besser als der erste Teil! Endlich nutzen die Entwickler ihre starke Technik für ein Action-Abenteuer, das mich mit ordentlich Abwechslung und einer guten Story bei der Stange hält. Schöne Ideen wie die erweiterbare Villa, die Assassinengräber oder die kurzen Knobel-Aufgaben halten den Spielablauf frisch, außerdem gefallen mir auch die Charaktere und das Renaissance-Setting ausgesprochen gut. Zur Hose-auf-Wertung jenseits der 90 müsste die Story aber noch etwas epischer, der Anspruch der Kämpfe höher, der Tiefgang der Charakterentwicklung größer sein. Doch das kann Ubisoft ja gerne im dritten Teil nachlegen! Wer den Online-Zwang des Kopierschutzes nicht scheut, sollte auch auf dem PC unbedingt zugreifen!

Jürgitore meint



„Töööööötteeeeeeeeeeeeeeeen!"

Mein Vorurteil ▸ Anders, in weiten Teilen sogar besser als der Vorgänger, von der Eier legenden Wollmilchsau aber noch eine ganze Ecke entfernt.

Juhu, keiner zwingt mich mehr, die Nebenaufgaben zu erledigen! Was mich aber stört: Die Attentate werden weniger zelebriert als im Vorgänger; es geht insgesamt weniger darum, Leute um die Ecke zu bringen, als darum, der Story hinterherzuhecheln. Das hat zwar auch seine schönen Seiten, dürfte für mich aber trotzdem ein wenig mehr **Hitman** sein. Puh, gerade in meinem Kopf klang das alles noch so logisch ... Ach, was soll's: super Spiel, unbedingt kaufen!

Wertung

PRO
- Erstklassige Atmosphäre
- Beeindruckende, lebendige Städte
- Brutale, gut inszenierte Kämpfe
- Schöne Grafik und toller Sound
- Abwechslungsreiche Aufgaben
- Insgesamt sehr gute PC-Umsetzung
- Story knüpft gelungen an Teil 1 an
- Großer Umfang (30-40 Stunden)

CONTRA
- Schwarze Balken bei 4:3-Monitoren
- Streitbarer Kopierschutz

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






Zotac IONITX-G-E Synergy Edition

Mainboard (Atom-Sockel)

- Intel® Atom 330 (1,6 GHz) Prozessor
- Nvidia GeForce 9400 Grafikchip (HDMI, DVI)
- 2x DDR2-RAM • 1x PCIe x1, 1x Mini-PCIe
- 4x SATA 3Gb/s RAID, 6x USB 2.0
- HD-Sound • Gigabit-LAN
- Mini-ITX-Formfaktor



112,90

ZOTAC

XFX GTS250 Green

Nvidia-Grafikkarte

- Nvidia® GeForce® GTS 250 Grafikchip • 675 MHz Chiptakt
- 1.024 MB GDDR3-RAM (256 Bit) • 2.000 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und OpenGL 3.0
- DVI, VGA, HDMI
- PCIe 2.0 x16



104,90

XFX play hard.

Samsung SyncMaster 2233RZ Bundle

LCD-Monitor und 3D-Brille

- für Spiele, Fotos und Videos in 3D • 55,8-cm-Monitor (22")
- 1.680x1.050 Pixel • 120 Hz • dynamischer Kontrast: 20.000:1
- Helligkeit: 300 cd/m² • 3 ms Reaktionszeit • DVI-D (HDCP)
- inkl. „Nvidia® GeForce® 3D Vision"-Brille



379,-

Zalman CNPS10X Performa

CPU-Kühler

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, 1366, 1156
- Lüfterdrehzahl: 900-2.000 U/min
- Geräuschentwicklung: 17-36 dB(A)
- 10 Heatpipe-Verbindungen
- 120-mm-Lüfter
- 132x152x100 mm (BxHxT)



32,99

ZALMAN

Hitachi Travelstar 7K500

500-GB-Notebook-Festplatte

- „HTS725050A9A364"
- 500 GB Speicherkapazität
- 7.200 Umdrehungen/Minute
- 2,5"-Festplatte • 16 MB Cache
- SATA 3Gb/s

HITACHI



87,90

Seagate Constellation ES

1-TB-Desktop-Festplatte

- „ST31000524NS" • 1.000 GB Kapazität • 7.200 U/min
- 32 MB Cache • 8,5 ms Zugriffszeit • 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s



142,90

Seagate

GeIL DIMM 8 GB Quad-Kit

Die Black-Dragon-Serie von GeIL wurde speziell für Gamer und Enthusiasten mit hohen Ansprüchen an Leistung und Stabilität entwickelt und zeichnet sich durch ein schwarzes 8-Layer-PCB aus, welches ein stilisierter Drachenkopf mit LED-Augen ziert.

- „GB38GB1333C7QC" Black Dragon • DIMM DDR3-1333 (PC3-10666) • 1,5 Volt Spannung
- Timing: 7-7-7-24 • Kit: 4x 2 GB



179,90

GeIL®

Samsung SH-S223C

DVD-Brenner

SAMSUNG

- Schreiben: 22x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 16x DVD+R DL, 12x DVD-R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- SATA • Bulk (ohne Retailverpackung)



24,99

Zalman ZM600-ST

ZALMAN

600-Watt-Netzteil

- 600 Watt • 86% Effizienz • umfangreiche Schutzfunktionen
- Anschlüsse: 5x IDE, 1x Floppy, 6x SATA, 1x 6+2-polig, 1x 6-polig
- Aktiv PFC • 120-mm-Lüfter
- EPS, ATX2.03, ATX12V

80 PLUS BRONZE



69,90

Lieferung On-Demand

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

Komfortabel bezahlen

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

Bücher@ALTERNATE

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

PC-Builder

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





ONLINE 25.000 PRODUKTE VERFÜGBAR

www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen

LG 37LH5000

LG

LCD-TV mit 200-Hz-Technologie

- 94 cm (37") Diagonale • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- 200-Hz • Analog-, DVB-C- und DVB-T-Tuner
- 4x HDMI, 2x SCART, YUV, VGA, Video/StereoCinch, Digital-Out (optisch), USB, CI-Slot



599,-

Storex NMT 500 GB

STOREX

WLAN-Mediaplayer

- Wiedergabe der gängigen Musik-, Film- und Bildformate
- Datenaustausch über LAN, WLAN oder USB 2.0
- HDMI, YUV, Digital-Out (optisch/koaxial), LAN, WLAN, USB
- integrierte 500-GB-Festplatte

199,90



Samsung S1 Mini

SAMSUNG

portable 120-GB-Festplatte

- „HXSU012BA"
- 120 GB Speicherkapazität
- 1,8"-Festplatte
- inkl. USB-Kabel
- Mini-USB 2.0
- Pink



54,90

CyberLink PowerDVD 9 Ultra

Multimedia-Software

- optimierte Ausgabe für Widescreen-Displays
- High-Definition-Audio und Surround-Sound
- unterstützt Blu-ray Disc
- Vollversion für XP, Vista und Windows 7



46,99

CyberLink



74,90

Logitech Performance Mouse MX

Die Logitech Performance Mouse MX ist überall einsetzbar: Logitech Darkfield Laser Tracking ermöglicht eine flüssige Abtastung auf nahezu allen Oberflächen – sogar auf Glas, auf dem optische und herkömmliche Lasermäuse oft versagen.

- 7 Tasten (programmierbar) und Scrollrad • „Darkfield Laser Tracking"-Abtastung
- „Logitech Advanced 2,4-GHz"-Technologie • USB-Funkempfänger

Logitech Webcam Pro 9000

Webcam

- 1.600x1.200 Pixel Auflösung (Video/Foto) • 2-Megapixel-Sensor
- „RightLight 2"-Technologie • „RightSound"-Technologie
- integriertes Mikrofon • Logitech Video-Effeffekte
- USB 2.0



Logitech

74,90

Brother DCP-165C

brother

Multifunktions-Tintenstrahldrucker

- 6.000x1.200 dpi Druckauflösung • 2.400x1.200 dpi Scanauflösung
- bis zu 30 Seiten/Minute S/W- und 25 Seiten/Minute Farbdruck
- 32 MB Speicher • LC-Display • Kopierfunktion mit Zoom
- USB, PictBridge



69,90

Acer Aspire Timeline 5810TG-734G64Mn

Notebook

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor SU7300 (1,3 GHz)
- ATI Mobility Radeon HD4330 • 4 GB RAM • 640-GB-Festplatte
- DVD±RW-DL-Brenner • 39,6-cm-Display (15,6") • Webcam
- Cardreader • Gigabit-LAN, WLAN, Bluetooth, HDMI
- Microsoft® Windows 7 Home Premium (OEM)

acer



749,-

Asus G51J-IX097V

ASUS

3D-Notebook

- Intel® Core™ i7-720QM Prozessor (1,6 GHz)
- Nvidia® GeForce GTX 260M Grafik • 39,6-cm-HD-LED (15,6")
- 4 GB RAM • zwei 320-GB-Festplatten • Blu-ray/DVD-Combo
- 3D-Bildschirm • Webcam • Cardreader • HDMI, Gigabit-LAN, WLAN
- Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)
- inkl. Nvidia® 3D-Vision-Brille



1.499,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt., Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 24.03.2010

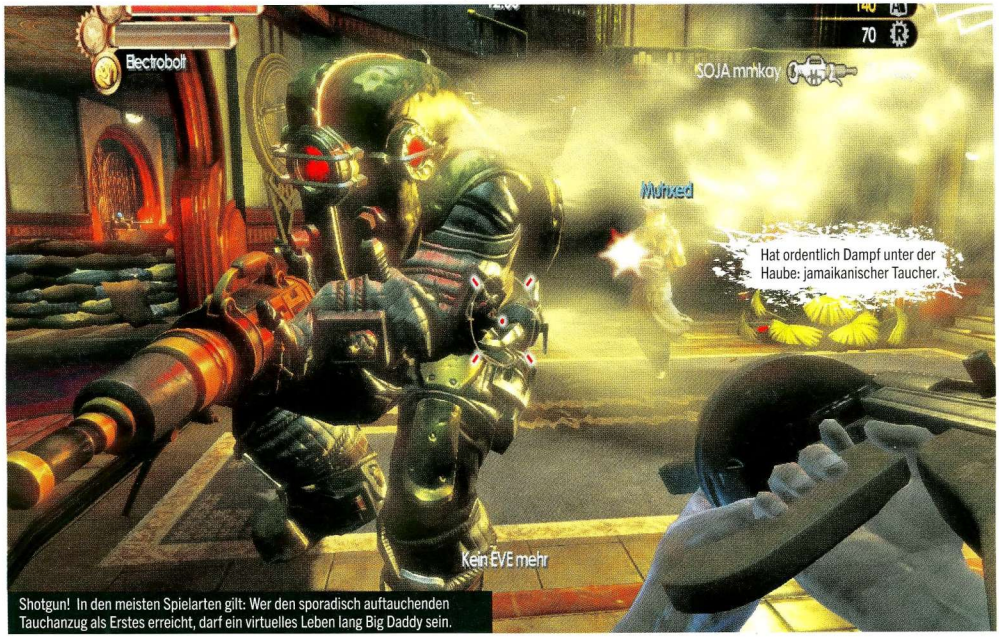
DEUTSCHER INTERNET PREIS · PC Praxis Sehr gut 2009 · PC Professionell Empfehlung der Redaktion · CHIP Online Shop des Jahres 2009 · Hardware Hardwareversender des Jahres 2009 1. Platz ALTERNATE

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

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

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

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



Shotgun! In den meisten Spielarten gilt: Wer den sporadisch auftauchenden Tauchanzug als Erstes erreicht, darf ein virtuelles Leben lang Big Daddy sein.

Bioshock 2 (Mehrspieler-Nachtest)

Immer auf die Kleinen!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Digital Extremes (Mehrspieler)/2k Marin (Einzelspieler) | Hersteller: Take 2

Text: Jürgen Krauß

Bis zu zehn Spieler prügeln sich um Little Sisters … oder einfach nur so.

Das großartige **Bioshock** überzeugte seinerzeit durch dichte Atmosphäre, eine abgefahrene Story und einen kreativen Einzelspieler-Shooter drumherum. Warum also braucht der Nachfolger unbedingt einen Mehrspielerteil? Nur weil das Wortspiel mit „Meerspieler" so toll ist? Unwahrscheinlich, die Entwickler sprechen nämlich gar kein Deutsch. Also, was braucht es, damit aus der aus Marketingsicht bahnbrechenden Idee, **Bioshock 2** mit einem Multiplayerpart auszustatten, auch ein vorzeigbares Endprodukt wird? Ein Team mit Erfahrung? Check – extra dafür hat man die Multiplayer-Spezialisten von Digital Extremes ins Boot geholt. Spielmodi, mit denen jeder etwas anfangen kann? Check – auch wenn die Namen der Spielarten (siehe auch Kasten „Spielartenvielfalt") komisch klingen, unter der Haube warten ganz gewöhnliches (Team) Deathmatch, Capture the Flag, Domination und Konsorten. Die wohl beste Idee der Verantwortlichen war es aber, großzügig bei der Konkurrenz abzugucken: So schafft es ein **Modern Warfare**-mäßiges Erfahrungspunktesystem tatsächlich, aus **Bioshock 2** einen länger als nur 20 Minuten unterhaltsamen Mehrspieler-Shooter zu machen! Wer hätt's gedacht?

Was tun wir hier eigentlich?

Auch wenn Ihnen die Entwickler gerne erzählen, dass selbst der Mehrspielerteil eine Handlung besitzt und über die Geschehnisse während des Bürgerkriegs (also noch vor **Bioshock 1**) aufklärt: Vergessen Sie's. Prolog und Charakter-Beschreibungengeben über die Spielwelt ungefähr so viel Auskunft wie unser Bundes-Englisch-Allergiker Westerwelle auf die Fragen ausländischer Reporter. Aber das ist auch egal, immerhin hat das Mehrspielererlebnis mit dem Hauptspiel wenig am Hut: Sie lenken keinen Big Daddy, sondern einen Splicer, Sie kämpfen mit anderen Plasmiden, mit anderen Waffen, auf anderen Schauplätzen und so weiter.

Uuuuuuuuuuuuuuuund Action!

Die Partien sind dank kleiner Karten kurzweilig und actionreich. Verschanzen ist selten eine Option, erfolgversprechender ist da eher, sich gemeinsam mit dem Team und wild waffen- und plasmidschwingend ins Getümmel zu stürzen. Genau das Richtige für uns simpel gestrickte PCA-Redakteure! Wem das allein zu anspruchslos ist, der hält sich an die nach und nach freigeschalteten Herausforderungen, die je nach Anspruch mit einer mehr oder weniger großen Menge Adam als Belohnung aufwarten. Und wer fleißig Adam sammelt, darf nicht etwa am Ende Eva begrapschen, sondern sich über neue Waffen(aufsätze), Toniken und Plasmide freuen.

Rosige Aussichten?

Aber es ist nicht alles so rosig, wie es bisher vielleicht klingt: Man merkt **Bioshock 2** im Mehrspielerteil noch viel mehr seine Konsolenkompatibilität an, als es im Solo-Abschnitt der Fall ist. Der Serverbrowser ist für PC-Verhältnisse ziemlicher Murks, eine schnelle Mitspielersuche ist unmöglich, auf 4:3-Monitoren wirkt das Spiel verzerrt, es können le-



Effekt-Feuerwerk: Tummeln sich mal zehn Spieler auf einem Server, gibt es ordentlich Effekte auf den Schirm – fast schon einen Tick zu viel.



Wer in einem der Spielmodi mit Little Sisters das Gör in der Gegend herumträgt, hat lediglich die Plasmid-Hand frei und darf folglich nicht mit Blei spritzen.

Spielartenvielfalt

Das ist drin – die Spielmodi im Überblick.

ÜBERLEBEN DES STÄRKEREN

6-10 Spieler: Hierbei handelt es sich um stinknormales Deathmatch. Ab und zu taucht ein Big-Daddy-Anzug auf, wer am schnellsten ist, darf, solange er überlebt, den großen Papa mimen.

BÜRGERKRIEG

6-10 Spieler: Die Team-Variante von „Überleben des Stärkeren" aka Team Deathmatch.

EROBERE DIE SISTER

6-10 Spieler: Zwei Teams, das eine verteidigt eine Little Sister, das andere versucht, sie in einen Luftschacht zu stecken. Wer nach Ablauf der Zeit mehr Sisters „weggesteckt" hat, gewinnt. Die Verteidiger starten immer mit einem Big Daddy in die Runde.

REVIERKAMPF

6-10 Spieler: Domination-Abwandlung, bei der das Team gewinnt, das jeweils länger auf den drei Eroberungspunkten auf der Karte hockt. Big Daddys gibt's per Zufall für den Schnellsten.



So sieht ein Punktgewinn bei „Erobere die Sister" aus.

EROBERE DAS ADAM

4-6 Spieler: Jeder gegen jeden, wobei nicht der beste Fragger den Pokal holt, sondern derjenige, der am längsten eine Little Sister im Arm halten kann.

TEAM ADAM-JAGD

6-10 Spieler: Die Team-Variante von „Erobere das Adam"

DER LETZTE SPLICER

6-10 Spieler: Rundenbasiertes Team-Deathmatch mit Wiedereinstieg nur zu Rundenbeginn

diglich zehn Spieler pro Partie teilnehmen und so weiter. Außerdem fanden wir auch einige nicht der Konsole geschuldete Makel: Gefühlt die Hälfte aller Partien haben mit Lags zu kämpfen, für manche Modi fehlen die Spieler und der plötzlich auftauchende Big-Daddy-Anzug macht viele Matches schnell relativ einseitig. Darüber können wir zwar keineswegs einfach so hinwegsehen, wenn wir aber dann mal wirklich mitten in einer laufenden Partie stecken, ist von den meisten Unzulänglichkeiten nichts mehr zu spüren. Dann zündet das Freischaltsystem, dann locken die Herausforderungen, dann stimmt die Action … dann passt einfach alles. Mal sehen, wie das Ganze zwei oder drei Patches später aussieht, wenn hoffentlich alle begriffen haben, dass es sich hier nicht nur um eine lieblose Dreingabe handelt, sondern um ein (trotz Spicken) echt einzigartiges Mehrspielerding!

Jürgen meint

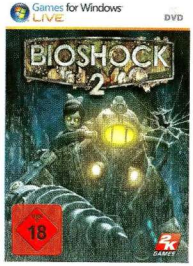


„Blubbblubbblubbblubb!"

Mein Vorurteil ▸ Ich weiß ja schon, was mich erwartet, aber ich schätze mal, außer mir hat niemand den Mehrspielerteil auf der Rechnung.

Die technischen und konzeptionellen Schwächen sind unübersehbar – wer sich aber von einem konsoligen Interface und ein paar Lags nicht gleich abschrecken lässt, wird mit einem ganz besonderen Mehrspieler-Shooter belohnt: Das Setting ist einzigartig, Plasmide und Waffen sorgen für Abwechslung und das (zugegeben abgeguckte) Erfahrungssystem schafft es tatsächlich, mich längerfristig an das Teil zu fesseln … und das will bei meinem ausschweifenden Spielekonsum echt was heißen! Das Allerbeste aber: Weil die ganzen Mehrspieler-**Battlefield**-**Counter-Strike**-1337-Freak-24/7-Zocker dieses Teil nicht auf dem Radar haben, bin ich in den Partien regelmäßig unter den besten Spielern. Das ist gut für mein Ego … IHR N00BS!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	09.02.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Nein! Mit 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 – hauptsächlich leicht abgewandelte Klassiker wie Team Deathmatch, Free for all, Capture the Flag, Domination und so weiter

MAX. SPIELERANZAHL	10
SPIELMODI	7

Wertung

PRO

- Cooles Freischaltsystem
- Einzigartiges Spielgefühl
- Ein Big Daddy zu sein rockt!
- Massenhaft Waffen, Plasmide und Toniken

CONTRA

- Technische Schwächen und Lags
- Spürbare Konsolenkonvertierung
- Trotz eigentlich zu kleiner Partien oft fehlende Spieler
- Auftauchende Big-Daddy-Anzüge sind zu oft spielentscheidend

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	81



Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising

Chaos im Kosmos

Screen-Info

Alle abgebildeten Screenshots haben wir selbstverständlich eigenhändig gemacht. Da es sich um einen Vorabtest handelt, wollte THQ die Bilder allerdings vorher sehen. Damit wir keinen Mist abbilden.

Genre: Strategie | Entwickler: Relic Entertainment | Hersteller: THQ | Termin: 12. März 2010

Text: Robert Horn

Was hat dieses Add-on mit PC ACTION gemeinsam? Bei beiden regiert das Chaos.

FAQ

Warhammer, das kenne ich doch. Ist das nicht so ein elendiges Online-Rollenspiel?
Nicht ganz, lieber Leser. Sie meinen **Warhammer Online**. Das dreht sich aber um das Fantasy-**Warhammer**-Universum, während sich **Warhammer 40.000** um die Sci-Fi-Variante dieser Spielwelt dreht. Außerdem ist **Dawn of War 2** kein doofes MMO, sondern ein Echtzeitstrategiespiel.

Echtzeitstrategie? So richtig mit Basisbau, Ressourcen und so?
Wieder nicht ganz richtig. **Dawn of War 2** änderte bei seinem Erscheinen die Spielregeln für Echtzeitstrategietitel. Statt Basisbau zogen Spieler mit nur vier Einheiten über die Karten, Ressourcen gab es keine. Tatsächlich verbesserte man seine Helden fast wie in einem Rollenspiel.

Das klingt cool. Und jetzt ist also die erste Erweiterung dafür da?
Vollkommen korrekt. Mit **Chaos Rising** spinnen die Entwickler die Geschichte des Hauptspiels weiter. Allerdings ist das Add-on eigenständig lauffähig. Als neue Gegner stellen sich Ihnen die Chaos Space Marines in den Weg. Die kann man dann übrigens auch im Mehrspielerteil selber spielen.

Sauber, Chaos mag ich. Und sonst? Was ist neu?
Die Kampagne besteht nun nicht mehr aus langweiligen Standardmissionen. Außerdem gibt es ein cooles Feature namens „Corruption", mit dem Sie Ihre Marines in bösartige Wesen verwandeln können, um so neue Fähigkeiten oder Rüstungen zu bekommen.

INFO Ein ewiger Kampf: Die Hintergrundgeschichte



Rote Teufel: Wie schon im Hauptspiel stehen die Blood Ravens um den Oberkommandierenden im Mittelpunkt des Geschehens.

Die Handlung von **Chaos Rising** setzt kurz nach dem Hauptspiel ein: Noch immer steuern Sie die bekannten Space Marines der Blood Ravens. Neben dem Oberkommandierenden gehorchen Avitus, Thaddeus, Thule, Cyrus und Tarkus Ihren Befehlen, jeder Spezialist auf einem anderen Gebiet des Kampfes. Nachdem die Bedrohung durch die Tyraniden beendet scheint, taucht ein neuer Feind auf: Ein Planet ist aus dem Warpraum aufgetaucht, in ewiges Eis gehüllt. Merkwürdige Signale erreichen die Space Marines und schon bald werden sie nicht nur von den Horden des Chaos angegriffen, auch in den eigenen Reihen rumort es ... Zwar geben sich die Entwickler Mühe, eine spannende Geschichte zu erzählen, so ganz gelingen will das allerdings nicht. Trotzdem werden Sie 15 Missionen lang gut unterhalten.

PRO Der Neue im Klub: Ein Kleidträger



Qual der Wahl: Bei der Ausstattung von Jonah ist ein wenig Umdenken angesagt. Einige Gegenstände lassen sich kombinieren.



Multitalent: Jonah Orion beeindruckt vor allem mit seinen fiesen Fernzaubern. Zum Truppheiler können Sie ihn aber auch ausbilden.

In **Dawn of War 2** steuerten Sie eine Vierermannschaft knallharter Blood Ravens, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten besaßen. Daran hat sich auch in **Chaos Rising** wenig geändert. Aber weil ein Add-on (ebenso wie wir an der „All you can drink"-Theke in der örtlichen Dorfdisco) immer nach mehr verlangt, haben die Entwickler einen neuen Helden eingebaut, der die Riege aus Nahkämpfern (Thaddeus mit seinem Jet-Rucksack) und schweren Fernkämpfern (wie Avitus, mit seiner schweren Bolter-Kanone) sinnvoll ergänzen soll.

Ein Mann, der alles kann

Jonah Orion heißt der Neue. Das klingt zwar leicht nach schwülstigem Siebzigerjahre-Billig-Science-Fiction, tut der Effektivität des Psionikers aber keinen Abbruch. Jonah ist nämlich ein Magier und kann sowohl heilen als auch verheerende Fernkampfzauber vom Stapel lassen. Aber auch mit Schwert ausgerüstet stürzt sich der Bibliothekar gern in Feindesmassen. Eine Wunderwaffe ist Jonah allerdings nicht. Seine Zauber kosten Energie und allzu viele Treffer hält der Typ auch nicht aus. Dafür haben Sie bei der Ausrichtungswahl auf dem Weg zur neuen Höchststufe 30 mehr Freiheiten als beim Rest der Blood-Ravens-Bande. Dafür benötigen Sie Buchbände, die jeweils einen bestimmten Zauber zulassen. Diesen wiederum dürfen Sie dann mit anderen Gegenständen aufwerten, um etwa aus einem passiven Schild eine feindschädigende Energiewand zu machen. Ein Riesenspaß für Tüftler! Wollen Sie Jonah allerdings primär als Heiler einsetzen, sollten Sie vorsichtig sein: Korruption (erklären wir im Kasten „Korruption für alle!" weiter unten) beraubt den Psioniker schon zu Beginn seiner wichtigsten aktiven Heilfähigkeit.

PRO Korruption für alle!



Wir stehen vor der Wahl: Tor öffnen oder einfach zusammenschießen? Wir sind böse, also gehen wir mit der Faust durch die Wand … äh, das Tor.

Eine Neuerung, die uns außerordentlich gefallen hat, ist die sogenannte „Corruption", also Verderbtheit, die Ihre Schützlinge nun befällt, wenn Sie im Spiel Böses tun. Dadurch erhalten Sie fiese, neue Fähigkeiten, büßen aber auch andere dafür ein. Außerdem bekommen Sie spezielle Rüstungen und Waffen, die einen bestimmten Grad der Korruption bzw. Reinheit verlangen. Wer mitdenkt, weiß es schon: Auch das Ende der Einzelspielerkampagne unterscheidet sich je nach Spielweise. So mögen wir das! Leider hat die Boshaftigkeit auch Nachteile: So ist es ungemein schwierig, Truppmitglieder individuell zu korrumpieren und so etwa Thaddeus gut, dafür aber Jonah böse zu spielen. Meist betrifft die Verderbtheit das gesamte Team. Auch ist es deutlich einfacher, böse zu sein als gut. Na gut, gut ist nicht so gut wie böse, denken Böswillige, aber böse kann ja auch ganz gut sein, also im Sinne von böse. Guter Punkt.

PRO Coole Missionen

Haben Sie das Hauptspiel gespielt? Dann sind Ihnen sicher die Nebenmissionen aufgefallen, die sich ständig wiederholt haben. Immer wieder Bosse töten, Punkte halten oder sonstwelche Arbeitsmaßnahmen frustrierten damals selbst unsere abgehärteten Tester bis über die Schmerzgrenze (ausgetestet an Praktikanten). Bei **Chaos Rising** haben die Entwickler Besserung versprochen und siehe da: Dieses Mal kam während des Tests kein Praktikant zu Schaden (bis auf diesen Kleinen, Fetten, der immer so doof grinst), weil jede Mission individuell und spannend inszeniert ist. Nicht ein Mal wiederholt sich das Geschehen! Noch dazu gibt es einige neue Schauplätze wie einen eisverkrusteten Planeten oder das Innere eines gewaltigen Space-Hulk-Raumschiffs. In den etwa acht bis zehn Stunden Spielzeit werden Sie also köstlich unterhalten, auch wenn die Story eher mau bleibt.



Kampfsau: Wenn Sie während der Kämpfe nah heranzommen, erleben Sie die Blood Ravens in voller Aktion. Das sieht fies aus und hört sich auch so an.

INFO Fettes Paket für Online-Zocker



Dicker Macker: Der Chaos Lord wird, mit Nahkampfklingen ausgestattet, zu einem brutalen Kämpfer. Wer will, macht ihn aber auch zum Fernkämpfer.



Wabbelig: Dieser Fettkloß hört auf den Namen „The Great Unclean One" und ist die dickste (ja, klar!) und mächtigste Einheit der Chaos Space Marines.

Drei Dinge sind es, die Entwickler Relic am Mehrspielermodus verändert hat, um die Fans, die ihr Spiel lieber gegeneinander online spielen, zu begeistern ...

Nummer 1: Dickes Update

Wenn Sie keinen Bock haben, **Chaos Rising** zu kaufen, mag Relic Sie trotzdem. Denn sobald das Add-on erscheint, dürfen Sie sich eine fette Erweiterung saugen, die den Mehrspielerpart von **Dawn of War 2** mit den meisten der neuen Inhalte aufstockt. So erhalten Sie die fünf neuen Einheiten für die Fraktionen, bekommen den Chaos Sorcerer und den Hive Tyrant für den „Letzer Widerstand"-Modus und dürfen gegen die neue Fraktion der Chaos Space Marines antreten.

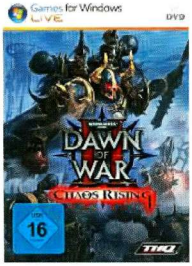
Nummer 2: Neue Fraktion

Wenn Sie nicht so geizig sind und sich **Chaos Rising** zulegen, bekommen Sie für den Mehrspielerpart eine komplett neue Fraktion geschenkt. Die Chaos Space Marines stellen sich in den Online-Schlachten Marines, Orks, Eldar und Tyraniden entgegen. Ihre Spielweise beruht auf der Huldigung dreier Chaosgötter, die jeweils andere Fähigkeiten bewilligen. Die drei Chaoshelden gliedern sich in den offensiven Chaos Lord, den unterstützenden Chaos Sorcerer und den defensiven Plague Champion. Letzterer, ein Anhänger des Gottes Nurgle, setzt auf Flächenschaden und kann Abwehrtürme bauen.

Nummer 3: Neuer Modus

Klar, wenn ein Add-on rauskommt, muss auch ein neuer Spielmodus her. In diesem Fall ist das „Free for all", in dem sechs Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Es gilt, mehr Punkte als die anderen zu sammeln. Klingt scheißhektisch, ist es auch. Macht aber auch dementsprechend viel Laune.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	12.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Einzig Kettenschwerter schneiden hier. **Chaos Rising** kommt unzensiert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 3,2 GHz, 1 GB RAM, 1,5 GB RAM, Geforce 6600 GT/Ati X1600

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Online-Spieler geben sich im neuen Modus „Frei für alle" auf die Helme. Dazu gibt's den aufgebohrten „Letzter Widerstand"-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL	6
SPIELMODI	3

Robert meint



„Manchmal denke ich, ich wär verrückt."

Mein Vorurteil ▸ Nur ein Add-on. Das ist nur ein Add-on. Echt, nur ein Add-on. Ein ADD-on. Ein Add-ON. Mehr nicht. Nur ein ... Dings halt. Add-on.

Meinen Chef nenne ich liebevoll „The Great Unclean One", meine Katzen heißen Nurgle und Tzeentch und zum Frühstück mampfe ich Khorne Flakes. Nerd-Gebabbel beiseite: Ich steh voll auf Chaos! Die waren schon in **Warhammer Online** geil und jetzt tragen die fetten Viecher auch noch schwere Bolter! Zwar darf ich ihnen im Einzelspielermodus nur die Helme einbeulen und die Kerle nicht selber steuern. Aber dafür kann ich meine ach-so-guten Space Marines mit Verderbtheit beflecken und kräftig böse sein. Die Missionen langweilen an kaum einer Stelle, die Gegnervielfalt und -masse fordert mich zudem taktisch heraus. Und wenn ich's richtig dreckig will, geh ich online und lass mich von ein paar Uber-**DoW**-Geeks in Sekunden von der Karte fegen.

Wolfgott meint



„Man frittiere mir einen Schlütter!"

Mein Vorurteil ▸ Das Hauptspiel war sehr gut und hätte mit ein paar Anpassungen fantastisch werden können. Meine Erwartungen ans Add-on sind also riesig.

Ich darf endlich böse sein? Kickt mich nicht so sehr wie Herrn Horn. Schließlich kann ich meine fiesen Neigungen in der Arbeit ausleben. Und wann veröffentlicht Relic endlich eine Erweiterung, bei der ich auch solo mal ein anderes Volk spielen darf? Ansonsten ist **Chaos Rising** eine runde Sache. Nicht zuletzt dank der deutlich aufgebohrten Massenschlachten und der abwechslungsreicher gestalteten Missionen. So, und wo ist jetzt der frittierte Zwergpinscher, den der Horn mir versprochen hat?

Wertung

PRO
- Ein neuer Held!
- Ein neuer Bösewicht!
- Ein neuer Höchstlevel!
- Keine ewig gleichen Missionen mehr
- Korruption bringt Spielspaß

CONTRA
- Wenig spannende Geschichte
- Kaum neue Gebiete
- Korruption nicht individuell
- Wieder nur Space Marines spielbar

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	85

Jetzt am Kiosk!

FÜR NUR 9,49 EURO



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

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

Gut kombiniert: PC Games + WoW-Klassenbuch

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

ANZEIGE

Guten Appetit!

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

JETZT ÜBER 33 % RABATT!

JETZT ZUSCHLAGEN UND PROFITIEREN:

KOSTENLOSE PRÄMIE EINSACKEN!

VERSANDKOSTENFREI! 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!

ANGEBOT NUR, SOLANGE VORRAT REICHT!

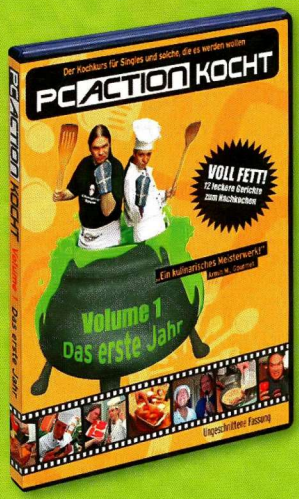


„PC ACTION kocht – Volume 1"

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

Lieferbar, solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 1094422



Die zweite DVD „PC ACTION kocht – Volume 2"

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

Lieferbar, solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 1094218

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

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

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

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

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

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



Versuchen Sie, das wandelnde Untotenpack auf Distanz zu halten. Sonst geraten Sie in die hier gezeigte, brenzlige Situation.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	05.02.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Allerdings kommt das Teil im Vergleich zu wilden Horror-Bestien der Marke **Resi 4** oder **Dead Space** auch wie ein zahmer Pudel daher, samt selbst gestricktem Hundepulli.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,6 GHz CPU; 1 GB RAM; 8 GB HDD; Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf diesem Trip sind Sie ganz auf sich allein gestellt – keine allzu rosige Aussicht!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Christoph meint



„Vergeudet sogar mehr Potenzial als diese Redaktion!"

Mein Vorurteil ▸ Hübsch unverbrauchtes Setting – aber eine Wii-Portierung? Ich weiß ja nicht …

Was hätte daraus alles werden können: das deutsche **Silent Hill**, ein Himalaya-Thriller, die Wiedergeburt des grusligen Survival-Horrors. Aber nichts da, das Ergebnis ist so flott und optisch ansprechend wie der Bulle von Tölz.

Wertung

PRO
- Frisches, unverbrauchtes Setting
- Stimmige Soundkulisse

CONTRA
- Kein freies Speichern
- Grafik scheinbar vergessen …
- … Abwechslung ebenfalls …
- … Details dummerweise auch

GRAFIK	3
SOUND	8
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
57	--

Cursed Mountain

Lawinenopfer

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Deep Silver Vienna | Hersteller: Deep Silver

Text: Christoph Schuster

An dieser Steilwand gerät vor allem der Spaß ins Rutschen.

Optimisten freuten sich, dass der ungewöhnliche Survival-Horror-Titel **Cursed Mountain** ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung für Nintendo Wii seinen Weg auf die Heimrechner fand. Pessimisten rümpften in Anbetracht der Herkunft hingegen die Nase und erwarteten eine Enttäuschung. Das Ergebnis erinnert ein wenig an die deutsche Wiedervereinigung: Wie schon damals behielten die Pessimisten Recht! Schade, denn der Hintergrund des Spielgeschehens klang tatsächlich vielversprechend: Sie steuern den erfahrenen Bergsteiger Eric Simmons, der in einem verlassenen Sherpa-Dorf im Himalaya nach seinem Bruder sucht. Selbiger wollte den heiligen Berg Chomolonzo besteigen, um ein Artefakt zu bergen. Seitdem ist er verschollen. Klingt erst mal so banal wie unser Humor, gewinnt aber durch eine gehörige Portion Mystik an Reiz. Es kommt sogar ansatzweise Spannung auf, obwohl die konfusen Zwischensequenzen aussehen, als hätte der talentfreie Autor dieser Zeilen sie mit den Zehen gemalt. Dafür birgt das ungewöhnliche Himalaya-Setting massig Potenzial für eine dichte und magische Atmosphäre. All das bleibt allerdings weiter unter Schneemassen begraben, denn an diesem Punkt angelangt, scheitert **Cursed Mountain** endgültig: Bereits auf der Wii sprengte die Grafik nicht gerade unsere Hosen, auf dem PC jedoch grenzt sie an eine Frechheit! Das Teil erinnert an die Quake-Engine 3 – und die feiert aktuell zehnjähriges Bestehen! Damit nicht genug: Das streng lineare Gameplay bietet weniger Höhepunkte als unser Sexleben und die Levels strotzen regelrecht vor Detailarmut. Obendrein zieht amateurhaftes Skripting im Zusammenspiel mit mies gewählten Kamerawinkeln geschätzte 90 Prozent der Schockmomente ins Belanglose oder gar Lächerliche. An das große Vorbild **Silent Hill** reicht **Cursed Mountain** zu keiner Sekunde heran, lassen Sie die Finger davon. Um die Enttäuschung etwas zu lindern, hier noch die Gipfelstürmer-Empfehlung zum Schluss: Bacardi-Almdudler. Tierisch gute Mischung!



Mit Ihrem verzauberten Eispickel verschießen Sie mystische Glaubenskraft auf verfluchte Feinde. Alles klar?



Um Gegnern den Todesstoß zu verpassen, zeichnen Sie Symbole mit der Maus nach – das ist nach kurzer Zeit öde.





Saugeil: Seine Spielfigur bastelt man sich in einem mächtigen Editor zusammen– wer mag, erstellt sich eine komplett neue Rasse!

◀ Einsatz: Die Bodengefechte laufen stets nach dem gleichen Muster ab und sind leider kein Highlight des Spiels. Hier sollte Cryptic noch mal kräftig nachbessern.

Star Trek Online

Weltraumpflegebedürftig

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Cryptic Studios | Hersteller: Namco Bandai

Text: Felix Schütz

Trekkies dürfen flennen: Star Trek Online ist (noch) nicht der große Wurf.

Hakelig war der Launch von **Star Trek Online**: Aufgrund von Questbugs, unfertigen Missionstexten, Lags und zig Server-Wartungen wählten zwei PC-ACTION-Tester den Freitod. Zu ihrem Pech überlebten sie jedoch und wurden gezwungen, diesen Artikel zu schreiben. Einziger Trost der Autoren: Mittlerweile hat Entwickler Cryptic einige Patches für das Spiel nachgeschoben.

In **Star Trek Online** übernimmt der Spieler die Rolle eines Raumschiff-Captains, wahlweise aufseiten der Föderation oder der Klingonen. Letztere wirken jedoch noch ziemlich unfertig: Für sie gibt's beispielsweise kaum PvE-Quests, stattdessen sind sie vor allem auf Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) beschränkt. Vorrangig spielt man daher besser als Föderationsmitglied. Und so läuft's ab: Der Spieler fliegt mit seinem Raumschiff über eine Sternenkarte. Darauf befinden sich Planeten, Raumstationen, Frachter und dergleichen, per Funkspruch gibt's dazu passende Missionen. Nun steuert man auf der Karte das Zielgebiet an, es folgt eine Ladezeit – und man landet in einem instanzierten Missionsgebiet. Das heißt: in einem kleinen „Level", in dem sich nur der Spieler und eine Handvoll Mitstreiter aufhalten können. Eine offene Welt gibt's nämlich nicht in **Star Trek Online**, das gesamte Spiel ist von vielen, meist kurzen Ladebildschirmen durchsetzt.

Die Missionen – ein Auf und Ab

Die Quests sind zwar nicht vielseitig, dafür aber zahlreich. Unter anderem kann man sich mit großen Raumschlachten, Suchaufträgen und Erkundungsmissionen die Zeit vertreiben. Am schönsten sind aber die seltenen Einsätze, die kleine Geschichten wie in einer typischen **Star Trek**-Episode erzählen – etwa wenn man nach einer Zeitreise die originale U.S.S. Enterprise verteidigt oder eine klingonische Superwaffe mit Spezialtorpedos wegpustet. In solchen Momenten freuen sich Trekkies über die gelungen umgesetzte Lizenz, auch wenn die meisten Aufträge mit überraschenden Ereignissen geizen und eher auf Kämpfe setzen. Den Großteil des Spiels verbringt man aber leider mit schlichten Standardaufgaben. So fliegt man etwa mit seinem Schiff durch ein Asteroidenfeld, in dem man nur ein paar Objekte scannen und ein paar Gegner wegklicken muss. Sture Quests wie diese erlebt man häufig in **Star Trek Online**, auch in Bodenmissionen: Hier erledigt man mit seiner fünfköpfigen Gruppe ähnlich eintönige Ziele wie bei den Standardaufgaben im All. Das Team besteht entweder aus Mitspielern oder aber man bringt eigene KI-gesteuerte Kameraden mit. Zu Fuß wirken die Phaser-Gefechte dabei noch etwas unausgegoren: Meist genügt es, stur auf Feinde loszumarschieren und mit der Kanone draufzuhalten – taktische Finessen, etwa die Flanke

des Feindes angreifen oder Kommandos für das eigene KI-Team geben, braucht man kaum. Der geringe Anspruch ist auch dem schwachen Balancing geschuldet – mal wird man von Gegnern regelrecht überrannt, mal sind die Feindesgruppen völlig chancenlos. Und wer doch mal stirbt, den kümmert's nicht: In **Star Trek Online** hat das virtuelle Ableben keinerlei Konsequenz.

Zahlreiche Stärken

Wesentlich cooler sind die Raumkämpfe, die man in völliger Bewegungsfreiheit bestreitet. So manövriert man die Gegner aus, aktiviert im richtigen Moment Phaserkanonen und Torpedowerfer, behält die eigenen Schutzschilde im Auge und leitet notfalls kostbare Energiereserven auf Waffen, Antriebe oder Abwehr um. Auch das ist zwar nicht sonderlich anspruchsvoll, geht aber dank der robusten Steuerung gut von der Hand.

Ist ein Auftrag geschafft, erhält der Spieler Erfahrungspunkte – es gibt insgesamt 50 Levelstufen – und viele nützliche Items; das motiviert zum Weiterspielen und Experimentieren. Allerdings ist die Entwicklung des eigenen Helden unnötig kompliziert: Das Verbessern von Talenten und Klassenfähigkeiten verpackt **Star Trek Online** in ein umständliches Menü. Der Effekt: Man steigert seinen Charakter anfangs ohne klares Ziel vor Augen, was schade ist – in den schmucklosen Listen verstecken sich nämlich jede Menge coole, interessante Spezialtalente. Spieler und ihre KI-Begleiter können unter anderem lernen, Geschütztürme zu errichten, Granaten zu werfen, Sperrfeuer zu geben und noch vieles mehr. Schnell vermisst man allerdings ein ordentliches Crafting-System: Der Spieler sammelt an willkürlich verteilten Anomalien eine Vielzahl von Rohstoffen ein, die bei einem NPC gegen neue, meist unspannende Items eingetauscht werden. Wie an so vielen Punkten wird Cryptic also auch hier noch kräftig nachbessern müssen – immerhin werden für das Spiel die üblichen Abo-Gebühren von rund 13 Euro pro Monat fällig.



Gut gemacht: Die taktischen Raumkämpfe sind eine Stärke des Spiels. Vor allem im PvP ist spürbar, dass **Star Trek Online** hier viel Potenzial für die Zukunft hat.



Frivoler Spaß: einen Ring um die Kugeln tragen.

Leer: Viele Menschen spielen **Star Trek Online**, doch denen begegnet man nur selten – das ganze Spiel ist in viele Instanzen zerteilt, zig Ladebildschirme inklusive.

Infos zum Spiel



PREIS Ca. € 45,- (+ monatliche Gebühren)
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
TERMIN 02.02.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist ungeschnitten. Hallo, es ist Star Trek! Wie brutal kann das schon sein?

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo/Athlon X2 3800+, 1 GB RAM, Geforce 7950/Radeon X1800, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Star Trek Online ist zwar ein reiner Mehrspieler-Titel, doch da das Spiel stark instanziert ist, kann man die meisten Missionen auch komplett alleine bestreiten.

MAX. SPIELERANZAHL Unbegrenzt
SPIELMODI PvE, PvP und Variationen

Captain Schütz meint



„Potenzial alleine macht noch kein gutes Spiel."

Mein Vorurteil ▸ Die Beta hatte noch ganz schön viele Bugs und inhaltliche Mängel. Ob Cryptic das noch bis zum Release hinbekommt?

Ich hatte es befürchtet: **Star Trek Online** kam mit wackeligen Servern und fehlerhafter Übersetzung auf den Markt. Besondes geärgert habe ich mich über manche Quests, die sich einfach nicht abschließen lassen. Aber man muss fair bleiben: Viele Online-Rollenspiele – selbst das übermächtige **World of Warcraft** – waren bei Release noch halbe Baustellen und brauchten in den Monaten danach noch Patches und Reife, bis alles gut war. Ich wünsche mir, dass es **Star Trek Online** ähnlich ergeht, denn das Grundgerüst ist solide und bietet viel Potenzial. Allerdings sollte Cryptic dringend an den Bodenkämpfen arbeiten und vor allem: spannendere, bessere Quests für alle Levelbereiche einbauen! Das aktuelle Missionsangebot ist nämlich über weite Strecken ein Grund zum Gähnen.

Admiral Horn meint



„Ein Riss im Warpkern ist schon sichtbar."

Mein Vorurteil ▸ Allein meine nerdige Vergötterung des **Star Trek**-Universums wird mich im fertigen Spiel jeden Bug übersehen lassen.

Da habt ihr aber eine Galaxie voller Arbeit vor euch, liebe Entwickler. Denn was ich in der Beta noch verzeihen konnte, sollte nun langsam ausgebügelt werden. Klar fasziniert das typische MMO-Aufleveln, gespickt mit tollen **Star Trek**-Anekdoten – und immer wenn ich ein neues Schiff bekomme, beult sich meine Enterprise-Uniform an bestimmten Stellen aus. Aber zwischen diesen Höhepunkten stehen lahme, immergleiche Missionen und chaotische Bodenkämpfe.

Wertung

PRO
- Schön umgesetzte Lizenz
- Grandioser Charakter-Editor
- Nette, taktische Raumkämpfe

CONTRA
- Langweilige, eintönige Missionen
- Lasche Bodenkämpfe
- Chaotische Charakterentwicklung
- Uninteressantes Crafting-System
- Einige Serverprobleme und Bugs
- Klingonen-Fraktion wirkt unfertig
- Interface mit Mängeln im Detail

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	70



Vulkanausbrüche sind spektakuläre Momente in **Anno 1404: Venedig**. Unter der tollen Optik leidet die Performance ein wenig. Unspielbar wird **Venedig** aber nicht.

Anno 1404: Venedig

Der Berg rußt!

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Related Designs | Hersteller: Ubisoft

Text: Christian Schlütter

Die bisher umfangreichste Anno-Erweiterung ist auch die beste.

Kein Mensch ist eine Insel", behauptete der englische Philosoph John Donne 1623. Kollege Brehme verstand das falsch und verspeiste zum Gegenbeweis gleich mehrere kleine Eilande im Mittelmeer. „Und ob ich eine Insel essen kann!", so Brehmes lapidarer Kommentar. Warum wir Ihnen das erzählen? Weil Sie auch in der tollen **Anno 1404**-Erweiterung **Venedig** wieder in altgedienter Manier Inseln besiedeln – und weil uns kein besserer Einstieg eingefallen ist. Zum Glück waren die Programmierer bei Related Designs nicht so faul und haben ein umfangreiches Add-on gebastelt, das zum grundlegenden Spielprinzip (Siedlung bauen, Bedürfnisse der Einwohner befriedigen, Handel mit dem Orient treiben) tolle Neuerungen hinzufügt. So dürfen Sie nun einen Schergen in die feindliche Siedlung einschleusen, der dann dort Anschläge verübt. Je nach Ausbaustufe des infiltrierten Gebäudes stehen Ihnen dabei andere Aktionen zur Verfügung. So zetteln Sie Aufstände an, stecken ganze Stadtteile in Brand oder schicken eine sexy Bauchtänzerin auf den Marktplatz, um die Bevölkerung von der Arbeit abzuhalten. Um PC ACTION-Redakteure in die erotikbedingte Arbeitsunfähigkeit zu treiben, reicht übrigens schon eine Ziege in einem Ballettröckchen. Jedenfalls sorgt das neue Spionage-System für jede Menge Schadenfreude. Und das gerade im neuen Mehrspielermodus, in dem bis zu acht Spieler mit- oder gegeneinander Partien bestreiten. Wir empfehlen, **Anno 1404: Venedig** im lokalen Netzwerk in einem Raum gegen Ihre Freunde zu spielen. Denn dann bekommen Sie hautnah mit, wie Ihre Kollegen sich die Haare raufen, weil Sie ihnen wieder die Siedlung abgefackelt haben. Zum Glück haben die Entwickler auf ein ordentliches Balancing geachtet und genug Möglichkeiten implementiert, sich gegen Angriffe zur Wehr zu setzen. So ergibt sich ein cooles Katz-und-Maus-Spielchen. Auch das neue Ratssystem fügt sich gut in die Mehrspieler-Struktur ein. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, kaufen Sie nämlich den Feinden ihre Inseln einfach unter dem Hintern weg. Wer als Erster drei von fünf Ratssitzen einer Insel übernommen hat, dem wird der sündhaft teure Schlüssel zur Stadt angeboten. Kaufen Sie diesen, gehen alle Gebäude und Rohstoffe des Eilandes auf Sie über. Das ist genau das, worauf **Anno**-Veteranen gewartet haben. Denn jetzt ist es möglich, auch ohne militärische Konflikte eine Partie zu gewinnen.

Geschichtliches

Wer unbedingt über etwas meckern will, darf bei **Anno 1404: Venedig** eine durchgängige Kampagne vermissen. Eine packende Story wie im Hauptspiel bietet das Add-on nämlich nicht. Dafür entschädigt Sie **Venedig** mit fünfzehn toll desi-



Hält nichts von Nachbarschaftshilfe: Springbrunnen.

Einmal in ein Gebäude eingeschleust, kann Ihr Scherge alle 20 Minuten einen Anschlag verüben, bei dem teilweise ganze Stadtteile in Flammen aufgehen.



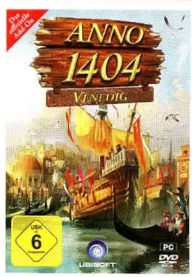
In einem der fünfzehn liebevoll gestalteten Szenarien schippern Sie als Korsar über die Weltmeere und fackeln Hafengebäude und Schiffe ab.

gnten, atmosphärisch dichten Szenarien, die zusammen über 40 Stunden Spielzeit liefern. Da helfen Sie dem aus dem Hauptspiel bekannten Willem van der Mark wieder einmal, seine Tochter zu finden. Oder Sie entwickeln im Profi-Szenario Elysium eine Siedlung ganz ohne Steuereinnahmen. Die einzelnen Missionen sind mit spannenden Story-Wendungen und Nebenaufgaben gespickt und zählen zum Besten, was die Serie bis jetzt hervorgebracht hat. Zwischenapplaus!

Und wie du wieder aussiehst!

Die Präsentation von **Anno 1404** hat sich durch die Erweiterung kaum verändert. Noch immer sind Grafik und Musik auf Spitzenniveau und bis auf wenige Ausnahmen machen die Sprecher einen tollen Job. Die wohl spektakulärste Neuerung ist die Vulkaninsel, die zwar Unmengen an Rohstoffen verspricht, aber auch dann und wann mit viel Trara Lava und Gestein spuckt. Das sieht toll aus, kostet aber auch ein wenig Performance. Im Übrigen hat sich Related Designs vor allem Detailverbesserungen verschrieben. Das Militärsystem ist zwar immer noch recht oberflächlich, durch Änderungen an Stärken und Schwächen der Einheiten kommt jetzt aber wenigstens ein bisschen Taktik ins Spiel. Zudem lassen sich mit den beiden neuen, venezianischen Schiffen flugs Seeblockaden durchbrechen. Und wer gerne protzt, darf in **Anno 1404: Venedig** einen prachtvollen Ratspalast aus dem Boden stampfen. Kleiner Wermutstropfen am Ende: Venedig fügt sich zwar als neue Handelsmacht perfekt in die Spielstruktur ein, eigene venezianische Inseln dürfen Sie aber nicht errichten.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	25.02.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, die Erweiterung ist genauso gewaltfrei wie das Hauptspiel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Quad Q9550, 4 GB RAM, Geforce GTX 260-216, Windows Vista für DX10

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Acht Spieler in bis zu vier Gruppen. Jeweils vier Spieler dürfen zusammen eine Fraktion steuern. Für die Partien stehen viele Einstellungsmöglichkeiten parat.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	11

Comte Christian meint



„Venedig sehen und sterben!"

Mein Vorurteil ▸ Das sieht schon in der Vorschauversion alles so perfekt aus. Verdammt blöd! So kann ich nicht vorab schon meckern.

Geniale Szenarien, ein klasse Multiplayer-Modus mit guten Spionage- und Rats-Features und obendrauf eine spektakuläre Vulkaninsel! Was erlauben sich die Typen von Related Designs eigentlich? Wo bleibt denn der Spaß am Spieletesten, wenn man über gar nichts meckern kann? Persönlich hätte ich mir gewünscht, in einer Erweiterung nach Jerusalem zu segeln oder die Kreuzzug-Geschichte weiter mitzuerleben. Und dass man selbst keine venezianischen Inseln errichten kann, schmerzt gerade deshalb, weil die virtuelle Lagunenstadt wunderbar gestaltet ist. Aber das ist alles Jammern auf hohem Niveau. **Anno 1404: Venedig** ist ein tolles Add-on! Jetzt brauche ich jemanden, den ich anschnauzen kann. Schuster! Du bist dumm, fies, hässlich und gemein!

Baron Christoph meint



„Schlütter sehen und sterben!"

Mein Vorurteil ▸ Die **Anno**-Welt ist mittlerweile so perfekt ausgefeilt und glatt gebügelt, das es sicher bald langweilt – die Entwickler sollten mehr wagen!

Keine Ahnung, was den Hampelmann da oben dazu veranlasst, mich zu duzen. Dementsprechend perlt sein neiderfülltes Geblubber auch von mir ab, wie Kritik vom neuen Werk der **Anno**-Macher. Denn ähnlich wie meine Wenigkeit vereint die **Venedig**-Erweiterung Schönheit, Intelligenz, Spaß und eine ordentliche Portion Schlitzorigkeit. Sogenannten Freunden einen Spion in die Hauptstadt zu setzen oder die Insel mit der Bierproduktion unterm Hintern wegzukaufen – ein Genuss!

Wertung

PRO
- Abwechslungsreiche Szenarien
- Spaßiges Sabotage-Feature
- Endlich friedliche Siegmöglichkeit
- Spektakuläre Vulkaninsel
- Wunderbar detailreiche Grafik
- Tolle Hintergrundmusik
- Spannender Mehrspieler-Teil

CONTRA
- Keine durchgängige Kampagne
- Keine eigenen venezianischen Inseln

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	90



Supi: Wenn Sie während der Schlachten auf den Boden zoomen, dürfen Sie Beeindruckendes bestaunen. Napoleon ist Augenweide pur.

Pixel-Europa: Die Kampagnenkarte ist detailliert wie noch nie; Berge und Flüsse stellen echte Hindernisse dar.

04/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

Napoleon: Total War

Hilf dem Franz, Mann!

Genre: Strategie | Entwickler: The Creative Assembly | Hersteller: Sega

Text: Robert Horn

Unfassbar: Die Franzosen erobern die Welt und wir helfen ihnen auch noch dabei!

Schwitzende Männer stöhnen und schreien. Leiber reiben sich aneinander. Schwerer, heißer Dampf liegt in der Luft, nimmt die Sicht. Etwas brennt in den Augen. Körperflüssigkeiten bedecken den Boden. Ein Schrei: „Von hinten! Sie kommen von hinten!“ Noch mehr Geschrei und Gestöhne. Donnern, irgendwas spritzt, Menschen sterben.

Feine Verbesserung

Die gerade beschriebene Szene stammt nicht, wie Sie vielleicht vermutet haben, aus der redaktionseigenen Sauna, sondern direkt aus den hektischen Schlachtfeldern von **Napoleon: Total War**. Im jüngsten Teil der altehrwürdigen **Total War**-Reihe spielen Sie dieses Mal in einer gewohnten Mischung aus Runden- und Echtzeitstrategie den Werdegang von Feldherr und Kaiser Napoleon nach. Sollten Sie ein Kenner des Vorgängers **Empire: Total War** sein (Einsteiger lassen sowieso die Finger von **Napoleon**), müssen Sie sich auf einige Änderungen gefasst machen. Auffälligste Neuerung ist die verkürzte Rundenzeit: Eine Runde vergeht nun in zwei Spielwochen, sodass der Aufbau einer schlagkräftigen Armee deutlich mühsamer und zeitraubender als im Vorgänger ist. Mit dutzenden Riesenarmeen ganze Kontinente plattwalzen, das können Sie also vergessen. Durch die verkürzten Rundenzeiten und das meist knappe Zeitlimit in den drei Kampagnen steuern Sie oftmals nur ein, zwei Heere gleichzeitig. Die werden Sie aber dafür genauso lieb haben wie Ihre rechte Hand kurz vor dem Einschlafen. Ihre Truppen sind nun außerdem auf Versorgung angewiesen und lassen sich nicht mehr einfach mit genügend Geld aufstocken. Hinzu kommt, dass fiese Witterung wie Hitze oder extreme Kälte Ihren Soldaten zusetzt. Bei langen Märschen durch wüste Wüsten etwa sterben Kämpfer wie die Fliegen.

Schön schaut's aus

Wir könnten Sie jetzt noch weiter mit Detailverbesserungen der Kampagne wie Diplomatie, Gegner-Ki oder Optik langweilen. Weil wir aber auch lieber über Blut, Tod und Fischers Unterhosen schreiben, erzählen wir von den coolen Echtzeitschlachten. Die rocken nämlich derbe und stellen so ziemlich jeden Konkurrenten in diesem Genre in den Schatten. Denn hier bewegen Sie riesige Armeen mit tausenden Einheiten, nutzen Kavallerie für Flankenangriffe, zermürben mit schwerer Artillerie die anrückenden Feinde und lassen Reihen um Reihen Linieninfanterie aufmarschieren, die dann den Gegner wie in eingangs erwähnter Szene mit Feuersalven eindecken. Die Entwickler haben dabei die Optik im Vergleich zum Vorgänger auf-

gebohrt: Pulverdampfschwaden hängen in der Luft, Kanonenkugeln reißen Krater und die düstere, satte Farbpalette lässt die Szenerie wie ein Gemälde aus dieser Epoche wirken. Wie unfassbar spannend und taktisch die Kämpfe sind, erfahren Sie in den sogenannten historischen Schlachten, in denen Sie Napoleons berühmteste Gefechte nachspielen. Allerdings leidet die künstliche Intelligenz immer noch unter Aussetzern (wenn auch nicht mehr so schlimm wie in **Empire**), ballert mit Kanonen in Hügel oder vollführt dümmliche Angriffsmanöver.

Kurz, gut

Die Einzelspielerkampagne hinterlässt gemischte Gefühle, ähnlich wie die heiße, willige Blondine von nebenan, die vor Kurzem noch Bernd hieß. Denn die ersten beiden Kampagnen sind viel zu kurz, überfordern Einsteiger und vernachlässigen Profis. Den wahren Reiz entfaltet das Spiel erst in der dritten Kampagne sowie im zusätzlichen Koalitionsspiel, wo Sie eine von vier weiteren Supermächten übernehmen. Hier sind alle Forschungsbäume freigeschaltet, die Karte angenehm groß und die Aufgaben herausfordernd. Richtig super finden wir die endlich implementierte Mehrspielerkampagne, die Fans schon seit Jahren fordern. Darin dürfen Sie gemeinsam mit einem Freund um die Herrschaft über Europa streiten. Ebenfalls neu: die sogenannten Drop-in-Gefechte. Damit dürfen Steam-Freunde mit Ihnen Kämpfe in der Einzelspielerkampagne ausfechten, die sonst die KI übernommen hätte. Klasse! Zwar verbessern die findigen Engländer von The Creative Assembly einiges, was Fans am Vorgänger bemängelt haben. Dafür müssen Käufer Abstriche beim Umfang machen: Die drei Kampagnen sind schnell erledigt, allein der Mehrspielerteil und die Kampagnen der Koalition fesseln länger an den Bildschirm. Die Optik und Inszenierung der Gefechte dagegen setzt neue Maßstäbe innerhalb der Reihe. Und das nicht nur wegen der schwitzenden, stöhnenden Männer, die es sich von hinten geben.

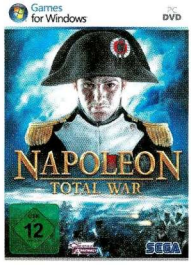


Eine gut trainierte Linieninfanterie hält so manchen gegnerischen Ansturm auf. Moral spielt dabei eine wichtige Rolle. Bricht sie zusammen, ist Chaos vorprogrammiert.



Sehbehinderung: Besonders die neuen Rauch- und Pulverschwaden beeindrucken. Sie nehmen allerdings auch die Sicht, machen Taktieren schwerer.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 37,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.02.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, geschnitten wird hier nichts. Sterben ja nur ein paar tausend Menschen!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ja, die gibt es, endlich! Neben den bekannten Scharmützeln lockt jetzt auch die Mehrspielerkampagne sowie die innovativen Drop-in-Gefechte.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	3

Robert meint



„Kurz, gut. Wie mein Beischlaf."

Mein Vorurteil ▸ Die Engländer versprechen bei jedem **Total War**-Spiel viel. Auch dieses Mal schaffen sie es nicht, das alles zu halten.

Okay, wow. Also, die Optik von **Napoleon: Total War** hat mich echt umgehauen. Wenn meine Truppen durch dichten Rauch auf den Gegner zumarschieren und um sie herum die schwere Artillerie einschlägt (ich höre meine Leute sogar Befehle brüllen), dann kommt Schlachtenatmosphäre auf, die in meinen Augen kein anderes Spiel erreicht. Klasse, aber das reicht nicht ganz. Die ersten beiden Kampagnen find ich nämlich dämlich (ohne h schreibt man das, wieder was gelernt), dafür stresst die dritte selbst gestandene **TW**-Profis. Auch Seeschlachten, die ich als gebürtiges Nordlicht natürlich liebe, kommen mir etwas zu kurz. Dafür darf ich Kollegen im neuen Online-Modus auf die Mütze geben – ein Versprechen, das die Entwickler endlich eingelöst haben.

Alexander meint



„Irgendwie kommt es DOCH auf die Länge an."

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel dürfte sich nur im Baguette-Land gut verkaufen. Normale Menschen wollen nämlich nicht mit, sondern gegen die Franzosen spielen.

Aber ich lasse hier gern den Napoleon in mir raushängen. Denn mit jedem **Total War**-Teil wird die Serie ein Stück besser; hier sind es Details wie Versorgung der Armee oder Witterungseinfluss bei Fußmärschen. Und die endlich implementierte Mehrspieler-Kampagne hält mich tagelang von Grundbedürfnissen wie Essen, Schlafen oder Biertrinken ab. Doch warum ist das Spiel so kurz? Wollen die Macher testen, ob die Neuerungen gut ankommen? Wenn ja: Test bestanden!

Wertung

PRO
- Stimmungsvolle Grafik
- Armeen wichtiger denn je
- Mehrspielerkampagne
- Schlaue Kampagnen-KI
- Mehr Spannung durch Zeitlimit

CONTRA
- Die ersten Kampagnen sind zu kurz.
- Immer noch doofe KI-Fehler
- Nur wenige spielbare Nationen
- Verkleinerte Spielwelt

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	87



Mithilfe mehrerer experimenteller Einheiten grillen wir den feindlichen Commander, bis dieser sich schließlich in einer gigantischen nuklearen Explosion verabschiedet.

Supreme Commander 2

Übermachtergreifung

Genre: Echtzeit-Strategie | **Entwickler:** Gas Powered Games | **Hersteller:** Square Enix

Text: Christoph Schuster

Ein Größenwahnsinniger kam und sah. Kann er nun im zweiten Anlauf auch siegen?

Früher war alles besser!" Dieses ewig gestrige Gesabbel geht objektiven Beobachtern der Branche zwar mittlerweile dezent auf den Sack, doch deswegen verstummt es noch lange nicht. Grund genug für einige Entwickler, genau dieses imaginäre „Früher" als Marschrichtung für ihre neuen Projekte auszugeben. Kann das gut gehen?

Rückwärts einparken

Im Fall von **Supreme Commander 2** bedeutete diese Rückorientierung erst mal den Bildschirmtod für das komplexe Wirtschaftssystem des Vorgängers. Teil 2 wartet traditionsbewusst mit gerade mal zwei Ressourcen auf, Energie und Masse. Wenn Sie nun eine Konstruktion in Auftrag geben, wandern die Kröten direkt von Ihrem Konto. Durch Forschung erhalten Sie zudem Talentpunkte, die Sie gegen neue Technologien eintauschen. Das funktioniert wie der Fähigkeitenbaum in einem Rollenspiel und wirkt auch fast genauso befriedigend. Je nachdem, ob Sie aktuell auf eine starke Luftwaffe, mächtige Marine und deftige Landtruppen setzen, investieren Sie in einen anderen Zweig und schneidern so die Truppen auf Ihre Bedürfnisse zu. Pimp my Army, wie es Neudeutsch wohl heißen würde.

Der Mass-Effekt

Um sich trotzdem ein bisschen von der Konkurrenz und den Genre-Urahnen abzuheben, setzt **Supreme Commander 2** besonders auf einen Faktor: Masse. Anfangs rollt dazu noch der übliche Kleinkram ins Feld: Panzer, Bomber, U-Boote, Flaks usw. So weit, so gewohnt. Wo klassische Genre-Vertreter allerdings ein Einheitenlimit von oftmals 50 bis 100 Mann setzen, da fängt der Spaß hier erst richtig an: Zu Hunderten wuseln Truppen über den Schirm. Größenwahnsinnigen Welteroberern wie uns öffnet dieser Anblick Herz und Hose in einer Art und Weise, wie das bisher nur die **Total War**-Reihe schaffte. Und die hatte keine Panzer! Um all die Truppen halbwegs vernünftig befehligen zu können, bastelten die Programmierer aus dem Hause Gas Powered Games eine extrem potente Zoom-Funktion. Und mit „extrem potent" meinen wir Potenz auf PC ACTION-Niveau! Entschuldigen Sie bitte den spontanen Anfall von Proletentum, aber dieses Feature vermissten wir einfach schon viel zu lange in anderen Echtzeit-Strategie-Titeln. Vollkommen flüssig bewegt sich die Kamera von der „Sieh mir in die Augen, Kleines!"-Perspektive bis zur Strategie-Ansicht, welche die komplette Karte zeigt. Wahnsinn! Trotz dieses Features verschluckt sich **Supreme Commander 2** aber letzten Endes an diesen Massen. Die Kontrolle fällt trotz aller Verbesserungen zu fummelig aus, das Spielgefühl schwankt zwischen General und Babysitter. Falls Sie sich zu den Neulingen auf diesem Gebiet zählen: Ersteres ist durchaus Sinn und Zweck eines Strategie-Titels, Letzteres hingegen nicht. Zudem mähen die gewaltigen Ausmaße dieses Spiels jeglichen taktischen Anspruch nieder wie eine Sturmflut Ihren Gemüsegarten. In der Regel produzierten wir schlicht 100 Exemplare von jeder Waffengattung und warfen diese dem Feind entgegen. Funktionierte



Der Warp-Turm rechts im Bild ermöglicht es Ihren Truppen, quer über die halbe Karte zu reisen. Doch Vorsicht: Dieser Kanal funktioniert in beide Richtungen!


Diese fliegende Untertasse zählt zu den mächtigsten Einheiten der Illuminierten. Ohne ausreichend Geleitschutz kracht das Schmuckstück allerdings unsanft zu Boden.

zwar prächtig, aber Taktik geht anders! Das Tutorial erleichtert die Sache schlussendlich auch nicht gerade: Bei der lahmen Präsentation schliefen uns beinahe die Füße ein und wichtige Funktionen wie Gruppierungen in der Strategie-Ansicht oder das vorzeitige Einsetzen von Prototypen wurden nicht behandelt. In dieser Form erinnert das Ganze an das deutsche Schulsystem: absolut ungenügend und veraltet!

Geschichtsträchtig

Warum am Ende dennoch eine Zahl prangt, für die andere Hersteller töten würden? Das liegt an einer immensen Steigerung: Nach den trägen ersten Missionen gewinnt die Handlung an Tempo und Spannung. In der Folge gestalten sich die Aufträge abwechslungsreicher und wischen in Sachen Missionsdesign mit den letzten **C&C**s gnadenlos den Boden auf. Den entscheidenden Spielspaß-Bonus bescheren zu guter Letzt die Experimentellen Einheiten. Sie trumpfen in Sachen Größe und Feuerkraft gehörig auf und stellen den Rest Ihrer Armee wortwörtlich in den Schatten. Um diesen Umstand wissen die Entwickler, weshalb nun wesentlich früher die ersten dieser Kolosse vom Band rollen. Die mächtigsten Exemplare benötigen natürlich noch immer ihre Zeit, aber die Durststrecke zwischen schwächlichem Fußvolk und mächtigem Wuchtbrummer versüßen nun zahlreiche Abstufungen. Dabei überrascht das ausgewogene Balancing: Ein gigantisches Ufo sorgt zwar für mehr Trubel in der gegnerischen Basis als eine heiße Blondine in der Redaktion, aber es stellt keine Sieggarantie dar. Letzten Endes dürfen wir resümieren: Früher war nicht alles besser – aber „Früher meets Fortschritt" erweist sich als formidabler Weg zum Spielspaß!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 47,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	05.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, denn diesen Krieg bestreiten ausschließlich Maschinen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz; 1 GB RAM; Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu acht Spieler oder KI-Generäle wählen aus drei Fraktionen und bekämpfen sich auf derzeit 21 Karten in den Modi Supremacy, Assassination und Infinite War.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	3

Christoph meint



„Kulturschock: Die Verwandlung – Revisited"

Mein Vorurteil ▸ Bei Teil 1 dämmerte ich schon während der ersten Mission weg. Als mein Kopf auf die Tastatur aufschlug, traf ich zum Glück die Erlösung: Alt+F4.

In Kafkas Novelle **Die Verwandlung** erwacht der Protagonist Gregor Samsa eines Tages als Riesenkakerlake. Selbst ein Zyniker vor dem Herrn würde diese Metamorphose nicht gerade als Weiterentwicklung bezeichnen. Zum Glück teilt der **Supreme Commander**-Papa Chris Taylor meine Meinung zu Kafka: gnadenlos überbewertet, der Mann! Dementsprechend verpasste er seinem Baby zwar ebenfalls eine Verwandlung, allerdings eine durchweg positive. Handlung und Präsentation des Erstlings hatten damals den Sex-Appeal eines ausgedrückten Pickels. Teil 2 schafft's zwar auch nicht zum Topmodel, erscheint aber zumindest ansehnlich und sympathisch. Außerdem überzeugen die inneren Werte: Geboten wird herrlich klassische Echtzeit-Strategie. Überraschend gut und definitiv einen Blick wert!

Christian meint



„Zurück zu den Wurzeln!"

Mein Vorurteil ▸ Der Taylors Chris hat in letzter Zeit nix wirklich Tolles gemacht. **SupCom 2** wird bestimmt nur ein lauer Aufguss.

Wegen meiner Chips-Vorliebe nennt man mich auch den Sour-Cream-Commander. Diese Einzigartigkeit half mir bei dem fast gleichnamigen, vorliegenden Spiel aber nicht weiter. Ich werde mich darüber bei **Akte 20.10** beschweren. Derweil bleibt **Supreme Commander 2** ein tolles Oldschool-Echtzeit-Strategiespiel. Genau das, was dem Genre zwischen den ganzen rollenspielelement-verseuchten Vertretern im Moment fehlt. Klasse!

Wertung

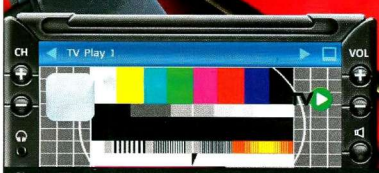
PRO
- Richtig fette Schlachten!
- Mächtige Experimentelle Einheiten
- Abwechslungreiches Missionsdesign
- Sehr ordentliche Handlung
- Stark verzweigte Tech-Trees

CONTRA
- Noch immer zu unübersichtlich
- KI zickt manchmal etwas
- Extrem uninspiriertes Tutorial
- Etwas altbackene Grafik

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	83





Shows, Filme und Serien produzieren Sie auch im eigenen Studio. Hier drehen wir zum Beispiel einen Herzblatt-Verschnitt.



Per Drag & Drop verteilen Sie in den übersichtlichen PDA-Menüs Sendungen und Werbeblöcke auf den Terminplan.

M.U.D. TV

Kanalarbeiter

Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: Realmforge | Hersteller: Kalypso Media

Text: Christian Schlütter

Realmforge versemmelt die **Mad TV**-Nachfolge mit unschönen Designfehlern.

Letztens sahen wir im Fernsehen den fettleibigen Ottfried Fischer, der uns mitteilte, dass er „der mit dem roten Stuhl" sei. Da reichte es uns! Unterschichtenfernsehen schön und gut. Aber dass uns jetzt schon sprechende Wale in aller Öffentlichkeit von ihren Darmkrebsproblemen erzählen, das ging zu weit! Also besorgten wir uns die Testversion von Realmforges **M.U.D. TV** und versuchten uns selbst als Senderboss. Der Ausflug ins Fernsehwesen hinterließ aber gemischte Gefühle.

Wie ging das noch mal?

Beim Spielprinzip hält sich **M.U.D. TV** an das große Vorbild aus den 1990er-Jahren: Sie kaufen Serien, Shows oder Filme ein und verteilen diese auf dem Sendeplan. Um das Ganze zu finanzieren, ziehen Sie Werbeverträge an Land, die Sie mit den Zielgruppen der jeweiligen Sendungen abgleichen müssen. Wer sowohl Werbekunden als auch Zuschauer zufriedenstellt, erreicht hohe Einschaltquoten und verdient sich eine goldene Nase. Die überschüssige Kohle stecken Sie in neue Räume für Ihr Bürostockwerk. So bauen Sie eine Kantine, ein Nachrichtenstudio oder ein Filmstudio. In Letzterem drehen Sie eigene Meisterwerke der Unterhaltung. Dazu kaufen Sie Konzepte und stellen Mitarbeiter ein, die sich in Fähigkeiten wie Kreativität, Intelligenz oder Ego unterscheiden und so für die verschiedenen Jobs wie Schauspieler oder Regisseur unterschiedlich gut geeignet sind. Wenn Sie im Studio per Drag & Drop die richtigen Leute auf die passenden Positionen ziehen, kommt eine ansprechende Sendung heraus, die Sie nach Belieben ausstrahlen dürfen. Wer berühmte Schauspieler oder bekannte Filme im Spiel unterbringen will, für den hat Publisher Kalypso einen Film- und Charaktereditor eingebaut. Mit einigen wenigen Klicks lassen sich damit ganz eigene Kreationen erschaffen, die dann im Spiel auftauchen können. Ansonsten gibt es aus lizenztechnischen Gründen nur Fantasienamen und -filme. Zum Glück hat Entwickler Realmforge dabei ein gutes Händchen für Humor bewiesen und einige haarsträubende Titel wie „Pairy Klopper und die lachhafte Latte" entworfen. Und auch die Selbstironie kommt nicht zu kurz: Ein Werbepartner, dessen Logo frappierend an das von Realmforge erinnert, nennt sich „Really Bad Games". Auch die comicartige Grafik kommt dem Witz zugute, wenn schlaksige Figuren mit riesigen Köpfen durch die Gänge wuseln und Sims-ähnliches Gebrabbel von sich geben. Doch von der niedlichen Fassade sollte sich niemand täuschen lassen. Denn dahinter steckt eine ausgewachsene Wirtschaftssimulation. Je länger eine Partie dauert, des-

to schwieriger wird der Balanceakt zwischen den Interessen von Werbekunden und Zuschauern.

Stand das im Kleingedruckten?

Leider gibt Ihnen **M.U.D. TV** an allen Ecken zu wenig Informationen und führt den Spieler nur mäßig. So erfahren Sie zum Beispiel nur durch Ausprobieren, dass Shows drei Blöcke im Sendeplan einnehmen und nach einmaligem Senden aus Ihrem Archiv gestrichen werden. Oder dass Sie sich durch einen Rechtsklick auf die Zeitleiste eine Einschätzung geben lassen können, wie gut die Einschaltquoten für einen eingeplanten Film sein werden. Das ansonsten gut strukturierte Tutorial kann solche Dinge nur anreißen. Gerade Neulinge werden so ein wenig allein gelassen und müssen sich vieles selbst erarbeiten. Hinzu kommen einige Bugs wie ein leerer Tooltip oder ein fehlender Zeitstopp beim Tageswechsel. In unserem Test stürzte **M.U.D. TV** zudem drei Mal ab. Realmforge gelobt aber Besserung und hat bei Erscheinen dieses Heftes wohl schon den ersten Patch nachgeschoben. Schlecht nachbessern können die Entwickler aber bei der Präsentation der Kampagne. Statt animierter Zwischensequenzen erzählen hier nur hübsche Comic-Standbilder samt Erzählerstimme die Geschichte um einen verrückten Senderchef, der mithilfe des Fernsehens die Welt unterjochen will. Die Missionen sind hingegen gut gestaltet. Da biedert sich Ihnen auch schon einmal eine zwielichtige Mafia-Familie an, die unbedingt einmal ins Fernsehen will. Lustig ist auch der mitgelieferte Mehrspielermodus, in dem bis zu acht Spieler um Einschaltquoten und Werbeeinnahmen kämpfen. Sie dürfen auch zu zweit einen Sender leiten. Jede Menge Einstellungsmöglichkeiten garantieren abwechslungsreiche Partien. Besonders spaßig wird es aber, wenn Sie den fies dreinglotzenden Saboteur ins Stockwerk des Feindes schicken und dort Sabotageakte verüben lassen. Gleichzeitig müssen Sie natürlich auch aufpassen, dass Ihre Kollegen nicht Ihren eigenen Sender sabotieren.

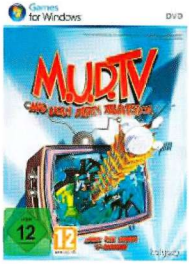


In der Tiefgarage haben Sie ein konspiratives Treffen mit dem Saboteur und geben fiese Anschläge auf die gegnerischen Sender in Auftrag.



Mit dem Charakter- und Filmeditor erschaffen Sie eigene Meisterwerke. Hier drehen Fischer und Frank gerade eine heiße Liebesszene – wie realistisch!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.02.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein! Eher wurden für die Amis einige Erotikszenen geschnitten. Ätsch!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2 GHz, Geforce 6600, Radeon X1600, 1 GB RAM, 2 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu acht Spieler leiten eigene Sender im LAN oder über das Internet, benötigen dazu aber Steam. Sie dürfen auch zu zweit kooperativ einen Sender leiten.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	7

Christian meint



„Hmmmm … lecker Melonen!"

Mein Vorurteil ▸ Cool! Endlich wieder Fernsehen machen, Schwachsinn über den Äther schicken und Werbegelder einstreichen. Ich freu mich!

Die anfängliche Freude über die Rückkehr eines Klassikers wich recht schnell einer fiesen Ernüchterung. Zu oft suchte ich nach Informationen oder verstand nicht, warum eine Sendung im Zuschauerinteresse durchfiel. Vielleicht lag das auch an der Kochshow „Melonenwaschen mit Dolly Buster", die ich mir beim Testen nebenbei angesehen habe. Wie auch immer: **M.U.D. TV** versteckt hinter dem süßen Comic-Look und dem abgedrehten Humor eine solide Wirtschaftssimulation, die auch Veteranen des Genres fordert. Und auch wenn das Ganze an Designmängeln und (ausbügelbaren) Bugs krankt, hatte ich doch eine ganze Menge Spaß, sowohl im Mehrspielermodus als auch alleine. Apropos alleine Spaß haben: Schuster, was sagen Sie zu **M.U.D. TV**?

Christoph meint



„Wo geht's bitte zu Studio 449?"

Mein Vorurteil ▸ **M.U.D.-TV**, also Matsch-TV in Zeiten von knackig scharfem HD-Fernsehen? Na, ich weiß ja nicht so recht – wenn das mal gut geht.

Das Niveau im deutschen Fernsehen ist zutiefst bedauerlich, ein Offenbarungseid für unsere zunehmend verdummende Nation. Das hätte ich gerne geändert. Doch auch der Zustand meines eigenen Verstandes ist nach mittlerweile einem Jahr PC ACTION zunehmend bemitleidenswert. Deshalb gab mir die unzugängliche Handhabung dieses Titels leider einige Rätsel auf. Oder die **M.U.D. TV**-Entwickler haben schlicht beim Interface geschlampt. Unterm Strich trotzdem ein gutes Remake.

Wertung

PRO
- Guter Humor
- Ordentliche Spieltiefe
- Coole Musik
- Hübsche Knuddelgrafik
- Charakter- und Filmeditor

CONTRA
- Designmängel
- Schlechte Spielerführung
- Einige Abstürze
- Kampagne zu lasch erzählt

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	78



Blender: Mithilfe der Außenkamera lässt sich die herrliche Grafik von **Silent Hunter 5** in aller Ruhe bewundern, doch zu viele Ungereimtheiten trüben den Spielspaß!

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

Noch kein Land in Sicht!

Genre: Simulation | Entwickler: Ubisoft Bukarest | Hersteller: Ubisoft

Text: Stefan Weiß

Mit Sicherheit die bislang schönste U-Boot-Simulation – aber auch die beste?

Eine Stecknadel im Heuhaufen zu finden, dürfte für Spieler von U-Boot-Simulationen ein Klacks sein, denn sie sind es es gewohnt, viel Zeit zu investieren, um nach stundenlanger Suche auf See ein Ziel vor sich zu haben. Das gilt auch für den fünften Teil der **Silent Hunter**-Reihe: Hier passiert lange, lange, laaange Zeit gar nichts auf dem Monitor, denn das Meer ist groß, das Boot ist klein und das nächste Zielschifflein kurvt irgendwo im Nirgendwo des „Zweiter-Weltkrieg-Atlantiks“ herum. Doch irgendetwas muss dran sein an dieser Art PC-Unterhaltung, wenn ein Redakteur Stunde um Stunde auf die schlichte Seekarte starrt, die in der Testversion noch mit Stilblüten wie „Deutche Bucht“ versehen ist. Wie schon in den Vorgängerspielen dreht sich alles darum, Ihre Rolle als U-Boot-Kapitän so effizient wie möglich auszufüllen. Diesmal fahren Sie wie in **Silent Hunter 3** wieder unter deutscher Flagge zur See und suchen zwischen 1939 und 1943 in einer dynamischen Kampagne nach feindlichen Schiffen. Von der Dynamik war im Test allerdings nicht allzu viel mitzubekommen, denn auch nach rund 20 Spielstunden befanden wir uns gerade mal im zweiten Kriegsjahr 1940. Ob nun wirklich unsere Erfolge die feindlichen Konvoi-Routen und die Taktik des Gegners beeinflussen, bleibt daher ungewiss. Genauso fraglich ist für uns, warum plötzlich eine Feindfahrt als „erfüllt“ im Logbuch angezeigt wird, wenn uns noch rund 15.000 versenkte Bruttoregistertonnen fehlen. Alternativ zur Kampagne erleben Sie in sieben Einzeleinsätzen spannende U-Boot-Operationen im Atlantik. Dabei erkunden Sie zum Beispiel die kanadischen Küstengewässer oder versuchen das englische Schlachtschiff HMS Warspite zu zerstören – abwechslungreich und fordernd.

Geiler Hingucker

Die Grafik der Schiffsmodelle und die Wasserdarstellung sorgen für eine feuchte Hose im Redakteursschritt und dank der frei beweglichen Außenkamera umkreisen wir immer wieder unser Boot oder weiden uns an den fulminanten Explosionen, wenn ein Torpedo ins Ziel getroffen hat. Zeit für solche Sperenzchen bleibt genug, denn das Geschehen auf See spielt sich gemächlich ab. Dafür ist an Land ziemlich tote Hose angesagt – die Hafenstädte wirken ausgestorben und dienen lediglich als Kulisse. In den U-Boot-Bunkern geht es geschäftiger zu – hier kaufen Sie sich Verbesserungen für Ihre „eiserne Zigarre“ und erhalten neue Aufträge.

Jawoll, Herr Kaleun!

Die langen Seereisen bieten eine gute Gelegenheit, sich mit einem neuen Feature der Serie vertraut zu machen – in ansprechender 3D-Grafik laufen Sie mit Ihrer Figur durch das komplette Boot. Die Details im Schiff sind super, von der Dieselmaschine bis hin zum akkurat nachgebildeten Ventilrad stimmt hier alles. Bloß dumm, dass man ständig an Objekten hängen bleibt. Die Figuren der Matrosen wirken trantütig. Selbst beim Alarmtauchen bleiben alle Mann seelenruhig an ihren Plätzen, was völlig



Schadhaftes Schadensmodell? Seltsam, manchmal sinkt ein getroffenes Frachtschiff erst, wenn der graue „Gesundheitsbalken" komplett weggeballert wurde!

albern ist. Durch Gespräche mit den Matrosen steigern Sie deren Moral, was Ihr Boot letztendlich effizienter macht. Außerdem verteilen Sie gewonnene Beförderungspunkte auf eine Vielzahl an Fähigkeiten Ihrer Crew. Bessere Horchleistung, Überlastung der Motoren, treffsichere Torpedos – immer überlegt man, was man wohl als Nächstes steigern sollte. Weniger spaßig ist die Anwendung gewonnener Fähigkeiten. Entweder müssen Sie mühsam durch das Boot laufen und die Aktion per Dialog mit dem Matrosen auswählen oder Sie nutzen eine der Schnellzugriffstasten (F5 bis F12). Welche davon allerdings welcher Aktion zugeordnet ist, müssen Sie selbst rausfinden. Viele der erwähnten Mängel sollen in der finalen Version behoben sein, die uns aber zu Redaktionsschluss nicht vorlag, daher der Beta-Test.

Verbindungszwang!

Ohne Internetverbindung geht gar nix!

Silent Hunter 5 nutzt das neue Kopierschutzsystem von Ubisoft. Sie müssen nach der Installation einen Online-Account bei ubi.com anlegen. Außerdem ist beim Spielen eine permanente Internetverbindung nötig. Sollte die Verbindung unterbrochen werden, pausiert das Spiel. Als positiven Effekt führt der Hersteller an, dass die Spielstände online synchronisiert werden. Somit können Sie von verschiedenen PCs auf Ihre Spielstände zugreifen. Was in der Theorie gut klingt, sorgte beim Test mehrfach für zerbissene Tastaturen. So erhielten wir zum Beispiel bei bestehender Online-Verbindung eine Warnmeldung, dass Netzwerkprobleme bestünden, konnten aber trotzdem weiterspielen, lokal speichern und das Spiel beenden. Als wir uns das nächste Mal anmeldeten, erfolgte der Serverabgleich der Spielstände, was dazu führte, das die lokalen, neuen Speicherstände mit den alten überschrieben wurden. FAIL!



Ständiger Begleiter: Der im Hintergrund laufende Ubisoft Game Launcher wacht darüber, ob Sie mit dem Internet verbunden sind oder nicht.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	04.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel kommt ohne verfassungsfeindliche Symbole aus, trotz 2. Weltkrieg.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Per LAN oder Ubi-Server schließen sich die Spieler zu einem Wolfsrudel zusammen. Acht Missionstypen stehen dabei zur Wahl, um feindliche Schiffe zu zerlegen.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	1

Stefan meint



„Trotz Vorzeige-Grafik bislang nur mäßiger Spaß!"

Mein Vorurteil ▸ U-Boot-Simulationen sind klasse, weil man nebenher eine Nummer schieben, den Nachwuchs großziehen und ein Haus bauen kann.

Nach über 30 Stunden Feindfahrt auf atlantischer See muss ich mich erst mal im Schoß meines Redaktionsleiters ausheulen. „Wuäääh, die ha'm mein schönes U-Boot-Spiel kaputt gemacht!" – **Silent Hunter 5** krankt leider noch an zu vielen Dingen: Gegnerische Schiffe verschwinden nach einiger Zeit einfach im Nichts (und ich dachte, das Bermuda-Dreieck wäre auf der anderen Seite des großen Teichs), Schiffsbesatzungen laufen auf gesunkenen Pötten weiter munter umher, als wäre nichts passiert, die automatische Berechnung für den Torpedo-Vorhaltewinkel klappt nur mittelmäßig, Tooltipps, Beschreibungen der Matrosenfähigkeiten und Kartensymbole blendet das Spiel manchmal nicht ein und das Schadensmodell erscheint uns bislang schwer nachvollziehbar.

Der Kaleun meint



„Kann man up See fahren in'n Sand setten? Jau!"

Mein Vorurteil ▸ Schön mitsing'n, mien Jung: „An der Noordseeküste, am plattdeutschen Straand, sind die Fiiische im Wasser – und selteen aan Land!"

Hest du dien Kapitänspatent in'n Lotterie wunnen? Koom du mi nochmol in de Mööt, denn fohr ick mi di Sleden! Du Döösköpp, du Knallköpp, du Schietkeerl! Oooh! Du hest woll Rotten op'n Böhn, du Esel, du Oss, du Kamel. – Will sagen, in dem vorliegenden Zustand der Testversion läuft das Boot mal gehörig auf Grund! Da läuft noch viel zu viel unrund und muss nachgebessert werden. Ich werd's mir in der fertigen Version anschauen, da verlasst euch mal drauf!

Wertung

PRO
- Tolle Grafik (Wasser, Schiffe)
- Erstklassige Soundkulisse
- Detailliert gestaltetes Bootsinneres
- Variabler Realismusgrad einstellbar

CONTRA
- Unzuverlässige Zielautomatik
- Undurchsichtiges Schadensmodell
- Fehlerhaftes Speichersystem
- Fehler in Texten und auf der Karte
- Schiffe verschwinden plötzlich

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 7

EINSCHÄTZUNG

Heiter bis wolkig


Zwillinge: Achten Sie auf das Aussehen der beiden Sanitäter. Ach was, achten Sie auf die gesamte Grafik!

Sitzt mal wieder auf dem Trockenen: Tauchenichts.


Ein Schaumteppich überdeckt den ausgelaufenen Treibstoff.


Wir verscheuchen die herumgaffenden Passanten.

Feuerwehr-Simulator 2010

Am Anfang war das Feuer

Genre: Simulation | **Entwickler:** Vstep | **Hersteller:** Astragon | **Termin:** 8. Februar 2010

Text: Alexander Frank

„So realistisch war der Traum vom Feuerwehrmann noch nie!" – Warum nur?

Die obige, in Anführungszeichen gesetzte Aussage prangt auf der Verpackung von **Feuerwehr-Simulator 2010**. Als das Spiel in den Verkaufs-Charts der Elektronikmärkte nach oben kletterte, fragten wir uns, worin sich sein Erfolg wohl begründet. Fans des Spiels behaupten, es läge daran, dass es die beste Feuerwehr-Simulation sei. Und wir würden solche Spiele doch nur durch den Dreck ziehen, weil wir keine Ahnung hätten. Dabei haben wir es noch gar nicht getestet! Das holen wir jetzt nach – und vergleichen den Titel mit unzähligen Feuerwehrspielen da draußen. Also mit genau FÜNF. Vielleicht haben die hartnäckigen Fans ja Recht?

Feuerwehr-Sim. 2010 vs. Emergency 4

Zunächst sahen wir uns einen echten Klassiker an: **Emergency 4** (stellvertretend für die ganze Serie). Hier steuert man Feuerwehr, Polizei oder Notärzte. Allerdings aus der Draufsicht, was eine Simulation wie in **Feuerwehr-Simulator 2010** schwierig macht. Hier kann man also nicht *aus der Verfolgerperspektive* als einer der fünf Feuerwehrmänner den gähnend leeren Unfallort sichern, die zwei, drei potthässlichen Schaulustigen verscheuchen oder einfach mal auf dem Schlauch stehen. Deshalb: klarer Sieg für den **Feuerwehr-Simulator**!

➡ 1:0


Emergency 4 (62% in der Ausgabe 6/2006)

Feuerwehr-Sim. 2010 vs. Feuerwehr 3D

Während wir in **Feuerwehr-Simulator** erst zum Unfallort tingeln, dort aussteigen, den Wagen öffnen, die Gasmessung vornehmen, den Helm aufsetzen, den Schlauch rausholen, den Schlauch anschließen, den Schlauch verlängern, den Schlauch mit der Wasserdüse verbinden, das Ventil am Feuerwehrwagen öffnen, den Wasserdruck anpassen und die Wasserdüse öffnen *müssen*, bevor wir endlich das Feuer löschen dürfen, [Pause zum Luftholen] spritzt man in **Feuerwehr 3D** Passanten einfach gleich nass. Die sehen aber noch hässlicher als im **Feuerwehr-Simulator** aus. Deshalb:

➡ 1:0


Feuerwehr 3D (20% in der Ausgabe 7/2001)

FW-Sim. 2010 vs. Fire Department 3

Wir haben auch **Fire Department 3** (ebenso stellvertretend für die ganze Serie) herausgekramt. Hier steuern wir Feuerwehrautos durch die Gegend, dürfen zoomen und die Ansicht drehen und das sich ausbreitende Feuer löschen. Es spielt sich zwar actionreicher und schneller als der **Feuerwehr-Simulator**, aber … aber … ähm, Sie haben hier nicht die Möglichkeit, über die Schauplätze zu tuckern, die wie die nicht blühenden Landschaften im Osten vor der Mauereröffnung aussehen. Ha! Jetzt wissen wir, warum **Feuerwehr-Simulator** so aussieht. Es spielt in der DDR!

➡ 1:0


Fire Department 3 (60% in der Ausgabe 6/2006)

FW-S. 2010 vs. Feuerwache: Mission – Leben retten

Folgendes schrieben wir mal über das grottenhässliche Spiel **Feuerwache: Mission – Leben retten**: „Sie retten Leben diverser Feueropfer in acht langweiligen Einsätzen und denken die ganze Zeit daran, Ihrem eigenen ein Ende zu setzen." Im Gegensatz dazu dachten wir beim Spielen von **Feuerwehr-Simulator 2010** daran, dem Leben von jemandem anderem ein Ende zu setzen – so wütend machten uns die koordinationsgestörte Steuerung und die zahlreichen Spielabstürze. Dennoch: Es ist eine Verbesserung, jemand anders statt uns selbst umbringen zu wollen, weshalb **Feuerwehr-Simulator** auch dieses Duell gewinnt.



➡ 1:0 FW: Mission – Leben retten (29% in 10/2006)

Feuerwehr-Simulator 2010 vs. Die Feuerwehr

Bei unserem Schrott-des-Monats-Spiel in der vergangenen Ausgabe sahnte **Die Feuerwehr** satte drei Prozent ab. Doch keiner merkte, dass es sich um eine Neuauflage von **Feuerwache: Mission – Leben retten** handelte. Und heutzutage macht das Spiel noch weniger Spaß als vor vier Jahren. Deshalb schrieb der Tester auch: „Wer hier bis zum Abspann durchhält, liegt wahrscheinlich im künstlichen Koma". Klar, hier gibt's weder Simulation noch Spielspaß. Der Punkt geht deshalb an den **Feuerwehr-Simulator**. Und da wir hier noch eine Zeile Platz haben, testen wir noch diese Taste auf unserer Tastatur: ŒTb … Coooool!



➡ 1:0 Die Feuerwehr (3% in der Ausgabe 3/2010)

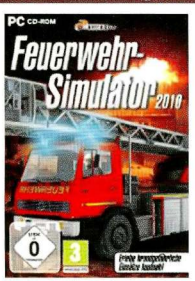
… und der Sieger iiiist: Feuerwehr-Simulator 2010! ➡ 5:0!

Nach umfassenden Tests und Diskussionen kam unsere gesamte Redaktion einstimmig zu dem Ergebnis, dass die Käufer und Fans des Spiels Recht haben: **Feuerwehr-Simulator 2010** ist das allerbeste Feuerwehr-Simulator-Spiel, das jemals in einem Februar des Jahres 2010 erschienen ist! Abgesehen davon ist es außer Konkurrenz, denn in welchem anderen Titel können Sie so viel darüber lernen, dass ein Feuerwehrschlauch entweder 200 oder 400 Liter pro Sekunde durchlässt? Eben! Lediglich kleinere Ungereimtheiten wie etwa die nicht ganz so realistische Optik oder auch der nur für sehr leidensfähige Menschen ausgelegte Spielspaß verwehrten diesem Aufsteiger eine höhere Wertung. Aber sonst ist **Feuerwehr-Simulator 2010** die neue und einzige Genre-Referenz.



Mission erfolgreich: **Feuerwehr-Simulator** schlägt wie eine Bombe ein! Nur mit weniger Todesopfern als etwa **Die Feuerwehr** aus der Vorausgabe.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	ohne Altersbeschränkung
TERMIN	8.02.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, aber das können Sie nachholen, indem sie die DVD mit einer Schere zerschneiden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7800 GT/Radeon X1900, 500 MB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein Spiel zu zweit ist möglich: Während der erste Spieler zockt, haut ihm der zweite mit einem Hammer auf den Kopf, um das Ganze etwas lustiger zu machen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Alexander meint



„Eine nicht ganz konsequente Simulation."

Mein Vorurteil ▸ Es hat das Wort „Simulator" im Namen. Das ist ein sicheres Anzeichen dafür, dass ich nach dem Test krank werde.

Aber so schlimm war der **Feuerwehr-Simulator 2010** dann doch nicht. Ich hatte damit jede Menge Spaß, zumindest wenn ich unsere Praktikanten spielen ließ und dabei ihre Reaktionen begutachtete. Doch mal ernsthaft: Für eine ernst gemeinte Simulation ist das Spiel zu oberflächlich, für eine Spielspaßgranate aber wiederum zu überladen mit Kleinigkeiten, die ich bei so einem Einsatz erledigen muss … Und langsam kriege ich Fieber.

Expertenmeinung: Stefan Weiß



Stefan Weiß ist ein langjähriges Mitglied der FFW Buxtehude. Außerdem ist er ein Fan vom Grisu, dem kleinen Feuerdrachen. Des Weiteren macht uns Stefan als Chef vom Dienst oft Feuer unterm Hintern, wenn wir unsere Artikel nicht rechtzeitig abgeben. Ferner sagt Stefans Frau, er hätte einen langen Schlauch. Vielleicht hat sie auch „eine lange Leitung" gemeint, aber das ist egal. Fest steht: Stefan ist ein ausgewiesener Experte in Sachen Feuer.

Wie recht Alex doch hat! Und darum muss ich leider feststellen, dass den ganzen Feuerwehr-Sims zwei entscheidende Features fehlen, um sie als Simulation gelten zu lassen: Es gibt weder Feuerwehr-Feste, bei denen man sich volllaufen lassen kann, noch exerziert man im Gleichschritt beim Spielmannszug. Nicht gut!

Wertung

PRO
- Der Spieler weiß nach dem Durch spielen, was er NICHT werden will
- Man versteht, warum die Feuerwehr immer so langsam ist
- Es ist fünf Minuten lang spannend
- Die Einsätze sind kurz

CONTRA
- Sogar Dirk Bach hat eine bessere Optik
- Sogar Verona Poth klingt besser
- Die träge Steuerung schläfert ein
- Abstürze trotz Patch

GRAFIK 4
SOUND 3
STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
43	--

Releases

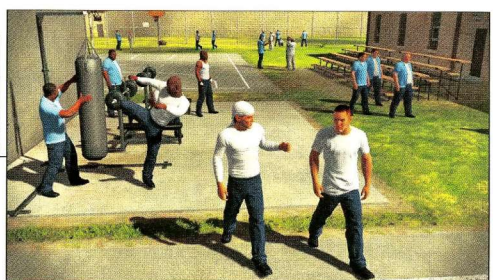
Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2010		
Adam's Venture: The Search for the Lost G.	Iceberg Interactive	19. März
Alter Ego	bitComposer Games	26. März
Assassin's Creed II	Ubisoft	4. März
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	4. März
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts	18. März
Dark Fall: Lost Souls	Iceberg Interactive	26. März
Das Haus Anubis: Das Geheimnis des Osiris	Ubisoft	18. März
Die Siedler 7	Ubisoft	25. März
Disney Fairies: TinkerBells Abenteuer	Disney Interactive Studios	18. März
Dragon Age: Origins - Awakening	Electronic Arts	18. März
Galileo Family Quiz	SevenOne Intermedia	18. März
Gray Matter	dtp entertainment	31. März
GTA IV: Episodes from Liberty City	Rockstar Games	30. März
Ikaro	The Games Company	30. März
Just Cause 2	Square Enix	26. März
Killing Floor	Iceberg Interactive	19. März
Metro 2033	THQ	16. März
Prison Break: The Conspiracy	Deep Silver	19. März
Red Orchestra 2010 Edition	Iceberg Interactive	19. März
Sail Simulator 2010	Iceberg Interactive	19. März
Scene It? Twilight: Biss zum Morgengrauen	Konami	18. März
Silent Hunter 5	Ubisoft	4. März
Supreme Commander 2	Square Enix	28. März
Tim Burtons Alice im Wunderland	Disney Interactive Studios	4. März
Torchlight	JoWooD Entertainment	23. März
Toy Story Mania!	Disney Interactive Studios	11. März
Warhammer 40k: Dawn of War 2 - Chaos R.	THQ	12. März
Zeno Clash	Iceberg Interactive	19. März
April 2010		
Fireburst	Black Inc.	29. April
K11: Kommissare im Einsatz	SevenOne Intermedia	1. April
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	15. April
Mai 2010		
LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Bros. Interactive	Mai
Mafia 2	2K Games	28. Mai
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	Mai
Split/Second	Disney Interactive Studios	20. Mai
Außerdem im 2. Quartal 2010		
Alpha Protocol	Sega	2. Quartal
Angeln 2010	astragon	25. Juni
Demolition Company	astragon	2. Quartal
FIFA Online	Electronic Arts	Juni
Future Wars	Headup Games	2. Quartal
Jekyll & Hyde	bitComposer Games	2. Quartal
Lionheart: King's Crusade	Paradox Interactive	2. Quartal
Louisiana: Mystery Cases	rondomedia	2. Quartal
Scivelation	TopWare Interactive	2. Quartal
Toy Story 3: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	15. Juni
Two Worlds 2	Zuxxez Entertainment	2. Quartal



Grand Theft Auto IV: Episodes from Liberty City

Endlich hat die Exklusivität ein Ende! Bisher kamen nur Besitzer einer Xbox 360 in den Genuss der beiden Zusatz-Episoden **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony** für **GTA IV**. Ende Januar kündigte Publisher Rockstar Games beide Add-ons als Downloads sowie Disk-Version für den PC an. Halleluja!



Prison Break: The Conspiracy

Das Spiel zur gleichnamigen Erfolgsserie aus dem US-Fernsehen erscheint am 19. März. Das Gameplay klingt vielversprechend. Neben Schleichpassagen müssen Sie auch Klettereinlagen meistern und in zünftigen Knastschlägereien die Oberhand behalten. In diesem Sinne: Happy Ausbruch!

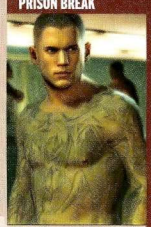
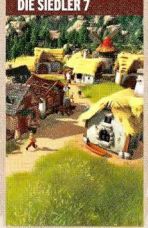
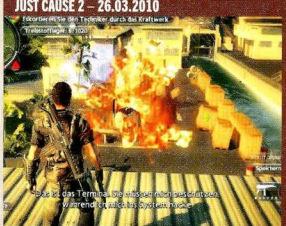
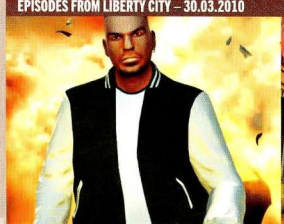
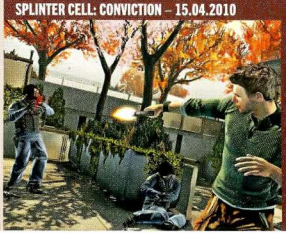


Split/Second

Die **Burnout**-Serie bekommt starke Konkurrenz. Die Vollgas-Experten von Black Rock Studios (ehemals Climax) arbeiten an einem rasanten und actionreichen Rennspiel. Schon im Mai müssen Sie in **Split/Second** nicht nur die Gegner überholen, sondern auch die Strecken in Schutt und Asche legen.

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
METRO 2033 – 16.03.2010 		**Heute neu!** • Metro 2033	**C&C 4 – 18.03.2010** 	**Heute neu!** • Command & Conquer 4 • Das Haus Anubis • TinkerBells Abenteuer • Dragon Age: Origins – Awakening • Galileo Family Quiz • Scene it? Twilight	**Heute neu!** • Adam's Venture • Killing Floor • Prison Break • Red Orchestra: 2010 Edition • Sail Simulator 2010 • Zeno Clash	**PRISON BREAK** 
16.03.		17.03.	18.03.	19.03.	20.03.	
TORCHLIGHT – 23.03.2010 		**Heute neu!** • Torchlight	**DIE SIEDLER 7** 	**Heute neu!** • Die Siedler 7	**Heute neu!** • Alter Ego • Dark Fall: Lost Souls • Just Cause 2	**Dauerständer** Heute vor zwölf Jahren kam das Potenzmittel Viagra in den USA auf den Markt. Gerüchten zufolge wurde die erste Lkw-Ladung direkt zu Händen W. Fischer geliefert.
23.03.		24.03.	25.03.	26.03.	27.03.	
Heute neu! • Supreme Commander 2 Eine Veröffentlichung an einem Sonntag? Diesen Termin behauptete zumindest der Publisher Square Enix!	**Zum Kuckuck!** Bei der Oscar-Verleihung 1976 staubte **Einer flog über das Kuckucksnest** fünf Trophäen ab. Sehen sie sich dieses Meisterwerk mit Jack Nicholson daher heute Abend an.	**Heute neu!** • GTA IV: Episodes from Liberty City • Ikaro	**Heute neu!** • Gray Matter	**Heute neu!** • K11: Kommissare im Einsatz • Duke Nukem Forever	**JUST CAUSE 2 – 26.03.2010** 	
28.03.	29.03.	30.03.	31.03.	01.04.		
Twin Towers Heute im Jahr 1973 wurde das World Trade Center in New York eingeweiht. Entworfen wurde der Komplex von Minoru Yamasaki; umgeworfen wurde er von zwei Flugzeugen.	**EPISODES FROM LIBERTY CITY – 30.03.2010** 		**GRAY MATTER – 31.03.2010** 		**XXX** Die US-amerikanische Schauspielerin Jenna Jameson wird heute 36. Schauen Sie sich ihr zu Ehren heute Abend einen ihrer Filme an. Taschentücher nicht vergessen!	PC ACTION **PCA 5/2010 Für Abonnenten** Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 05/10 im Briefkasten liegen haben.
04.04.					09.04.	10.04.
Sexy Sport Clips Das DSF heißt ab heute Sport1. Die Sexy Sport Clips fallen aus dem Programm. PCA-Volo Christoph Schuster besitzt alle Folgen und fertigt gerne Kopien für Sie an.	**Al Bundy** Schauspieler Ed O'Neill feiert heute seinen 64. Er spielte Al Bundy in **Eine schrecklich nette Familie**. Rezitieren Sie heute Als beste Sprüche (vorher googeln).	**Unser Luggi** 1880 am 13. April erblickte Ludwig von Ficker das Licht der Welt. Er gründete 1910 die Zeitschrift „Der Brenner". Aua! (Mist, hier ist immer noch Platz. Penis!)	PC ACTION **PCA 5/2010 Im Laden** Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens.	**Heute neu!** • Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	**SPLINTER CELL: CONVICTION – 15.04.2010** 	
11.04.	12.04.	13.04.	14.04.	15.04.		

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 Portal
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%

4 Assassin's Creed 2
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 88%

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.

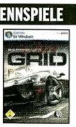
2 Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

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 ÄRMSTEN BETTLERSPIELE



1 Bettelfield: Bad Company 2
Entwickler: Dice
Armenhauswert: 10 volle Aldi-Tüten
Wenn Sie diesen Shooter durchgespielt haben, betteln Sie nach mehr!

2 Pennergame
Entwickler: Farbflut | Armenhauswert: 50 Kronkorken

3 Bettelforge
Entwickler: EA Phenomic | Armenhauswert: 25 Bier

4 Bettelstations Pacific
Entwickler: Eidos Hungary | Armenhauswert: 2 Heringe

5 Warhammer: Mark of Chaos – Bettel March
Entwickler: Black Hole | Armenhauswert: 2 Schuhe

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. MASS EFFECT 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

3. BIOSHOCK 2

ENTWICKLER	2k Marin	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	89%

4. STAR TREK ONLINE

ENTWICKLER	Cryptic Studios	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	70%*

5. DIE SIMS 3

ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%

6. DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

ENTWICKLER	Radon Labs	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Dtp	WERTUNG	87%

7. DRAGON AGE: ORIGINS

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%

8. COUNTER-STRIKE: SOURCE

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*

9. FUSSBALL MANAGER 10

ENTWICKLER	Bright Future	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%*

10. GRAND THEFT AUTO 4

ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%

(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. MASS EFFECT 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

3. DRAGON AGE: ORIGINS

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%

4. GRAND THEFT AUTO 4

ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%

5. FALLOUT 3

ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%

6. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	94%

7. LEFT 4 DEAD 2

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*

8. BORDERLANDS

ENTWICKLER	Gearbox	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	87%

9. COUNTER-STRIKE: SOURCE

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*

10. BATTLEFIELD 2

ENTWICKLER	Dice	TEST IN	08/05
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	92%*

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



Die Redaktion ist verzückt. Die Ballerorgie von Dice präsentiert sich mit einem tollen Einzelspielermodus und im Mehrspielermodus geht voll die Luzi ab.

ENTWICKLER	Dice	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	86%

2. BIOSHOCK 2

ENTWICKLER	2k Marin	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	89%

3. METRO 2033

ENTWICKLER	4A Games	TEST IN	04/10
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	85%

4. MASS EFFECT 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

5. ASSASSIN'S CREED 2

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%

* 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 einen feuchtfröhlichen Unterwasser-Trip nach Rapture. Sprich, greifen Sie eine von fünf **Bioshock 2**-Vollversionen ab. Wie, Sie haben schon eine? Na dann haben Sie ein schönes Geschenk für Ostern.

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!



Ein Kracher: **Bioshock 2** ist eine herrlich abgedrehte Shooter-Hatz unter Wasser. Es kommt zwar nicht ganz an den Vorgänger heran, egal – gut ist es trotzdem!

Top-Entwickler

Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

Blizzard Entertainment

Gegründet: 1991 | Firmensitz: USA | Website: www.blizzard.com

Unsterblich dank **World of Warcraft!**



World of Warcraft: Seit der Veröffentlichung Ende 2004 in Nordamerika und Anfang 2005 in Europa sind weltweit jede Menge Zocker süchtig nach **WoW**.

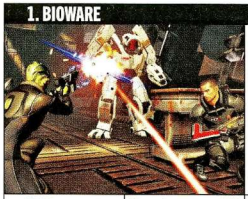
Die Erfolgsgeschichte des renommierten Studios begann im Jahr 1991. Nach der Gründung unter dem Namen Silicon & Synapse konzentrierte sich das Unternehmen zunächst auf Umsetzungen (z. B. **Battle Chess**) für andere Studios, ehe man mit der Entwicklung eigener Spiele (u. a. **The Lost Vikings**) begann. 1994 nannte sich das Unternehmen in Chaos Studios um, kurz darauf entschieden sich die Bosse jedoch für den derzeitigen Namen Blizzard Entertainment. Im selben Jahr gelang der Firma der Durchbruch mit **Warcraft: Orcs and Humans**. Mit **Diablo** etablierte sich das Studio Ende 1996 endgültig als Top-Adresse unter den Entwicklern. Es folgten weitere Hits. Blizzard wechselte im Laufe der Jahre mehrfach den Besitzer. Unter anderem gehörte das Studio einst zu Sierra On-Line und Vivendi. Seit der Fusion von Vivendi und Activision im Sommer 2008 ist der Publisher-Riese auch als Activision Blizzard bekannt. Im Januar 1997 startete Blizzard seine erfolgreiche Online-Gaming-Plattform Battle.net. Mit der BlizzCon findet obendrein jährlich die Blizzard-Hausmesse statt, bei der die drei wichtigsten Spielemarken **Warcraft**, **StarCraft** und **Diablo** im Mittelpunkt stehen.

Entwicklungshilfe

Wie ein gewaltiger Schneesturm fegte Blizzard in den letzten 20 Jahren durch die Software-Landschaft und hinterließ einen bleibenden Eindruck.

- RPM Racing, 1991
- Battle Chess, 1992
- The Lost Vikings, 1992
- Rock N' Roll Racing, 1993
- Warcraft: Orcs & Humans, 1994
- Warcraft II, 1995
- Diablo, 1996
- StarCraft, 1998
- Diablo II, 2000
- Warcraft III, 2002
- World of Warcraft, 2004
- StarCraft II, 2010
- WoW: Cataclysm, 2010
- Diablo III, TBA

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**.

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:
Alle zwei Jahre im November veröffentlicht das Studio ein neues **Call of Duty**.

(2) | Firmensitz: USA | Gründung: 2002 | Top-Titel: Call of Duty

3. BLIZZARD



Das gibt's bald:
Starcraft 2 ist im Anflug! Ab Seite 43 gibt's unsere Vorschau-Überdosis!

▲ (4) | Firmensitz: USA | Gründung: 1991 | Top-Titel: Diablo 2

4. ROCKSTAR NORTH



Das gibt's bald:
Die beiden Zusatz-Episoden für **GTA IV** erscheinen Ende März für den PC.

▲ (5) | Firmensitz: Schottland | Gründung: 1988 | Top-Titel: GTA 4

5. 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

6. BETHESDA SOFTWORKS



Das gibt's bald:
Fallout: New Vegas! Heiße Infos dazu gibt's ab Seite 52 in dieser Ausgabe.

(6) | Firmensitz: USA | Gründung: 1985 | Top-Titel: Fallout 3

7. 2K CZECH



Das gibt's bald:
Der Mai rückt immer näher. Dann erscheint endlich **Mafia 2**!

(7) | Firmensitz: Tschechien | Gründung: 1997 | Top-Titel: Mafia

8. EA DICE



Das gibt's bald:
Battlefield: Bad Company 2 ist fett! Wie fett, verrät unser Test ab Seite 72.

(8) | Firmensitz: Schweden | Gründung: 1988 | Top-Titel: Battlefield 2

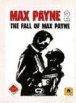
9. UBISOFT MONTREAL



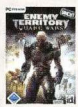
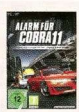
Das gibt's bald:
Assassin's Creed 2 (Test ab Seite 78) ist das nächste Highlight der Kanadier.

(9) | Firmensitz: Kanada | Gründung: 1997 | Top-Titel: Far Cry 2

Top-Entwickler Platz 10 bis 20

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
10	▲ (11)	**Crytek, Deutschland**	Erst kam **Far Cry**, dann kamen **Crysis** und **Crysis: Warhead**. Und bald beschert uns das türkisch-deutsche Entwicklerstudio **Crysis 2**. Wir haben es bereits gesehen und behaupten: Das wird ein Kracher!	
11	▲ (12)	**Codemasters, England**	Die Engländer sind vor allem für ihre grandiosen Rennspiele bekannt. **F1 2010** haben wir jüngst für Sie in Birmingham angeschaut, die Fakten dazu dürfen wir Ihnen aber erst nächste Ausgabe mitteilen.	
12	▲ (13)	**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!	
13	▼ (10)	**Gearbox Software, USA**	Bekannt durch die **Brothers in Arms**-Reihe, sorgte das Studio jüngst mit **Borderlands** für Furore. Mit **Aliens: Colonial Marines** haben die Entwickler einen weiteren interessanten Titel in der Pipeline.	
14	■ (14)	**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	■ (15)	**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. Trotzdem genießt Epic noch Kult-Status.	
16	▲ (17)	**Raven Software, USA**	Das eine oder andere Spiel der **Quake 4**-Macher wurde indiziert oder vom Markt genommen, hoffentlich ereilt den vielversprechenden Zeitreise-Shooter **Singularity** nicht ein ähnliches Schicksal.	
17	▲ (18)	**Capcom, Japan**	Capcom ist vor allem 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.	
18	▼ (16)	**Remedy Entertainment, Finnland**	Erscheint **Alan Wake**, der Exklusivtitel für die Xbox 360, am Ende doch noch für den PC? Am besten Sie ziehen sich auf der Stelle unsere Vorschau (S. 58) zum Spiel der **Max Payne 2**-Schöpfer rein.	
19	▲ (20)	**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.	
20	▼ (19)	**Creative Assembly, England**	Im Normalfall heißen englische Massenschlachten Manchester gegen Liverpool. In diesem Falle ist allerdings die **Total War**-Reihe gemeint. Ab Seite 98 lassen wir es in **Napoleon: Total War** krachen.	

Top-Entwickler Platz 21 bis 30

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
21	■ (21)	**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	▲ (23)	**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.	
23	▼ (22)	**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**.	
24	■ (24)	**EA Los Angeles, 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	■ (25)	**2K Marin, USA**	Das Erstlingswerk **Bioshock 2** des kalifornischen Studios überzeugt auf ganzer Linie. Wir sind gespannt, womit die Entwickler nachlegen wollen. Möglicherweise erfahren wir auf der E3 Mitte Juni mehr.	
26	■ (26)	**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	▲ (28)	**Related Designs, Deutschland**	Anno 2006 veröffentlichte man **Anno 1701**. Anno 2009 folgte dann **Anno 1404** und anno 2010 schließlich **Anno 1404: Venedig**. Ab Seite 96 erfahren Sie, was das jüngste Add-on kanno.	
28	▲ (29)	**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.	
29	▲ (NEU)	**Synetic, Deutschland**	Das Studio aus Gütersloh hat sich Rennspielen verschrieben. Für **World Racing**, **World Racing 2** und jüngst auch **Alarm für Cobra 11: Highway Nights** erhielten die Entwickler jeweils sehr ordentliche Wertungen.	
30	▲ (NEU)	**SimBin Studios, Schweden**	Auch in Schweden wird gerne gerast. Bei SimBin konzentrieren sich die Entwickler auf realistische Rennsimulationen. Auf dem PC überzeugte **GTR Evolution** und auch **Race On** spielt sich ordentlich.	

Was vergessen?

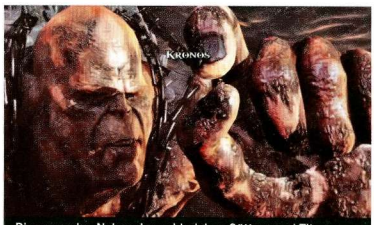
Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Nordrumänien unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

Was ist neu im Kino, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!



Hat Poseidon eiskalt erwischt: Blitzeis.

Bombastisch: Bosskämpfe, wie hier gegen den Gott Poseidon, sind unheimlich packend inszeniert, mit rasanten Kamerafahrten versehen und enden meist auch äußerst blutig.



Riesenwuchs: Neben den zahlreichen Göttern und Titanen wirkt Hauptcharakter Kratos regelrecht winzig.



Auch ein typisches Serienmerkmal: ein Sex-Minispiel. In **God of War 3** nageln Sie sogar eine Göttin.

God of War 3



Eine der erfolgreichsten PlayStation-Spieleserien geht in die dritte Runde – was kann das Trilogie-Finale rund um Spartaner Kratos?

PS3 Spartaner-Kriegsherr Kratos hat es im Leben nicht leicht. Mit seinen eigenen Händen brachte er seine Familie um, weil Ares ihn getäuscht hatte. Aus Rache tötete er den Kriegsgott, stieg in den Olymp auf, nur um gleich wieder verraten zu werden – diesmal von Zeus. Kein Wunder, dass das glatzköpfige Muskelpaket angepisst ist und im finalen Teil der Trilogie gleich den ganzen Olymp mithilfe der Titanen einäschern will.

Titanisch

Anfangs startet Ihr Spielcharakter Kratos daher auch auf dem Rücken der Titanin Gaia, die beharrlich den Olymp hinaufkraxelt. Anders als in den bisherigen zwei Teilen, als ein Götterkampf immer den Höhepunkt des Spiels darstellte, treffen Sie in **God of War 3** schon von Beginn an auf immer neue Götter und bereiten ihnen ein – meist sehr, sehr blutiges – Ende. Serientypisch verbringen Sie neben den toll inszenierten Bosskämpfen die meiste Zeit damit, allerlei Sagengestalten ebenso toll inszeniert mit Wucht in den Allerwertesten zu treten. Wenn es nicht gerade gegen dummes Fußvolk geht, haben Sie sogar die Möglichkeit, Ihre Widersacher spektakulär auseinanderzunehmen. Dann starten Sie nämlich per Druck auf die Kreistaste ein sogenanntes Quicktime-Event, also eine Sequenz, in der Sie schnell eingeblendete Tasten betätigen müssen. Dann reißt Kratos Zyklopen schon mal Augen heraus, schlitzt Zentauren den Bauch auf oder hackt Gorgonen und Höllenhunden den oder die Köpfe ab. Das alles ist dann auch dementsprechend blutig und in Zeitlupe in Szene gesetzt, sodass jedem Spieler schnell klar wird: „Moment, das sollte ich vielleicht nicht meinem Sohn mit in den Kindergarten geben!" Aber auch kniffflige Sprung-, Schwing- und Kletterpassagen sowie clevere Rätsel müssen Sie meistern.

Waffenschrank

Neben den anfänglichen Verbannungsklingen, die an schicken Ketten befestigt sind und daher für ordentlich Wirbel sorgen, finden Sie im weiteren Spielverlauf noch andere nützliche Utensilien. Dazu zählen zwei weitere Klingen, ein Flammenbogen, der Kopf des Gottes Helios und ein paar eiserne Fäustlinge. Alle Gegenstände lassen sich für eingesammelte rote Orbs in mehreren Stufen verbessern, dann richten Sie mehr Schaden an oder können verheerende Kombos nutzen. Zudem verfügt jede der insgesamt vier Hauptwaffen über eine Zauberattacke. Im Fall der Fäustlinge ist dies eine Druckwelle, die Gegner umwirft. Eine Neuerung im Vergleich zu den Vorgängern: Sie nutzen nicht nur Waffen, um sich Ihrer Feinde zu entledigen, sondern auch einige Widersacher selbst. So können Sie sich etwa auf den Rücken eines Zyklopen schwingen und dann mächtig aufräumen – spielerisch und atmosphärisch ist das toll umgesetzt. Im Grunde setzt das Spiel in allen Bereichen dem Action-Genre die Krone auf. Es bietet eine dichte, epische Atmosphäre, eine bombastische, unvergleichliche Inszenierung, eine eingängige Steuerung und die wohl beste Grafik, die eine Konsole momentan hergibt. Wer auch nur ansatzweise auf erwachsene Action steht, muss dieses Spiel haben. Punkt. *Sascha Lohmüller*

HERAUSRAGEND

Wolfman



Bei so haarigen Problemen hilft kein Friseur.



Ist in wenigen Sekunden entschieden: die Wahl zum Würgermeister.

Am wilden Haar erkannt: Lawrence Talbot ist auf dem besten Weg, sich in einen Wolf zu verwandeln.

KINO Im Remake des Horrorklassikers **The Wolf Man** wird der englische Edelmann Lawrence Talbot (Benicio del Toro) von seinem Vater (Anthony Hopkins) zurück nach Hause bestellt, wo er nach seinem Bruder Ben suchen soll. Als man die Überreste von Bens Leiche findet, ziehen die Männer des Dorfes los, um einen verdächtigen Tanzbären fertigzumachen. Sie werden jedoch zuvor von einer Bestie angegriffen, die auch Lawrence verletzt. Dieser verwandelt sich daraufhin einmal im Monat in einen Wolfsmenschen, der im Blutrausch sogar seine Liebsten tötet. Dumm für die nun frei gewordene Verlobte seines Bruders, die zwar gerne von ihm angefasst werden will, aber eben nicht so grob. Die düstere Atmosphäre macht optisch viel her, doch storytechnisch hat **Wolfman** einige Logikaussetzer. Besonders in Hinblick auf den Erdtrabanten, der im Film durchgehend auf Vollmond geschaltet ist. *Taybe Kurtoglu*

BEFRIEDIGEND

Final Fantasy XIII



(Das) Spiel mit dem Schlauch!



Total gaga: Lady.

Was fürs Auge: Die Optik des Fantasy-Epos ist atemberaubend, wie man hier deutlich sieht.

PS3/XBOX 360 Spätestens seit dem siebten Teil der japanischen Fantasy-Kost von Square Enix ist die Rollenspielserie auch bei PC-Spielern bekannt. Der 13. Teil erscheint zwar nicht für den heimischen Rechenknecht, dafür aber – neben der PlayStation 3 – erstmals auch für Xbox 360. Die Handlung ereignet sich in einem futuristischen Setting, in dem die Helden in einen Konflikt zwischen zwei Fronten geraten. **Final Fantasy XIII** brilliert mit vielschichtigen Charakteren, einer bombastischen Präsentation, einer dichten Atmosphäre und schnellen, eingängigen Kämpfen. Nur die Linearität und das magere Nebenquest-Angebot stören ein wenig. *Viktor Eippert*

SEHR GUT

Plants vs. Zombies



MOBIL Das zeitfressende Tower-Defense-Spiel macht auf iPhone/iPod genauso viel Laune wie auf dem PC, auch wenn Umfang und Wiederspielwert geringer ausfallen. Wer nicht auf einem 3GS spielt, kämpft nicht nur mit Zombies, sondern auch mit Leistungseinbrüchen. *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Poisonblack: Of Rust and Bones



MUSIK Die finnischen Rocker um den ehemaligen Sentenced-Frontmann Ville Laihiala bleiben auf der vierten Scheibe ihrem düsteren Grundton treu. **Of Rust and Bones** fällt zwar nicht härter, dafür aber rotziger und kantiger aus. Anspieltipp: „My Sun Shines Black". *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Heroes: Season 3



DVD Während in den USA aktuell Staffel 5 der Erfolgsserie **Heroes** im TV läuft, steht in Deutschland die in zwei DVD-Boxen geteilte Staffel 3 im Handel. Darin zettelt ein totgeglaubtes Familienmitglied der Petrellis eine Verschwörung an, die die Helden endgültig in Gut und Böse trennt. Spannende Folgen, knackscharfes Bild. So muss das sein! *Marc Brehme*

SEHR GUT

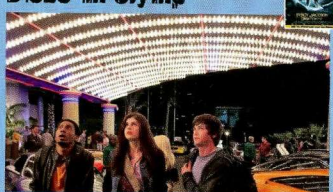
Resonance of Fate



PS3/360 Segas neues Rollenspiel ist erfreulich innovativ. Die Kämpfe werden mit aufrüstbaren Knarren bestritten und sind wie ein John-Woo-Film inszeniert. Zwar werden Feinschliff und Perfektionismus eines **Final Fantasy** nicht erreicht, das RPG rockt dennoch. *Sebastian Stange*

SEHR GUT

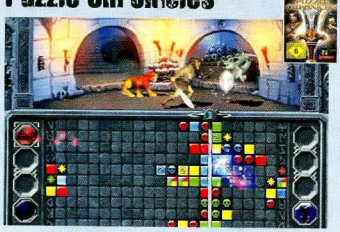
Percy Jackson: Diebe im Olymp



KINO Als Percy Jackson herausfindet, dass er der Sohn des griechischen Gottes Poseidon ist und dass man ihn verdächtigt, Zeus' Blitz gestohlen zu haben, ändert sich sein Leben komplett. Gut inszenierte Buchverfilmung, die stellenweise sehr an **Harry Potter** erinnert. *Wolfgang Fischer*

GUT

Puzzle Chronicles



PSP Die Macher des Sucht-Genremixes **Puzzle Quest** servieren erneut eine Mischung aus RPG und Steinchen-Schubserei. Das ist recht komplex, umfangreich und spielt sich ganz ordentlich. Lieblose Comic-Sequenzen, miese Sprecher und häufige wie lange Ladezeiten vermiesen den Spaß an der PSP-Portierung. Schade drum! *Sebastian Stange*

BEFRIEDIGEND

The Book of Eli

Kunstvoll – aber moralisch fragwürdig



KINO Was anfängt wie ein mittelprächtig malerischer, **Mad Max**-mäßiger Monumentalstreifen (auch mm**MM**mM abgekürzt), entwickelt sich im Laufe der knapp zweistündigen Handlung zu einem relativ belanglosen „Ich werf hier und da mal ein Bibel-Zitat ein"-Film, dessen „christliche" Botschaft wohl nicht jeder unterschreiben dürfte. Hauptfigur Eli, eine Art Haudrauf-Missionar, Wanderprediger und Kampfmönch, durchstreift darin ein postapokalyptisches Amerika und verteidigt eine der letzten Bibeln der Menschheit gegen Strauchdiebe und Motorradgangs, die mit dem Schinken den Rest der Bevölkerung unterjochen wollen. Ein insgesamt zwar ganz netter Streifen mit schönen Bildern, aber auch fragwürdigen Botschaften und einer seltsamen Handlung. *Jürgen Krauß*

AUSREICHEND



Eli (Denzel Washington) schleppt eine Bibel quer durchs Land und vertrimmt Ungläubige.

MAG

Massive Action garantiert!





Jawohl, Sir! Gehorsam bringt Bonuspunkte.

PS3 Mit ihrem jüngsten Projekt lassen die **SOCOM**-Urväter von Zipper Interactive dank potenter dedizierter Server bis zu 256 Spieler aufeinander los. Der MMO-Shooter ist ausschließlich online spielbar und bietet vier Spielmodi, die in ihrer maximalen Teilnehmerzahl und Komplexität variieren. Vor Dienstantritt verpflichten Sie sich dauerhaft für eine von drei Privatarmeen und klettern dann die militärische Karriereleiter empor. Mit Erreichen bestimmter Ränge dürfen Sie zunächst einen 8-Mann-Trupp, später einen Platoon (32 Spieler) und schließlich eine ganze Kompanie (128 Spieler) befehligen. Hier entscheiden gute Anführer und Teamwork über Sieg und Niederlage. Negativ: Den Gefechten fehlt's an Wucht und Realismus, die Optik ist mittelmäßig. *Toni Opl*

SEHR GUT

Fear Factory: Mechanize

Ein akustischer Bombenteppich



MUSIK Nach jahrelanger Stille erschien endlich eine neue Scheibe unter dem Banner der „Angstfabrik"! Vorsicht: **Mechanize** bläst einem das Hirn durch die Nase raus! Wie von Fear Factory gewöhnt, dominiert das maschinengewehrartige Schlagzeug fast jeden der zehn Songs. Die extrem tief gestimmten Gitarren und das harte, kalte, aber zugleich melodische Gebrüll entfachen eine Energie, wie man sie von dem 1995er-Klassiker **Demanufacture** kennt. Auffällig ist auch die Keyboard-Untermalung im Hintergrund, die die temporeichen Nackenbrecher in eine dichte Weltuntergangsstimmung eintaucht. Fans der Band werden ausflippen, Neueinsteiger im Bereich Industrial Metal sollten sich auf jeden Fall die Songs „Powershifter" und „Fear Campaign" reinziehen. *Alexander Frank*

SEHR GUT



Von links: Gene Hoglan (Schlagzeug), Burton C. Bell (Gesang/Gebrüll), Byron Stroud (Bass), Dino Cazares (Gitarre).

Heavy Rain



Ein Spiel wie ein Film, kurz: ein Spiel-Film!



Klötenmassage: Die scharfe Madison greift gerne beherzt zu – und verursacht so fiese Schmerzen!

PS3 So was gab's noch nie: In dem interaktiven PS3-Thriller **Heavy Rain** schminken Sie eigenhändig Ihre Spielfigur, wiegen ein Baby in den Schlaf, binden die Krawatte Ihres Chefs und greifen einem schmierigen Disco-Besitzer in die Kronjuwelen (siehe Bild oben)! Doch nicht nur diese denkwürdigen Szenen machen aus dem Adventure einen Spielspaß-Hit, auch die Story begeistert. Der Plot dreht sich um vier völlig unterschiedliche Helden, die alle auf der Suche nach einem Serienkiller sind. Wie sich die Handlung im Detail entwickelt, das ist nicht fest vorgegeben, sondern hängt von Ihren Entscheidungen ab! So erlebt jeder Spieler seine eigene Geschichte – ganz großes Kino. Die Steuerung dürfte PC-Veteranen allerdings abschrecken: Denn selbst das Öffnen einer Tür erfordert wilde Analogstick-Schwingereien. Egal, dieses Teil muss man gezockt haben! *Thorsten Küchler*

SEHR GUT

Big Bang Theory – Staffel 1



Nerds, Nachbarinnen und Nukleares



Auch Videospiele sind regelmäßig am Start.



Allein die Quoten-Blondine ist ein Kaufgrund.



Sheldons Kostüm (l.): der Doppler-Effekt.

DVD Vorsicht, Nerd-Alarm! Diese Comedy-Serie erzählt die Geschichte von vier Super-Nerds (und ihrer gelinde ausgedrückt „superheißen" Nachbarin Polly), die zwar die Neutronen-Bewegung in Schwarzen Löchern bei -167° vorhersagen können *[Anm. d. Chefred.: Das hast du dir doch gerade ausgedacht!]*, alltäglichen und zwischenmenschlichen Problemen aber meist ratlos gegenüberstehen. Den sprudelnden Witz – der auf eine sehr mainstreamige Art und Weise nerdig ist – verdankt die Produktion in erster Linie dem brillanten Jim Parsons, dem die Rolle des schwer soziopathischen Dr. Sheldon Cooper direkt auf den Leib geschrieben scheint. Ebenfalls an Bord: Johnny Galecki, den Sie vermutlich als David in **Roseanne** zuletzt gesehen haben. Die deutsche Tonspur ist okay und hat vor allem eines mit dem Original gemein: Normalsterbliche verstehen die Hälfte nicht – und trotzdem zünden nahezu alle Gags. Bazinga! *Jürgen Krauß*

SEHR GUT MIT STERNCHEN

Legion



KINO Gott wendet sich von der Menschheit ab und läutet die Apokalypse ein. Erzengel Michael stellt sich gegen ihn und kämpft in einem abgelegenen Diner mit ein paar Menschen gegen die drohende Katastrophe in Form einer Engelsarmee. Grober, mäßig inszenierter Unfug. *Wolfgang Fischer*

AUSREICHEND

White Knight Chronicles



PS3 Ein japanisches Rollenspiel-Epos um einen einfachen Jungen, der mit einer antiken Macht gesegnet eine Prinzessin retten soll. Klingt toll, ist aber dank nicht vorhandener Atmosphäre und einem Kindergarten-Schwierigkeitsgrad nur Mittelmaß. Schade. *Sascha Lohmüller*

BEFRIEDIGEND

Halo Legends



BLU-RAY Was kommt dabei raus, wenn führende, japanische Anime-Macher sieben Kurzfilme über das **Halo**-Universum machen? Erschreckend belanglose, langweilige, oberflächliche und teilweise dürftig animierte Streifen! Lediglich die letzte, CGI-animierte Episode sticht in Sachen Story und Animationsqualität heraus. *Wolfgang Fischer*

AUSREICHEND

xmx empfiehlt Original Windows® 7

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows 7 Home Premium

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8400
- BIS ZU 4 x 3.1 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 800 MHz
- 896 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- 500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium



769 €

oder schon ab 16,48 € mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 60 Monaten

ALLE PC'S AUCH OHNE WINDOWS!

MEHR INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER WWW.XMX.DE

- Intel® Dual Core Prozessor E3300
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 800 MHz
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GT 220
- 320 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungsluftkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium



499 €

Oder schon ab 16,19 € mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 36 Monaten

- Intel® Pentium® Prozessor E5400
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 800 MHz
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GT 240
- 500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium



569 €

Oder schon ab 16,21 € mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 42 Monaten

- AMD Phenom™ II X4 955 Black Edition
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 1600 MHz
- 1024 MB ATI Radeon® HD5770
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungsluftkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium



799 €

Oder schon ab 17,13 € mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 60 Monaten

- Intel® Core™ i5-750 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 1600 MHz
- 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 275
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium



969 €

Oder schon ab 18,14 € mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

xmx empfiehlt Original Windows® 7

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows 7 Home Premium

- Intel® Core™ i7-860 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.46 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 1600 MHz
- 1024 MB ATI Radeon® HD5850
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium



1169 €

oder schon ab 21,88 € mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

WASSERGEKÜHLT & ÜBERTAKTET

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN! [1]



- AMD Phenom™ II X4 965 Black Edition
- BIS ZU 4 x 3.8 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 8 GB High End DDR3 1600 MHz
- 1024 MB ATI Radeon® HD5870
- 1500 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium

1299 €

Oder schon ab 24,32 € mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ i7-860 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.46 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 8 GB High End DDR3 1600 MHz
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium

1369 €

Oder schon ab 25,63 € mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ i7-960 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.96 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 6 GB High End DDR3 1600 MHz
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- inkl. Windows® 7 Home Premium

1769 €

Oder schon ab 33,12 € mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ i7-975 Extreme Prozessor
- BIS ZU 4 x 4.0 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 12 GB High End DDR3 1600 MHz
- 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
- 2000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- Blu-Ray Brenner
- Blu-Ray ROM/DVD-RW
- inkl. Windows® 7 Home Premium

3169 €

Oder schon ab 59,33 € mtl./Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
Windows® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

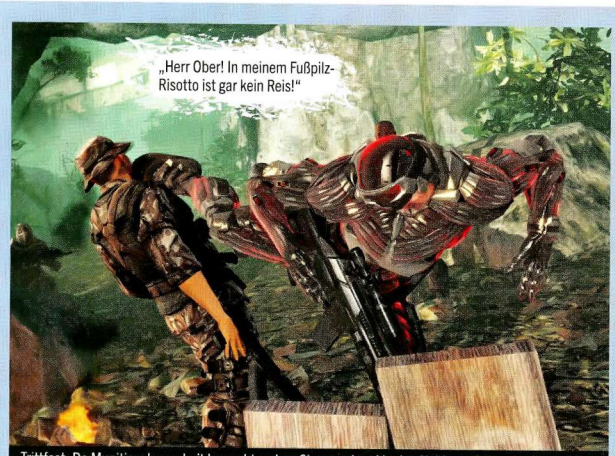
KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Trittfest: Da Munitionsknappheit herrscht, gehen Sie manchmal in den Nahkampf über. In dieser Zwischensequenz kicken Sie als Psycho den feindlichen Koreaner mit einem Spin-Kick nieder.

Crysis

Psycho-Test bestanden!

MOD Namenlose Inseln sind spätestens seit der Fernsehserie **Lost** voll im Trend.

Normalerweise werden im Laufe des Jahres zig neue Mods angekündigt, die meisten davon wirklich begonnen, aber viele davon am Ende einfach sang- und klanglos eingestellt. Die Entwicklung der **Crysis**-Mod **Living Hell: Noname Island 2** nahm einen anderen Weg. Ursprünglich als Nachfolger von **Noname Island 1** angekündigt, wurden die Arbeiten daran zwischenzeitlich eingestellt. Später entschloss sich das Team – auch aufgrund der Erwartungshaltung der Community –, die Mod doch noch fertigzustellen und zu veröffentlichen – wenngleich wegen gesundheitlicher Probleme des Projektleiters nur in abgespeckter Form. Deshalb „ist das Projekt auch nicht ganz so riesig wie **Noname Island 1**“, erklärt das Team den im Vergleich zu ersten Planungen reduzierten Umfang.

Entdecke die Möglichkeiten

Erneut erkunden Sie die namenlose Insel in der Rolle von Psycho parallel zu Ihrem Kumpel Nomad. Die Handlung knüpft an den vorhergehenden Teil an und nimmt den Faden vom 13. August 2020 wieder auf. Psycho und Nomad gehen als Mitglieder eines US-Geheimteams auf der Insel im Pazifik Hinweisen nach illegalen Klontests nach. Bei der Landung gerät das Team unter Beschuss und wird quer über die Insel verstreut. Sie ballern sich den Weg durch drei Levels mit verschiedenen eindrucksvollen Landschaften frei. Die Mod glänzt mit detailliertem Leveldesign und Zwischensequenzen. Oft sind Sie nicht allein, sondern auch in der Gruppe mit KI-Kameraden unterwegs. Übrigens leiht Martin Sabel, Synchronsprecher des Nomad im deutschen **Crysis**, in der Mod wieder Ihrer Spielfigur Psycho seine Stimme. Cool! *Marc Brehme*

Living Hell: Noname Island 2	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 - 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.zero-productions.moonfruit.com
WERTUNG	Sehr gut

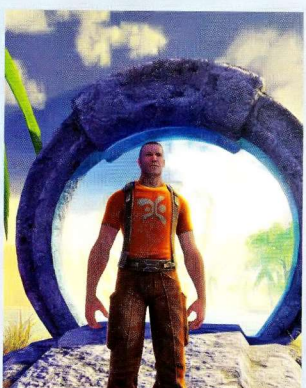
Crysis Wars

Sand in Sicht

MOD **Outcast** ist zurück, samt Held und viel Sand.

Viele Fans warten seit Jahren auf eine Neuauflage des Kultspiels **Outcast** von 1999. Nachdem der offizielle Nachfolger gestrichen wurde, ist nun endlich die Demo der **Crysis Wars**-Mod **Open Outcast** erschienen. Nach dem knapp 400 Megabyte großen Download und der Installation der Fan-Erweiterung kehren Sie mit Ihrem Helden Cutter Slade nach mehr als zehn Jahren wieder nach Adelpha zurück. Mitten in der Wüste von Talanzaar befindet sich die kleine Stadt Oasis, deren Einwohner dringend auf Ihre tatkräftige Hilfe angewiesen sind. Ohne Wasser ist es in der Wüste nämlich echt kacke! *Marc Brehme*

Open Outcast	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 45 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einfach
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis Wars
WEBSITE	www.openoutcast.org
WERTUNG	Gut



Runde Sache: Unverkennbar **Outcast**. Unverkennbar Cutter Slade. Zum Spielen reicht übrigens die **Crysis Wars**-Trialversion (gratis).

Half-Life 2

Vom Ritter geschlagen

MOD Neue Klassen, ein poliertes Kampfsystem und Steam-Erfolge. Yeah!

Aufmerksame Leser kennen die Modifikation **Pirates, Vikings and Knights 2** schon aus früheren Artikeln. Kürzlich ist eine neue Version der Total Conversion für **Half-Life 2** auf Steam erschienen.

Flotter Dreier

Sie wählen zwischen den namensgebenden drei Parteien Piraten, Wikinger und Ritter und je sechs Spielerklassen. Die taktischen Gefechte, in denen dann mal eben der Piratenkapitän seinen Angriffspapagei auf den vollständig gepanzerten Ritter jagt, der wiederum vor einem Wikinger flüchtet, finden in sechs ausgefuchsten und überarbeiteten Spielmodi statt. So versuchen Sie etwa, sich in „Holy Grail" den heiligen Gral zu schnappen, erobern und verteidigen im Modus „Booty" wertvolle Schatztruhen oder balgen sich in „Territory" um die Vorherrschaft in einem bestimmten Gebiet. Die Kämpfe fechten Sie auf neun schicken Karten wie Häfen, Schiffen, Schlössern, Katakomben, Wäldern oder sogar Winterlandschaften aus.

Frisch auf den Tisch

Neu sind unter anderem das aufpolierte Kampfsystem, Errungenschaften, sinnvolle Änderungen am Balancing und – endlich – auch eine deutsche Übersetzung der Mod. *Marc Brehme*

Pirates, Vikings, Knights 2	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	www.pvkii.com
WERTUNG	Herausragend



Fasst sich an die eigene Nase: Pinocchio.

Detailverliebt: Die Spielermodelle sind sehr aufwendig gestaltet. An den Unterarmen Ihres Charakters (Ego-Sicht) sind sogar Adern zu erkennen.



Attacke: In einer Höhle springt ein Berserker der Wikinger über einen Lavafluss, um einen Piratenkapitän anzugreifen, der sich mit seinem Schwert zur Wehr setzt.



Strahlemann: Den radioaktiven Swimmingpool gibt es natürlich immer noch.

Meteor Mess 3D

Alles nur geklaut!

GRATISSPIEL Ein Adventure-Klassiker im Remake. Einfach mal anspielen!

Satte 23 Jährchen hat der Lucas-Arts-Klassiker **Maniac Mansion** auf dem Spielebuckel. Adventure-Spieler weltweit lieben die Abenteuer in Dr. Edisons Villa, deren Bewohner nach einem Meteoritenabsturz unter außerirdischem Einfluss stehen. Ein Team deutscher Hobby-Entwickler werkelt an einem Remake des Spiels in 3D, wobei der Titel aus rechtlichen Gründen in **Meteor Mess 3D** geändert wurde. Die Demo sollten sich Fans unbedingt ansehen. *Marc Brehme*

Meteor Mess 3D Demo	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1-3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	1,8 GHz, 1,5 GB RAM
WEBSITE	www.vampyregames.de
WERTUNG	Gut

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für 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.

Half-Life 2: Episode 2

Der Trend geht zur Kurzschusshandlung

MOD Glauben Sie uns: Es kommt nicht auf die Länge an. Meistens jedenfalls.

Nach seinen Jobs als Animateur bei Walt Disney und Grafiker für Infinity Wards **Call of Duty 4** wollte Michael Anderson mit seiner Mod **Outpost 16** eigentlich nur ein kleines Modding-Vorzeigeprojekt schaffen. Aber in der Community verbreitete sich rasend schnell die Kunde von dieser zwar sehr kurzen, aber mit Sprachausgabe, Skriptsequenzen und eigener Musik fast schon filmreif inszenierten Erweiterung.

Ich habe einen Plan!

Sie werden mit Alyx auf die Mission geschickt, den namensgebenden Außenposten 16 der Combine zu untersuchen. Während andere Rebelleneinheiten bereits in das Gebiet rund um den Feind eindringen, beginnen Sie im obersten Stockwerk eines Gebäudes. Blöd, dass die Jungs am Boden zu früh vom Feind entdeckt werden und unter Beschuss geraten. Nun müssen Sie einen Weg finden, ihnen möglichst schnell und sicher zu Hilfe zu eilen. Die Levels der Mod sehen so edel und vollendet aus wie **Transformers**-Nixe Megan Fox und machen den Eindruck, einer kommerziellen Erweiterung entsprungen zu sein. Während Sie zunächst unter Beschuss außen am Gebäudesims herumstolpern, balgen Sie sich später etwa in einem runden Konferenzraum mit Combine-Truppen, Huntern und einem Heli. **Outpost 16** bietet neben herausfordernden Kämpfen, gelungenen Schauplätzen und einer sahnigen Grafik vor allem Action satt. *Marc Brehme*

Outpost 16	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 20 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	HL 2: Episode 2, Steam
WEBSITE	www.mikeandersonart.com
WERTUNG	Sehr gut



Während Sie noch hoch oben in diesem schicken Gebäude links sitzen, beschießen ein Hubschrauber und Combine-Soldaten Ihre Kollegen am Boden.



Teamarbeit: Sie kämpfen mit Alyx und einigen Rebellen Seite an Seite. Hier haben Sie ihr gerade einen Hunter und einen Elite-Combine vom Hals geschafft.

Command & Conquer: Tiberian Sun inkl. Add-on Firestorm

Hier kommt die Sonne!

GRATISSPIEL EA macht coole Geschenke! Und wir reichen sie gern weiter.

Sogar Electronic Arts haute am 14. Februar 2010 Valentinstagsgeschenke raus. Für alle in **Command & Conquer** Verliebten stellte er **Tiberian Sun** und das dazugehörige Add-on **Firestorm** gratis ins Internet. PCA-Käufer sparen sich den mühsamen Download: Denn das Spiel befindet sich auf unserer aktuellen DVD! Im dritten **C&C** dreht sich wieder einmal alles um die beiden Parteien Nod und GDI. Die Bruderschaft von Nod ist im Jahre 2030 stark geschwächt und Böse-Buben-Chef Kane ist wie Ihr Geld Mitte des Monats: irgendwie weg. Doch da Totgesagte bekanntlich länger leben, taucht die Glatze wieder auf ...

Sieh es doch mal anders!

Tiberian Sun bietet jeweils zwei Handlungsstränge und Sichtweisen auf das Geschehen und führt durch Science-Fiction- und Fantasy-Elemente eine ganz neue Spielatmosphäre in das **C&C**-Universum ein. Im Add-on **Firestorm** haut Kanes künstliche Intelligenz CABAL auf die Kacke. Sie macht sich selbstständig und versucht, die Menschheit in Cyborgs zu verwandeln. Das Add-on verbessert außerdem die anfänglich unausgeglichene Spielbalance des Hauptspiels im Mehrspielermodus. *Marc Brehme*

C&C: Tiberian Sun & Add-on	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	166 MHz, 32 MB RAM
WEBSITE	commandandconquer.com/classic
WERTUNG	Sehr gut



Brückentag: Die Einheiten der Global Defence Initiative (GDI) greifen einen schwer bewachten Stützpunkt der berüchtigten Bruderschaft von Nod an.



Brandgefährlich: Das Add-on **Firestorm** (hier eine Nod-Basis) bringt u. a. Science-Fiction-Elemente ins Spiel und verbessert die Mehrspielerbalance.

gamer unlimited.de



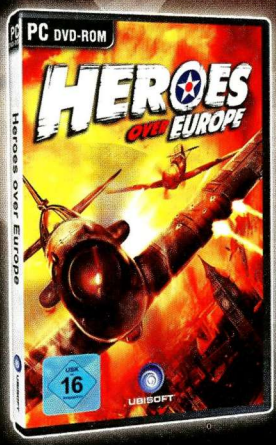
1 Anmelden

2 Downloaden

3 Spielen

Über 400 PC-Spiele - ein Preis ohne - Limit herunterladen und spielen - kein Risiko!

Heroes over Europe

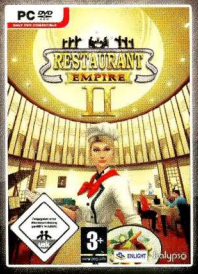


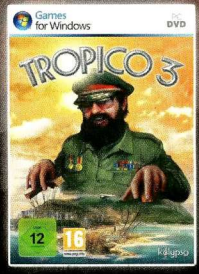












präsentiert von C-WORLD COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software © 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Sacred 2 – Fallen Angel © Ascaron Entertainment GmbH 2008. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. All Rights Reserved. Anno™ 1701 © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.Com and the Ubisoft logo are trademarks in the US and/or other countries. Anno, Anno 1701, Northtown, and Sunflowers logo are trademarks of Sunflowers GmbH in the U.S. and/or other countries. Sunflowers GmbH is a Ubisoft Entertainment company. All Rights Reserved. TrackMania United Forever Star Edition © 2007 Focus Home Interactive. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. Call of Juarez 2 © 2005-2009 Techland. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Techland. Call of Juarez is a trademark of Techland and is used under license. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Venetica © 2009 dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Deck13 Interactive GmbH. VENETICA und das VENETICA Logo sind Warenzeichen der dtp entertainment AG in Deutschland und/oder in anderen Ländern. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechtsinhaber.

Half-Life 2: Episode 2

Erforsche das andere Ufer!

MOD Seitenwechsel gibt es nicht nur in Politik und Sport. Diese Mod beweist es.

In der eindrucksvollen Mod **Human Error** für **Half-Life 2: Episode 2** schlüpfen Sie einmal nicht in die Rolle von Gordon Freeman, sondern in die eines Combine-Soldaten. Anfangs flirten Sie noch mit Ihrer heißen Schnitte auf der grünen Wiese und knipsen Fotos von ihr, da bricht plötzlich ein Angriff der Xen-Aliens auf die nahe Uni los. Was folgt, ist ein fetter Filmriss, wie ihn jeder kennt, der höchstpersönlich an steigenden Absatzzahlen von Johnny Walker & Co. arbeitet. Als Sie wieder erwachen, werden Sie im Combine-Quartier von Ihrer Vorgesetzen zum Dienstantritt beordert, weil Ihr Stützpunkt angegriffen wird. Sie schnappen sich Ihre Ausrüstung, etwa den typischen Stun-Stick, und tappen pflichtbewusst los …

Ich geb Gas, ich will Spaß!

In der Garage finden Sie ein ACP-Panzerfahrzeug mit schwenkbarem MG, mit dem Sie durch die Straßen der Stadt heizen und neben Rebellen auch Alien Grunts, Vortigaunts und Alien Controller ausschalten. Später steuern Sie sogar Manhacks durch ein Labyrinth von Lüftungsschächten und zerstören einen Generator damit, um aus einem Energiefeld zu entkommen! Ganz schön clever, was? *Marc Brehme*

Human Error	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	HL 2: Episode 2, Steam
WEBSITE	www.hlssmod.net
WERTUNG	Sehr gut



Monströs: Diesmal kämpfen Sie als Combine-Soldat. Und zwar nicht nur gegen Rebellen, sondern auch gegen Xen-Außerirdische wie diesen Alien-Grunt.



Luftangriff: Auch in den Außenarealen herrscht Action pur. So sind Sie mit einem Panzerwagen unterwegs oder müssen wie hier Helikopter abschießen.

Das Schwarze Auge: Saat des Zorns

Die Hölle für Legastheniker

BROWSERSPIEL Bitte weitergehen, hier gibt es nichts zu sehen! Nur zu lesen.

Wie schon zum Start des Rollenspiels **Drakensang** veröffentlichte Hersteller dtp nun auch beim Nachfolger **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ein thematisch ähnliches Browserspiel. Fans von **Das Schwarze Auge** müssen in der Browservariante **Saat des Zorns** aber auf 3D-Grafik verzichten. Das Spiel ist ein textbasiertes Rollenspiel wie die gedruckte „Pen & Paper"-Vorlage, das sich um die namensgebende Saat des Zorns dreht, die vor Jahrzehnten gepflanzt wurde, um den Ort Nadoret am Großen Fluss ins Verderben zu stürzen.

Wer soll dein Herzblatt sein?

Nachdem Sie aus 14 Archetypen wie Krieger, Forscher, Einbrecher oder Gaukler Ihren Helden ausgewählt sowie Name, Geschlecht und Startwerte festgelegt haben, macht sich Ihr Charakter auf den Weg in die goldene Stadt Nadoret. Unterwegs treffen Sie auf Freunde und Feinde, labern, fechten Kämpfe aus, verbessern Ihre Ausrüstung und leveln Ihren Charakter auf. Die Hexfeld-Kämpfe aus **Verschwörung in Ferdok** sind passé! Hier werden Ihre Chancen im Kampf ganz klassisch ausgewürfelt. *Marc Brehme*

DSA: Saat des Zorns	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Internetbrowser
WEBSITE	www.dsa-game.de
WERTUNG	Gut

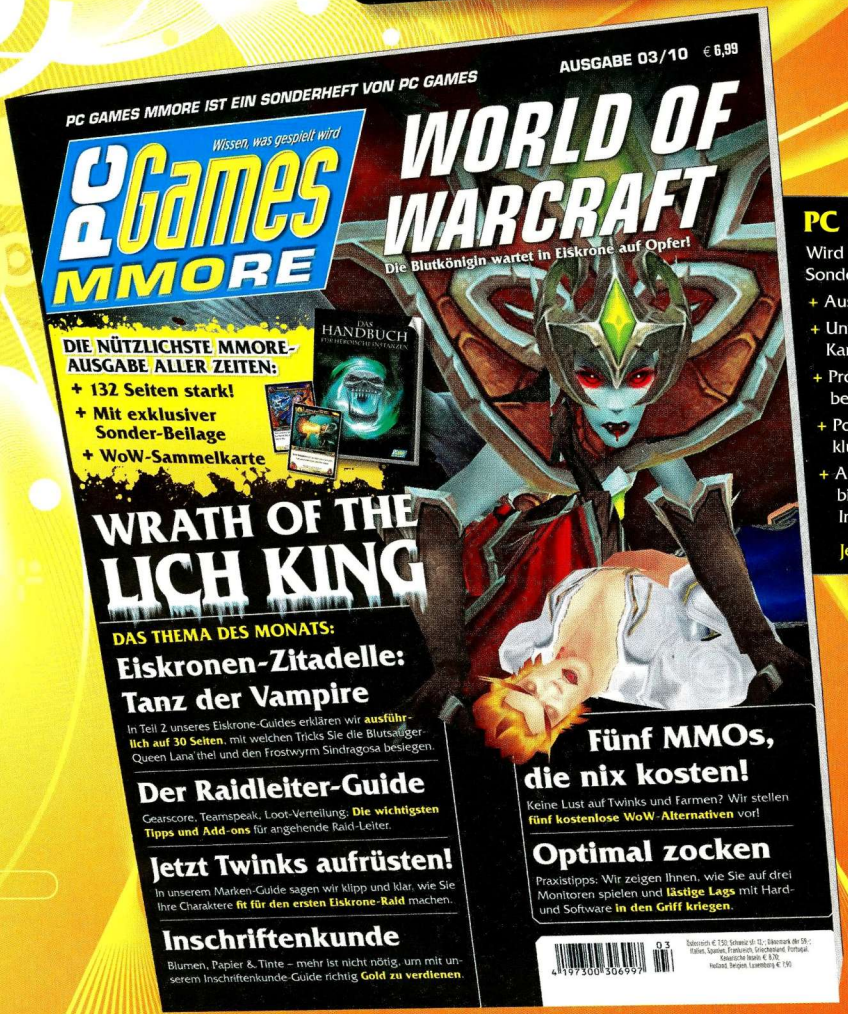


Schlachtruf: Schicke Artworks wie dieses hier bekommen Sie im Spiel leider viel zu selten zu Gesicht. Die **Saat des Zorns** ist eher ein textbasiertes Rollenspiel.



Übersichtlich: So sieht das Spiel im Browserfenster aus. Im linken Teil des Fensters führen Sie beispielsweise Gespräche und rüsten Ihren Charakter aus.

Jetzt im Handel!



PC Games MMORE

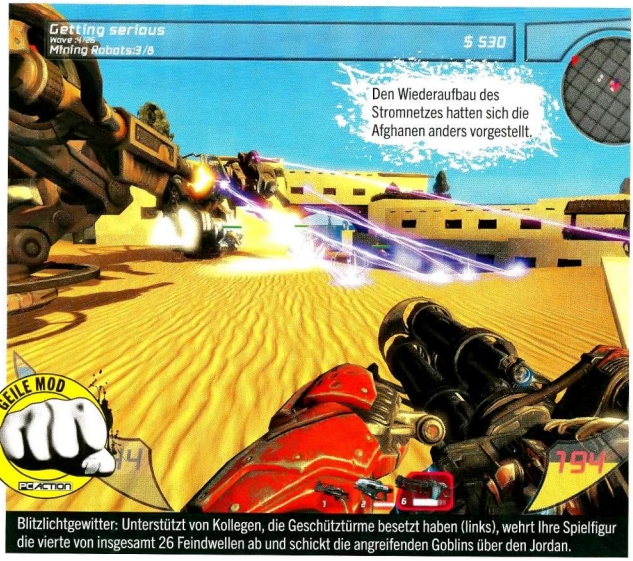
Wird beim Aufheben gebunden Sonderheft

+ 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



Blitzlichtgewitter: Unterstützt von Kollegen, die Geschütztürme besetzt haben (links), wehrt Ihre Spielfigur die vierte von insgesamt 26 Feindwellen ab und schickt die angreifenden Goblins über den Jordan.

Unreal Tournament 3

Dauerwellenreiter

MOD Aufgemerkt! Hier ist fette Konkurrenz für **Warcraft Tower Defence** erschienen.

Was dabei herauskommt, wenn sich drei Studenten, die bisher nach eigenen Aussagen keinen blassen Schimmer von der Entwicklung für die **Unreal-3**-Engine hatten, richtig in die Materie reinknien, zeigt **Defend Unreal Territories**. Die Modifikation für **Unreal Tournament 3** ist das saubere Ergebnis von mehr als einem halben Jahr Modding neben Lernstress, Praktika und – man lese und staune! – sogar noch Freizeitaktivitäten, die nicht an Bildschirmen stattfanden. Die Mod kam sogar unter die Finalisten des „Make Something Unreal"-Wettbewerbes, mit dem Epic jährlich die Mod-Community unterstützt. Worum es in der Mod denn nun geht? Ach so. Natürlich, Entschuldigung.

Mal wieder schön mixen

Defend Unreal Territories ist ein Mix aus Ego-Shooter und Strategiespiel, der sich **Warcraft Tower Defense** zum Vorbild genommen hat. Ziel ist es, Monsterhorden am Erreichen eines Portals zu hindern. Zunächst flitzen Sie als Frontkämpfer mit konventionellen Wummen wie Enforcer, Bio Rifle oder Link Gun über die Karte und stecken mittendrin in den heißen Gefechten und dem dicksten Feindgewusel. Wenn Sie Monster aus den Socken hauen, rasselt Cash auf Ihr Konto. Mit diesem können Sie dann Boni wie neue Fähigkeiten und Objekte freischalten. Hier kommt das zweite Genre ins Spiel: Hinter ihren Verteidigungslinien agieren Sie als Stratege, kaufen Gerätschaften wie mobile Geschütztürme, die Ihnen helfen, die Monster vom Portal fernzuhalten. Nur blöd, dass es mit jeder Gegnerwelle, die Ihnen entgegenbrandet, immer mehr Feinde werden …

Aufrüstungsverhandlungen

Um den Massen an Fieslingen trotzdem nicht gleich zum Opfer zu fallen, verteilen Sie Ihre für die Abschüsse gesammelte virtuelle Kohle brav auf neue Ausrüstung, etwa bessere Fähigkeiten, Waffen und Munition. So werden Ihre Mannen stärker und können dank besserer Rüstung mehr Schaden einstecken. Außerdem platzieren Sie Türme, um die Monster aufzuhalten und rüsten die mobilen Geschütze auf. Mit dem jetzt frisch einbauten Mehrspielermodus kombiniere „das Spiel die Magie des guten alten **Warcraft Tower Defense** mit dem Action- und Gewaltaspekt des Kampfes aus Ego-Sicht", ließ uns das Team wissen. Dem haben wir nur eines hinzuzufügen: sauber! *Marc Brehme*

Defend Unreal Territories	
MODUS	Einzel- und Mehrspieler
SPIELZEIT	Hängt von Ihren Fähigkeiten ab
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Unreal Tournament 3
WEBSITE	http://defend-ut.com
WERTUNG	Herausragend

Battlefield 2

Ein Spiel, so hart wie das Leben

MOD Realismus, neue Fraktionen und Knarren

Realistisch wäre, wenn Staatsdiener auch Sozialabgaben leisten müssten oder Soldaten in Kriegseinsätzen nicht zig Kugeln einstecken könnten, ohne ins Gras zu beißen. Zumindest am zweiten Beispiel können Sie etwas ändern. Für eine dicke Portion Realismus in kriegerischen Auseinandersetzungen sorgt die **Project Reality**-Mod – zumindest in den Gefechten eines **Battlefield 2**.

Hart, aber fair!

Mit der Mod wird das Kampfgeschehen deutlich härter und gefährlicher. Das Team hat an Waffen, Ausrüstung und Physik geschraubt. Verabschieden Sie sich etwa von einer Gesundheitsanzeige, dem Fadenkreuz oder Abschussmeldungen. Die Liste der Änderungen in Version 0.9 ist länger als die Wartezeit auf ein Tor des FC Nürnberg. Auf alle Fälle latschen Sie nun auch mit neuen Fraktionen (Canadian Forces, Israeli Defense Force, Islamic Resistance Movement – Hamas) übers Schlachtfeld. Zudem gibt es nicht nur zig neue Wummen, sondern mit dem kooperativen Einzelspieler auch einen frischen Spielmodus, in dem die KI Ihren Partner stellt, und, und, und. *Marc Brehme*

Project Reality v0.9	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Battlefield 2
WEBSITE	www.realitymod.com
WERTUNG	Herausragend



Authentisch: Nicht nur die Waffen, auch die Ausrüstung der Soldaten wurde vom Mod-Team mit Militärspezialisten abgestimmt.

Dragon Age: Origins

Eine Mords-Quest

MOD „Einer nach dem anderen" ist nicht nur das Motto bei heißen Gangbangs …

Schon bevor Bioware Ende Januar mit **Rückkehr nach Ostagar** seine erste offizielle Erweiterung für **Dragon Age: Origins** zum (Kauf-)Download (DLC) bereitgestellt hatte, legte die Modding-Community wieder einmal vor – mit eigenen Kampagnen.

Mord ist sein Hobby

So präsentierte unter anderem Modder AmstradHero mit **Alley of Murders** eine der ersten gelungenen Questmods für das düstere Rollenspiel. In der Fan-Erweiterung geschehen in einer Seitenstraße in der Nähe des Marktes des Ortes Denerim grausame Morde an Bürgern. Gerüchten zufolge sind Elfen dafür verantwortlich, die eine blutige Revolution anzetteln wollen. Lieutenant Harsen ist überzeugt, dass ein junger Elf für die Taten verantwortlich ist. Seine Flucht scheint das zu bestätigen. Also machen Sie sich auf, den langohrigen Flüchtling zu suchen.

Magische Momente

Kurz darauf kauen Ihnen dann auch noch die Templer ein Ohr ab. Diese sind nicht in der Lage, einen Maleficar (Blutmagier) zu fassen, der mit diesen verbotenen Zaubern Schindluder treibt, und erbitten ebenfalls Ihre Hilfe. Die Quest-Mod kommt mit vielen Dialogszenen und ist englisch vertont. Sauber! *Marc Brehme*

Alley of Murders	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=615
WERTUNG	Sehr gut



Untergetaucht: Der Elf Fatheren ist der Verdächtige im Fall der Serienmorde in Denerim. Er versteckt sich bei einem Zwerg und beteuert Ihnen gegenüber seine Unschuld.


Kampfader: Als Ihre Truppe versucht, einen Schmuggler zu erledigen und diesen statt Fatheren als Mörder zu präsentieren, gerät sie in einen tödlichen Hinterhalt.

Dragon Age: Origins

Alles voller Penner!

MOD Zwei Jahre geratzt. Hopp, nun wartet die Dunkle Brut auf eine Abreibung!

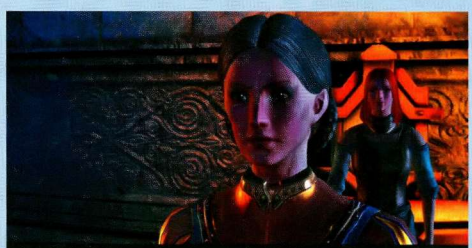
Das neue **Dragon Age: Origins**-Modul **Fragments of Ferelden** ist eine Questmod, in der Sie sich als junger Ritter Ser Aedan gegen eine Horde der Dunklen Brut in Ferelden beweisen müssen. Zu Beginn tappen Sie nackt in einer Art Traumwelt herum und erwachen – nachdem Sie Blut getrunken haben – in einem Turm. Dort haben Sie wie alle anderen Bewohner des Gebäudes und die meisten Beamten-Anwärter zwei Jahre in einem mysteriösen Dauerschlaf verbracht. Die wenigen verbliebenen Templer sind die letzte Verteidigungslinie gegen die Schrecken der Dunklen Brut, die den Turm umstellt hat. Sie werden als Einzelkämpfer ausgesandt, den Kampf gegen die bösen Mächte vor den Toren des Turms aufzunehmen.

Auf ein Neues!

Die Questmod ist nicht in die originale Kampagne integriert, daher für neue Charaktere geeignet und bringt diese mit vielen Nebenquests am Ende des Spiels locker auf Level 9 bis 11. An der **Dragon Age**-Erweiterung, in der sich Kämpfe und (leider unvertonte) Dialoge etwa die Waage halten, hat Modder Jye „Mengtzu" Nicolson aus Australien etwa 150 Stunden gefeilt. *Marc Brehme*

Fragments of Ferelden	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	3 bis 6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	http://social.bioware.com/project/1504
WERTUNG	Sehr gut


Im Keller des Turmes hausen Riesenspinnen. Mit solchen Nebenquests leveln Sie auf, bevor Sie der Dunklen Brut entgegentreten.


Gerechtigkeit: In diesem Gespräch entscheiden Sie über Leben und Tod eines Verdächtigen, der angeblich eine Frau vergewaltigt und umgebracht hat.

Community





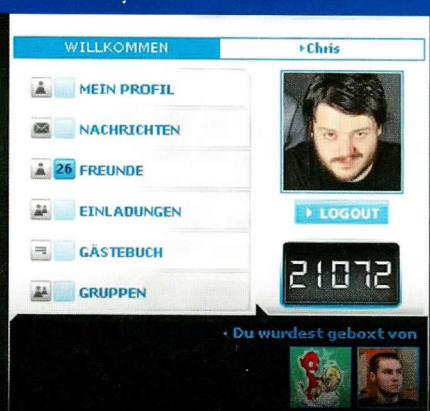












Players. Community. Action!

www.pcaction.de

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 verfällt und unterhält Stefanie



„Aber gerade das macht es so schön!"

Wir erfuhren, wer Stefanie was angetan hat. Genau dieses Wissen teilen wir nun großzügig mit der ganzen Nation.

PC ACTION: Womit wir schon beim Thema wären: Was ist deine Lieblingsecke bei PC ACTION?
STEFANIE: Der Community-Bereich. Dort sieht man sofort, wer was gemacht hat, wer einen neuen Blog geschrieben hat etc.

PC ACTION: Aber wieso treibst du dich überhaupt auf pcaction.de herum und nutzt deine Zeit nicht lieber sinnvoll?
STEFANIE: Die Seite ist einfach cool. Informativ, klasse User und massig Spaß. Die Zeit sinnvoll nutzen? Wir reden aber schon noch von pcaction.de, oder?

PC ACTION: Ich befürchte ja. Aber lass uns das Thema wechseln: Was treibst du denn abseits des Internets noch so?
STEFANIE: Ich unternehme viel mit Freunden. Okay, es endet meist so, dass wir vor der Konsole sitzen. Aber Hauptsache, es sind Freunde dabei. :D

PC ACTION: Ok, bevor's noch perverser wird, zurück zur Seite: Welcher Artikel hat dir in letzter Zeit besonders gefallen?
STEFANIE: Es gibt wirklich viele gute Artikel, aber gerade die Blogs haben es mir angetan. Der **Battlefield: Bad Company 2**-Blog hat es mir im Moment am meisten angetan.

PC ACTION: Oh, mein Gott, was hat er dir nur angetan??? Sorry, das musste sein. Auf welche Titel freust du dich besonders?
STEFANIE: Nach kurzem Überlegen: **Starcraft 2**! Knapp gefolgt von **Bad Company 2**.

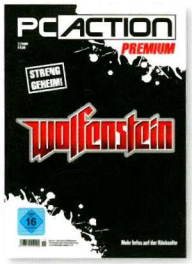
PC ACTION: Wie würdest du unsere Community beschreiben?
STEFANIE: Da fällt mir spontan nur ein Wort ein: verrückt! Aber gerade das macht es so schön!

PC ACTION: Womit wir schon beim Thema wären: Was ist deine Lieblingsecke bei PC ACTION?
STEFANIE: Hi, ich bin Stefanie Dresp, 19 Jahre alt und komme aus Gladbeck. Mein Nickname auf pcaction.de ist Stefaniedr.

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

Online-Moppel Chris Gürnth schlägt den King of Rap Kool Savas!



Als „Pimplegionär" begann er seine Karriere, als „John Bello" stieg er schließlich zum King of Rap auf. Und genau diesen König forderte PC ACTION zu einem schweißtreibenden Duell heraus. Die Disziplinen: das Kampfspiel **UFC Undisputed**, der Prügelklassiker **Street Fighter 4**, der Über-Shooter **Modern Warfare 2** und ein atemberaubender Real-Life-Battle. Während des Wettkampfs erlitten Fans beider Lager mehrmals beinahe Nervenzusammenbrüche ob der vorherrschenden Hochspannung. Wie sich unser Online-Gott Chris Gürnth im Aufeinandertreffen mit der Rap-Ikone Kool Savas letzten Endes schlug? Das glauben Sie uns ja doch nicht. Deshalb haben wir das Ganze gefilmt. Sehen Sie sich das Spektakel also am besten einfach selbst an. Viel Vergnügen!

Spielen ohne Grenzen

Megafett: die Spieleflatrate mit über 440 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: Der brandneue Rollenspielhit **Drakensang: Am Fluss der Zeit** für € 41,90 klingt geil? Na, dann los!



Spaß ohne Ende: Für nur € 19,90 im Monat haben Sie Zugriff auf über 440 Spiele-Highlights wie **Dark Sector, Call of Juarez 2** oder **Plants vs. Zombies.**

100 % Baumwolle? 100 % PCA!

PC ACTION strickt? Und alle so: „Yeaahh!"



Noch immer hält uns der Winter mit Arscheskälte fest im Griff. Aber nur die Harten kommen in den Garten! Deshalb haben wir neben unseren coolen Pullis auch neue, fesche T-Shirts im Sortiment. Natürlich wie immer im grenzgenialen PCA-Shop (in Kooperation mit 3Dsupply – einfach auf pcaction.de im Menü auf „SHOP" klicken)! Wie gewohnt topaktuell, witzig, qualitativ hochwertig und trotzdem zum Freundschaftspreis. Gern geschehen!

Blog des Monats – Userin suqarp0p weckte tiefe Emotionen in uns!

Suqarp0p denkt zurück: „Als Kind bekam ich an der Fleischtheke immer eine Gratisscheibe Wurst …

Heute muss man sich jeden Scheiß hart verdienen. 18 Jahre bin ich jetzt jung. In diesen 18 Jahren hat sich die Welt um 98.727° gedreht. Es sind Dinge passiert, die hätte niemand für möglich gehalten. Ich weiß noch, wie ich mit zehn den ersten PC bekommen hab. Ich musste ihn zwar mit meiner Mama teilen, aber egaaal! Wie stolz ich war. World Wide Web. Ha! Wenn ich damals geahnt hätte, wie das ausartet … wer hätte gedacht, dass es möglich sein würde, per Handy zu surfen? Als ich klein war, gab es gerade mal **Snake**! Hattest du **Snake**, warst du cool. Heute gibt's die Virtuelle-Eierkocher-App fürs iPhone. Ich bin mit **Sailor Moon, Pokémon** und der **Gummibärenbande** aufgewachsen. Ich habe es geliebt. Heute gibt's **Hannah Montana** und **High School Musical** … Ich bin überzeugt, dass **Hauptschul Musical** eindeutig witziger wäre.

Ach ja: Styling-Sünden, Haar-Fauxpas und die ersten Make-up-Fails. Zum Heulen grässlich. Und die schreckliche Musik. Wir sangen zu Blümchen, total super. Darauf haben wir damals im Partykeller einer Schulfreundin total abgerockt. Heute wird zu Tokio Hotel und Justin Bieber gekreischt, der ungefähr so männlich ist wie Prinzessin Lillifee. Schlaghosen, lange Haare bei Männern, der Pornobalken, Arschgeweih. Es gab viele Sünden … " *[Anm. d. Red.: Weidmannsheil für Arschgeweihe! Lang lebe der Pornobalken! Äh … wer den fantastischen Rest lesen will, stattet suqarp0ps Blog auf pcaction.de einen Besuch ab.]*

Lass stecken!

Text: Frank Stöwer



Hat AMD den neuen DX11-Preis-Leistungs-Knaller für Spieler am Start?

Solange Konkurrent Nvidia seinen ersten DX11-Chip (Codename: Fermi) noch nicht veröffentlicht hat, ist AMD in Sachen DX11 konkurrenzlos. Allerdings klafft zwischen der HD 5850 und der HD 5770 nicht nur hinsichtlich der Spieleleistung eine große Lücke. Auch der Preisunterschied bei den lieferbaren Karten ist drastisch – und eröffnet Spielern mit einem Budget um 230 Euro die Qual der Wahl zwischen maximaler Performance und aktuellem Funktionsumfang inklusive sparsamen Leerlauf-Betriebs. Hier soll die vierte Karte auf Basis des Cypress-Chips zuschlagen und eine für Spieler hochinteressante Karte zu einem bezahlbaren Preis werden. Erreicht AMD das selbst gesteckte Ziel? Diese Frage beantwortet unser Test.

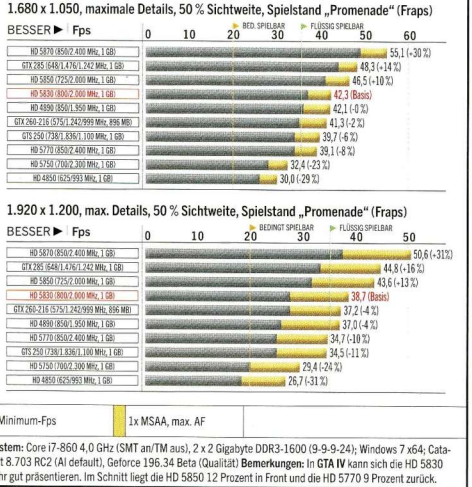
Cypress LE – „kastrierter" Chip?

Wie die restlichen HD-5800- und 5900-Desktop-Karten basiert auch die HD 5830 auf einem Grafikchip der Cypress-Reihe. Bei diesem wurden allerdings Shader- und Textureinheiten deaktiviert, sodass der HD 5830 – als kleinstes Modell der Reihe auch „Cypress LE" betitelt – nur noch 1.120 aktive Shader- und 56 Texturrecheneinheiten bleiben. Einschneidender war jedoch die Reduktion der Rasterendstufen von 32 auf 16 Einheiten. Damit liegt der maximale Pixeldurchsatz lediglich auf einem Niveau unterhalb von HD 5770 und HD 4890. In den meisten Spielen ist das nicht entscheidend, kann aber in speziellen Situationen die Gesamtleistung deutlich beeinträchtigen. Der Videospeicher besteht in der Regel aus 1.024 Megabyte GDDR5-RAM und ist mit 256 parallelen Leitungen an den Grafikchip angebunden. In dieser Hinsicht besteht also kein Nachteil gegenüber der HD 5850. Insgesamt klingt das Gesamtpaket der HD 5830 vielversprechend und dürfte – je nach Hersteller – im Bereich von knapp über 200 Euro angesiedelt sein.

HD 5830 – Freiwild

Die HD 5830 wird es nicht in einem Referenzdesign geben. AMD verkauft seinen Platinenpartnern wie Asus, HIS, MSI, Powercolor oder Sapphire lediglich die Chips. Jeder Hersteller ist somit in der Lage, individuelle Karten zu konstruieren, die sich möglicherweise stark voneinander unterscheiden. Nicht nur Kühler und Platinenlänge, auch die Taktraten können AMDs Boardpartner variieren. Die beiden uns zur Verfügung gestellten Vorabbilder (siehe Aufmacher), die HD-5830-Karten von HIS und Sapphire zeigen, lassen aber auf recht lange Platinen schließen. Auch mehr als einen sechspoligen PCI-Express-Stromanschluss

Leistung Action: Grand Theft Auto IV



System: Core i7-860 4,0 GHz (SMT an/TM aus), 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600 (9-9-9-24); Windows 7 x64; Catalyst 8.703 RC2 (AI default), Geforce 196.34 Beta (Qualität) **Bemerkungen:** In **GTA IV** kann sich die HD 5830 sehr gut präsentieren. Im Schnitt liegt die HD 5850 12 Prozent in Front und die HD 5770 9 Prozent zurück.

Radeon HD 5000: Theoretische Spezifikationen der Evergreen-Familie

AMD/Ati Radeon ...	HD 5970	HD 5870	HD 5850	HD 5830	HD 5770	HD 5750	HD 5670	HD 5570	HD 5550	HD 5450
Codename/Anzahl Grafikchips	Hemlock/2	Cypress XT/1	Cypress Pro/1	Cypress LE/1	Juniper XT/1	Juniper Pro/1	Redwood XT/1	Redwood Pro/1	Redwood LE/1	Cedar/1
Ca.-Preis bei Redaktionsschluss	€ 620,-	€ 360,-	€ 280,-	€ 230,-	€ 130,-	€ 110,-	€ 70/80,-	€ 60/70,-	€ 50,-	€ 40,-
Direct-X-/Shader-Version	11/5.0									
Transistoren Grafikchip (Mio.)	2 x 2.1250	2.150	2.150	2.150	1.040	1.040	627	627	627	292
Takt Grafikchip (Megahertz)	725	850	725	800	850	700	775	650	550	650
Takt Videospeicher (Megahertz)	2.000	2.400	2.000	2.000	2.400	2.300	2.000	900	500	500 - 800
Shader-/Textureinheiten	2 x 1.600/2 x 80	1.600/80	1.440/72	1.120/56	800/40	720/36	400/20	400/20	320/16	80/8
Speicheranbindung (Bit)	2 x 256	256	256	256	128	128	128	128	128	64
Übliche Speichermenge & -typ	2 x 1,0 GB/GDDR5	1,0 GB/GDDR5	1,0 GB/GDDR5	1,0 GB/GDDR5	0,5 - 1,0 GB/GDDR5	0,5 - 1,0 GB/GDDR5	0,5 - 1,0 GB/GDDR5	0,5 - 1,0 GB/DDR3	0,5 GB/DDR2	0,5 GB DDR3/DDR2
PCI-E.-Stromanschluss (Netzteil)	1 x 8-polig & 1 x 6-polig	2 x 6-polig	2 x 6-polig	2 x 6-polig	1 x 6-polig	1 x 6-polig	-	-	-	-
Leistungsaufnahme Leerlauf (Watt)	42	27	27	25	18	16	14	9,7	k.A.	6,4
Leistungsaufnahme 3D-Last (Watt)	294	188	170	175	108	86	71	42,7	k.A.	19,1

werden wohl alle Serienkarten aufweisen, da die AMD-Angaben zur geplanten maximalen Leistungsaufnahme unter Last (TDP = Thermal Design Power), bei 175 Watt liegt und somit mehr als die jeweils 75 Watt aus dem PCI-E-Steckplatz und einem -Stromanschluss nötig sind. Weitere technische Details finden Sie in der Tabelle unten.

Lautstärke und Leistungsaufnahme der HD 5830

Unser Testlabor erreichte eine von AMD gestellte Karte, die der HD 5870 zum Verwechseln ähnelt. Da diese Karte aber wie oben beschrieben nicht repräsentativ für die Serienmodelle sein wird, verzichten wir in diesem Falle auf Messungen zu Leistungsaufnahme und Lautstärke. Während die Leerlauf-TDP bei 25 Watt liegt und somit etwas niedriger ist als die der größeren HD-5800-Karten, gibt AMD für die Leistungsaufnahme unter Last bis zu 175 Watt an, das wären nur fünf Watt mehr als bei der HD 5850. AMDs Begründung: Die Karte läuft mit 800 anstatt 725 Megahertz. Die (nicht repräsentative!) Lautheit während des Testbetriebs war subjektiv deutlich niedriger als bei einer gleichartig gekühlten Radeon HD 5870.

Performance-Betrachtung

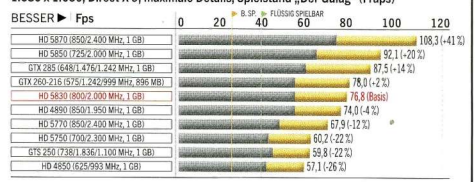
AMDs offizielle Angaben zu den Taktraten lauten 800 Megahertz für den Grafikchip und 2.000 Megahertz (Taktrate der Datenleitungen) für den Videospeicher. Diese können von den Herstellern allerdings abweichend gehandhabt werden, sodass vermutlich einige übertaktete Modelle der HD 5830 vor der Tür stehen. Entsprechend erreichte uns sogar das von AMD zugesandte Modell mit einer originalen Speichertaktrate von 2.300 Megahertz. Bis Redaktionsschluss ließ sich nicht zweifelsfrei klären, welcher der beiden Werte nun die Referenz und welcher den Fehler darstellt. Während die Radeon HD 5830 in zweien unserer Benchmarks im Betrieb mit 2.000 MHz Speichertakt keine nennenswerten Unterschiede zur höheren Taktung zeigte, verhalf diese der HD 5830 in **Call of Duty: Modern Warfare 2** zu genau den zusätzlichen Bildern pro Sekunde, die nötig gewesen wären, um sich in diesem Benchmark vor der Geforce GTX 260 zu platzieren. Mit den geplanten 2.000 Megahertz GDDR5-Takt muss sie die Geforce in diesem Benchmark jedoch ziehen lassen und sich mit dem Platz vor der HD 4890 begnügen. In **Anno 1404** jedoch kann sie sich vor die Geforce setzen, wird dafür aber von der nominell schwächeren HD 4890 knapp geschlagen. Ob dies ein noch zu behebendes Treiberproblem ist, war bis Redaktionsschluss nicht zu klären. Bei der Leistungsmessung mit **GTA IV** setzen sich sowohl die HD 5830 als auch die HD 4890 vor die Geforce GTX 260. Gegenüber der günstigeren HD 5770 fällt der Vorsprung der HD 5830 in unseren Benchmarks mit durchschnittlich rund 10 Prozent recht gering aus, die teurere HD 5850 kann sich dagegen um etwa 18 Prozent von der 5830 absetzen. Diese Einteilung wirkt sinnvoll, da AMD sicherlich nicht riskieren will, durch werkseitige oder von Anwendern durchgeführte Übertaktungen die Verkäufe der HD 5850 zu gefährden.

Empfehlung: HD 5830

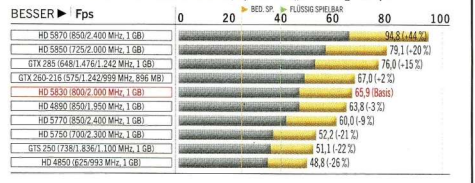
Sachlich betrachtet ist der Abstand zur HD 5770 in unseren Spiele-Benchmarks nicht allzu groß, kann aber ansteigen, sobald mehr Speicherbandbreite gefragt ist, zum Beispiel mit achtfacher Kantenglättung. Gegenüber der HD 5850 muss der Preis sich mit dem Wettbewerb der einzelnen Hersteller noch einpendeln; eine Differenz von etwa 50 Euro oder rund 18 Prozent Ersparnis ist noch zu gering. Bei der momentanen Marktlage noch viele gute Gründe für eine Geforce GTX zu finden, fällt schwer. AMD hat in fast allen Bereichen die Nase vorn und bietet neben überzeugender Spieleleistung unter Direct X 11, einem genügsamen Leerlauf-Modus und der Eyefinity-Option auf mehr als zwei Monitore auch gute Bildqualität via Supersampling-Antialiasing. Lediglich bei der anisotropen Filterung kann Nvidia derzeit noch mit einer höheren Qualität als aktuelle Radeon-Modelle punkten und über Nvidias GPU-Computing-Schnittstelle Cuda haben nicht nur Physx-Fans die Möglichkeit, für allgemeine Berechnungen auf den Grafikprozessor zugreifen.

Leistung Shooter: CoD – Modern Warfare 2

1.680 x 1.050, Direct X 9, maximale Details, Spielstand „Der Gulag" (Fraps)



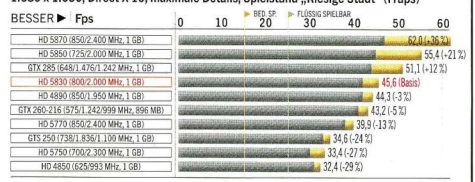
1.920 x 1.200, Direct X 9, maximale Details, Spielstand „Der Gulag" (Fraps)



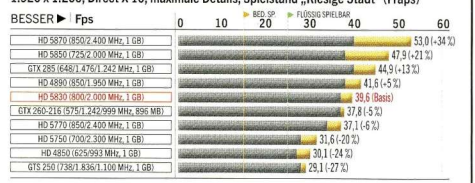
System: Core i7-860 4,0 GHz (SMT an/TM aus), 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600 (9-9-9-24); Windows 7 x64; Catalyst 8.703 RC2 (AI default), Geforce 196.34 Beta (Qualität) **Bemerkungen: CoD MW2** liegt der HD 5830 schlechter als Nvidias GTX 260. Mit etwas höherem Speichertakt von 2.300 MHz überholt sie diese aber wieder.

Leistung Strategie: Anno 1404 v1.2

1.680 x 1.050, Direct X 10, maximale Details, Spielstand „Riesige Stadt" (Fraps)



1.920 x 1.200, Direct X 10, maximale Details, Spielstand „Riesige Stadt" (Fraps)



System: Core i7-860 4,0 GHz (SMT an/TM aus), 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600 (9-9-9-24); Windows 7 x64; Catalyst 8.703 RC2 (AI default), Geforce 196.34 Beta (Qualität) **Bemerkungen:** In **Anno 1404** liefert sich die HD 5830 eine Schlacht mit der HD 4890 – plausible Gründe, warum Letztere in 1.920 x 1.200 vorn liegt, gibt es nicht.

Fazit

Radeon HD 5830

Für einen absoluten Preis-Leistungs-Knaller ist die Radeon HD 5830 mit einem noch vor Verkaufsstart angepeilten Preis von rund 230 Euro noch zu teuer. Sinkt der Preis erst einmal und steht dann eine „1" an erster Stelle, gäbe es zurzeit kaum einen Grund für preisbewusste Spieler, nicht zuzuschlagen: Das Gesamtpaket für das Spielen am PC und mehr stimmt. Einzige Einschränkung: Bislang können wir leider noch keine Aussage zu Lautheit, Energiebedarf und eventuellem Spulenfiepen der mit Sicherheit kostenoptimierten Hersteller-Designs machen.

Die Glotze geht fremd

Taugt ein LCD-TV auch als PC-Bildschirm?

Text: Marco Albert

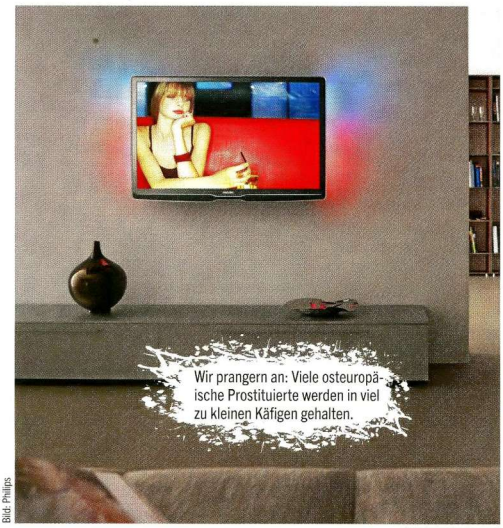
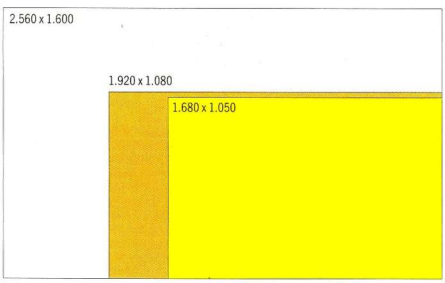
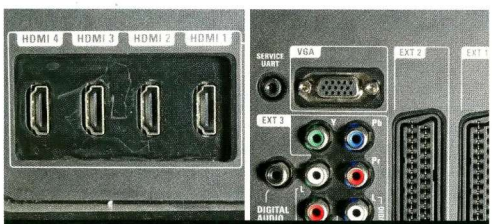


Bild: Philips

Auflösungsvergleich



Fernsehgeräte erreichen eine maximale Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten. Bei LCD-TVs über 37 Zoll werden dadurch die Abstände zwischen den einzelnen Pixeln sichtbar, wenn Sie – wie am Schreibtisch üblich – nahe am Bildschirm sitzen.



Die meisten LCD-TVs bieten als Signaleingänge HDMI, VGA (RGB) sowie Composite oder SCART an. Wir empfehlen den Anschluss an den PC über HDMI (links).

Moderne Fernsehgeräte arbeiten mit einer ähnlichen Technik wie PC-Monitore und sollten daher eigentlich auch am Rechner eine gute Figur machen. Hinzu kommt, dass die LCD-Fernseher für weniger Geld mehr Bilddiagonale bieten als PC-Bildschirme. PC Action prüft nun in der Praxis, ob Sie ein Fernsehgerät als Ersatz für Ihren Monitor nutzen können. Wir haben uns bei den Tests auf einen LCD-TV von Philips mit 32 Zoll Bilddiagonale als Vertreter beschränkt. Auf ein Gerät mit Plasma-Technik wurde verzichtet, da die Technik nur in sehr großen Bildschirmen zum Einsatz kommt.

Die Technik im Detail

LCD-Fernsehgeräte und PC-LCDs arbeiten mit Flüssigkristallen, die durch Anlegen einer Spannung die Ausrichtung ändern und so Licht durchlassen. Ein Bildpunkt besteht aus drei Subpixeln in den Grundfarben Rot, Grün und Blau. Das Licht hinter den Flüssigkristallen wird durch mehrere Kaltkathodenröhren oder LEDs (Leuchtdioden) erzeugt. Der Unterschied zwischen den beiden Bildschirmtypen liegt hauptsächlich in der Ansteuerungselektronik: Bei Fernsehgeräten wird deutlich mehr Aufwand betrieben, mithilfe von Prozessoren wird versucht, das Bild zu verbessern. Bei PC-Monitoren kommen dagegen nur selten Techniken zum Einsatz, die das Bild nachbearbeiten.

Anschlussmöglichkeiten

Nahezu alle modernen Fernsehgeräte verfügen über einen RGB-, DVI- oder HDMI-Eingang. Wir empfehlen Ihnen, einen der digitalen Anschlüsse (DVI oder HDMI) zu benutzen. Nur damit erreichen Sie die volle Auflösung von 1.920 x 1.080 (Bildformat 16:9) mit guter Bildschärfe. Auf keinen Fall sollten Sie den Fernseher per TV-Ausgang des PCs anschließen, das Bild wird dann sehr unscharf und löst mit maximal 1.024 x 768 Pixeln auf. Sollte Ihre Grafikkarte nur mit einem DVI-Ausgang und das LCD-TV nur mit HDMI-Eingängen ausgestattet sein, können Sie die beiden Geräte per Adapterkabel miteinander verbinden. Solch ein Kabel ist im Zubehörhandel für rund 10 Euro erhältlich.

Reaktionszeit und Inputlag

Unser Beispielfernseher, der 32PFL-9604H von Philips, ist direkt nach dem Anschließen noch nicht optimal für den PC-Betrieb eingestellt. Die Reaktionszeit liegt bei 26 Millisekunden und die Signallaufzeit (Inputlag) fällt mit 55 Millisekunden sehr hoch aus. Die Verzögerungen sind auch bei schnellen Mausbewegungen erkennbar. Sobald Sie allerdings die Bildverbesserungstechniken abschalten, sinkt der Inputlag auf 40 Millisekunden. Dies stört nicht so stark und ist für langsame Action-Spiele akzeptabel. Von Spielen wie **Counter-Strike** oder **CoD: Modern Warfare 2** auf dem LCD-TV raten wir ab.

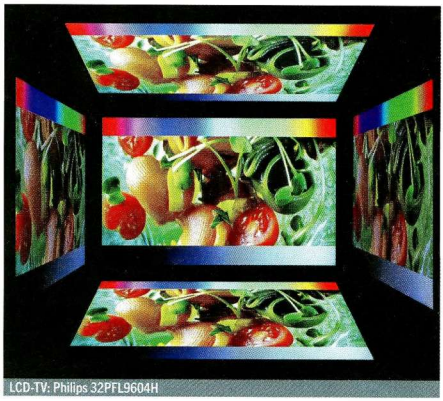
Auflösung und Schriftbild

LCD-TVs erreichen im Optimalfall eine maximale Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten, es gibt aber auch noch Bildschirme mit 1.280 x 720 oder 1.368 x 768 Pixeln. Zum Vergleich: Ein 24-Zoll-LCD arbeitet mit 1.920 x 1.080 oder 1.920 x 1.200 Pixeln und ein 30-Zöller erreicht 2.560 x 1.600 Bildpunkte. Da PC-Monitore deutlich näher am Anwender platziert werden als Fernseher, arbeiten diese LCDs mit höheren Auflösungen. Unsere Tests haben ergeben, dass ein 32-Zoll-LCD-TV mit einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln auch für den Schreibtisch geeignet ist. Bei einem Mindestabstand von 50 Zentimetern zwischen Anwender und Gerät fällt der relativ große Pixelabstand noch nicht auf. Das Schriftbild auf unserem Beispielgerät ist gut, nachdem wir den PC-Modus im Menü aktiviert haben. Alle Zeichen sind scharf und gut lesbar.

Spiele in der Praxis

In der Spiele-Praxis schlägt sich der Fernseher recht gut, vor allem

Blickwinkel



LCD-TV: Philips 32PFL9604H

Die vier schräg gestellten Bilder zeigen, wie der Einblickwinkel von 160 Grad horizontal und 140 Grad vertikal aussieht. Das Fernsehgerät Philips 32PFL9604H bietet demnach einen guten Einblickwinkel; Farben und Kontrast bleiben stabil und verblassen nicht.

Vergleich Schriftbild und Spiel



Auf dem Eizo SX3031W wird die Schrift zwar etwas schärfer dargestellt, trotzdem bietet auch der LCD-Fernseher ein gutes Schriftbild. Im Spiel **Anno 1404** sind alle Details sehr gut erkennbar, es gibt kaum einen sichtbaren Unterschied zum PC-Monitor.

Anno 1404 inklusive Add-on **Venedig** und **Mass Effect 2** sind auf dem großen Bildschirm eine Freude. Bei Spielen, die eine schnelle Reaktion des Anwenders erfordern, wird dem LCD-TV der hohe Inputlag zum Verhängnis. Die meisten Rennspiele sind unserer Meinung nach spielbar, aber beispielsweise für **Counter-Strike**, **Bioshock 2** oder **Left 4 Dead** ist der Fernseher zu langsam.

Stimmen Blickwinkel und Helligkeitsverteilung?

Am Blickwinkel gibt es beim LCD-Fernseher nichts auszusetzen, man muss nicht genau davor sitzen, um einen optimalen Kontrast zu sehen. Die Helligkeitsverteilung ist beim Philips 32PFL9604H unregelmäßig, die Messwerte unterscheiden sich um bis zu 21 Prozent. PC-Monitore erreichen deutlich bessere Werte, sind aber auch kleiner.

Praxistipps

Die meisten LCD-TVs haben einen speziellen PC-Modus, damit werden Bildverbesserungstechniken abgeschaltet. Zudem sollten Sie die Skalierung des Fernsehgerätes so einstellen, dass das Bild nicht über den Rand hinausgeht. Außerdem empfehlen wir, Helligkeit sowie Kontrast für den PC-Betrieb zu senken, und meist sind auch die Farben zu grell eingestellt. In der Nvidia-Systemsteuerung oder im Catalyst Control Center gibt es einen speziellen Bereich für Fernsehgeräte. Hier können Sie die Skalierung anpassen und die richtige Auflösung festlegen. Beachten Sie, dass per HDMI auch der Sound an den Fernseher übertragen werden kann. Dies müssen Sie gegebenenfalls ebenfalls in diesem Menü konfigurieren.

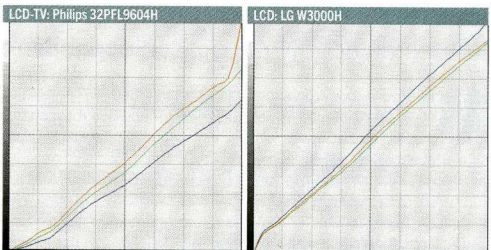
Fazit

LCD-Fernseher als PC-Monitor

Natürlich gibt es Qualitätsunterschiede zwischen den Fernsehgeräten, die meisten 32- bis 37-Zöller sind aber als PC-Monitor geeignet. Neben dem hohen Inputlag stört allerdings auch, dass die LCD-TVs sich nicht neigen lassen und mit teilweise mehr als 100 Watt viel Strom verbrauchen.

Empfehlenswerte LCD-TVs

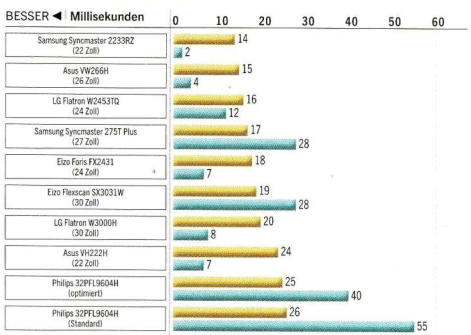
Produkte	Preis
Philips 32PFL9604H (32 Zoll)	Ca. € 1.000,-
LG 32LH3000 (32 Zoll)	Ca. € 390,-
Sharp LC-32DH77E (32 Zoll)	Ca. € 700,-
Sony KDL-37W5500 (37 Zoll)	Ca. € 800,-
Toshiba 37XV635D (37 Zoll)	Ca. € 650,-
Panasonic Viera TX-L32GW10W (32 Zoll)	Ca. € 800,-



Bei der Darstellung der Farben hat der LCD-Fernseher Probleme, denn die rote, grüne und blaue Linie müssen möglichst übereinanderliegen, zudem sollten alle drei Linien gerade nach rechts oben laufen.

Anzeigeverzögerungen

Schaltzeit und Inputlag (Signallaufzeit)



System: TFT-Schlierentest; Small Monitor Test Tool (SMTT), Röhrenmonitor, Olympus E210
Bemerkungen: Der LCD-TV Philips 32PFL9604H bietet zwar eine akzeptable Reaktionszeit, doch der Inputlag fällt mit 40 Millisekunden recht hoch aus.



Reiß die Klappe auf!

Wir testen acht Notebooks, die mobilen Spielspaß garantieren.

Text: Raffael Vötter

Mittlerweile bewerben immer mehr Notebook-Hersteller ihre Geräte als spielertauglich. Das gilt für günstige Modelle mit einem Preis von rund 500 Euro genauso wie für technisch hochgezüchtete, mobile Boliden, für die Spieler bis zu 2.000 Euro auf die Ladentheke blättern müssen. Doch vor allem bei den günstigen Vertretern trifft das Prädikat „Für Spieler geeignet" nicht wirklich zu, denn deren Grafikfähigkeiten sind in der Regel stark limitiert. Speziell die Intel-Chips GMA X4500HD und darunter sind nicht nur langsam, sondern leiden auch unter unausgereiften Treibern, sodass manche Spiele nicht oder nur mit Grafikfehlern laufen. Ein integrierter Ati- oder Nvidia-Grafikchip (IGP) ist deutlich besser geeignet und daher auch für Gelegenheitsspieler vorzuziehen. Wollen Sie jedoch mit guter Grafik spielen, sollten Sie auf ein Notebook mit eigenständiger (dedizierter) Grafikeinheit Wert legen. Unterhalb einer Radeon HD 4650, HD 5650 oder Geforce GTS 250M kommt allerdings kaum Spielfreude auf. Erst mit einer GTX 260M oder Radeon HD 5850 erhalten Sie annähernd das Leistungsniveau der Desktop-Karten 9800 GT respektive HD 4850 – und damit genug Rechenleistung für aktuelle Spiele.

Deviltech Devil 9700 DTX

Sowohl Deviltech als auch Nexoc und Schenker setzen auf dasselbe Gehäuse, das hochwertig verarbeitete Clevo W86CU-Barebone. Darin findet ein 15,6-Zoll-Bildschirm mit einer 16:9-Auflösung von 1.920 x 1.080 Platz. Der bietet ein gestochen scharfes Bild und hat eine sehr gute Leuchtkraft von bis zu 278 Candela pro Quadratmeter. Auch bei der Grafikeinheit bietet Deviltech mit der GTX 280M etwas mehr als die Konkurrenz. Als Prozessor kommt der zweitschnellste Core i7, der 820QM, zum Einsatz. Die Führungsposition in allen Benchmarks sowie das Design des Clevo-Gehäuses fordern allerdings ihren Tribut: Der kleine 42,2-Wattstunden-Akku hält im Leerlauf maximal eine Stunde durch, unter Last ist schon nach einer Dreiviertelstunde Schluss.

Nexoc E633

Die Rechenarbeit im E633 von Nexoc übernimmt der Core i7-820QM mit 1,73 Gigahertz und 8 Megabyte Level-2-Zwischenspeicher (Cache). Letzterer sorgt im Vergleich zu dem kleinen 720QM (6 Megabyte L2-Cache) für etwa fünf Prozent mehr Rechenleistung pro Megahertz. Daher setzt sich das E633 zusammen mit dem Devil 9700 DTX meist an die Spitze unserer Benchmarks. Nicht zuletzt dank der Geforce GTX 260M ist das Gerät eine potente Spielemaschine – solange eine Steckdose in Reichweite ist. Der auch hier nur 42,2 Wattstunden kleine Stromspeicher ist nach unbefriedigenden 65 Minuten im Leer- und 45 Minuten im 3D-Mark-Lauf erschöpft. Ein weiterer Kritikpunkt: Im 2D-Modus macht sich das Gerät nach wenigen Minuten mit relativ lauten 1,6 Sone bemerkbar. Unter Volllast ist das E633 mit 2,5 Sone ebenfalls nicht gerade leise.

Deviltech Fire DTX

Dank moderner Hardware bietet das leichte Devil DTX viel Spieleleistung für 900 Euro. Neben dem kleinsten Core i7, dem 720 QM mit 1,6 Gigahertz, kümmert sich die Mobility Radeon HD 5650 mit DX11 um die Grafikberechnung. Die Ausgabe erfolgt auf einem stark spiegelnden Bildschirm mit einer HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten, dessen maximale Helligkeit sehr gute 270 Candela pro Quadratmeter beträgt. Der 54-Wattstunden-Akku ermöglicht einen dreistündigen Betrieb bei Minimallast, bei Spielen ist nach 60 Minuten eine Steckdose nötig. Allerdings erzeugt leistungsstarke Hardware Hitze, weshalb die Kühlung nach wenigen Minuten im 3D-Betrieb eine Lautheit von 2,8 Sone erreicht. Im Leerlauf verhält sich das Fire DTX mit 0,9 Sone dagegen unauffällig.

Alienware M15x

Die Firma Alienware ist eigentlich bekannt für schnelle, aber teure Hardware. Mit dem M15x überrascht der Hersteller jedoch mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis. Das sehr hochwertig verarbeitete Gehäuse verfügt über eine optional beleuchtete Tastatur; ein Alien-Kopf darüber signalisiert durch Blinken Festplattenaktivität. Die Hardware im Inneren entspricht dank des i7-720QM, einer GTX 260M und 4 Gigabyte DDR3-Speicher dem gehobenen Mittelfeld im Test. Der Glanzpunkt des M15x ist nicht etwa das verspiegelte LCD

mit 1.600 x 900 Pixeln, sondern die sehr gute Akkulaufzeit: Dank des 85-Wattstunden-Akkus hält das Gerät im Leerlauf 3:40 Stunden durch; beim Spielen benötigen Sie nach 1:10 Stunden eine Steckdose. Minuspunkte kassiert das Notebook für seine langsame Festplatte und den mit 34 Millisekunden langsam reagierenden Bildschirm. Auch das Touchpad ist relativ unpräzise.

Asus G60J

Das Gehäuse des G60J überzeugt mit seiner wertigen Verarbeitung und einem sehr präzisen Touchpad. Der installierte Core i7-720QM rechnet genauso schnell wie bei den Mitbewerbern. Die Taktreduktion der Geforce GTX 260M hingegen schlägt sich in der Spieleleistung nieder: Statt 550/1.350/950 MHz (Chip-/Shader-/Speichertakt) arbeitet die Einheit mit 500/1.250/800 MHz – und damit 10 bis 15 Prozent langsamer als bei der Konkurrenz. Trotzdem ist das G60J unter 3D-Last das lauteste Gerät im Testfeld, denn nach einigen Minuten beträgt die Lautheit 4,2 Sone. Zum Ausgleich punktet das M60J im Leerlauf mit guten 1,1 Sone und auch die Soundqualität ist dank der (softwarebasierenden) X-Fi-Features überdurchschnittlich gut. Die Laufzeit des 53-Wattstunden-Akkus fällt akzeptabel aus: Nach 1:40 Stunden gehen beim Surfen die Lichter aus; im Spielbetrieb ist nach 55 Minuten der Spaß vorbei.

My SN/Schenker XMG6

Schenker verwendet dasselbe 15,6-Zoll-Gehäuse wie Nexoc und Deviltech und auch die Leistung unter der Haube weicht nur minimal von diesen ab: Der installierte i7-720QM rechnet etwa zehn Prozent langsamer als der 820QM. Das Display leuchtet mit maximal 192 Candela pro Quadratmeter und damit sechs Prozent heller als bei Nexoc, die gemessene Reaktionszeit ist mit 31 zu 30 Millisekunden jedoch etwas schlechter. Die Akkulaufzeit fällt aufgrund desselben Stromspeichers (42,2 Wattstunden) und ähnlicher Hardware ebenso schwach aus wie bei Nexoc. Hervorzuheben ist, dass die Handballenauflage fast auf Zimmertemperatur bleibt; die potenziellen Wärmequellen sitzen am Heck des Geräts, ebenso wie die Belüftungsschlitze.

Acer Aspire 8942G-434G64BN

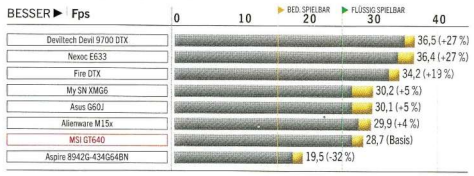
Acers neuester Spross ist nicht nur eine Option für Spieler, er spricht auf den ersten Blick auch Multimedia-Freunde an: Das geräumige 18,4-Zoll-Gehäuse ist an der rechten Seite mit Spul-Knöpfen und einer Lautstärkeregler für die integrierten 5.1-Lautsprecher ausgestattet. Dank des Bluray-Laufwerks und eines LCDs mit einer HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 liefert das Gerät die beste Filmvorstellung im Test. Auch die Akkulaufzeit fällt mit 4 Stunden im Surf- und 1:30 Stunden im Spielbetrieb überdurchschnittlich gut aus. Das Kühlsystem führt die Abwärme des Core i5-430M und der DX11-fähigen Mobility Radeon HD 5650 selbst unter Volllast mit leisen 1,1 Sone ab und bietet sogar noch massig Luft für die Übertaktung der Grafikeinheit – im Test waren 715/1.040 Megahertz (Chip/Speicher) statt 550/800 Megahertz möglich. Anlass zur Kritik bietet nur das hohe Gewicht von vier Kilogramm.

MSI GT640

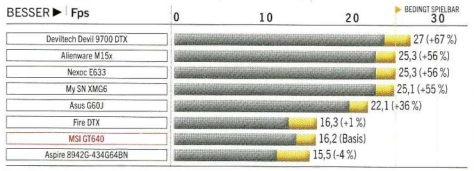
Die stabile Hülle des MSI GT640 bildet der MS-1651-Barebone in rot-schwarzer Farbgebung. Dieses Gehäuse ist allerdings auf 16:10-Bildschirme ausgelegt, dementsprechend besitzt auch das Display des GT640 eine Auflösung von 1.680 x 1.050 Bildpunkten. Das Bild ist gestochen scharf, lediglich die maximale Luminanz von nur 157 Candela pro Quadratmeter lässt zu wünschen übrig. Die Prozessorleistung des Notebooks liegt dank des starken Core-i7-720QM im oberen Mittelfeld, wovon gerade **Anno 1404** profitiert. In **Crysis** und anderen grafiklastigen Spielen lässt MSIs Komposition jedoch Federn, denn die Geforce GTS 250M erreicht in unserem Test durchschnittlich nur 16,2 Fps. Wie beim Acer Aspire 8942G empfehlen wir, das große Taktpotenzial des Grafikchips auszunutzen – natürlich auf eigene Gefahr! Punkten kann das GT640 nicht nur mit seinem geringen Gewicht von 2,74 Kilogramm, sondern auch mit der unauffälligen Lautstärke im Leerlauf (0,9 Sone). Unter Last drehen die Lüfter jedoch auf deutlich hörbare 2,6 Sone auf.

Spieleleistung: Core-i7/i5-Notebooks

Anno 1404 (DX10), PCA-Spielstand, maximale Details



Crysis (DX10), „Paradise Lost"-Spielstand, maximale Details

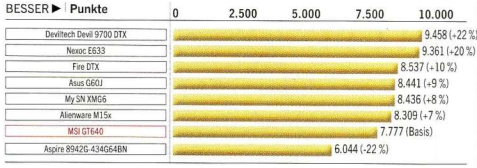


Minimum-Fps | 1.024 x 768, kein AA/AF

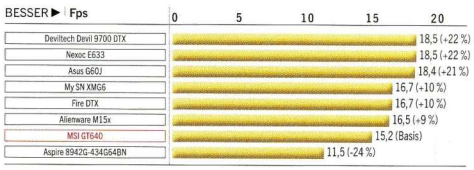
System: Intel PM55/PM45; Windows 7 x64, Geforce 187.xx, Turbo-Modus und SMT aktiviert
Bemerkungen: Anno 1404 profitiert enorm von der Core-i7-Architektur; das Acer Aspire 8942G mit dem Core i5 liegt klar hinten. In Crysis limitiert der Grafikchip, weshalb das Devil 9700 DTX dank der GTX 280M knapp führt.

Anwendungsleistung: Core-i7/-i5-Notebooks

Cinebench R10 (32 Bit) – x-CPU-Test

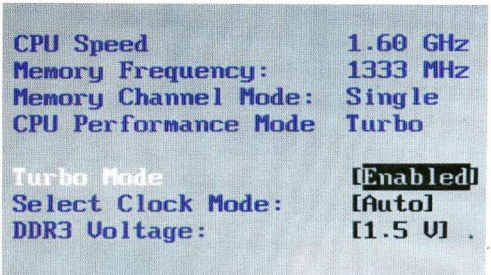


x264 HD (HD-Videotranskodierung von MPEG2 zu H.264)



Standardeinstellungen

System: Intel PM55/PM45; Windows 7 x64, Geforce 187.xx, Turbo-Modus und SMT aktiviert
Bemerkungen: In parallelisierten Anwendungen lässt der Core i7 seine Muskeln spielen. Die Einkernleistung ist ebenfalls höher als beim Core i5, da sich der Core i7 dank des Turbo-Modus selbstständig stark übertaktet.



Turbo-Modus: Das Core-i7-exklusive Turbo-Feature lässt sich lediglich beim Alienware M15x an- und ausschalten. Bei anderen Geräten fehlt die Option im BIOS.

NOTEBOOKS

Auszug aus Testtabelle mit 431 Wertungskriterien









Produktname	Devil 9700 DTX	E633	Fire DTX	M15x
Hersteller (Webseite)	Deviltech (www.deviltech.de)	Nexoc (www.nexoc.com)	Deviltech (www.deviltech.de)	Alienware (www.alienware.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.900,-/ausreichend	Ca. € 1.900,-/ausreichend	Ca. € 900,-/gut	Ca. € 1.600,-/befriedigend
Ausstattung (20 %)	**2,15**	**2,00**	**2,16**	**2,48**
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1333 (9-9-9-24-1T)	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1333 (9-9-9-24-1T)	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1333 (9-9-9-24-1T)	1 x 4.096 Megabyte DDR3-1333 (9-9-9-24-1T)
Prozessor/Chipsatz	Core i7-820QM (1,73 GHz, 8 Megabyte L3)/PM55	Core i7-820QM (1,73 GHz, 8 Megabyte L3)/PM55	Core i7-720QM (1,6 GHz, 6 Megabyte L3)/PM55	Core i7-720QM (1,6 GHz, 6 Megabyte L3)/PM55
Grafikchip	Geforce GTX 280M (583/1.450 MHz)	Geforce GTX 260M (550/1.350 MHz)	Mobility Radeon HD5650 (600 MHz)	Geforce GTX 260M (550/1.350 MHz)
Grafikspeicher	1.024 Megabyte GDDR3 (950 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (950 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (800 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (950 MHz)
Festplatte	WD 320 GByte (298 GiByte), 7.200 U/min	Seagate 500 GByte (465 GiByte), 7.200 U/min	Seagate 320 GByte (297 GiByte), 5.400 U/min	WD 250 GByte (232 GiByte), 7.200 U/min
Optisches Laufwerk	Optiarc AD-7580S (Blue-ray-Laufwerk, DVD-DL-Brenner)	Optiarc BC-5500S (Blu-ray-Laufwerk, DVD-Brenner)	Slimtype DVD A DS8A4S (DVD-DL-Brenner)	HL-DT-ST GA11N (DVD-DL-Brenner)
LCD, Spiegelung	15,6 Zoll (1.920 x 1.080; 16:9), stark	15,6 Zoll (1.600 x 900; 16:9), stark	15,6 Zoll (1.920 x 1.080; 16:9), stark	15,6 Zoll (1600 x 900; 16:9), stark
Akku/Gewicht	42,2 Wattstunden/3,44 Kilogramm	42,2 Wattstunden/3,46 Kilogramm	54 Wattstunden/2,74 Kilogramm	85 Wattstunden/4,3 Kilogramm
Kommunikation	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard, Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard, Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard, Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard, Bluetooth
Soundchip	Realtek ALC888	Realtek ALC888	Realtek ALC888	IDT High Definition
Eigenschaften (20 %)	**1,53**	**1,53**	**1,86**	**1,72**
Zubehör	Tasche, Treiber	Power DVD BD, Nero 8 Essentials, Windows 7 Ultimate, Tasche	–	Tasche, Mauspad, Windows Vista + 7-Upgrade
Anschlüsse	4 x USB, HDMI, DVI, E-SATA, Fire, Sound, SD-Card	4 x USB, HDMI, DVI, E-SATA, Firewire, Sound, SD	4 x USB, HDMI, D-Sub, LAN SD-Card	3 x USB, HDMI, D-Sub, Firewire, E-SATA, SD-Card
Ergonomie	Präzises Touchpad, große Tasten	Präzises Touchpad, große Tasten	Weich; glatte Auflage, flache, nachgebende Tasten	Touchpad relativ unpräzise, guter Tastendruckpunkt
Haptik (Verarbeitung/Stabilität, Look & Feel)	Stabiles Hartplastik	Stabiles Hartplastik	Hartplastik, etwas unstabil	Stabiles Hartplastik
Leistung (60 %)	**1,81**	**1,88**	**1,78**	**1,79**
Cinebench R10 (32 Bit)/x264 HD	9.458 Punkte/18,5 Fps	9.361 Punkte/18,5 Fps	8.537 Punkte/16,7 Fps	8.377 Punkte/16,5 Fps
Crysis DX10/Anno 1404 (Durchschnitts-Fps)	27,0/36,5 Fps	25,3/36,2 Fps	16,3/34,2 Fps	25,2/29,9 Fps
Akkulaufzeit 2D (WLAN aktiv)	55/41 Minuten	65 Minuten (1:05 h)/45 Minuten	180 Minuten (3:00 h)/60 Minuten (1:00 h)	200 Minuten (3:20 h)/90 Minuten (1:30 h)
Lautheit 2D/3D Mark 06 Loop	1,6/2,5 Sone	1,6/2,5 Sone	0,9/2,8 Sone	0,4/2,8 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff (HD Tach)	68,5 MByte/s, 14,8 Millisekunden	84,3 MByte/s, 17,1 Millisekunden	61,0 MByte/s, 18,6 Millisekunden	57,9 MByte/s, 14,8 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	31 Millisekunden, 29 bis 278 cd/m²	30 Millisekunden, 19 bis 180 cd/m²	33 Millisekunden, 20 bis 270 cd/m²	34 Millisekunden/12 bis 220 cd/m²
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Gut (2,0), gut	Gut (2,0), gut	Gut (2,0), gut	Gut (2,0), gut
Klangqualität der Lautsprecher	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
FAZIT	⊕ Blu-ray-Laufwerk ⊕ Full-HD-Display ⊖ Extrem kurze Akkulaufzeit	⊕ Blu-ray-Laufwerk ⊕ Sehr rechenstark ⊖ Sehr kurze Akkulaufzeit	⊕ Direct-X-11-fähig ⊕ Preis-Leistungs-Verhältnis ⊖ Gehäusematerial	⊕ Gute Akkulaufzeit ⊕ Sehr gute Verarbeitung ⊖ Hohes Gewicht
	Wertung: 1,82	**Wertung: 1,83**	**Wertung: 1,87**	**Wertung: 1,91**

NOTEBOOKS

Auszug aus Testtabelle mit 431 Wertungskriterien









Produktname	G60J	XMG6	Aspire 8942G-434G64BN	GT640
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.de)	My SN/Schenker (www.mysn.de)	Acer (www.acer.de)	MSI (www.msi-technology.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 1.550,-/befriedigend	Ca. € 1.600,-/befriedigend	Ca. € 1.000,-/ausreichend	Ca. € 1.400,-/befriedigend
Ausstattung (20 %)	**2,03**	**2,28**	**1,88**	**2,21**
Arbeitsspeicher	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1066 (7-7-7-20-1T)	1 x 4.096 Megabyte DDR3-1333 (9-9-9-24-1T)	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1066 (7-7-7-20-1T)	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1066 (7-7-7-20-1T)
Prozessor/Chipsatz	Core i7-720QM (1,6 GHz, 6 Megabyte L3)/PM55	Core i7-720QM (1,6 GHz, 6 Megabyte L3)/PM55	Core i5-430M (2,27 GHz, 2 Kerne, SMT, 6 Megabyte L3)/HM55	Core i7-720QM (1,6 GHz, 6 Megabyte L3)/PM55
Grafikchip	Geforce GTX 260M (500/1.250 MHz)	Geforce GTX 260M (550/1.350 MHz)	Mobility Radeon HD5650 (550 MHz)	Geforce GTS 250M (450/1.080 MHz)
Grafikspeicher	1.024 Megabyte GDDR3 (800 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (950 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (800 MHz)	1.024 Megabyte GDDR3 (790 MHz)
Festplatte	2 x Seag. 500 GByte (2 x 465 GiByte), 7.200 U/min	Seagate 500 GByte (465 GiByte), 7.200 U/min	WD 640 GByte (596 GiByte), 5.400 U/min	Western Digital 500 GByte (465 GiByte), 5.400 U/min
Optisches Laufwerk	HL-DT-ST GT30N (DVD-DL-Brenner)	Slimtype DVD A DS8A2S (DVD-DL-Brenner)	HL-DT-ST Blu-ray-Laufwerk/DVD-Brenner	Optiarc AD-7560S (DVD-DL-Brenner)
LCD, Spiegelung	16,0 Zoll (1.366 x 768; 16:9), stark	15,6 Zoll (1.600 x 900; 16:9), stark	18,4 Zoll (1.920 x 1.080, LED; 16:9), stark	15,4 Zoll (1680 x 1050; 16:10), stark
Akku/Gewicht	53 Wattstunden/3,44 Kilogramm	42,2 Wattstunden/3,42 Kilogramm	71 Wattstunden/3,96 Kilogramm	52 Wattstunden/2,74 Kilogramm
Kommunikation	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard, Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard, Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard, Bluetooth	GBit-Ethernet, WLAN inklusive n-Standard
Soundchip	Realtek ALC663	Realtek ALC888	Realtek ALC888	Realtek ALC888
Eigenschaften (20 %)	**1,53**	**1,48**	**1,50**	**1,62**
Zubehör	Razer Copperhead (Maus), Rucksack	Cyberlink DVD Suite 6, Nero Express 7	Blu-ray-Demos, Handbuch, Putztuch	Handbuch, Treiber
Anschlüsse	4 x USB, HDMI, DVI, E-SATA, Firewire, Sound, SD-Card	4 x USB, HDMI, DVI, E-SATA, Firewire, Sound, SD-Card	4 x USB 2.0, HDMI, DP, D-Sub, Firewire, SD-Card, E-SATA	2 x USB, HDMI, D-Sub, Firewire, E-SATA, SD-Card
Ergonomie	Präzises Pad, guter Tastendruckpunkt	Präzises Touchpad, große Tasten	Große Auflage, guter Druckpunkt, hochwertig	Angenehme Aluminium-Auflage, flinkes Pad
Haptik (Verarbeitung/Stabilität, Look & Feel)	Laute Maustasten, kleine Aluminium-Elemente	Stabiles Hartplastik	Stabiles Hartplastik	Leicht, aber dennoch stabil
Leistung (60 %)	**2,02**	**2,02**	**2,14**	**2,15**
Cinebench R10 (32 Bit)/x264 HD	8.441 Punkte/18,4 Fps	8.436 Punkte/16,7 Fps	6.044 Punkte/11,5 Fps	7.777 Punkte/15,2 Fps
Crysis DX10/Anno 1404 (Durchschnitts-Fps)	22,1/30,1 Fps	25,1/30,2 Fps	15,5/19,5Fps	16,2/28,7 Fps
Akkulaufzeit 2D (WLAN aktiv)	100 Minuten (1:40 h)/55 Minuten	60 Minuten (1:00 h)/45 Minuten	245 Minuten (4:05 h)/90 Minuten (1:30 h)	150 Minuten (2:30 h)/1:20 h (80 Minuten)
Lautheit 2D/3D Mark 06 Loop	1,1/4,2 Sone	1,6/2,5 Sone	0,7/1,6 Sone	0,9/2,6 Sone
Festplatte: Lesen, Zugriff (HD Tach)	85,7 MByte/s, 16,0 Millisekunden	84,8 MByte/s, 18,8 Millisekunden	66,3 MByte/s, 19,5 Millisekunden	51,0 MByte/s, 16,7 Millisekunden
LCD: Reaktionszeit, Regelbereich	28 Millisekunden, 19 bis 156 cd/m²	31 Millisekunden, 20 bis 192 cd/m²	29 Millisekunden, 10 bis 170 cd/m²	31 Millisekunden, 28 bis 157 cd/m²
LCD: Helligkeitsverteilung, Interpolation	Gut (1,5), gut	Gut (1,5), gut	Gut (2,0), gut	Befriedigend (2,5), gut
Klangqualität der Lautsprecher	Gut	Gut	Gut	Gut
FAZIT	⊕ Sehr rechenstark ⊕ Schnelles Festplatten-RAID ⊖ Hohe Lautstärke bei Last	⊕ Sehr rechenstark ⊕ Leuchtkräftiger Bildschirm ⊖ Extrem kurze Akkulaufzeit	⊕ Großer, hochauflösender Bildschirm ⊕ Direct-X-11-Grafikchip ⊖ Relativ hohes Gewicht	⊕ Hohe LCD-Pixeldichte ⊕ Relativ leicht ⊖ Lautstärke und Wärmeabgabe
	Wertung: 1,92	**Wertung: 1,96**	**Wertung: 1,96**	**Wertung: 2,05**

THE WAY
NVIDIA.
IT'S MEANT TO BE PLAYED™

DEVILTECH



Die leistungsstärksten Notebooks und Desktops



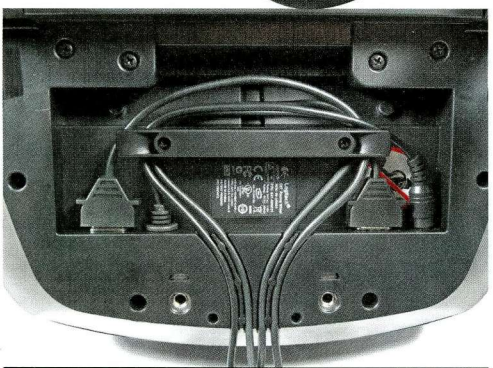
www.DEVILTECH.de I 03464-577887

Gutes Rad ist teuer

Zwei hochpreisige Lenkräder für den PC im Vergleichstest

Text: Frank Stöwer





Beim G27 schließen Sie Pedalerie, Schaltknüppel und Stromversorgung auf der Unterseite des Lenkrads an. Trotz Führungsschächten ist Kabelwirrwarr möglich.



Mangelt es am PC an USB-Ports, können Sie die Pedaleinheit auch per PS/2 mit dem Porsche 911 GT3 RS verbinden. Allerdings ist die Abtastrate dann geringer.

Braucht man für Rennspiele eine 300 Euro teure Lenkrad-Pedal-Kombination? Wer sich nur ab und zu mit Pixelkarossen auf die Rennstrecke begibt oder Arcade-Racer bevorzugt, sicher nicht. Fans des virtuellen Motorsports, die Titel mit hohem Simulationsgrad wie die **GTR**-Reihe, **Live for Speed** oder **Need for Speed: Shift** spielen, haben dagegen viele Argumente parat, warum sich der Kauf einer exklusiven Lenkhilfe lohnt. Geräte in dieser Preisregion bieten mehr als eine schmucke Optik, eine exzellente Verarbeitung und eine sehr gute Haptik. Sie vermitteln realistischen Rennbetrieb, setzen jede noch so kleine Bewegung sehr direkt um und ausgewogene Force-Feedback-Kräfte geben Rückmeldung über die Beschaffenheit der Straße sowie die Haftung der Reifen. Davon wollten wir uns selbst überzeugen und machten mit zwei Lenkrädern der 300-Euro-Preisklasse eine Probefahrt.

G25 sinnvoll verbessert?

Logitechs neues G27 unterscheidet sich optisch kaum von seinem Vorgänger, dem G25. Bei der Technik und der Ausstattung hat man einiges geändert. Zum einen besitzen die Force-Feedback-Motoren jetzt Schrägzahnräder, um – wie sich in der Praxis bestätigt – einen hohen Geräuschpegel zu vermeiden und ruhiges, vibrationsarmes Lenkverhalten zu vermitteln. Zum anderen hat man die Anzahl der programmierbaren Tasten erhöht. So sind jetzt sechs kleine, mit direktem Druckpunkt versehene Knöpfe auf dem sehr hochwertig verarbeiteten und mit Leder umnähten Lenkrad (Durchmesser: 28 cm) platziert. Acht weitere Knöpfe sowie ein Steuerkreuz mit gutem Druckpunkt befinden sich auf der Konsole mit der H-Schaltung. Die sequenzielle Schaltung hat Logitech wegrationalisiert. Dafür zeigt eine LED-Leiste oberhalb des verschraubten Metall-Lenkkranzes in unterstützenden Spielen die Motordrehzahl an. Zum guten Schluss fallen auch die Schaltwippen größer aus. Diese lassen sich so auch bei hektischen Lenkbewegungen optimal erreichen.

Realistisches Fahrgefühl

Wie das G25 ermöglicht auch das G27 vor allem eines: eine sehr gute Kontrolle über den virtuellen Rennboliden. Das fängt mit der rutschfesten Pedalerie an. Der Neigungswinkel der Pedale fällt nicht zu steil aus und ihre Auslösekraft variiert je nach Funktion. Das weiche Gaspedal ermöglicht eine genaue Dosierung, Bremse und Kupplung bieten einen erhöhten Widerstand. Sie können sogar den Abstand zwischen den einzelnen Pedalplatten verändern. Ein weiterer Garant für gefühlt realistischen Fahrspaß ist die Force-Feedback-Funktion. Die agiert sehr kräftig und simuliert schön den Reibwiderstand der Reifen oder das Wegrutschen des Vehikels bei zu schneller Kurvenfahrt. Sie gibt aber auch Rückmeldung über die Beschaffenheit der Piste. Des Weiteren erlaubt das sehr gut in der Hand liegende und ohne Verzögerung reagierende Lenkrad eine präzise Steuerung. Dabei lassen sich die Gänge mit den Metall-Wippen am Lenkrad schnell schalten, da die verbauten Mikroschalter nur wenig Zugkraft benötigen. Die schwammige H-Schaltung ist dagegen nicht empfehlenswert. Kritik muss sich Logitech auch für die etwas umständliche Verkabelung gefallen lassen. Das G27 lässt sich zwar schnell und einfach aufbauen und mit der umfangreichen Software einrichten. Das USB-Anschlusskabel, die Stromversorgung sowie die Verbindungen zur Pedalerie und Schalteinheit werden jedoch alle auf der Unterseite des Lenkrads angeschlossen (siehe Bild links).

Porsche-Steuerhilfe für Rennspiel-Liebhaber

Mit der Kombination aus dem Porsche-911-GT3-RS-Lenkrad (Einzelpreis: 170 Euro) und der aus Alu gefertigten Clubsport-Profi-Pedalerie (Einzelpreis: 200 Euro) schnürt Fanatec für akzeptable

300 Euro ein Paket, mit dem man vor allem Renn-Enthusiasten ansprechen will. Das zeigt schon die Ausstattung: Der Volant des Fanatec-Porsche-Pakets (Durchmesser: 30 cm) ist mit echtem Alcantara-Leder bespannt und die acht programmierbaren Tasten sowie das Steuerkreuz sind in eine Prallplatte im originalen Porsche-Lizenz-Design eingearbeitet. Auch die beiden mittelgroßen Edelmetall-Schaltwippen sind teilweise in den Korpus des Lenkrades eingelassen, dessen Drehwinkel je nach Einstellung wie beim G27 900 Grad beträgt. Für die kräftigen Force-Feedback-Effekte sind zwei Motoren mit Riemenantrieb verantwortlich. Diese gehen allerdings geräuschintensiver zu Werke als die Technik im Inneren des G27. Zusätzlich spendiert Fanatec dem Lenkrad eine LED-Anzeige, die Tuning-Funktionen anzeigt, sowie einen Profilspeicher für bis zu fünf Lenkradeinstellungen. Ein Schaltknüppel gehört nicht zum Lieferumfang.

Pedalerie für Profis

Die Ausstattung und die Anpassungsmöglichkeiten der per USB anschließbaren und rutschfesten Pedaleinheit befinden sich ebenfalls auf Profiniveau. Pedale und Fußstützen sind solide aus Alu gefertigt. Anders als beim G27 können Sie nicht nur die Position der Rennsport-Pedalplatten verändern. Sie haben auch die Möglichkeit, den Ansprechpunkt des Bremspedals per Potenziometer präzise anzupassen und den Winkel des Brems- und Kupplungspedals zu verändern. Außerdem wirken die FF-Kräfte auch auf die Bremse, indem sie anfängt zu stottern, wenn Räder blockieren.

Die Straße spüren

Während man bei der edel verarbeiteten Kombination noch über die teils zu harten Druckpunkte der Zusatztasten, das schwammige Steuerkreuz und die zu klein geratenen Schaltwippen meckern kann, lässt deren Leistung keine Wünsche offen. Das Lenkrad reagiert sehr präzise und überträgt in **NfS: Shift** und **Race On** selbst kleinste Bewegungen an die Pixelkarosse. Die Force-Feedback-Effekte sind sehr kräftig und vermitteln realitätsnah jede Unebenheit auf der Piste, den Haftungsverlust der Reifen und sogar das Aufschaukeln der Pixel-Boliden bei zu schnellen Lenkbewegungen unter hoher Geschwindigkeit. Das virtuelle Fahrerlebnis wird durch die optimalen Druckpunkte der Pedalerie noch verstärkt. Das Gas spricht direkt an und auch der Widerstand des Bremspedals ist perfekt. Die Anpassungsmöglichkeit der Pedale an die Vorlieben des Spielers fällt ebenfalls positiv auf.

Vergleichendes Fazit

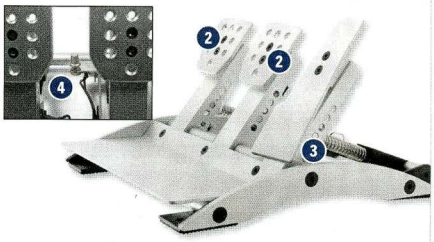
Empfehlenswert sind beide Geräte und unsere Kritik bewegt sich auf sehr hohem Niveau. Das G27 ist zu teuer, da es bis auf vier zusätzliche Knöpfe und größere Schaltwippen keinen Mehrwert gegenüber dem 110 Euro günstigeren G25 bietet – zumal die Schaltung schlechter ist als beim Vorgänger. Der Preis von Fanatecs Porsche-Paket geht dagegen in Ordnung. Hier fehlt der Schaltknüppel, dafür ist die Pedalerie ein echtes Highlight und besser als jedes bisher getestete Gerät in diesem Preissegment. Das ist auch der Hauptgrund, warum die Porsche 911 GT3 RS Clubsport Edition im direkten Vergleich die Nase vorn hat.

Die Pedalerie der Testkandidaten im Detail

Logitech G27



Fanatec Clubsport



Neben einer Teppichkralle (1) bietet die Pedalerie des G27 noch die Möglichkeit, den Abstand zwischen den Pedalplatten zu modifizieren (2). Bei den Clubsport-Pedalen können Sie zusätzlich den Pedalwinkel (3) und das Ansprechverhalten der Bremse per Poti (4) verändern.

LENKRÄDER

Auszug aus Testtabelle mit 24 Wertungskriterien





Produkt	Porsche 911 GT3 RS Clubsport Edition	G27
Hersteller/Webseite	Fanatec/www.fanatec.de	Logitech/www.logitech.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/gut	Ca. € 270,-/befriedigend
Ausstattung (20 %)	**1,57**	**1,24**
Durchmesser/Beschichtung	30 cm/Alcantaraleder, vollständig	28 cm/Glattleder, vollständig
Schaltung	Schaltwippen	Schaltwippen, Schaltknüppel
Anschluss/für Konsole geeignet	USB/ja, PS3	USB/ja, PS3 und PS2
Anzahl Tasten/Pedale	14/3	16/3
Zusätzliche Elemente	Steuerkreuz	Steuerkreuz
Feedback-Funktion (Rückmeldung)	Force Feedback	Force Feedback
Eigenschaften (20 %)	**1,05**	**1,25**
Ergonomie (Größe/Dicke)	Sehr gut	Sehr gut
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut
Befestigung	Sehr gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit Pedale	Sehr gut	Sehr gut
Geräteaufbau	Leicht	Leicht
Drei-Achsen-Unterstützung	Ja	Ja
Modifikationsmöglichkeiten Pedale	Ja, Seitenabstand und Neigung verstellbar, Bremsdosierung	Ja, Seitenabstand verstellbar
Leistung (60 %)	**1,50**	**1,60**
Reaktion Lenkrad	Sehr gut	Sehr gut
Druckwiderstand Pedale	Sehr gut	Gut
Feedback-Funktion	Sehr gut	Sehr gut
Druckpunkte Schaltwippen/Knüppel	Gut/nicht vorhanden	Sehr gut/befriedigend
Druckpunkte Funktionstasten	Gut	Gut
Software	Treiber + Einstellungen	Treiber + Einstellungen
FAZIT	+ Reaktion Lenkrad + Pedalerie modifizierbar – Übersteuerbusch Force-Feedback-Motoren	+ Force Feedback + Reaktion Lenkrad – Schaltknüppel zu schwammig
	Wertung: **1,42**	Wertung: **1,46**

04/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

SPAREN SIE BARES GELD!

ALLE PC'S AUCH OHNE WINDOWS!

MEHR INFORMATIONEN ERHALTEN SIE UNTER **WWW.ONE.DE**

GAMING NOTEBOOKS

+GRATIS ZU ALLEN GAMING-NOTEBOOKS: DAS SPIEL DES JAHRES 2009 „ANNO 1404"

Konfigurieren Sie Ihr Wunschnotebook online!

D11



- 39,6 cm/15,6" WXGA Display mit LED-Backlight
- **512 MB ATI Radeon™ HD4650 DDR3**
- Intel® T4400 bis P9700 CPU
- DDR3 Arbeitsspeicher 1333 MHz
- Fingerprint, HDMI
- HDMI, Webcam, Bluetooth
- WLAN a/b/g/n

ab 499,-€

D12



- 39,6 cm/15,6" FULL HD Display mit LED-Backlight (Full HD 1080)
- **1024 MB ATI Radeon™ HD5650 DDR3**
- Intel® Core™ i5 / i7 Technologie
- DDR3 Arbeitsspeicher 1333 MHz
- Fingerprint, HDMI
- HDMI, Webcam, Bluetooth
- WLAN a/b/g/n

ab 699,-€

D86



- 39,1 cm/15,4" WSXGA+ Non-Glare Display
- **1024 MB NVIDIA® GTX 260M DDR3**
- Intel® T6600 bis QX9300 CPU
- DDR3 Arbeitsspeicher 1333 MHz
- Fingerprint, HDMI
- HDMI, DVI, Webcam, Bluetooth
- WLAN a/b/g/n
- 8 Zellen Akku

ab 849,-€

D87



- 39,62 cm/15,6" HD+ Display mit LED-Backlight (Full HD 1080)
- **1024 MB NVIDIA® GTX 285M**
- Intel® Core™ i7 Technologie
- DDR3 Arbeitsspeicher 1333 MHz
- Fingerprint, HDMI
- HDMI, DVI, Webcam, Bluetooth
- WLAN a/b/g/n,
- chocolate keys, Nummernblock

ab 1349,-€

G87



- 43,9 cm/17,3" FULL HD Display mit LED-Backlight (Full HD 1080)
- **1024 MB NVIDIA® GTX 285M**
- Intel® Core™ i7 Technologie
- DDR3 Arbeitsspeicher 1333 MHz
- bis zu zwei Fesplatten, HDMI
- Fingerprint, HDMI, Webcam
- Bluetooth, WLAN a/b/g/n,
- chocolate keys, Nummernblock

ab 1399,-€

T20



- 46,7 cm/18,4" FULL HD Display mit LED-Backlight (Full HD 1080)
- **2 x 1024 MB NVIDIA® GTX 285M SLI**
- Intel® Core™ i7 Technologie
- DDR3 Arbeitsspeicher 1333 MHz
- Fingerprint und IEEE 1394a, HDMI
- HDMI, DVI, Webcam, Bluetooth
- WLAN a/b/g/n, HotKeys,
- chocolate keys, Nummernblock

ab 1799,-€

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

MEIN PC, GANZ EINFACH

Windows® 7 ist nicht nur zuverlässiger und schneller, sondern vereinfacht auch Ihre täglichen Aufgaben. Und wir haben einige interessante neue Funktionen integriert, mit denen Sie Entertainment und digitale Medien einfacher nutzen können. Denn wenn Ihr PC einfacher ist, rückt ein Leben ohne Grenzen in greifbare Nähe.

one empfiehlt Original Windows® 7

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows 7 Home Premium

ATI RADEON GRAPHICS

inkl. Windows® 7 Home Premium
DVD-Brenner Laufwerk, Intel® P55 Express Chipsatz,
2 x PCI-E x16 x1, 5 x SATA2,
HDMI, DVI, Displayport, 7.1 Kanal Sound,
Front USB, 10 x USB 2.0, 1 x E-SATA, Gigabit LAN,
500 W Xigmatek Asgard Tower

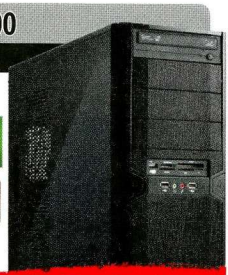


Intel® Core™ i5-750
mit 4 x 2.66 GHz

- **4096 MB** DDR3-Speicher 1333 MHz
- 1024 MB ATI Radeon™ **HD5770** mit DirectX®11 Unterstützung
- **1000 GB** SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.

769.- €
oder Finanzkauf 2) ab 16,48 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
Art-Nr. 8019

Intel® Core™2 Duo E7500
mit 2 x 2.93 GHz

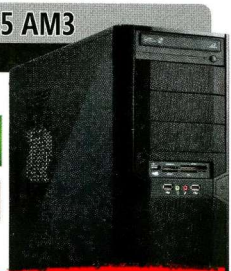


- **4096 MB** DDR2-Speicher 800 MHz
- 1024 MB ATI Radeon™ **HD5750** mit DirectX®11 Unterstützung
- **500** GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.

inkl. Windows® 7 Home Premium
DVD-Brenner Laufwerk, Intel® G31 Chipsatz,
1 x PCI-E x16 x1, 2 x PCI, 4 x SATA2,
HDMI, DVI, Displayport, VGA, 5.1 Kanal Sound,
Front USB, 8 x USB 2.0, LAN,
500 W Xigmatek Asgard Tower

569.- €
oder Finanzkauf 2) ab 16,21 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
Art-Nr. 7962

AMD Phenom™ II X4 955 AM3
mit 4 x 3.2 GHz

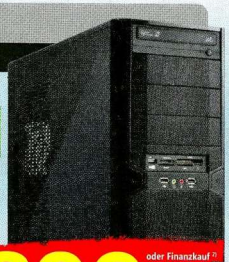


- **4096 MB** DDR3-Speicher 1333 MHz
- 1024 MB ATI Radeon™ **HD5770** mit DirectX®11 Unterstützung
- **1000 GB** SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.

inkl. Windows® 7 Home Premium
DVD-Brenner Laufwerk, AMD® 770 Chipsatz,
1 x PCI-E x16, 2 x PCI-E x1, 3 x PCI, 6 x SATA2,
HDMI, DVI, Displayport, 1 x VGA, 7.1 Kanal Sound,
Front USB, 10 x USB 2.0, Gigabit LAN,
500 W Xigmatek Asgard Tower

719.- €
oder Finanzkauf 2) ab 16,72 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate
Art-Nr. 8103

Intel® Core™ i5-750
mit 4 x 2.66 GHz



- **4096 MB** DDR3-Speicher 1333 MHz
- 896 MB NVIDIA® GeForce® **GTX 275**
- **750 GB** SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.

inkl. Windows® 7 Home Premium
DVD-Brenner Laufwerk, 16in1 Cardreader,
Intel® P55 Express Chipsatz,
2 x PCI-E x16, 2 x PCI, 5 x SATA2,
7.1 Kanal Sound, Front USB, 10 x USB 2.0,
1 x E-SATA, Gigabit LAN,
550 W BeQuiet Xigmatek Asgard Tower

899.- €
oder Finanzkauf 2) ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7897

Intel® Core™ i5-750
mit 4 x 2.66 GHz



- **4096 MB** DDR3-Speicher 1333 MHz
- 1024 MB ATI Radeon™ **HD5870** mit DirectX®11 Unterstützung
- **750 GB** SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.

inkl. Windows® 7 Home Premium
DVD-Brenner Laufwerk, Intel® P55 Express,
2 x PCI-E x16 x1, 5 x SATA2,
HDMI, DVI, Displayport,
7.1 Kanal Sound, Front USB,
10 x USB 2.0, 1 x E-SATA, Gigabit LAN,
550 W BeQuiet Xigmatek Asgard Tower

1069.- €
oder Finanzkauf 2) ab 20,01 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 8057

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Windows® 7 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

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. € 300,-	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. € 330,-	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
▶ MSI Radeon HD 5770 Hawk	Ca. € 160,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	875/2.400 MHz	800/40	0,3/0,4 Sone	52,2 Fps	36,2 Fps	2,57
Powercolor Radeon HD 4890 PCS+	Ca. € 180,-	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
Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X	Ca. € 160,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	860/2.400 MHz	800/80	0,3/0,7 Sone	52,2 Fps	36,2 Fps	2,62
Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X 2G	Ca. € 180,-	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	2,67
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
▶ Powercolor AX5750 PDH PCS	Ca. € 110,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0,3/0,5 Sone	43,7 Fps	31,0 Fps	2,85
Gainward GT 240 Golden Sample	Ca. € 85,-	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. € 220,-	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. € 290,-	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. € 190,-	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. € 140,-	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. € 150,-	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. € 300,-	P55	1.0B33/1.1	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	NF 200 SLI, 10 x SATA, 4 x E-SATA, Soundk.	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,631 Sek.	1,29
Gigabyte P55-UD6	Ca. € 180,-	P55	F3/1.0	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., 4 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,225 Sek.	1,35
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	Heatpipe	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. € 100,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,61
▶ OCZ Platinum XTC Ed. (OCZ2P10664GK)	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61

DDR3-RAM

Hersteller/Model (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Patriot Sector 5 Viper II (PW34G1600LLK)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8-24	860 MHz, 1,75 Volt	5-5-5-15/5-5-5-15	6-6-6-18	1,56
Kingston Hyper X (KHX1600C8D3K2/4GX)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-2000	9-9-9-24	840 MHz, 1,60 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	7-7-7-21	1,60
▶ G.Skill Ripjaws (F3-10666CL7D-4GBRH)	Ca. € 95,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1333	7-7-7-21	850 MHz, 1,60 Volt	7-7-7-21/7-7-7-21	8-8-8-24	1,63

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 bis 24 Zoll (16:9/16:10)	Preis	Anschlüsse	Reaktionszeit	Schlieren/Corona	Spielertauglich/Inputlag	Helligkeit (0, 50, 100 %)	Helligkeitsabweichung	Wertung
Samsung Snycmaster 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. € 190,-	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. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Keine/deutl. sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 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
Beng M2400HD (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 235,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 cd/m²	Maximal 16 %	2,20
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. € 380,-	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. € 500,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,53
▶ Teufel Concept E 220	Ca. € 220,-	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. € 115,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	Ca. € 130,-	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. € 70,-	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. € 130,-	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



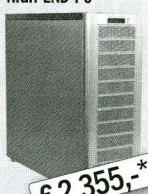
Prozessor:	€ 120,-
AMD Phenom II X4 940 BE (Sockel AM2+/AM3)	
Kühler:	€ 0,-
Boxed-Kühler	
Hauptplatine:	€ 70,-
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 90,-
OCZ Blade 2 x 2.048 MB, DDR2-1150, CL5	
Grafikkarte:	€ 140,-
Powercolor Radeon HD 5770 PCS+ (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 0,-
Onboard	
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:	€ 90,-
OCZ Blade 2 x 2.048 MB, DDR2-1150, CL5	
Grafikkarte:	€ 160,-
MSI Radeon HD 5770 Hawk (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 70,-
Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)	
Festplatte:	€ 85,-
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)	
Netzteil:	€ 65,-
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	
Gehäuse:	€ 60,-
Xigmatek Midgard	

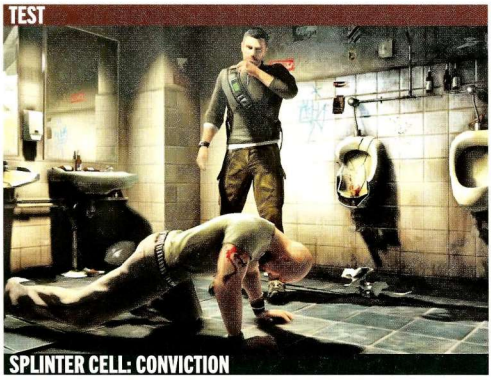
HIGH-END-PC



Prozessor:	€ 445,-
Core i7-870 (Sockel LGA 1166)	
Kühler:	€ 75,-
Noctua NH-D14	
Hauptplatine:	€ 300,-
MSI Big Bang Trinergy (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	€ 120,-
Patriot Sector 5 Viper II, 2 x 2.048 MB, DDR3-1600	
Grafikkarte:	€ 360,-
Asus Radeon HD 5870 (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 115,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)	
Festplatte:	€ 240,-
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)	
Netzteil:	€ 125,-
Enermax Modu82+ II (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:



Ex-Geheimagent Sam Fisher in privater Mission: Er will den Mörder seiner Tochter finden und ihm ganz langsam das Licht ausblasen. Was daraus wird und warum der Titel etwas ganz Besonderes ist, verrät unser Test.



Neues Inselparadies, alter Held: Stürzen Sie als Action-Macho Rico Rodriguez einen fiesen Diktator.



Ubisofts Knuddelkameraden gehen wieder ihren drei liebsten Hobbys nach: siedeln, siedeln und siedeln.



Tiberian Twilight, das letzte Kapitel der **Command & Conquer**-Saga auf dem PCA-Prüfstand.



Die erste vollwertige Erweiterung für Biowares Mega-Rollenspiel ausführlich getestet.



PC ACTION 05/10 + Film: Shinobi: Heart under Blade

Japan im Jahr 1614: Tokugawa ist es gelungen, das Reich zu einen. Aber wer tritt die Nachfolge des Herrschers an, wenn dieser das Zeitliche segnet? Ein Turnier, in dem Ninja-Meister Hattori Hanzo und seine Shinobi gegen Krieger eines anderen Clans antreten, soll die Entscheidung bringen. Tolle inszenierte Fernost-Action!

Ab 14.04.2010 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
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Taybe Kurtoglu
Trainees Viktor Eippert, Matthias Mohr, 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 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 © Blizzard
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Waderstorfer

Verlagsleitung Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcaction.de

Online-Chefredaktion Florian Stangl
Redaktion Christian Gürnth
Entwicklung Aykut Arik, René Giering, Marc Polatschek, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
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 Print 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
Schweiz und Rest der Welt: PC ACTION DVD € 75,00; PC ACTION + Film € 101,00

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dvv.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.

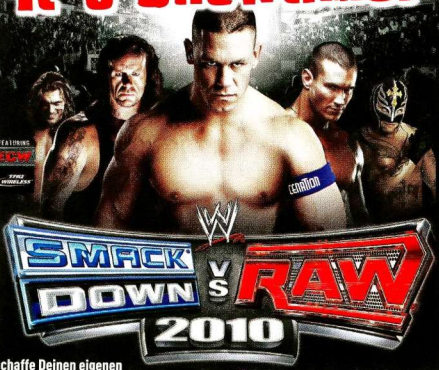
Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY², COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

It´s Showtime!

SMS an 84200*

0900-084200* | 84200*

HANDY SPIELE 1



NEED FOR SPEED SHIFT
spiel8753

WORLD SERIES OF POKER: HOLD'EM LEGEND
spiel8754

DIE SIMS™ 3
spiel8759

TATTOO TYCOON
spiel8760

JAMES CAMERON´S AVATAR
spiel8755

EA SPORTS™ FIFA 10
spiel8756

JEWEL QUEST III WORLD ADVENTURES
spiel8761

EA SPORTS™ FUSSBALL MANAGER 10
spiel8762

GEHIRN JOGGEN 3 MIT DR. KAWASHIMA
spiel8757

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE FORCE RECON
spiel8758

Erschaffe Deinen eigenen Kämpfer, stelle Dich den Superstars von SmackDown, Raw und ECW und bringe es zu legendärem Ruhm. Kämpfen auf dem Handy war nie besser!

HANDY SPIEL 1
spiel8770

BUZZ! QUIZ WORLD
spiel8763

PARTY ISLAND SOLITAIRE 16-PACK
spiel8764

WORMS 2010
spiel8765

PRO EVOLUTION SOCCER 2010
spiel8766

DIE SIMPSONS ARCADE
spiel8767

TETRIS REVOLUTION
spiel8768

WER WIRD MILLIONÄR? 10 JAHRE
spiel8769

REAL KLINGELTÖNE 3 SONGS IN VOLLER LÄNGE 4

	3 Real Klingeltöne	4 Songs in voller Länge	
LADY GAGA - BAD ROMANCE	titel6373	song2392	(4:55)
KE$HA - TIK TOK	titel6374	song2393	(3:20)
BUSHIDO - ALLES WIRD GUT	titel6375	–	–
KERI HILSON - I LIKE	titel6376	song2394	(3:38)
AURA DIONE - I WILL LOVE YOU MONDAY (365)	titel6377	song2395	(3:23)
FRAUENARZT & MANNY MARC - DISCO POGO	titel6378	song2396	(3:29)
FAULI - JAMMI JAMMI	titel6379	song2397	(2:28)
BLACK EYED PEAS - MEET ME HALFWAY	titel6380	song2398	(4:44)
FRAUENARZT & MANNY MARC - DAS GEHT AB	titel6381	song2399	(3:30)
UNHEILIG - GEBOREN UM ZU LEBEN	titel6382	song2400	(3:50)
AC/DC - HIGHWAY TO HELL	titel6383	song2401	(3:20)
JÜRGEN DREWS - ICH BAU DIR EIN SCHLOSS	titel6384	song2402	(3:06)
CULCHA CANDELA - MONSTA	titel6385	song2403	(3:18)
OWL CITY - FIREFLIES	titel6386	song2404	(3:49)
TIMBALAND - MORNING AFTER DARK	titel6387	song2405	(4:02)

APPS 2 GRANDIOS!

Für jede Lebenslage ein kleiner Helfer.

OPERA MINI
handy6596

NACKT SCANNER
handy6597

POLIZEIFUNK
handy6598

ÜBERSETZER+
handy6599

NUMMERN SCANNER
handy6600

HANDY BIER
handy6601

TWITTIX
handy6602

X-RAY SCANNER
handy6603

IM+ INSTANT MESSENGER
handy6604

INTERAKTIVE LOGOS 3

SMS an 84200*

WITZIG! Dein Handy lebt und reagiert auf den Batteriestand.



pic1181 | pic1182 | pic1183

pic1184 | pic1185 | pic1186

HANDY THEMEN 3

DEIN NORMALES HANDY-MENÜ IST DIR ZU LANGWEILIG? DANN WÄHLE JETZT ZWISCHEN DIESEN INNOVATIVEN STYLINGS!



theme2246 | theme2247 | theme2248 | theme2249 | theme2250 | theme2251

WIE BESTELLE ICH?

1. Sende das Bestellwort (z.B. für Die Sims™ 3 sende spiel8759) an **84200***
2. Klick den Downloadlink
3. Finde Dein Produkt und starte den Download

*Jedes Abo nur (D) €5,99/Woche, (AT) €6,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Inhalte: 1 4 Gutscheine im Ringtoneking TopFun Sparabo (Spiele/SMS-Abfragen, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopfun per SMS. 2 4 Gutscheine im Ringtoneking TopSoft Sparabo (Software, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopsoft per SMS. 3 6 Gutscheine im Ringtoneking TopEnjoy Sparabo (Töne/Logos/Funvideos, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopenjoy per SMS. 4 8 Gutscheine im Ringtoneking TopChart Sparabo (Songs/Musikvideos, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopchart per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de, www.ringtoneking.at, www.ringtoneking.ch
auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 01805555600 (0,14 €/Min DTAG, Mobilnetzabweichend) (AT) 0820555610 (0,15 €/Min) (CH) 0848000146. Mindestalter 16 Jahre.

FA, the EA logo, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, The Sims, The Sims 3 logo and The Sims Plumbob Design, JEWEL QUEST and IWIN wordmarks and logos and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX, THE SIMPSONS, THE SIMPSONS characters, associated logos and wordmarks are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities. Tetris ©/® 1995-2009 Tetris®/ Holding LLC. Official FIFA licensed product. © / ™ The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Brain Exercise © ©2004- 2009 NINE. NINE All other trademarks are the property of their respective owners. / World Series of Poker™, WSOP® and related designs are trademarks of Harrah's License Company, LLC. Used with permission. This product is intended for use by those of legal age or older for amusement purposes only. / © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. / © 2009 Activision Publishing, Inc. Activision. Call of Duty und Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. / © 2010, www.handy-games.com / BuzzTM! Quiz World © 2009 SCEE. Herausgegeben von Player X Ltd. / Party Island(TM) Solitaire 16-Pack © 2009 Digital Chocolate. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective holders. / GAME CODE AND CERTAIN AUDIO VISUAL MATERIALS © 2009 ELECTRONIC ARTS INC. EA AND THE EA LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED. WORMS © 2009 TEAM 17 SOFTWARE. WORMS AND TEAM 17 ARE REGISTERED OR TRADEMARKS OF TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. ORIGINAL CONCEPT ANDY DAVIDSON. / Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNIT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE is a trade mark of the adidas Group, used with permission. © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2009 Konami Digital Entertainment. / WER WIRD MILLIONÄR? 10 JAHRE. Glu Mobile © 2009 Glu Mobile Inc. All Rights Reserved. Glu and the 'Gman' logo are trademarks of Glu Mobile Inc in the U.S. and/or other countries. Who Wants To Be A Millionaire? Logo, TM and © 2009 Zweyotaffic. All rights reserved. Ask The Audience, 50:50, Phone-A-Friend and People Speak are trademarks of Zweyotaffic. UK Rights Limited. All trademarks are the property of their respective owners. www.glu.com. For support contact support@glu.com / © & TM by Opera Software ASA. All rights reserved. / © 2002-2009 SHAPE Services GmbH. All rights reserved. Developed by SHAPE Services. / © 2009, 5C-Basic / © 2009 MejorsMobile / © 2008 MobileActive Ltd. All rights reserved. Developed and published by MobileActive Ltd. Any copying, modification, distribution or public display of this software without the written consent of MobileActive Ltd. is strictly prohibited. This software is provided without warranty of any kind. MobileActive Limited will not be liable for any consequential or incidental damages relating to your use of this software. / © 2002-2009 SHAPE Services GmbH. All rights reserved. Developed by SHAPE Services. / Alle World Wrestling Entertainment Programme, Künstlernamen, Bilder, Portraits, Slogans, Wrestling Moves, Wartzeichen, Logos und Copyrights sind exklusives Eigentum der World Wrestling Entertainment, Inc. und deren Tochterunternehmen. Alle anderen Warenzeichen, Logos und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. © 2009 World Wrestling Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2009 THQ/Jakks Pacific, LLC. Verwendet unter exklusiver Lizenz von THQ/Jakks Pacific, LLC. Jakks Pacific und das Jakks Pacific-Logo sind Warenzeichen der Jakks Pacific, Inc. THQ und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der THQ Inc. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der THQ Wireless Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen, Logos und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

Das Allerletzte

(= extremst kranker Mist, der woanders keinen Platz mehr gefunden hat)

Flaute im Posteingang

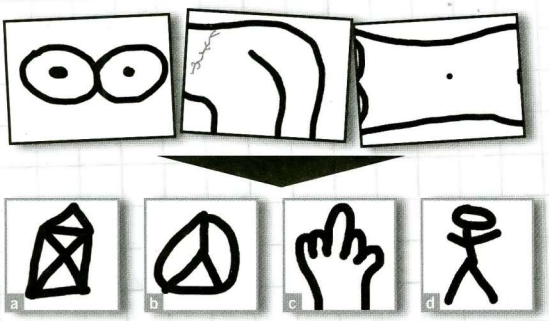
Sind Sie nur doof oder auch faul? Oder am Ende sogar beides? Wie, wenn nicht mit „Hab isch nischt getscheckt!“ oder „Bin isch fiel tsu faul tsu!“, können Sie erklären, dass nicht einmal drei Leser an unserer Umfrage (vgl. „Wunschkonzert“) in der letzten Ausgabe teilgenommen haben? Um zumindest die Sache mit der Dummheit ausschließen (oder bekräftigen) zu können, dieses Mal ein kleiner IQ-Test. Los, mitmachen!

Logisches Denken:

Aufgabe 1) Welche Zahl gehört anstelle des Fragezeichens: **1, 3, 3?**

Aufgabe 2) Welcher Begriff passt nicht zu den anderen:
Monologe, Dialoge, Urologe

Aufgabe 3) Welches der Muster „a“ bis “d“ setzt die Reihe logisch fort:





Wolfgang Fischer

VERBRAUCH	> 5 Maß pro Abend
LEISTUNG	0,6 A/H*, 2,1 W/A**, 0,13 T/A***
PREIS(E)	Grimmig-Preis für böse guckende Journalisten 2008, Schönste Der-Denker-Interpretation, Stadtfest Neumarkt, 1999
BESCHLEUNIGUNG	7,2 s auf 100 km/h (RX-8)
BESONDERHEITEN	Subjekt ist mit knapp 2 m² Hautfläche ein überdurchschnittlich oberflächlicher Mensch

* A/H = Artikel pro Heft ** W/A = Witze pro Artikel *** T/A = Titten pro Artikel

Räumliche Vorstellungskraft:

Aufgabe 4) Stellen Sie sich einen Raum vor.

Verständnis für *Anal*ogien

Aufgabe 5) Rosette verhält sich zu Enddarm wie:
- **a) Türsteher zu Disko**
- **b) Türsteher zu Barkeeper**
- **c) Türsteher zu betrunkenem Türken, der vor der Disko randaliert**

Aufgabe 6) Flatulenz verhält sich zu Erbseneintopf wie:
- **a) Viel zu bescheuert**
- **b) 4 zu 1 (Greuther Fürth Auswärtssieg)**
- **c) Süßlicher Würfelhusten zu rosafarbenen Alkopops**

Aufgabe 7) Darm-Krebs verhält sich zu Darm-Zwillinge wie:
- **a) Garnele zu Hummer**
- **b) Sie zu Ihrem Nachbarn**
- **c) Dummer IQ-Test zu Ende**

Wunschkonzert

Einer hat allerdings doch auf unsere Leserbefragung vom letzten Mal geantwortet. Danke dafür, Marcel Zager. Jedoch werden wir aus deinen Kreuzchen nicht ganz schlau: Du wünschst dir nur Bilder und die Buchstaben a, e, i, o, u, y und ß. Damit kann man ja noch nicht einmal PC ACTION buchstabieren ....

Der große PCA-Fortsetzungsroman #5

„... Geschmack auf seiner Zunge ...“




James Cameron
LESEPAUSE
3 FILME AUF DVD
DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN
WIDESCREEN
KAMPF DER TITANEN
3 FILME AUF DER HEFT-DVD
TAKEDOWN
DARK KNIGHT
30 ROCK
DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN
//JETZT NEU!
MEHR KINO ★ MEHR STARS ★ MEHR ENTERTAINMENT

ASSASSIN'S CREED II

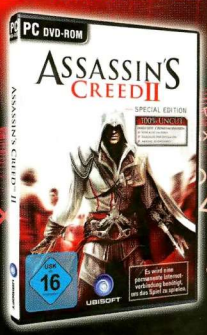
AUSSERDEM ERHÄLTLICH:
MIT KURZFILM-DVD
+ BONUSMISSIONEN



JETZT ERHÄLTLICH!

WWW.ASSASSINSCREED.COM

LIMITIERTE ERSTAUFLAGE
NUR FÜR KURZE ZEIT!



UBISOFT

PC DVD ROM

100% UNCUT
INKLUSIVE BONUSMISSION
«ARSENAL SCHIFFSWERFT»
INKLUSIVE WENDECOVER
OHNE USK LOGO

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.