

MONSTER-HUNTER-AKTION: HD-Fernseher abstauben!

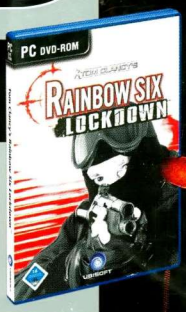
TEST: Command & Conquer 4, Just Cause 2, Dragon Age: Origins – Awakening, Prison Break

VORSCHAU: Mafia 2, Test Drive Unlimited 2, Splinter Cell: Conviction, Hunted, F1 2010

PC ACTION

www.pcaction.de

VOLLVERSION AUF DER HEFT-DVD



RAINBOW SIX LOCKDOWN

Taktik-Shooter mit umfangreicher Solo-Kampagne und packenden Mehrspieler-Modi!

+ GRATIS-ROLLENSPIELE

BOUNTY BAY ONLINE
Kostenloses Online-Rollenspiel mit innovativer Piraten-Thematik

+ ITEM-CODE im Wert von **€ 5,-**

REGNUM ONLINE
Klassisches Fantasy-MMORPG ohne monatliche Grundgebühren

+ VIDEOS & TRAILER

Starcraft 2 • Black Prophecy
Splinter Cell: Conviction
Deus Ex 3 • Medal of Honor
PCA dreht durch • Der Planer 4
Dragon Age: Origins – Awakening

+ MODS & MAPS

Crysis • Fallout 3 • Dragon Age
The Elder Scrolls 4: Oblivion



HORROR-SHOOTER EXKLUSIV ENTHÜLLT!

FEAR 3

Story mit Koop-Modus, neues Deckungssystem, noch mehr Grusel und eine schwangere Alma, yeah!

ENDLICH: ERSTE BILDER UND VIDEOS

THE WITCHER 2

So geht das düster-brutale Rollenspiel weiter!

+ ITEM-CODE für The Witcher Versus im Wert von **€ 10,-**



USK ab 16 freigegeben

4 195002 705506 05

05/2010
€ 5,50

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

STARKE KONKURRENZ FÜR GTA

TRUE CRIME

Derbe Prügeleinlagen, coole Motorrad-Tricks und käufliche Frauen: Ein Spiel für Kerle!


DESIGN
TRIFFT
ENTERTAINMENT
NOKIA X6
WWW.NOKIA.DE
X6
NOKIA
facebook
Beend.
News Feed
Ereign.
Daniel Heine Ich freu mich: die Suche nach der Buche war erfolgreich!
vor 30 Minuten
7 Kommentare · Mögen
Katja Rensch Ritsch, Ratsch, war beim Friseur
vor etwa einer Stunde
79 Kommentare · Mögen
Julia Klein Wochenende verplant, muss mein neues Sofa einweihen.
vor 2 Stunden
5 Kommentare · Mögen
Michael Schmidt hat die Kuh vom Eis geholt.
vor 4 Stunden
Privat
Stefan
Freunde
Fotos
Eingang
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.

Herzlich willkommen ...

Arbeitskollegen sieht man so oft, da fühlt man sich fast wie in einer Familie.

Schuster: Was machen wir denn hier? Autogenes Training ist doch erst am Donnerstag ...

Brehme: Was? Ich dachte, wir fahren zu einer Taufe, hat der Fischer vorhin nicht von „Familie" und „Paten" geredet?

Fischer: Offensichtlich wurden Sie bei Ihrer Taufe zu lange unter Wasser gehalten! Wir fahren nirgendwo hin, wir mimen nur die Mafiosi, weil wir uns so auf **Mafia 2** freuen, capisce?

Brehme: Capisce? Au ja, gerne, aber bitte ohne Zwiebeln! Apropos Zwiebeln: Auf was zielt der Krauß da eigentlich? Auf die Tauben?

Krauß: Nein, ich würde doch niemals auf Hörbehinderte feuern! Ich kann nur nicht hinsehen, wenn jemand von mir erschossen wird.

Schuster: Wie weit ist es noch bis zu diesem **Mafia 2**? Und wo liegt das überhaupt? Ich kann das große Gewehr nicht mehr lange halten.

Fischer: Mafia 2 liegt auf Seite 54 und Sie halten das Teil noch eine Weile – Drive-by-Shootings sind nämlich wie die Lottozahlen: Ohne Gewehr kann man dabei nur verlieren.

Brehme: Oder gewinnen! Denn als ich das letzte Mal mit einer Knarre hinten im Auto saß, kam neun Monate später mein Sohn auf die Welt.

Krauß: Hilfe! Lasst mich hier raus! Schnell! Ich will noch nicht schwanger werden!



Zahlen & Fakten

Verrückt, was in den paar Wochen zwischen zwei PC ACTION-Ausgaben so alles passiert ...

▶ **0 Anspruch ...**
... hatte das Rätsel, das wir letzte Ausgabe hier versteckten. Natürlich war ***Lost*** *die richtige Lösung. Dieses Mal wird es schwieriger: Welche Zahlenfolge haben wir heute hier versteckt?*

▶ **1 Redakteur ...**
... hat sich während dieser Produktion in den Urlaub verzogen. Wir sagen Ihnen aber nicht, welcher. Dank aber an das russische Kollegenschwein, das uns seine Arbeit dagelassen hat!

▶ **1 Aprilscherz ...**
... sollte sich eigentlich mindestens in diesem Heft verstecken. Falls Sie ihn finden, geben Sie ihn bitte bei leserbriefe@pcaction.de ab.

▶ **Kommen 2 ...**
*... **Counter-Strike**-Spieler in eine Bar ...*

▶ **3 Tage vor ...**
... Heftabgabe passierte ein großes Unglück: Fischer verschluckte sich an einem Salatblatt und musste husten. Scheiß-Grünzeug!

▶ **Einen 5er für denjenigen ...**
... der uns vier Euro in Münzen vorbeibringt.

▶ **„Die Acht (8) ist ...**
... die natürliche Zahl zwischen Sieben und Neun." Danke, Onkel Wikipedia.

INHALT
Ausgabe 05/10







THORSTEN MEINT:
Der Koop-Modus sieht vielversprechend aus und die Schock-Momente sitzen punktgenau. Ob auch der Rest stimmt, wird sich zeigen.

Vorschau | Fear 3

Heftinhalt 05/10

► mit einem solchen Pfeil gekenzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

Editorial	3
DVD-Inhalt	6
Client auf DVD: Regnum Online	8
Client auf DVD: Bounty Bay Online	9

Vorschau

Black Prophecy	64
Blur	74
Der Patrizier 4	70
F1 2010	76
► Fear 3	38
Hunted: The Demon's Forge	66
Mafia 2	54
Most Wanted-Spiele	30
Splinter Cell: Conviction	60
Test Drive Unlimited 2	72
► The Witcher 2	50
► True Crime	46
Magazin |	
Blacklight: Tango Down	36
Borderlands: The Secret Armory of Gen. Knoxx	33
Darksiders	32
Divinity 2: Flames of Vengeance	33
GTA: Episodes from Liberty City	35
Lustobjekt: Mass Effect 2	36
Need for Speed World	34
Portal 2	32
Sam & Max: The Devil's Playground	33
Sniper: Ghost Warrior	34
The Witcher Versus	36
Tron Evolution	35

Test

Battlefield: Bad Company 2 (Mehrspielertest)	90
Chronostorm	104
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	96
Die Siedler 7	94
Die Tudors	107
Dragon Age: Origins – Awakening	86
Future Wars	102
Germany's Next Top Model – Das offizielle Spiel zur Staffel 2010	106
I'm not alone	98
Just Cause 2	80
Kalender und Releaseliste	108
Meinungsmache	79
Prison Break: The Conspiracy	100
So testen wir	78
Top-Entwickler	112
Top-Spiele	110

Extra

Blu-ray |	
Avatar: Aufbruch nach Pandora	116
District 9	115
DVD |	
Cargo	115
Kino |	
Alice im Wunderland	117
Green Zone	116
Männer, die auf Ziegen starren	116
Precious – Das Leben ist kostbar	115
Shutter Island	116
Konsole |	
Lost Planet 2 (PS3/Xbox 360)	114
Monster Hunter Tri (Wii)	115
More Heroes 2: Desperate Struggle (Wii)	116
Super Street Fighter 4 (PS3/Xbox 360)	117
Yakuza 3 (PS3)	117



54

SEBASTIAN MEINT: Spielwelt, Charaktere und Gameplay wirken absolut glaubwürdig. **Mafia 2** zählt zu meinen absoluten Favoriten für 2010.

Vorschau | Mafia 2



80

JÜRGEN MEINT: **Just Cause 2** hat einen Haken. Nein, eigentlich zwei – die nutzt man als Greifhaken. Ob es noch mehr Haken gibt, lesen Sie im Test.

Test | Just Cause 2

Mods & Maps |

Crysis 120
Dragon Age: Origins 126, 127
Fallout 3 121
Half-Life 2 122, 123
Left 4 Dead 2 120
Neverwinter Nights 2 124
The Elder Scrolls 4: Oblivion 121

Musik |

Rhapsody of Fire:
The Frozen Tears Of Angels 115
Sonic Syndicate: We Rule The Night 117
Tryptikon: Eparistera Daimones 116

www.pcaction.de |

Players.Community.Action 128
Shop 129

Technik

Einkaufsführer: Das sind geile Teile 142
Praxis: 30 Prozessoren im Spiele-Check unter Windows 7 138
Praxis: Windows 7 optimal nutzen 130

Meinungen

Entwickler-Challenge 20
Jahresrückblick 2003 26
Interview: PCA spricht mit Chris Avellone 24
Kolumne 13
Leserbriefe 14
Redaktionsvorstellung 10
Streitgespräch 22

Abspann

Das Allerletzte 146
Impressum und Heftvorschau 144

AUF DVD – HIGHLIGHTS

Vollversion: **Rainbow Six: Lockdown**
Spiele-Clients: **Bounty Bay Online** | **Regnum Online** | Videos: **Mafia 2** | **Splinter Cell: Conviction** | **The Witcher 2** (Trailer)
Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 6.

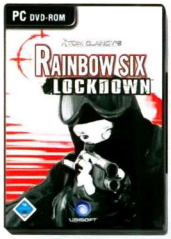
Gutschein-Codes

Sie finden die auf dem Cover des Magazins abgebildeten Codes zu **The Witcher Versus** und **Bounty Bay Online** auf eingehefteten Karten zwischen den Seiten 74 und 75. Wie Sie die jeweiligen Codes einlösen, verraten wir Ihnen auf Seite 36 (**The Witcher Versus**) beziehungsweise auf Seite 9 (**Bounty Bay Online**).

SPIELE IM HEFT

Battlefield: Bad Company 2, Test 90
Black Prophecy, Vorschau 64
Blacklight: Tango Down, Magazin 36
Blur, Vorschau 74
Borderlands: The Secret Armory of General Knoxx, Magazin 33
Chronostorm, Test 104
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight, Test 96
Crysis, Mods & Maps 120
Darksiders, Magazin 32
Der Patrizier 4, Vorschau 70
Die Siedler 7, Test 94
Die Tudors, Test 107
Divinity 2: Flames of Vengeance, Magazin 33
Dragon Age: Origins, Mods & Maps 126, 127
Dragon Age: Origins – Awakening, Test 86
F1 2010, Vorschau 76
Fallout 3, Mods & Maps 121
Fear 3, Vorschau 38
Future Wars, Test 102
Germany's Next Top Model: Das offizielle Spiel zur Staffel 2010, Test 106
GTA: Episodes from Liberty City, Magazin 35
Half-Life 2, Mods & Maps 122, 123
Hunted: The Demon's Forge, Vorschau 66
I'm not alone, Test 98
Just Cause 2, Test 80
Left 4 Dead 2, Mods & Maps 120
Lost Planet 2 (PS3/Xbox 360), Extra 114
Mafia 2, Vorschau 54
Mass Effect 2, Magazin 36
Monster Hunter Tri (Wii), Extra 115
More Heroes: Desperate Struggle (Wii), Extra 116
Need for Speed World, Magazin 34
Neverwinter Nights 2, Mods & Maps 124
Portal 2, Magazin 32
Prison Break: The Conspiracy, Test 100
Sam & Max: The Devil's Playground, Magazin 33
Sniper: Ghost Warrior, Magazin 34
Splinter Cell: Conviction, Vorschau 60
Super Street Fighter 4 (PS3/Xbox 360), Extra 117
Test Drive Unlimited 2, Vorschau 72
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps 121
The Witcher 2, Vorschau 50
The Witcher Versus, Magazin 36
Tomb Raider, Magazin 35
Tron Evolution, Magazin 35
True Crime, Vorschau 46
Yakuza 3 (PS3), Extra 117

Vollversionen

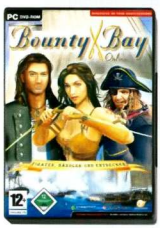


Rainbow Six: Lockdown

Und Action! Mit unserer Vollversion nehmen Sie den Kampf gegen ein Terrornetzwerk auf, das die Welt bedroht. Oder Sie suchen die Herausforderung im Mehrspielerteil mit einigen Freunden.

GENRE	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Internet/LAN
INTERNET	http://rainbowsixgame.de.ubi.com

Bounty Bay Online Client



Heehoo und 'ne Buddel voll Rum! Bereisen Sie die Weltmeere mit Ihren Mitspielern und machen Sie sich einen Namen als Eroberer, Pirat oder Händler.

GENRE	MMORPG
VORAUSSETZUNG	1,2 GHz, 64 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Internet
INTERNET	www.bountybayonline.com/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



Warum alte Fans ihre Serie nicht wiedererkennen.



Das gelungene Add-on liefert noch mehr Action.



Echt wahr: Wir haben es endlich selbst gespielt!



Sam Fisher kam leider zu spät zum Test.



Wir berichten von unzähligen Stunden in der Beta.



Der weiße Wolf kehrt zurück. Erste bewegte Bilder!

Mods & Maps/Infos ab Seite 120

Shinobi

Nur in:



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. Toll inszenierte Fernost-Action!



Mod: Dragon Age: Origins – Master's Desire



Mod: Half-Life 2: Kingdoms Collide



Werden Sie zum Monsterjäger und gewinnen Sie tolle Preise!

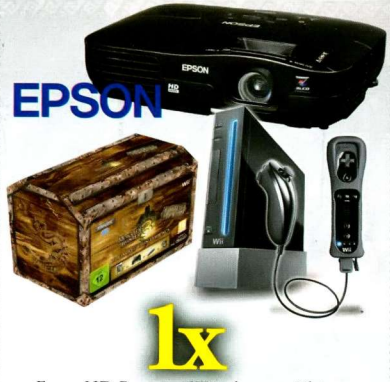
Passend zum Europa-Debüt von **Monster Hunter Tri** veranstaltet PC ACTION in Zusammenarbeit mit Nintendo eine große Monsterjagd, in der es eine Menge hochkarätiger Preise zu gewinnen gibt. Alles, was Sie dafür tun müssen: in der vorliegenden Ausgabe die drei versteckten Monster finden und dann im Internet die Seite monster-hunter.pcaction.de aufsuchen. Dort sehen Sie in einem Kasten neun Monster, unter denen Sie die drei, die Sie in der Ausgabe 05 der PC ACTION entdeckt haben, einfach anklicken. Wenn Sie die richtigen Monster ausgewählt haben, landen Sie auch schon auf der Teilnahmeseite, wo Sie nur noch Ihren Namen und Ihre Anschrift eingeben, um an der Verlosung teilzunehmen.

Viel Spaß und Erfolg bei der Monsterjagd!

Das gibt's zu gewinnen:



Toshiba 42-Zoll Full HD LCD-TV + Wii Schwarz + Ultimate Hunter Pack (Spiel + Classic Controller Pro + Wii Speak + Figur)



Epson HD-Beamer + Wii schwarz + Ultimate Hunter Pack (Spiel + Classic Controller Pro + Wii Speak + Figur)



Wii schwarz + Hunter Pack



Monster Hunter-
Überraschungs-Jägerpakete

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo, Capcom und der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 12.05.2010

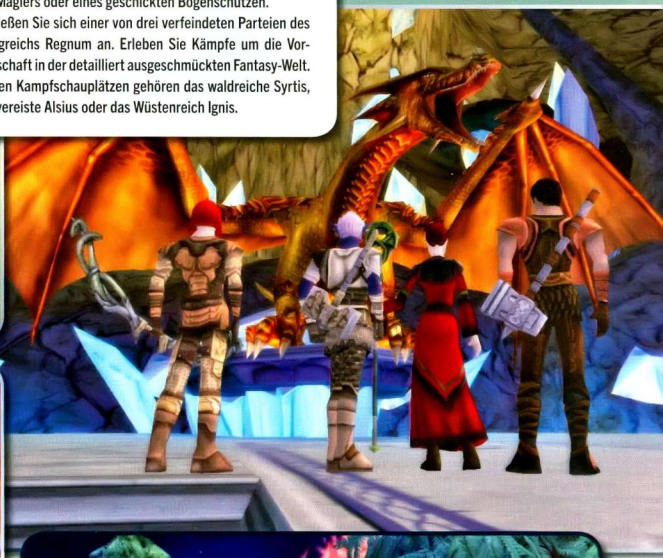
Client auf DVD

Regnum Online

- Kostenloses 3D-Online-Rollenspiel (MMORPG)
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines mutigen Kriegers, eines weisen Magiers oder eines geschickten Bogenschützen.
- Schließen Sie sich einer von drei verfeindeten Parteien des Königreichs Regnum an. Erleben Sie Kämpfe um die Vorherrschaft in der detailliert ausgeschmückten Fantasy-Welt. Zu den Kampfschauplätzen gehören das waldreiche Syrtis, das vereiste Alsius oder das Wüstenreich Ignis.









MOTIVIERENDE ONLINE-MECHANISMEN:

- Gewaltige Schlachtfelder für mitreißende PvP- und PvE-Schlachten (Kämpfe und Schlachten gegen andere Mitspieler oder computergesteuerte Gegner)
- Machen Sie sich mit Mitspielern in einer Gruppe auf und lösen Sie spannende, knifflige und fordernde Quests oder gründen Sie eine Gilde und ziehen Sie gegen gegnerische Gilden in den Krieg.
- Bauen Sie Ihre Spielfigur vom schwachen Anfänger zum mächtigen Kämpfer aus.



MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

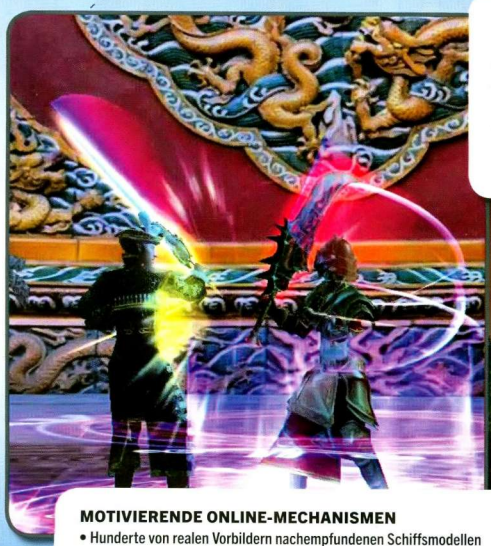
- CPU: Intel Pentium 4 2,4 GHz/AMD Athlon 2500+
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce 2MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 1,5 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Internetanschluss: DSL

Client auf DVD

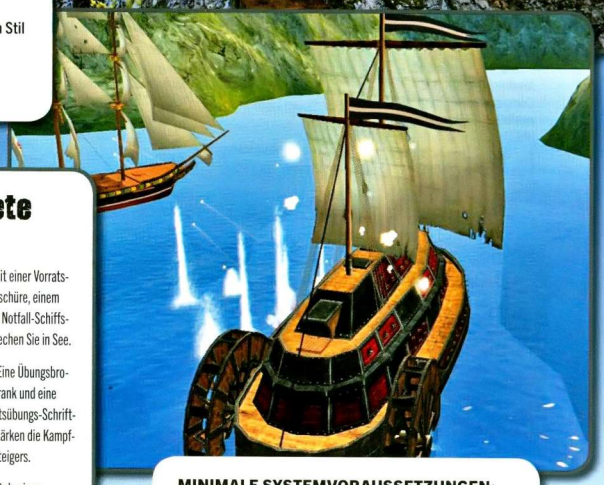
Bounty Bay Online

Exklusive Code-Karte für die PC ACTION-Startersets zwischen Seite 74 und 75

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer Seefahrer-Welt
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines aufstrebenden Helden zur Zeit der großen Weltenentdecker und Piraten vergangener Jahrhunderte.
- Ob Sie sich als ehrlicher Landwirt, geschickter Handwerker, gewiefter Händler, neugieriger Entdecker oder als furchtloser Pirat versuchen, liegt allein in Ihrer Hand.







MOTIVIERENDE ONLINE-MECHANISMEN

- Hunderte von realen Vorbildern nachempfundenen Schiffsmodellen
- Auf- und umrüstbare Schiffe
- Über 60 historische Städte und Häfen in korrektem architektonischem Stil
- 5 verschiedene Charakterklassen
- Versteckte Piratennester
- Umfangreiches Questsystem mit dynamischen und statischen Quests

Exklusive PC ACTION-Starter-Pakete

So kommen Sie an die exklusiven Pakete.

Registrieren Sie sich für einen Free-to-play-Account auf www.bountybayonline.de. Gehen Sie auf der Webseite in der rechten Leiste auf den *Itemshop*. Loggen Sie sich mit Ihren Account-Daten ein. Klicken Sie auf den Menüpunkt *Punkte aufladen*. Geben Sie Ihren Key-Code für das Starterpaket (im Heft zwischen Seite 74 und 75) in das leere Feld neben *Key/Gutscheincode* ein. Klicken Sie auf *Aktivieren*. Daraufhin wird das Starterpaket Ihrem Account gutgeschrieben. Starten Sie nun **Bounty Bay Online** und loggen Sie sich mit Ihrer Benutzerkennung ins Spiel ein. Für eine Anleitung, wie Sie an die Pakete kommen, besuchen Sie die Webseite http://www.bountybayonline.de/de/articles,id54,0,pc_action_erste_schritte.html.



SEEFAHRER-PAKET: Mit einer Vorratskiste, einer Übungsbroschüre, einem Windzauber und einem Notfall-Schiffsreparatur-Werkzeug stechen Sie in See.



LANDKAMPF-PAKET: Eine Übungsbroschüre, ein Erholungstrank und eine automatische Fähigkeitsübungs-Schriftrolle für Muskelkraft stärken die Kampffertigkeiten eines Einsteigers.



CRAFTING-PAKET: Mittels einer Übungsbroschüre, eines Chronografen für junge Pflanzeninseln, des Chronografen für junge Erzminen, des Chronografen für Fischereigründe und einer Versuchsanbaukarte versorgen Sie sich anfangs besser mit Rohstoffen.

MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

- CPU: 1,2 GHz Petium III oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 128 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce 4MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 2,5 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista
- Internetverbindung: ISDN

Die Redaktion

Diese kommenden Grimme-Preisträger, Oscar-Anwärter und ehemaligen Kunststudenten arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



SPIELT:
... **God of War 3** (PS3), **I'm not alone** (ZX Spectrum)

HÖRT:
... Sonic Syndicate: **We Rule the Night** und Warrel Dane: **Praises to the War Machine**

SIEHT:
... **The Unit: Season 4** und **30 Rock: Season 3**

ISST:
... das Gleiche wie die letzten vier Wochen: Currywust mit Pommes aus der fiesen Würstchenbude, die neu neben dem Verlag eröffnet hat.

FRAGT:
... welcher übergewichtige Vollhorst dem Russen Urlaub gewährt hat???

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



SPIELT:
... **Bad Company 2** (PC, Level 11), **Bad Company 2** (Xbox, Level 10), **Bad Company 2** (Singleplayer) und **Plants vs. Zombies** (iPod)

NERVT:
... seine Kollegen mit einem überdimensionalen Plastikgewehr

SIEHT:
... **Big Bang Theory** (Staffel 3), Bikini Driving School (Podcast)

MALT:
... den Teufel an die Wand. Aber er kann irgendwie keine Wand finden, an der er ein Fischer-Ganzkörperporträt unterbringt.

ALEXANDER FRANK // REDAKTEUR



SPIELT:
... mit dem Gedanken, sich im Urlaub eine neue Flasche Wodka aufzumachen. Wäre die dritte heute – und das noch vor 11 Uhr!

HÖRT:
... wie ihm seine Freundin ins Ohr plärrt, dass sie seinen Alkoholismus nicht gut findet.

SIEHT:
... das Leben an seinem inneren Auge vorbeiziehen

ISST:
... mit Käse überbackene Nachos. Zusammen mit Apfelsaft und Krautsalat eine tödliche Mischung. Liebe Kinder: zu Hause nur probieren, wenn der Weg zum WC kurz und frei ist.

MARC BREHME // REDAKTEUR



SPIELT:
... **Dragon Age: Origins – Awakening** (PC), **Bad Company 2** (PC), zum zweiten Mal **Heavy Rain** (PS3) und **Ace Attorney Miles Edgeworth: Investigations** (NDS)

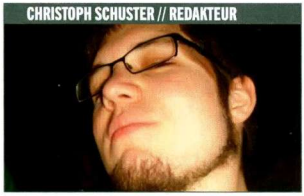
HÖRT:
... die Glocken läuten

SIEHT:
... **Big Bang Theory** (Staffel 1 &2) – Dank an Herrn Krauß für diesen Tipp!

ISST:
... mal wieder zu viele ungesunde Sachen

TRINKT:
... leckeres Volvic Apfel.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



SPIELT:
... **Batman: Arkham Asylum**, ein Hammerteil. Und dank **Awakening** wieder **Dragon Age** – Sucht, lass nach!

HÖRT:
... **No Guts, no Glory** von Airbourne und köpft dazu eine Flasche Jacky – hellyeah! Außerdem 30 Seconds to Mars live im Zenith. Cool war's!

SIEHT:
... mal wieder unheimlich gut aus, dank seiner Pornobrille – Rock 'n' Roll, ihr Bitches! So kann der Sommer endlich kommen.

CHRISTIAN GÜRNTH // ONLINE-REDAKTEUR



SPIELT:
... liebend gerne den Deppen, um die 1337-Crew auf pcaction.de mit Video-Podcasts zu beglücken.

GRÜSST:
... den hässlichen Kerl auf der linken Seite seines Fotos. Steve mit N feierte seinen 12. Geburtstag mit gelben Luftballons und bunten Servietten.

ZITIERT:
... Klaus Kinski: „Schlechtes Benehmen halten die Leute doch nur deswegen für eine Art Vorrecht, weil keiner ihnen aufs Maul haut."

DOMINIK SCHMITT // DVD



SPIELT:
... **God of War 3**, **Heavy Rain** (PS3), **Battlefield: Bad Company 2**, **Final Fantasy 13** (Xbox 360)

HÖRT:
... **God only knows** von den Beach Boys. Oh Gott, mach, dass diese verfluchten Frühlingsgefühle aufhören!

ISST:
... leckeres Bio-Müsli aus Passau, das preislich definitiv nicht für Menschen meines Standes gedacht ist. Welche Organe kann man eigentlich problemlos verkaufen?

HOFFT:
... dass die Steuerrückzahlung üppig ausfällt

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUT



SPIELT:
... mit dem Gedanken, statt zu zocken, etwas mehr ... ähmmmm ... was wollt ich sagen?

HAT GEHÖRT:
... dass Zu-viel-vor-dem-Bildschirm-Sitzen das Kurz- und Langzeitgedächtnis schwer be... ähmmm ...

IST SICH SICHER:
... irgendetwas vergessen zu haben. Wolfgang meinte noch: „Du musst noch da unten ...", aber ich komm nicht drauf.

SOLLTE GERADE:
... Blindtext Blindtext Blindtext Blindtext Blindtext Blindtext Blindtext Blindtext

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUT



WUNDERT SICH:
... was sie hier plötzlich macht

HÖRT:
... aRTIST oF tHE yEAR. Da sagt der Name schließlich auch schon alles!

SIEHT:
... überhaupt keine Möglichkeit, sich endlich einen Hund anzuschaffen :(Noch nicht mal einen ganz kleinen. Sucht jemand vielleicht einen Hundesitter?

WÜNSCHT SICH:
... dass einfach alles bunt ist!

FREUT SICH:
... auf die letzte Staffel **Lost**!

JUST CAUSE 2

AB JETZT IM HANDEL

IS THAT ALL YOU GOT?

JUSTCAUSE.COM



SQUARE ENIX. AVALANCHE STUDIOS eidos Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE PS3

Just Cause 2 © 2010 Square Enix Ltd. Published by Square Enix Ltd. Developed by Avalanche Studios. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. JUST CAUSE, the JUST CAUSE 2 logo, EIDOS and the EIDOS logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Ltd. AVALANCHE STUDIOS is a trademark of Fatalist Entertainment AB. Windows, the Windows 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 Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

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!

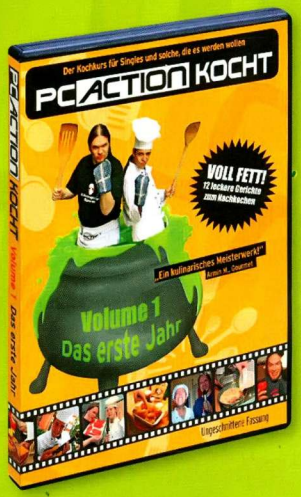


„PC ACTION kocht – Volume 1"

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

Hausfriedensbruch

Außerdem: Warum das Jawort heutzutage so selten fällt

Von Alexander Frank

Meine Nachbarn sind diese Menschen jenseits der Wohnungswand, die nachts um drei viel zu laute Musik hören. Und gleich die Polizei rufen wollen, wenn ich die Anlage nicht sofort leiser drehe. Als ich in die (damals stark reparaturbedürftige) Bude eingezogen bin, beschwerten sie sich außerdem darüber, dass ich nach 22 Uhr in der Wohnung hämmern würde. Fortan habe ich darauf geachtet, nur noch vor dieser Uhrzeit Sex zu haben. Überhaupt machen mich meine Nachbarn für sämtliches Übel ihres Alltags verantwortlich: Hauswand beschädigt? Das war bestimmt dieser Langhaarige! Katze gestorben? Dieser böse Satanist von nebenan hat sie geopfert! Dabei war die Katze selbst schuld. Sie hat den Putz von der besagten Wand weggehauen, als sie mit ihrem Kopf dagegen prallte, nachdem ich sie mit meinem Auto erwischt hatte.

Hier werden Sie geholfen!

Doch neuerdings sind meine Nachbarn richtig freundlich. Zumindest haben sie aufgehört, meinen Briefkasten mit Asbest zu füllen. Der Grund für den plötzlichen Sinneswandel: Ich konnte ihnen bei einem Problem mit ihrem PC helfen: „Unser Internet ist zu langsam". Dieses Problem zu lösen war nicht schwer. Ich musste nur aufhören, ihre gesamte WLAN-Leitung mit meinen Porno-Downloads zu blockieren. Zum Glück habe ich mehrere Nachbarn. Die klopfen neuerdings mehrmals die Woche an meiner Tür, nachdem sie erfahren haben, dass ich offenbar in der Lage bin, Computer-Probleme zu lösen. Und sie staunen jedes Mal, wenn ich ihnen mit einem fachmännischen **CSI**-Blick irgendeine plausible Erklärung liefere. Zum Beispiel: „Herr Obermeyer, Ihr Drucker druckt deshalb nur noch schwarz-weiß, weil Ihre nagelneue Nvidia-Geforce-GTX-285-Pro-Grafikkarte mit einem Gigabyte Speicher keine Farben mehr an ihn leiten kann. [dramatische Pause] Mein aufrichtiges Beileid." Wenn der Nachbar mich dann so ansieht, als hätte ich ihm gerade die Relativitätstheorie auf Japanisch erklärt, dann löse ich die Spannung auf: „Aber Sie brauchen Ihren Rechner nicht an den Hersteller zurückzuschicken und mehrere Monate auf Ersatz zu warten. Ich habe – zufälligerweise! – eine funktionierende Grafikkarte da. Ich bau Ihnen diese Voodoo 3 sogar ein und entsorge fachgerecht ihre alte." Manchmal wollen sie dann auch, dass ich nicht nur ihre Alte, sondern auch die Grafikkarte entsorge, aber das ist nur ein Missverständnis. Nach dem Umbau entferne ich noch das Häkchen bei „Nur schwarz-weiß drucken" in den Drucker-Einstellungen und gebe die Kiste zurück. Ich habe dann ein furchtbar schlechtes Gewissen, wenn der Nachbar mir für meine Zeit und Mühe einen Fünfziger in die Hand drückt. Deshalb spende ich auch immer zehn Prozent an die Kriegskindernothilfe. Das ist eine Organisation, die Kindern in Kriegsgebieten das Nötigste zum Überleben besorgt. Also Messer, Schusswaffen und Handgranaten. Glaube ich.

Verdammte Freundlichkeit!

Mit der Zeit wurden mir diese Deals unter Nachbarn aber unangenehm. Nicht etwa, weil die Dame der Kriegskindernothilfe mich komisch anschaut, wenn ich meine Spende mal wieder in Ninja-Sternen statt in Geld überreiche. Vielmehr weil meine Nachbarn nervige, alte, senile Menschen sind. Rentner. Vermutlich seit dem Ersten Weltkrieg. Jetzt, da ich ihnen ja immer wieder bei ihren PC-Problemen helfe, sprechen sie mich im Treppenhaus, auf der Terrasse oder auf dem Balkon immer an: „Sagen Sie mal, Herr Frank, was arbeiten Sie denn?" Ich erkläre dann zum x-ten Mal im Schnelldurchlauf, was ich hier bei der PC ACTION mache. Und zum x-ten Mal höre ich dann so was wie: „Ach ja, Spiele … Als ich noch jung war, habe ich viel am Computer gespielt. Meine Lieblingsspielfigur war das Quadrat aus **Tetris**." Ich nicke immer verständnisvoll und tue so, als müsste ich zu Hause dringend den Herd ausschalten.

Eine neue Entdeckung

Irgendwann haben meine Nachbarn ICQ entdeckt. Seitdem werde ich online von Anfragen überschüttet. Zum Beispiel: „Herr Frank, ich bin der Nachbar aus der Wohnung über Ihnen. Könnten Sie mir bitte helfen, meinen Enkel in den PC zu kriegen?" Er meint freilich das Foto des Enkels und nicht den Enkel selbst, aber ich schreibe mit einem Augenzwinkern zurück: „Klar. Haben Sie eine Kettensäge?" Ernst gemeinte Antwort: „Yep." Ich wundere mich zunächst, doch dann fällt mir ein, dass der Kerl vor seiner Pensionierung als Kinderarzt in der DDR arbeitete. Ich verfolge das Gespräch nicht weiter, konzentriere mich aber dafür auf ein – Achtung! – völlig anderes Thema. Und zwar die Unfähigkeit der Menschen, eine Frage im Chat mit „Ja" zu beantworten. Ich erkläre das: Wenn man per ICQ/MSN/AOL und wie sie alle heißen eine Frage stellt, die sich mit einem „Ja" beantworten lässt, bekommt man in neun von zehn Fällen zwar ein „jep/yep/jup/jawohl/kk/joa" oder Ähnliches, aber nicht das Wörtchen „ja" selbst. Warum das so ist? Keine Ahnung! Aber um meine These zu untermauern, stellte ich mehreren Personen in meiner ICQ-Liste Fragen, die sie nur mit einem „Ja" beantworten könnten. Das ist schwerer als gedacht, denn die meisten antworten anders, als man es will. Hier einige Auszüge: „Hallo, Kollege Schuster! Kann ich morgen in der Arbeit bitte meine 60 Euro zurückhaben, die ich dir vorgestern geliehen habe?" Seine Antwort: „Ich bin krankgeschrieben, ich hab 'nen Tripper." Hmm … Ich gebe nicht auf und wende mich an den nächsten: „Chef, wenn du willst, kann ich schon morgen alle meine Artikel für zwei Monate im Voraus fertig schreiben. Soll ich?" – „Wieso erst morgen, du fauler Penner?!" Mist! Aber egal, weiter geht's: „Schatz, würdest du dich freuen, wenn ich heute die Wäsche wasche, koche, bügle und mit dir anschließend ins Kino gehe?" – „Wer bist du? Und was hast du mit meinem Alex gemacht?!" … Wie Sie selbst sehen, ist der Beweis meiner These nicht so einfach. Aber da ich glaube, mit der „Ja-Unfähigkeit" ein tief in der menschlichen Psyche verwurzeltes und noch nicht erforschtes Verhalten entdeckt zu haben, darf ich das so benennen, wie ich will. Also nenne ich das Ganze „das Frank'sche Phänomen". Ich habe bei Google recherchiert – bisher gibt es diesen Begriff nicht. Vielleicht mache ich mal richtig viel Geld damit. Aber bis es so weit ist, werde ich vermutlich selbst um drei Uhr nachts unfreiwillig laute Musik hören und mir die druckerstörende Grafikkarte austauschen lassen.



Leserbriefe@pcaction.de

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Ieeeeeeeeehh, Q!

Ihr wolltet doch einen intelligenten Leser. Also, in der Ausgabe 163 auf Seite 47 zeigt ihr ein Bild von Max Payne mit zwei Waffen in den Händen, darunter seht „Neulich in Uzibekistan …“ Das ist eine MAC, keine UZI!

LARS ROHRRSEN

„Neulich in MACbekistan“ wäre auch ein Hammergag gewesen, nicht wahr? Du bist wirklich einer der intelligenteren Leser …

Da bebt die Erde!

ich halte gerade die aktuelle Ausgabe in den Händen und was muss ich sehen??? Christoph Schuster trägt auf eurer herzlich Willkommen-Seite ein T-Shirt vom Earthshakerfest 2007. Ich trage gerade meins vom Jahr 2006. Brüder im Geiste?

MICHAEL FOHRINGER

Über Schusters mit Sicherheit inzestuöse Familienverhältnisse (auch wenn sie nur im Geiste sind) ist uns nicht viel bekannt. Aber war nicht im Januar seit Jahren mal wieder ein Earthshakerfest? In Haiti? Oder war das etwa lediglich ein inoffizielles Remake?

Metro-Pole

*Wie kommt es eigentlich, dass ich noch nie etwas von den 2032 Vorgängern von **Metro 2033** gehört habe? Waren die auch so geil?*

SEBASTIAN HAGE

Nein, die waren – und halt dich fest, jetzt kommt ein Mördergag! – ziemlich unterirdisch.

Wer bist du denn?

[…] Wer ist Sebastian Hage und warum ist er in jeder Zeitschrift bei den Leserbriefen abgedruckt?!?!

PHILIP LEHMANN


Frisch von der Palme gewedelt: Palmwedel.

Sebastian Hage ist ein sehr kommunikativer Mensch. Vermutlich mit einem leicht soziopathischen Einschlag und einem nicht behandelten Anflug von ADHS. In jedem Fall aber hat er sie nicht alle. Das würden wir ihm aber niemals sagen, also behalt es bitte für dich.

Frank und frei

Blablablablablablablablablablaaa [Anm. d. Red.: Um unsere anderen Leser nicht übermäßig zu langweilen, haben wir den Leserbrief von Herrn Kricke in einem Wort zusammengefasst]

FRANK KRICKE

Danke, Frank für die drei Bilder im Anhang deiner E-Mail. Wir hätten gerne alle gedruckt, aber es gab nur eines, auf dem der schöne Strand nicht von so einem Idioten mit PC ACTION in der Hand verdeckt wurde.

Probleme mit der Exe

*Ich hab da ein kleine Problem mit **C&C**. wenn ich die .exe oder die Verknüpfung starten will bluppt eine Fehlermeldung auf und sagt das einige DLL Fehlen. Wie kann ich das Problem beheben? An der installation kann's nicht liegen da ich alles genau so installiert habe wie ihr es gesagt habt.^^*

STEVEN KÖRNER

Das kann überhaupt gar nicht sein, wir haben nämlich NIE von Fehlermeldungen und nicht vorhandenen DLLs geredet!

Nur wenn's sein muss

*Tagchen, ihr Torfköpfe! Ich muss schon sagen, eure Zeitung ist echt mal eine gelungene Abwechslung von dem ganzen anspruchsvollen Kram, dem man sich heutzutage aussetzen kann. Nicht nur, dass ihr es versteht, euch witzige Wortspiele und andere Lustigkeiten auszudenken, nein, mit eurer monatlichen DVD habt ihr euch selbst übertroffen! Vor allem die aus der Ausgabe 04/10 gefiel mir wieder ganz besonders gut, weil sie mir wieder einmal bestätigte, dass es keine lustigere Art und Weise gibt, über Spiele und deren Hintergrund und Inhalt zu berichten, als ihr das macht (die **Bioshock 2**-Anekdoten waren echt genial!). Manche Momente übertrafen sogar das (zumindest für mich) Nonplusultra der Gamescommunity GameOne. Auf jeden Fall muss ich ein großes Lob aussprechen! Macht weiter so! Ihr seid klasse!!*

PESTI

Huch, da ist uns doch glatt eine unglaubwürdig unkritische Mail durchgerutscht. Normalerweise lesen wir so etwas nicht einmal. Na ja, jetzt steht sie schon hier, dann drucken wir sie auch … Aber äußerst widerwillig!

Ich hätt gern mal 'ne Frage

ich wollte mich einmal erkundigen, welche Voraussetzungen und Qualifikationen nötig sind, um sich bei „PC Action“ bewerben zu können. […]

DENNIS HENGSTENBERGER

Um dich für eine Stelle bei der PC ACTION bewerben zu können, solltest du vor allem in der Lage sein, eine Bewerbung zu verfassen – und diese an uns zu übermitteln.

Weihnachtsfeierplanung

Tach! Zitat Ausgabe 4/10, Seite 14 (Jürgen Krauß): „Meine Mutter meinte immer, ich wäre nicht ganz dicht, vielleicht sollte ich also Dichter werden ….“ Bitte schickt Fips Asmussen zur nächsten Weihnachtsfeier einfach mal keine Einladung. Hau'n se rein.

TOMAZ

Keine Sorge, Fips hat uns erzählt, dass er sich nach dem

Auftritt auf deinem 61. Geburtstag nächste Woche endgültig zur Ruhe setzen will. Aber kurz darauf hat Heinz Erhardt angerufen. Er möchte gerne seinen Dichter-Witz wiederhaben.

Psst, weitersagen!

Hallo, sagt der Anna aus der derzeitigen Ausgabe doch mal, die soll nicht Bilder ihrer zerfledderten Hefte schicken, sondern mal eins von sich, damit man für Studien zu Langzeitschäden der PCA auch mal ein paar Grundlagen hat.

MARTIN SCHMIDT

Hallo, Anna aus der letzten Ausgabe, schick doch bitte keine Bilder deiner zerfledderten Hefte, sondern eines von dir, damit Martin für Studien zu Langzeitschäden der PCA auch mal ein paar Grundlagen hat.

PCA = PVST?

mir ist nur grade mal aufgefallen das euer heft als Postvertriebsstück (PVST) mit der Post verschickt wird. Diese Postvertriebsstücke werden von der Post nicht nachgesandt sondern landen in der vernichtung, was ich ehrlich gesagt schade finde. ich musste jetzt schon 3 eurer hefte vernichten :-(Ich gehe mal davon aus das die meisten abonnenten das garnicht wissen und sich wundern warum nach dem umzug keine PCAs mehr ins haus flattern.

CHRISTIAN GERZ

Mensch, wie konnte uns DAS bislang nur entgehen? Danke, Christian, du hast damit vermutlich nicht nur unser wirtschaftliches und geistiges Heil gerettet, sondern auch das Leben unserer ungeborenen Enkel, die katholische Kirche und die 52 Zähne des Leibnizkekses.

Freude, Freude!

Betrifft: Beitrag zum Spiel „Metro 2033" von Herrn A. Frank in der PC Action Nr. 04/2010, Seite 70

Sehr geehrte Damen und Herren, folgendes Zitat entnahm ich dem oben genannten Beitrag: „Die Welt an der Erdoberfläche ist alles andere als freundlich. Giftige Atmosphäre, Mutanten und Neonazis. Fast wie in Rostock, nur etwas sonniger."

Während ihr „Journalist" wahrscheinlich vor Lachen kurzzeitig das Schreiben einstellen musste, nachdem ihm ein derartig beeindruckendes Sprachbild gelungen war, muss ich sagen, dass mir das Lachen im Hals steckengeblieben ist angesichts einer solchen geistigen Verirrung. Die Steigerung in der zweiten Satzhälfte des zweiten Satzes lässt vermuten, das dieser „Spruch" mit Absicht und Vorsatz geschrieben ist.

Der Grund, der dazu führte, dass ich diesen Beitrag überhaupt gelesen habe, ist mein Zahnarzt, der aus unerfindlichen Gründen der Meinung war, die PC ACTION könnte sich als Vorzimmerlektüre eignen, und deswegen Abonnent Ihres ... war. Das mit seinem Abo ist jetzt Geschichte, er fand diese Sätze auch nicht so gut, dass er Derartiges gerne wiederholt lesen möchte.
Ich möchte Ihnen hiermit persönlich meine tief empfundene Abscheu und meinen Ärger über derartige Beiträge zum Ausdruck bringen, es ärgert mich, nicht mehr tun zu können, und ich fürchte, dass sich geistige Haltungen und innere Einstellungen mit Leserbriefen leider nicht ändern lassen. Menschen, die derartigen Unsinn (und dieses Wort ist eine harmlose Verklärung für das, was ich empfinde) schreiben, gehören entlassen und sollten niemals mehr Gelegenheit bekommen, sich öffentlich so zu äußern. Ich gebe mich allerdings nicht der Illusion hin, dass dieser Beitrag in irgendeiner Form problematisch für Ihren Kollegen werden könnte.

In der Konsequenz werde ich die Bundestagsabgeordneten der demokratischen Parteien meiner Stadt von der Sicht des Computec-Verlages informieren, ich bin sicher, die Damen und Herren freuen sich ebenso wie ich und eventuell ist ja der eine oder andere bereit, seiner Freude in irgendeiner Form Ausdruck zu verleihen.

[NAME AUS FEIGHEIT VON DER REDAKTION UNTERSCHLAGEN]

Aber nicht böse sein, wenn die Bundestagsabgeordneten das realistisch (also mit einem Augenzwinkern) sehen und drüber lachen, okay?

Dumm gelaufen

Aufgrund der beachtlichen Resonanz auf unseren IQ-Test in der letzten Ausgabe nehmen wir uns hier die Freiheit, alle Teilnehmer persönlich auszuwerten. Es gab ja auch nur fünf Zuschriften.



Der IQ-Test aus der letzten Ausgabe beweist: Unsere Leser sind nicht unbedingt clever.

Herr **ROLAND KUNKEL** hat nur sechs von sieben Fragen beantwortet, die meisten davon falsch. Ihm wird hiermit neben einem IQ von 13 eine außerordentlich kurze Aufmerksamkeitsspanne bescheinigt. Herr **CHRISTOPHER KUNKEL** hingegen hätte beinahe alles richtig gemacht, verkackte dann aber die letzte Frage. Das mit der Aufmerksamkeitsproblematik scheint in der Familie zu liegen. Herr **KAI DE GRAAFF** versuchte, durch umfassende Erläuterungen seine falschen Antworten schönzureden. Das zeugt von einer gewissen Grundintelligenz – und einer unangenehmen Menge an Wichtigtuerei. Herr **LEON BAAB** besteht in seinem Anschreiben darauf, nicht faul zu sein, und schickt ganz übereifrig neun Antworten auf einen sieben Fragen umfassenden Test. Da er dabei auch bei sich selbst abgeschrieben hat: Unterschleif, 0 Punkte. Und du, **„SUFFKOPP"**, hast auch nichts gewonnen. Bei einem IQ-Test kann man nämlich nur verlieren.

Gebt mir ein D!

Das D steht für Dennis.

DENNIS SORKALLA

Ach komm, hast du etwa früher nie Glücksrad geguckt? Dann wüsstest du, dass laut phonetischem Alphabet (und Peter Bond) das „D" nicht für „Dennis", sondern für „Dora" steht. Doch Vorsicht, hier lauert eine sprachliche Falle, in die man nur allzu leicht hineintappt: Das sogenannte „Doppel-D" steht NICHT für „Dora-Dora"!

Spaß beiseite

1. Das Heft bla, bla, bla, super, bla, bla, bla lustig
*2. Die mir als **Stargate**-Fan (Absoluter Ober **Stargate** Nerd) schon viel zu heftigen Beleidigungen von Herr Krauß „... weil ich **Stargate** doof finde ..." ist absolut unangebracht und gar nich wahr*

Ne also Spaß beiseite Ihr seit Klasse!

CHRISTOPHER KUNKEL

Ist wohl wahr! Und wenn du wirklich den Spaß beiseite lassen willst, solltest du vielleicht lieber zu einer langweiligen PC Games greifen.

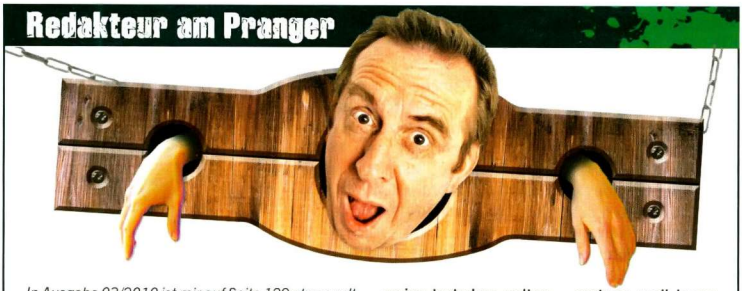
Lost in Conversation

*Seit ungefähr 3 Wochen bin ich ein großer Fan der Serie **Lost**. Dann haben meine Freunde und ich uns gedacht (witzig wie wir sind), dass wir euch DIE ZAHLEN (4, 8, 15, 16, 23, 42) schicken. Doch kurz bevor ich sie schicken*

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

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

Redakteur am Pranger



In Ausgabe 03/2010 ist mir auf Seite 129 etwas seltsames aufgefallen. Dort befindet sich ja der Kasten „Folgende Prämie möchte ich haben:" in dem man seine gewünschte Prämie und die Prämiennummer eingibt. Ebenfalls hat man dort Platz um eine sechsstellige Nummer ein zu geben, doch wenn man sich die Nummern aller Spiele und Hardware darüber ansieht, fällt einen schnell auf, dass sie alle siebenstellig sind! Das ist vielleicht keine große Sache, aber trotzdem frage ich mich ernsthaft welcher Affenkopf denn die siebte Zahl hat mitgehen lassen.

ALEXANDER SCHIMANK

Obwohl dieser Antrag eigentlich zu spät eintrudelte, lassen wir ihn dieses Mal ausnahmsweise trotzdem gelten – erstens, weil kaum einer ernsthafte Fehler in Ausgabe 4/2010 verbrochen hat (blinde Hühner und so), und zweitens, weil wir so die Chance haben, unseren lieben Abonnentenbetreuer Nikolaus Krier einmal vorzustellen. Also, dürfen wir vorstellen? Der Typ da oben an dem Pranger ist der Nikolaus. Und der hat in seinem Sack keinen Platz für einen Rechenschieber und deshalb offensichtlich Probleme damit, mit großen Zahlen zu jonglieren. Oder er ist einfach dermaßen boshaft, dass er den Abonennten keine Prämie gönnt. Sucht es euch aus; Nikolaus ist jedenfalls mit seinem Konterfei an dieser Stelle gestraft genug.

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: Julia Brinkmann
Beruf: Schülerin
Alter: 18
Hobbys: Musik, Schauspiel, meinen Freund dominieren, Kohabitieren, Zocken
Lieblingsspiele: [indiziert], Dead Space, Resi, Baphomets Fluch, Pokémon :D, SM
Statement: Sex, Games & Goth'n'Roll! Ich steh drauf, angestarrt zu werden, bitte erfüllt mir diesen Fetisch! ;)
Zitat aus dem Anschreiben: Hallo, ihr geilen Säcke. Mein Freund hat mich dazu getrieben, auch mal 'n paar Fotos hierhinzuschicken, er braucht nämlich mal wieder was zum Angeben. […] Ich würd mich super freuen, wenn ich gedruckt würde, denn das würde heißen, dass ich sogar so geilen Schlampen wie euch gefalle, vor allem Alexander, dem Pornorussen und Herrn Fischer, der Sahneschnitte. :)

Anmerkung der Redaktion: Warum nur müssen wir beim Namen Brinkmann sofort an Doktor-Spielchen denken? Egal, wenn du mal nicht nur gedruckt, sondern auch gedrückt werden willst, die Redaktionsadresse steht im Impressum und der „Pornorusse" ist auch schon ganz rallig – kein Wunder, immerhin habt ihr beiden exakt die gleiche Frisur. Behandelst du deine Haare auch regelmäßig mit Eigenurin, damit die Spitzen stets kräftig und gesund aussehen?

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

wollte sehe ich DIE ZAHLEN auf Seite 7 eurer aktuellen Ausgabe. Zufall? Die Insel ruft !!!

R. STEINWARZ

Nein, das war kein Zufall, wir sind längst in deinem Kopf.

Na, gefällt euch das?

*Hallo leibes PcAction Team ich heiße Max Gässler und wohne in Freiburg Lehen und wollte nur fragen wie euch mein Map für **Far Cry 2** gefällt ich freue mich auf eure Antwort. [Map im Anhang]*

MAX GÄSSLER

Von gefallen kann gar keine Rede sein, wir haben sie ja nicht mal angeschaut!

Wolle Rechner kaufe?

*Hallo, ja Ihr seid toll, ja ich habe ein Abo, ja und ja und ja. So, eure Probleme sind angesprochen, nun zu meinem: da mein alter PC den Geist aufgab, habe ich nun einen neuen Rechner. Er wurde in einem PC Fachgeschäft (also nicht MediaMarkt oder Saturn) angeblich so gebaut, das ich die nächsten Jahre wieder gewappnet bin für die neuesten, von euch getesteten Spiele. **ME1** war toll, also **ME2** gekauft. Einwandfrei installiert und angefangen zu spielen. Leider geht der PC nach max. 30min einfach aus. Wieder geladen, leider das gleiche Ergebnis. Der PC laden meint nun, das ich vorher ein 32 gehabt hätte, nun 64. Also der PC nun für Spiele zu „gut" wäre?! Hallo? Die wollen mich doch verarschen, oder? Auch **CoD MW2** geht einfach aus, nur Internet oder **Solitär** und so was läuft der PC ewig. Woran kann das liegen? Könnt und wollt ihr mir helfen? Ach ja, eine automatische Abschaltung weil Spieler unter 18 ist nicht. Wenn überhaupt, schaltet der PC eher ab, weil ich schon so ein alter Knochen bin, um meine Gesundheit zu schützen.... Solltet ihr Daten benötigen, was in den PC verbaut wurde, gebe ich diese euch gerne weiter.*

ANDREAS BUSCHMANN

Ja, wir denken auch, dass dein PC zu gut für diese Welt ist. Genauso wie Lothar Matthäus' Englischkenntnisse zu gut für einen Englisch-Muttersprachler und katholische Priester zu gut zu

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben eines der Biester aus **Monster Hunter Tri** gefunden – mehr dazu auf Seite 7!



Kindern sind. Ein Hoch auf den Einzelhandel und seine qualifizierte Beratung!

Dice, Dice, Baby

Was zum Geier ist mit Dice los? Die bringen ein Multiplayergame ohne LANunterstützung raus? Ja gut, kann sein das die da oben im Norden keinen Bock haben, bei den Temperaturen durch den Schnee zu rennen um mit Kumpels LANsessions auszutragen. Ich hingegen find es gerade geil gegen Kumpels im LAN anzutreten, da ich es einfach zu gern mit ansehe, wenn jemand von ihnen abspackt den ich virtuell in den Arsch getreten habe.

CHRISTIAN OTTE

Du weißt aber schon, dass die Wörter „Geil", „Kumpels" und „Arsch" in einem Satz beim Querlesen einen komischen Eindruck von dir erzeugen, oder?

Jim, beam!

wir sind ein kleine Firma aus Erlanger Studenten und bieten in unserem Online Shop Teile an, mit denen man seinen eigenen LCD Beamer aufbauen kann. Seit einigen Jahren basteln sich

Altkleiderspende

Das T-Shirt, das Sie auf Seite 14 der aktuellen PC Action tragen (bzw. dessen Logo) ist aus dem Film „The Blues Brothers". Ein triftiger Grund, etwas zu gewinnen: Mein PC ist inzwischen stolze 7 Jahre alt, seit knapp 4 Jahren kann ich kaum noch aktuelle Titel darauf zocken und trotzdem lese (und kaufe ich sogar vorher) immer noch jeden Monat die PC ACTION (weil sie einfach nur geil ist), um mich anschließend beim Anblick der vielen tollen Spiele, die alle nicht auf meinem Rechner laufen, leise in den Schlaf zu weinen.

FLORIAN PLESSKE


MEINUNGEN

KOLUMNE

Gebt mir ein A

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

Im letzten Heft veranstaltete der komische Krauß dieses als Kolumne getarnte Gewinnspiel.

Zwar verstehen wir den angeblichen triftigen Grund auch nach mehrmaligem Lesen immer noch nicht, aber unser Loscomputer hat entschieden: Florian, du hast gewonnen – bitte schick uns deine Adresse per E-Mail. Und wenn der Krauß noch einmal so eine eigennützige Nummer abzieht, kann er was erleben!

1&1 EMPFEHLEN UND BARES GELD VERDIENEN!



1&1 Produkte vermitteln lohnt sich! Zum Beispiel:

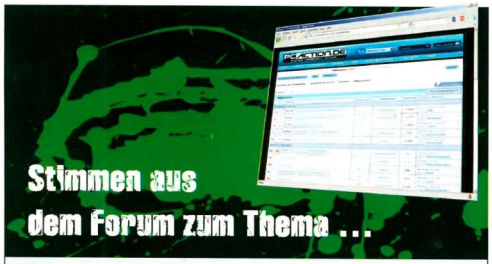
2 x DSL-Komplett-Paket	300,– €
1 x Homepage-Paket	80,– €
1 x Mobilfunk-Vertrag	60,– €
Ihre Provision:	**440,– €**

- Bares Geld verdienen mit der Vermittlung von 1&1 Top-Produkten wie DSL, Hompages, Mobile Internet, E-Shops und vieles mehr!
- Persönlicher Internet-Shop und kostenlose Werbemittel!
- Garantiert keine Verpflichtung, keine Kosten, kein Risiko!
- Mehr als 300.000 ProfiSeller sind schon dabei!

1&1

MEMBER OF united internet

Jetzt registrieren: www.profiseller.de





Graf von Rotz

ZU: METRO 2033

Ich habe jetzt ca. eine Stunde lang gespielt und die Atmosphäre ist einfach der Hammer. Ich habe zwar eine Zeit lang gebraucht, bis ich richtig in der Story drinn war, aber sie zog mich immer mehr, wie in einem Strudel, hinein. Hinzu kommen noch eine bombastische Grafik und stellenweise dezent in Szene gesetzte Gruselmomente. Vor Allem die Märsche durch die finsteren Tunnel sind Wahnsinn.

KOMMENTAR DER REDAKTION
Hey Graf, die **Metro**-Entwickler haben gerade angerufen und nach deiner Kontonummer gefragt. Die hast du wohl vergessen ihnen mitzuteilen.



NeO-fAcE

ZU: BORDERLANDS

Das gute bei diesem Titel ist das, gerade für eigentlich Rollenspielhasser, ein neues Tor geöffnet wird. Ich gehöre eben zu dieser Fraktion, habe aber mich trotzdem immer wieder dabei erwischt wie ich nicht los lassen konnte neue Waffen zu suchen. Ein Rollenspiel, wie WoW zum Beispiel, hat das nie geschaft!

KOMMENTAR DER REDAKTION
Vielleicht war das aber auch nur so, weil du Rollenspiele hasst? Nur so ein Gedanke ...



Killer007

ZU: MODERN WARFARE 2 (MEHRSPIELER)

Mir gehts langsam auch aufn Sack...
Diese verkorksten Camper!

KOMMENTAR DER REDAKTION
Ja, stimmt, uns nervt das Abendprogramm von Super-RTL auch gewaltig.



Anarchix

ZU: JUST CAUSE 2

Freitag ist es soweit und die Fortsetzung eines der besten Open-World-Action Games der letzten Jahre steht in den Läden. Mich interessiert was ihr erwartet, befürchtet und ob ein Kauf für euch in Frage kommt.

KOMMENTAR DER REDAKTION
Also, ganz ehrlich: Für uns kommt ein Kauf nicht infrage. Wenn wir es nicht kostenlos zugeschickt bekommen, testen wir es auch nicht!

Interessierte aus ganz Europa Beamer mit unseren Bauteilen zusammen. [...] Wir haben bei einer Umfrage unter unseren Kunden festgestellt, dass ein Großteil den Beamer für PC und Video Games verwendet. Wir würden gerne wieder eine Kooperation mit einer Zeitschrift machen und haben dabei an Sie gedacht. Wir könnten eine spezielles „PC Action HD Set" ausschreiben. [...] Hätten Sie daran Interesse?

HERMANN PAUSCH

Der Einzige, von dem wir uns je einen Beamer andrehen lassen würden, ist Scotty. Und von dem auch nur, wenn er uns damit auf die Enterprise befördert. Beam me up!

Witz, komm raus!

[...] Achja...ihr seid ganz lustig, deswegen erzaehl ich euch jetzt einen Witz: Warum bekommen Äthiopier kein 3Sat rein? Ja die bekommen ja noch net mal 2 satt. :D

SAMUEL SPEIDEL

Hast du dir vielleicht schon mal überlegt, dass manche Witze geschrieben nicht so gut funktionieren wie gesprochen? Ein Beispiel: Warum bekommen Äthiopier kein 3Sat rein? Ja die bekommen ja noch net mal 2 satt.

Blick niemals zurück!

*Hi PcAction könntet ihr weil ja jetzt **C&C4** rauskommt son Rückblick machen (das bestimmen... (wie bei RTL)).Biiiiiiiiiiiiitte Wenn ja holl ich mir nen Abo (auch ihr müsst ja was verdienen). P.S. Könnte Alxander das machen (ich hab nämlich den verdacht das der Rest eine Horde Hirnloser Spastis ist(ach ja die DVD ist scheisse) (und die Filme sowieso)) Ihr seit cool*

„PAULIBORN"

Gerne würden wir so einen Rückblick machen, aber – und wir wissen jetzt nicht, ob's dir vielleicht einfach nicht aufgefallen ist – RTL ist im Gegensatz zur PC ACTION ein Fernsehsender. Dessen Rückblicke sind nur toll, weil sich was bewegt. Und weil da viele ~~Stars Promis~~ Typen, die man schon mal gesehen hat, auf der Couch hocken.

Seltsamenerguss

Mein Anliegen mag euch seltsam erscheinen, aber ich weiß nicht, wen ich sonst fragen sollte. [...]

PATRICK HOFFMANN

Keine Sorge, deine sexuellen Vorlieben erscheinen hier niemandem seltsam – wir erleben einfach zu viele absonderliche Dinge, um wirklich noch etwas seltsam zu finden. Obwohl ... Einen intelligenten PC ACTION-Leser zu treffen, wäre schon seltsam. Oder ein rechtschreibfehlerfreier Leserbrief mit korrekter Kommasetzung. Ein Bild der Freiheitsstatue als Antwort auf einen Leserbrief wäre auch ganz schön seltsam, oder?

Freiheit!

ich schreibe Ihnen diese Mail da ich gerne wüste wieso es die „PC ACTION" im Gegensatz zur „PC GAMES" nicht in einer Version ohne DVD gibt. Ich hatte gestern im Zeitschriftenladen nämlich in die aktuelle Ausgabe (04/2010) einen Blick geworfen und hätte sie Aufgrund der interessanten Artikel auch gekauft, wenn sich auf der beiligenden DVD auch nur das eine oder andere nützliche Programm befunden hätte. Da sich auf der Disk aber nur (für mich) uninteressante Software befand, habe ich die Zeitschrift im Regal zurück gelassen, da ich beim besten Willen nicht 5,50 Euro für eine Zeitschrift zahle für deren beiligende Disk ich keinerlei Verwendung habe; und das war nicht das erste Mal. Hätte es eine Version ohne DVD für 3,50 Euro gegeben (wie bei der „PC GAMES"), hätte ich diese gekauft.

JÜRGEN KLEINBAUER

Uns schwirren Millionen witzige Antworten darauf durch den Kopf, aber uns steht gerade eher der Sinn nach seltsamen Dingen:



Nein, liebe Leser, da hat niemand die Statue aus Liberty City nachgebaut ...

Foto: WE'4 Bildarchiv


REGNUM
ONLINE
FREE TO PLAY FANTASY MMORPG
VOLLVERSION
AUF
HEFT-DVD
JETZT ANMELDEN UND SPIELEN
www.regnum.gamigo.de
.games
gamigo
Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2002-2010 NGD Studios. All rights reserved.
Regnum is the copyright and trademark of NGD StudioC. All rights reserved.
ngd-studios

Entwickler-Challenge

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

Von Christoph Schuster
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: Stellt euch vor, ihr müsst ein Adventure AUSSCHLIESSLICH für Frauen entwickeln. Es sollte die Spielerinnen zu Dingen im echten Leben animieren, die uns Männern gefallen würden. Zum Beispiel weniger labern. Wie würde das Spiel denn aussehen?



Wer ist Deck 13?

Das Studio Deck 13 sitzt seit seiner Gründung 2001 in Frankfurt am Main. Dort haben sie sich vor allem mit ihren witzigen Adventures einen Namen gemacht. Die Verfasser dieses Konzeptes, nämlich (v.l.n.r.) Jan Klose, Fabian Schempp, der Freshman, Timo Myly und Sven Hammer (unten) arbeiten dort als Creative Director, Head of QA und Game Designer. Zuletzt haben sie am Action-Rollenspiel **Venetica** mitgearbeitet, als Nächstes erwarten wir die Adventures **Haunted** und **Black Sails: Das Geisterschiff** von ihnen.

Mit ihren kultigen Adventures **Ankh** und **Jack Keane** erfreuten die Entwickler von Deck 13 nicht nur die darbende Point&Click-Gemeinde, die seit dem letzten **Monkey Island** auf witzige Spiele wartete. Nein, darüber hinaus sprachen sie auch ungewöhnlich viele Frauen mit ihren witzigen Titeln an. Grund genug, den Herren eine besonders knackige Kopfnuss zu stellen:

PC ACTION: Stellt euch vor, ihr müsst ein Adventure AUSSCHLIESSLICH für Frauen entwickeln ...

DECK 13: Oh Gott! Ein Spiel für... FRAUEN?! Bis jetzt haben wir doch immer so beinharte Hardcore-Actionknaller ins Presswerk gejagt wie **Ankh – Alle Mumien müssen sterben** und **Jack Keane – Rätsel oder stirb** und zuletzt **Venetica – Blut, Blut und Tod**. Wie sollen wir uns da jetzt auf einmal der Seele der Frauen widmen?

PC ACTION: Gute Frage – von den martialischen Untertiteln eurer Spiele wussten wir gar nichts. Vielleicht sollten wir uns die Teile doch mal anschauen ... aber egal, die Aufgabenstellung bleibt trotzdem – das Leben ist schließlich kein Ponyschlecken!

DECK 13: Kein Problem! Wir wären nicht Deck 13, wenn wir nicht auch hierfür eine Lösung hätten! Zu diesem Zwecke engagierten wir extra einen Frauenbeauftragten: F. Rischbieter, genannt „Der Freshman"! Er kennt sie alle. Er weiß, wie sie ticken, und das wird er uns lehren. Der Freshman wird uns helfen, dieses schwierige Konzept zu entwickeln! Zugegeben, bereits nach seiner ersten Ansprache haben alle weiblichen Deck-13-Mitarbeiter um sofortigen Urlaub gebeten, bis die Sache ausgestanden ist ... da nun also die einzigen produktiven Kräfte daheim bleiben, müssen wir uns kurz fassen, um den Schaden so gering wie möglich zu halten.



Hier sehen Sie das intelligente Dialog-System der Frankfurter Deck 13, das Straf- und Belohnungspunkte zur Erziehung nutzt. Pädagogisch wertvoll!

PC ACTION: Soll uns recht sein, mit kurzen Dingen kennen wir uns aus ... äh, haben wir das gerade wirklich gesagt? Vergesst das besser ...

DECK 13: Okay, gut. Der Freshman entwickelte dann auch gleich im Alleingang das Konzept: Die in Adventures so beliebten Multiple-Choice-Dialoge sind Kern des Abenteuers. Der Trick dabei: Für einfach jede gewählte Antwort gibt es einen deftigen Punktabzug! Die Frauen lernen dadurch schnell: Wer wenig redet, hat weniger Probleme!

PC ACTION: Moment mal! Aber Spiele funktionieren doch maßgeblich durch Belohnungen und nicht durch Strafe?!

DECK 13: Klar, aber der Freshman lacht da nur und erweitert sein Konzept einfach: Wer auf Dialogoptionen klickt wie „Wie hat die Eintracht gespielt?" (der Freshman kommt aus Frankfurt) oder „Soll ich dir ein Bier holen?", der (die) bekommt einen saftigen Bonus!

PC ACTION: Klingt gut. Aber wie wollt ihr den Installationsprozess derart vereinfachen, dass die technisch unversierte Zielgruppe das Spiel überhaupt zum Laufen bekommt?

DECK 13: Installation? Wozu? Das Spiel wird so erfolgreich sein, dass es von Microsoft auf jedem PC vorinstalliert wird. Ganz besonders doll installiert sein wird es auf rosa Notebooks und jeglicher Hardware in mit kleinen Kätzchen verzierten Gehäusen.

PC ACTION: Hm, lecker Kätzchen! Apropos Lecken: Welche Hintergrundgeschichte hat denn die Protagonistin Giana Wild Sister?

DECK 13: Oh je, dazu müssen wir erst herausfinden, was den Frauen gefällt, damit wir ihre Sprache sprechen können. Dazu stellt uns der Freshman vor eine der schwierigsten Aufgaben: Denkt wie eine Frau! *[Anm. d. Red: Also praktisch gar nicht?!]* Vielen Dank, PC ACTION. Wir wollten ja wirklich schon immer mal die Playgirl lesen ... Nicht weniger schlimm für Füße und Teppichboden sind unsere Versuche, in High Heels zu gehen (Moment, einer stellt sich da verdächtig gut an!). Aber dieses Fingernägel lackieren ... das ist echt gar nicht so übel.

Als es schließlich darum ging, einen BH zu testen, hat unser Game Designer Sven allerdings verweigert: „Ohne mich! Da probiere ich lieber die Haarentfernung aus." Kann er haben (siehe Bildbeweis am Fuße dieser Spalte)!

PC ACTION: Waaah, verjagt diese schrecklichen Bilder aus unserem Kopf!!! So etwas Grausames soll kein Mann jemals sehen müssen – wie verhindert ihr, dass Männer versehentlich das Spiel starten?
DECK 13: Durch einen tollen Nebeneffekt der neuen Technologien, die wir einsetzen: Per Mikrofon wird nämlich geprüft, ob die Spielerin vor sich hin redet, während sie spielt, was zu einem sofortigen Programmabsturz führt. Mit dieser Technologie können wir auch verhindern, dass Männer zufällig das Spiel antesten (oder Frauen mit besonders männlich-herben Stimmen, vor denen hat der Freshman nämlich große Angst).

PC ACTION: Dann sind wir ja beruhigt. Aber wie wollt ihr monotone und langweilig Tätigkeiten wie Putzen oder Bügeln in eurem Titel langfristig motivierend gestalten?
DECK 13: Es ist das erste Spiel, das komplett auf das Gehirn von Frauen ausgelegt ist. Da dieses im Vergleich zu Windows wirklich multitaskingfähig ist, kann das Spiel mit zwei Mäusen gleichzeitig gespielt werden. Somit kann man beispielsweise putzen UND kochen gleichzeitig! Wo kriegt man das schon geboten? Da ja allerdings die Deck-13-Mitarbeiterinnen Urlaub genommen haben, ist es etwas schwierig für uns, das Spiel zu testen und die Fehler zu finden. Denn erstens können Männer nicht mit zwei Mäusen gleichzeitig spielen (Achtung: PC-Action-Zote folgt), obwohl sie es gerne täten *[Anm. d. Red.: Der war ja gar nicht mal soooo schlecht, junge Padawans.]*, und zweitens können sie weder putzen noch kochen. Aber der Freshman wird uns weiter trainieren, bis wir auch DENKEN können wie eine Frau! Ihr werdet schon sehen!

PC ACTION: Wow, ihr hängt euch ja richtig rein. Wie sieht denn das Spielziel eures Werks aus, damit die Spielerinnen sich später genauso viel Mühe geben?
DECK 13: Oh Mann! Leider müssen wir alle Vorschläge für uns behalten, die der Freshman gerade ausgearbeitet hat. Dabei wäre PC ACTION das einzige Magazin gewesen, in welchem man sie auch tatsächlich abgedruckt hätte. Leider sind aber gerade die weiblichen Mitarbeiter aus dem (wahrhaft verdienten!) Urlaub zurückgekehrt und haben als Ziele die Weltherrschaft, die Absetzung gewisser Magazine und die Wiedereinführung von Play Vanilla gefordert.

PC ACTION: Zu schade. Aber wo wir grad schon mal auf die Ladys zu sprechen kommen: Warum würde die Heldin Giana Wild Sister alle vier Wochen zickig, unberechenbar und extrem schlecht gelaunt werden?
DECK 13: Wir haben keine Ahnung. Deshalb zwingt uns der Freshman jetzt auch noch, uns in die Rolle zickiger und schlecht gelaunter Frauen hineinzuversetzen. In einem K.-O.-Turnier müssen die Deck-13-Mitarbeiter gegeneinander kämpfen, wobei nur Beißen, Kratzen und an den Haaren ziehen erlaubt ist. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse werden als Actionsequenz in das Spiel integriert.

PC ACTION: Euch bleibt ja wirklich nichts erspart. Unsere Red-… äh … unsere Leserinnen möchten übrigens , dass Chuck Norris im Spiel auftaucht. In welcher Form würdet ihr ihn implementieren?
DECK 13: Chuck Norris kann nicht digitalisiert werden, denn Chuck Norris ist immer die Eins und niemals die Null!

PC ACTION: Touché! Ab er wie wollt ihr erreichen, dass die Spielerinnen nach dem Spielen Dinge tun, die uns Männern gefallen?
DECK 13: Nichts leichter als das: Wir bauen noch ein soziales Netzwerk um das Spiel herum! Allerdings ist es ein gut gemachter Fake, in welchem alle Freundinnen der Spielerin aussehen wie Heidi Klum – aber niemals reden (spart auch mächtig Kosten bei den Sprachaufnahmen). Das System könnte dadurch erweitert werden, dass fingierte Chat-Nachrichten gesendet werden wie „Ich hab meinem Mann gerade ein Bier geholt, das war ein Spaß!"

PC ACTION: Träume werden gerade wahr … bleibt noch die Frage, wie ihr eine öffentliche Rüge wegen Diskriminierung vermeiden wollt?
DECK 13: Der Freshman wird der nächste Bundespräsident werden und sein erklärtes Ziel ist es dann, „eine Welt zu erschaffen, wie sie sich Frauen schon immer erträumt haben". Öffentliche Rügen wegen Diskriminierung kommen seiner Aussage nach in einer solchen Welt nicht mehr vor.

PC ACTION: Fein, unsere Stimme hat er. Woran erkennt der geneigte Zocker denn, dass es sich um ein Spiel von euch handelt? Außer anhand des Logos im Intro natürlich.
DECK 13: Daran, dass wir uns in aller Form von seinem Inhalt distanzieren würden!

PC ACTION: Aha, ein überraschender Schachzug. Aber wir mögen Überraschungen. Und Geschenke. Wie lang und dick wären denn die zusätzlichen Extras, die exklusiv der Special Edition eures Spiels beiliegen?
DECK 13: Der Freshman würde sich gern selbst beilegen. Das versuchen wir ihm allerdings gerade noch auszureden.

PC ACTION: Gut, das Wichtigste zum Schluss: Was sollen wir Männer tun, solange es dieses Spiel nicht gibt, um die Frauen … na ja, ihr wisst schon, milde zu stimmen?
DECK 13: Auch wenn es vermutlich das Letzte ist, was ihr jetzt hören wollt: Vergesst es! Männer werden immer verlieren und Frauen immer gewinnen (haben wir schon erwähnt, dass die Frauen aus dem Urlaub zurück sind und den Freshman all seiner Aufgaben entbunden haben …?).

Unser Fazit

Einen kleinen Abzug gibt es, da uns die Deck-13-Jungs ihre attraktiven Kolleginnen vorenthalten haben. Zu einem Frauen-Spiel wollen wir gefälligst Frauen-Bilder! Abgesehen davon lieferten die Frankfurter aber gewohnt erstklassige Arbeit ab und begeisterten uns fast so sehr wie mit ihren Projekten **Haunted** und **Black Sails: Das Geisterschiff** (verstehen Sie? Begeistern! Muhaha!)

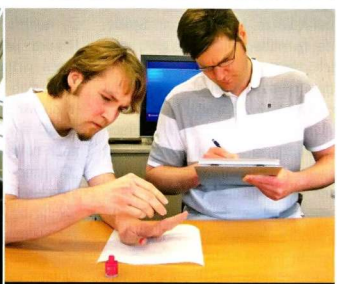
Schulnote: 1-



Schmerzhaft: Um ihre feminine Seite zu entdecken, durchlitten die Entwickler grausame Experimente.



Die Multitasking-Steuerung stellte die männlich besetzte Qualitätssicherungsabteilung vor gewaltige Probleme.



Keine Ahnung, was das mit dem Spiel zu tun hat, aber die Typen machen uns jetzt doch etwas Angst …



Wo hört Facebook-Minikrampf auf und wo fangen Spiele an?

Die neuen Spielmittel

Lohmüller und Krauß über das Leben, das Universum und den ganzen Spiele-Rest.

SASCHA: Hey, super, kaum kommt die Sonne zum Vorschein, fängt das alljährliche Sommerloch wieder an. Ich hab keine Lust, wieder bis zum Spätherbst auf gute Spiele zu warten.

JÜRGEN: Gute Spiele findest du doch auch umsonst. Es gibt da so eine Erfindung, die heißt Internet – und da wartet tonnenweise Zeitvertreib auf dich. Gut, vielleicht kein Tripel-A-Festmahl, aber doch schöne Zwischenmahlzeiten.

SASCHA: Das ist eher Tripel-F-Unterhaltung. Ich spare mir an dieser Stelle jedoch dumme Tripel-X-Witze. Mal im Ernst: Spiele, die es mittlerweile gratis gibt, kenn ich meist in- und auswendig und den ganzen Casual-Mist meinst du nicht wirklich, oder?

JÜRGEN: Heißt es auf Deutsch wirklich „Tripel" statt „Triple"? Ist ja doof. Aber zurück zum Thema: Ich rede natürlich von so Zeug wie **Travian**, **Farmville**, **Death Penalty Zombie Soccer** und so weiter. Spiel ist schließlich Spiel und solange es die Leute von ihrem mehr als tristen Alltag ablenkt, her damit!

SASCHA: **Zombie Soccer** war wirklich für 'ne Stunde lustig, aber trotzdem: Ist das dein Ernst? Du spielst **Farmville** und **Travian**? Zu **Farmville** wurde ich mal eingeladen, ich habe dann Charles Manson nachgebaut und ihn grinsend neben einen einzelnen Baum gestellt. Seitdem werde ich damit auch nicht mehr belästigt.

JÜRGEN: Ach komm, du wärst froh, wenn dich jemand belästigen würde … Ich versteh nicht, dass alle Kollegen über die Facebook-Spiele meckern, aber regelmäßig ihre Artikel zu spät abgeben, weil sie noch schnell 'nen **Bejeweled**-Rekord brechen mussten. Oder einen virtuellen Kuchen backen. Oder sich um ihre Palmen kümmern. Mit und ohne Wedeln …

SASCHA: Ich werde ja trotzdem noch belästigt. Mit Meldungen wie „Christoph hat ein neues Entlein auf seinem Bauernhof gezüchtet", „Wolfgang möchte dir einen Pfälzer Saumagen für dein Restaurant schenken" oder „Alexander Frank ist jetzt Fan von Stalin". Letzteres hat zwar nix mit diesen Gammelspielen zu tun, sollte aber trotzdem mal erwähnt werden. Außerdem: Wenn ich einen Artikel zu spät abgebe, dann wegen eines Vollpreistitels. Mit Grafik und Tiefgang!

JÜRGEN: Ach? Und wer kann sich anmaßen zu behaupten, dass zum Beispiel ein **Fußball Manager 2010** mehr Grafik hätte als ein **Ogame**? Oder ein **Silent Hunter** mehr Tiefgang als … Moment, das ist ein doofes Beispiel. Aber du weißt, was ich meine. Vor allem stecken diese Spiele ja noch in den Kinderschuhen. Wart mal ab, bald läuft ein **World of Warcraft** in deinem Browser und dann bist du der Erste, der an der Nadel hängt!

SASCHA: Der **Fußball Manager 2010** hat vielleicht nicht viel mehr Grafik als ein **Ogame**, vor allem hat er aber deutlich mehr Tiefgang. Und dass diese Spiele noch in den Kinderschuhen stecken, macht mir umso mehr Angst. Ich will ein **Call of Duty** in einer Pappschachtel oder DVD-Hülle und nicht einen Free-2-Play-Shooter mit Spargrafik im Browserfenster, bei dem ich für zusätzliche Waffen in einem spielinternen Shop Geld ausgeben muss. Und ich will auch nicht mit Facebook-Meldungen wie „Dominik Schmitt hat gerade einen Wehrmacht-Soldaten bei **Call of Duty: Wars – Window Evolution** erschossen" bombardiert werden. Casual-Spiele sind was für Rentner und Frauen, und das soll auch so bleiben!

JÜRGEN: Ach, du verträumter, langhaariger Möchtegern-Idealist. Ist nicht alles Spaß, was uns kurzweilig die Zeit vertreibt? Darf uns etwas keine Freude machen, wenn es nichts kostet? Und ist etwas vielleicht weniger unterhaltsam, nur weil es uns hinterher einen Tripper einbringt?

SASCHA: Doch, natürlich darf uns das Spaß machen, macht es ja auch teilweise kurzfristig. Aber meiner Meinung nach sind Casual-Games nicht mal ein halbwegs ernsthafter Ersatz für einen Vollpreistitel. Punkt!

JÜRGEN: Von Ersatz ist ja nicht die Rede, es geht hier um die Akzeptanz – immerhin züchtet diese relativ junge Bewegung vielleicht eine ganz neue Core-Gamer-Schicht heran. Das ist doch wohl was wert, du Ignorant!

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

WIE WOLLT IHR UNS 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.

PCA spricht mit ...

Chris Avellone werkelt als Creative Director an Fallout: New Vegas. Er sprach mit uns über seinen Job, Sex und Comics.



PC ACTION: Wie sieht denn dein Arbeitstag bei Obsidian Entertainment aus?
CHRIS: Er beginnt am Abend davor – dann gehe ich nämlich in den Rasputin-Modus und sage die Zukunft voraus, indem ich meine Notizen für den nächsten Tag durchgehe. Hinterher gucke ich mir noch einen Film oder eine Fernsehserie an, die mit meinem derzeitigen Projekt zu tun haben, und gehe irgendwann ins Bett. Dann träume ich, ich wäre Mad Max, wache auf, mache Morgengymnastik, und gehe um 9:30 Uhr zur Arbeit. Dort checke ich meine To-do-Liste und versuche mich dann auf drei Hauptaufgaben zu konzentrieren, die ich bis zum Ende des Tages erledigen will. Das kann dann zum Beispiel das Spielen eines neuen **New Vegas**-Areals und das Tippen eines Feedbacks dazu sein. Gegen 19 Uhr starre ich meist nur noch stumpfsinnig auf den Bildschirm, wo die Buchstaben dämonisch herumtanzen. Dann spiele ich beispielsweise **Fallout 3**, bis ich weiterarbeiten oder nach Hause gehen will – und dort fängt das Ganze wieder von vorne an.

PC ACTION: Obsidian ist bekannt für seine Rollenspiele. Zockst du privat ausschließlich Rollenspiele?
CHRIS: Wenn ich nicht gerade eine neue Version von **Fallout: New Vegas** teste, spiele ich **Fallout 3**, um jeden einzelnen Ort zu erforschen. Ich spiele seit etwa 60 Stunden und habe erst ein Drittel davon gesehen ...

PC ACTION: Gäbe es irgendetwas, was du in der Spielebranche gern ändern würdest?
CHRIS: Den Stellenwert der Vertonung, der Erzählung und der Qualitätssicherung. Die ersten beiden werden in den meisten Fällen viel zu spät in den Entwicklungsprozess mit einbezogen, was flüssige Arbeit an der Handlung erschwert. Und die Qualitätssicherung bekommt meiner Meinung nach weder die Anerkennung, die sie verdient, noch wird der Aufwand dahinter richtig erkannt.

PC ACTION: Wenn du keinen Job in der Spielindustrie hättest ...
CHRIS: ... wäre ich ein am Hungertuch nagender Comic-Autor und Cartoonist. Ich verbringe momentan meine Freizeit mit Zeichnen. Es entspannt mich, mal etwas Schnelles, etwas Kreatives zu tun. Spiele brauchen ja ewig, bis sie fertig sind ... Ansonsten wäre ich wohl Lehrer oder Rechtsanwalt.

PC ACTION: Und wie stehst du zu Sex und Gewalt in Video- und Computerspielen?
CHRIS: Ich liebe Sex. Ich liebe die Tatsache, dass meine Eltern Sex liebten. Genau deshalb existiere ich ja. Ohne Sex würde unsere Spezies aussterben. Ich finde es albern, wenn Sex in Spielen ohne Jugendfreigabe tabuisiert wird. Da, wo die Aufschrift schon warnt: „Hey, hier kommt übrigens Sex vor!" Zum Thema Gewalt kann ich mich nicht äußern, weil ich damit beschäftigt bin, über Sex nachzudenken.

PC ACTION: „Casual Games zerstören den Markt für Core Games." Stimmst du dem zu?
CHRIS: Ich glaube nicht, dass die Casual Games die Gefühle der Core Games verletzen wollen. Beide sollten harmonisch zusammenleben, Händchen halten und jedem seinen Spaß lassen. Mann, sie sollten Sex miteinander haben! Aber im Ernst: Ich finde Casual Games gut, weil sie die üblichen Pfade verlassen. Das können die teuer produzierten Titel nicht. Oder sie trauen es sich nicht.

PC ACTION: Was würdest du unseren Lesern empfehlen, die Spielentwickler werden wollen?
CHRIS: Fangt damit an, bevor ihr überhaupt irgendwo eine Festanstellung habt. Tut es einfach – es gibt zig Mods und Editoren, die euch praktische Kenntnisse vermitteln. Außerdem könnt ihr alles, woran ihr gearbeitet habt, in euren Lebenslauf packen – und das zählt für potenzielle Arbeitgeber viel.



Vita

Der 38-jährige Kalifornier hat seinen Traumjob gefunden. Doch er hatte schon zuvor einen interessanten Werdegang.

▶ **Früher ...**
... spielte Chris regelmäßig als Bösewicht in Verbrechensszenarien mit, die der Ausbildung amerikanischer Polizisten und FBI-Agenten dienen. Nebenbei schrieb er einige Pen&Paper-Rollenspiele.

▶ **Als Leitender Designer ...**
*... arbeitete er unter anderem an **Star Wars: Knights of the Old Republic II** und zuletzt an **Alpha Protocol**. Außerdem wirkte er an vielen Rollenspielen mit, zum Beispiel an einigen **Dungeons & Dragons**-Titeln.*

▶ **Für New Vegas ...**
... durchforstete er seine Filmbestände nach Werken mit postapokalyptischen Szenarien. Er liest auch viel – und kritzelt seine Einfälle gnadenlos direkt in die Bücher.

... Chris Avellone





Kaum zu glauben, aber der kleine Sam Fisher feiert gerade erst sein siebentes Wiegenfest: 2003 erschien das erste **Splinter Cell**.

Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2003

Früher war alles besser!

Teil 4 unserer Serie über die vergangenen zehn Jahre: Darüber haben Gamer anno 2003 diskutiert.

Text: Lukasz Ciszewski

Eigentlich ist es gar nicht so schwer. Man steigt in ein Flugzeug, erreicht die nötige Höhe und drückt „E" zum Absprung. Danach gilt es, schleunigst auf die „9"-Taste zu hämmern, um den Fallschirm zu aktivieren und elegant in Richtung Landezone zu gleiten. Tja, das echte Leben ist eben nicht so einfach wie eine Partie **Battlefield 1942**. Das musste der umstrittene FDP-Politiker und passionierte Fallschirmspringer Jürgen W. Möllemann am 5. Juni 2003 leidvoll erfahren, als die „9" klemmte und er ungebremst auf einer Wiese bruchlandete. Vielleicht wollte er auch die lebensrettende Taste gar nicht drücken. In Möllemanns Haus warteten nämlich Polizei und Staatsanwaltschaft, der Vorwurf: Steuer-Cheating!

Schleich dich!

Auf jeden Fall drücken wollten wir jedoch die guten Menschen von Ubisoft Montreal. Sie brachten Anfang des Jahres das fantastische **Tom Clancy's Splinter Cell** auf den Markt und belebten das Stealth-Action-Genre. Bis dato waren modernes Schleichen und unauffällige Infiltration den Konsolenzockern vorbehalten, die sich seit Ende der Neunziger mit der japanischen **Metal Gear Solid**-Reihe vergnügten. Mit Sam Fisher, dem **Splinter Cell**-Protagonisten, hatten nun endlich auch wir PC-Zocker unseren eigenen Schleich-Helden. Im hautengen Lederoutfit und mit einem Dreiaugen-Nachtsichtgerät drang er unbemerkt in streng bewachte Gebäude ein, vollführte ansehnliche Spagate in luftiger Höhe und benutzte spaßige Hightech-Gimmicks. Tester Fränkel euphorisch: „Fishers Abenteuer fesselt, weil es sich ganz anders spielt. **Splinter Cell** ist für mich das, was **Dark Project** im Jahr 1999 war: ein Meilenstein im Schleicher-Genre." Der fünfte Teil der Serie, **Splinter Cell: Conviction**, gelangt


Menschlicher Schild: Sam Fisher hatte viele coole Tricks drauf, um seine Feinde zu ärgern. **Splinter Cell** gehörte zu den besten Spielen des Jahres.


Politische Debatten führten dazu, dass an **Command & Conquer: Generäle** ein Exempel statuiert wurde. Die Originalfassung landete in der Folge auf dem Index.

Das waren die 85er!

Folgende Titel haben im Jahr 2003 die Spielspaßmarke von 85 % geknackt:

- Age of Wonders: Shadow Magic (Strategie, 85% in 10/2003)
- Age of Mythology: The Titans (Strategie, 89% in 12/2003)
- Asheron's Call 2 (Rollenspiel, 85% in 2/2003)
- Battlefield 1942: Road to Rome (Shooter, 87% in 3/2003)
- Battlefield 1942: Secret Weapons of WW 2 (Shooter, 85% in 10/2003)
- Blitzkrieg (Strategie, 85% in 4/2003)
- Call of Duty (Shooter, 87% in 12/2003)
- Colin McRae Rally 3 (Rennspiel, 85% in 7/2003)
- **C&C: Generäle (Strategie, 88% in 3/2003)**
- C&C: Generäle – Die Stunde Null (Strategie, 88% in 12/2003)
- Cultures 2: Das achte Weltwunder (Strategie, 88% in 5/2003)
- DTM Race Driver: Director's Cut (Rennspiel, 88% in 3/2003)
- F1 Challenge 99-02 (Rennspiel, 87% in 6/2003)
- FIFA 2004 (Sportspiel, 86% in 12/2003)
- Flight Simulator 2004 (Simulation, 85% in 10/2003)
- Freelancer (Action, 88% in 4/2003)
- Fußballmanager 2004 (Sportspiel, 89% in 1/2004)
- Gothic 2: Die Nacht des Raben (Rollenspiel, 88% in 10/2003)
- **Grand Theft Auto: Vice City (Action, 92% in 6/2003)**
- Halo: Kampf um die Zukunft (Shooter, 85% in 12/2003)
- Jedi Knight 3: Jedi Academy (Action, 88% in 11/2003)
- Madden 2004 (Sportspiel, 85% in 11/2003)
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Action, 90% in 12/2003)
- Morrowind Tribunal (Rollenspiel, 87% in 5/2003)
- Need for Speed: Underground (Rennspiel, 86% in 1/2004)
- NHL 2004 (Sportspiel, 92% in 12/2003)
- Praetorians (Strategie, 86% in 4/2003)
- **Pro Evolution Soccer 3 (Sportspiel, 90% in 12/2003)**
- Railroad Tycoon 3 (Simulation, 85% in 1/2004)
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (Jump & Run, 86% in 4/2003)
- Spellforce (Strategie, 90% in 1/2004)
- **Star Trek: Elite Force 2 (Shooter, 87% in 7/2003)**
- **Star Wars: Knights of the Old Republic (Rollenspiel, 92% in 1/2004)**
- Tiger Woods 2004 (Sportspiel, 85% in 12/2003)
- **Tom Clancy's Raven Shield (Shooter, 87% in 3/2003)**
- Tom Clancy's Splinter Cell (Action, 91% in 2/2003)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (Sportspiel, 89% in 11/2003)
- Tron 2.0 (Shooter, 85% in 10/2003)
- Unreal 2: The Awakening (Shooter, 88% in 3/2003)
- Vietcong (Shooter, 85% in 4/2003)
- Warcraft 3: The Frozen Throne (Strategie, 92% in 9/2003)
- Worms 3D (Strategie, 85% in 12/2003)
- XIII (Shooter, 86% in 12/2003)
- Yager (Action, 87% in 11/2003)



übrigens demnächst in die Händlerregale, weshalb wir uns zu einer großartigen Vorschau in dieser Ausgabe hinreißen ließen.

Kein Aprilscherz

Bock auf eine Runde **Kommandieren & Erobern**? Oder vielleicht **Gegenschlag** im Internet? Das neue Jugendschutzgesetz, das am 1. April 2003 in Deutschland in Kraft trat, sorgte auf Anhieb für Furore. Als Reaktion auf den Amoklauf in Erfurt wollte die Politik unbedingt gegen die ungeliebten Computerspiele vorgehen. Der erste große Schritt war die Indizierung eines Strategiespiels aus dem Hause EA, das sich damals auf Platz 1 der Verkaufs-Charts befand. Ein halbes Jahr später kam das eingedeutschte **Command & Conquer: Generäle** als entschärfte Version heraus. „Potenziell kriegsverherrlichende" und „lebensverachtende Inhalte" waren raus, eine Mission verschwand und die Soldaten verwandelten sich in blutleere Cyborgs. Aber auch mit Robotern machte das moderne Kriegsszenario ordentlich Laune und heimste 88 % Spielspaß ein.

Nur Geduld!

Gut Ding will Weile haben. Ostdeutsche Leser denken jetzt beispielsweise an Trabis, normale Menschen eher an pcaction.de, den offiziellen Internetauftritt dieser Publikation. Erst 2003, gefühlte zwei Jahrzehnte nach allen anderen Spiele-Magazinen, ging ein ernsthaftes Web-Angebot online. Es bot neben dämlichen Tagebucheinträgen der Redaktion und noch dämlicheren Forenbeiträgen der User auch Tests, News und Spieletipps. Das Problem: Die damaligen Chefs ruhten sich zu lange auf den Lorbeeren aus und ließen der Community freie Hand. Alle 17 Leser der Website machten daraufhin, was sie wollten, und erschufen einen rechtsfreien Raum im Internet. Bis man 2007



Neuer Held, neue Vehikel, neue Epoche: Der stilvoll gekleidete Tommy Vercetti reitet die neuen Feuerstühle in Vice City ein. Brandheiße Angelegenheit!



Da werden sogar Apple-Designer neidisch: Nokias N-Gage war ein handliches, schickes Accessoire – für Masochisten: Im Ernst, das Teil war unausgereifter Mist!

Der Überflieger

Diese Überschrift könnte gar nicht besser passen. Wir erinnern uns ehrfurchtsvoll an die Hechteinlagen in Max Payne 2.



◀ Genau das wollen Sie doch sehen! Mit einem Patch lässt sich Mona Sax ausziehen. Sie notgeiler Bock!



▶ Gemächlich hechtet der Held durch die Luft und knallt in Zeitlupe seine Gegner über den Haufen. Fein!



Gesichts-OP? Max Payne sieht irgendwie anders aus. Egal, Hauptsache das Spiel rockt.

Wäre **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** einen Tick zu realistisch, würde der grimmige Held nach jedem spektakulären Hechtsprung krankenhausreif auf dem Boden liegen. Aber Max steht da drüber. In Zeitlupe füllt er seine Gegner mit Blei, macht mit der heißen Mona Sax rum – und seine Frisur sitzt immer perfekt. Bei dieser Präsentation verzeihen wir den finnischen Machern auch die Tatsache, dass sie die angespannte Visage des dunklen Rächers für den zweiten Teil ausgetauscht haben. Wir lehnen uns aus dem Fenster und sagen: Teil 2 bleibt für lange Zeit die beste Schmärz-Episode, daran wird der angekündigte Dreier auch nichts ändern. Dafür ist der kommende Shooter zu hell, zu gewöhnlich, zu Bruce-Willis-mäßig. **Max Payne 2**, wir huldigen dir!

die Online-Vollhorste Christian Gürnth und Lukasz Ciszewski engagierte. Die beiden Web-„Profis" räumten die altbackene Startseite auf, integrierten überflüssige Features, kickten das Zeug einige Zeit später komplett in die Tonne und entwickelten von Grund auf das spektakuläre „pcaction.de – Players. Community. Action!".

Taschentauglich

Mal ehrlich: Wie viele Leute haben Sie in Bus oder U-Bahn gesehen, die mit mobilem Zocken die Zeit vertrödelten? Sogar in der heutigen Zeit, in der es richtig gute Titel für DS und iPhone gibt, kommt dies vergleichsweise selten vor. Warum? Weil Zocken nun mal ins Wohnzimmer gehört. Umso lustiger, dass die Branche vor rund sieben Jahren dachte, Spiele für PDAs entwickeln zu müssen. Die klobigen Terminplaner für die Hosentasche zauberten Titel wie **Age of Empires**, **Sim City 2000** oder **Chessmaster** auf 320x240-Pixel-Displays. Krass! Wer also wirklich keinen Bock hatte, jemals eine Frau abzukriegen, vertrieb sich die Zeit in öffentlichen Verkehrsmitteln mit virtuellem Schach.

Los Wochos

In die gleiche Kategorie fällt der unfassbar hässliche Handy-Handheld-Hybrid N-Gage von Nokia. Sein Spitzname war übrigens „Taco", weil es beim Telefonieren so aussah, als würde man sich eine Weizentortilla ans Ohr halten. Auf einem merkwürdigen Hochkantdisplay quälten sich die Zocker mit Rennspielen (**Colin McRae Rally 2005, Asphalt Urban GT**), Sportspielen (**FIFA 2004, Tony Hawk's Pro Skater**) und sogar namhaften Action-Titeln (**Splinter Cell: Chaos Theory, Ghost Recon: Jungle Storm**). Als Nokia merkte, dass es unterwegs ziemlich unpraktisch ist, für einen Spielwechsel den Akku ausbauen zu müssen, brachten die Finnen einen Nachfolger namens N-Gage QD auf den Markt. Auch dessen Erfolg hielt sich in Grenzen …

Pflichtaufgabe

Kaum zu glauben, aber noch 2003 dachte man beim Begriff Weltkriegs-Shooter automatisch an die **Medal of Honor**-Reihe – weil es nun mal kaum ernsthafte Konkurrenz gab. Das änderte sich am 7. November 2003, als ein unscheinbarer Shooter namens **Call of Duty** in die deutschen Läden kam. Die Demo-Version sorgte bereits für überlastete Download-Server, aber die Vollversion übertraf alle Erwartungen. In drei Kampagnen erlebte man kinoreife Weltkriegs-Action aus amerikanischer, britischer und sowjetischer Sicht. Neben dem brillanten Einzelspieler-Part verursachte auch der Multiplayer einen regelrechten Hype. Das Activision-Werk bekam Traumwertungen aus aller Welt. Dass **Call of Duty** ein derartiger Spielspaßkracher wurde, war kein



Medal of Honor hatte ausgedient: **Call of Duty** katapultierte sich an die Spitze des Shooter-Olymps und verweilt dort oben bis heute unerreicht.



Enttäuschender Nachfolger: Teil 2 sollte die **Deus Ex**-Erfolgsgeschichte weiterschreiben, doch **Invisible War** konnte diese Ansprüche nicht erfüllen.

Zufall. Das verantwortliche Studio Infinity Ward wurde von ehemaligen **Medal of Honor**-Entwicklern gegründet. Es folgte eine weitere Weltkriegsepisode aus gleichem Hause, bis die Jungs und Mädels aus Kalifornien von Nazi-Deutschland die Schnauze voll hatten und sich ab 2007 der „Modernen Kriegsführung" widmeten.

Der Teuro wütet!

Seit Urzeiten werfen PC-Zocker den ungeliebten Konsoleros einiges an den Kopf. Ego-Shooter könnten nur mit Maus und Tastatur anständig gesteuert werden, hieß es. Oder: Höhere Auflösungen seien ein Qualitätsmerkmal. Ein weiteres Argument war: „PC-Spiele sind viel günstiger als Titel für PlayStation 2 und Xbox!" Doch dann das: „Es geht ein Aufschrei durch die Spielergemeinde: Zwei Vertriebe drehen an der Preisschraube. **C&C: Generäle** und **Unreal 2** sollen für knapp 55 Euro in den Regalen stehen – immerhin zehn Prozent mehr als vergleichbare Titel. Die Anbieter rechtfertigen das simpel: In solchen Ausnahmespielen stecke mehr Arbeit, die dürfe sich auch im Preis zeigen." Unser kurzer Bericht in Ausgabe 3/2003 wirkt sieben Jahre später bizarr, die Angst erwies sich als nicht gerechtfertigt. Die Preise für hochwertige Neuerscheinungen pendelten sich wieder bei rund 45 Euro ein. Damit zahlen wir PC-Zocker weiterhin weniger als diese Konsoleros – yippie!

Die 80er-Show

Zugegeben, gäbe es eine funktionierende Zeitmaschine, würden wir lieber in die Steinzeit als in die Achtziger reisen. Zu schlimm sahen die Menschen und ihre Kleidung damals aus. Aber was die Entwicklergötter von Rockstar mit **GTA: Vice City** ablieferten, überzeugte auch uns Menschen mit Pink-Allergie und Vokuhila-Abneigung. Auf der technischen Basis des Hits **Grand Theft Auto 3** bastelten die Macher eine feine Story rund um den Helden Tommy Vercetti, der die Unterwelt des Miami-Pendants Vice City aufmischte. Neu war die Möglichkeit, Geschäfte zu erwerben. Wer also schon immer mal einen Stripclub oder ein Filmstudio besitzen wollte, musste fleißig Autos klauen, Gangster-Bosse beseitigen und sich bei den richtigen Gangs einschleimen. Redaktionsglatze Ahmet Iscitürk war tief berührt: „Wenn es einen endgültigen Beweis dafür gibt, dass Spiele eine Kunstform sind, ist es definitiv **GTA: Vice City**. Dieses Spiel ist wie ich: ein phänomenales Gesamtkunstwerk. [...] Die Möglichkeit, jetzt auch Hubschrauber und Motorräder zu steuern, klingt zwar auf den ersten Blick nicht revolutionär. Doch mittlerweile frage ich mich, wie ich nur so lange ohne diese Vehikel leben konnte. Mein persönliches Fazit: **GTA 3** war geil, doch **Vice City** ist Gott!". Amen! Oder Ahmet, je nachdem.

Immer weiter!

Es ist wie bei einer guten TV-Serie: Wenn es gerade spannend wird, hört's einfach auf. Wenn Sie wissen möchten, ob sich die Welt im Jahr 2004 noch gedreht hat, dann freuen Sie sich einfach auf die kommende Ausgabe.

Technik, die begeisterte

Diese Themen beschäftigten Hardware-Freaks.



Doppelt bläst besser: Grafikkarten und ihre Lüfter wurden immer größer.

Können Sie sich noch ein Leben ohne Flachbildschirme vorstellen? Wir nicht! Früher nahmen die dicken Röhrenmonitore noch einen halben Schreibtisch in Anspruch, weil man mit dünnen TFT-Monitoren einfach nicht gescheit zocken konnte. Besonders betroffen waren Ego-Shooter, bei denen hässliche Verwischungseffekte auftraten. Doch diese Zeiten schienen 2003 endgültig vorbei. Ebenfalls ein heißes Thema waren die Grafikkonkurrenten Ati und Nvidia, die sich mit immer größeren und schnelleren Produkten bekämpften. Manche Grafikkarten kamen sogar mit zwei Lüftern daher und sorgten für einen angenehmen Staubsauger-Sound im Rechner.

Flop des Jahres

Unfertig, unspannend, unschön – Enter the Matrix sollte eigentlich der Action-Kracher des Jahres 2003 werden. Verdammt!

Entwickler: „Hey, großer Firmenboss! Ich habe da eine Idee für ein geiles Game. Wir machen ein Action-Spiel zu den **Matrix**-Filmen. Millionen Zocker wünschen sich so etwas." Boss: „Brillant! Und man spielt dann Neo, richtig?" Entwickler: „Nein, man spielt die Frau von Will Smith sowie einen Asiaten mit Sonnenbrille." Boss: „Das wird der beste Shooter aller Zeiten. Ich übergebe dir diesen Koffer mit 80 Millionen US-Dollar. Ihr habt zwei Wochen Zeit!" So oder so ähnlich muss es damals abgelaufen sein, denn anders lässt sich die spielerische und technische Katastrophe namens **Enter the Matrix** nicht erklären. Bugs ohne Ende, lahme Hauptcharaktere und eine mittelmäßige Grafik erschütterten unser Weltbild. Wie konnte bei einem Prestige-Projekt dieser Größe so viel schiefgehen? Wir trauern bis heute.



Dieses Spiel war kein Schlag, sondern ein Tritt ins Gesicht. Millionen **Matrix**-Fans erlitten dank Atari schwerste Traumata.

Redaktionsbesprechung

Neben der neuen Website gab es noch mehr Probleme bei den PCA-Stars.



Kein Druckfehler! Unsere Website war wirklich so hübsch!

Existenzangst in der PCA-Redaktion: „Mein Vater kam einst in dieses Land, um es auszubeuten und um blonde Chicks abzuschleppen. Die heutige Realität sieht leider anders aus. Dank Rot-Grün werde ich mehr denn je vom Staat geschröpft und darf trotzdem nicht wählen. Wäre mein Vater schon tot, würde er sich mehrmals im Grabe umdrehen." Iscitürk hatte allen Grund zur Sorge, denn es wurde nicht besser. Das Video-Special und **DSDS**-Pendant „Deutschland sucht den Mega-Arsch" quälte Augen und Ohren der Leser. Ebenfalls kurios: Die PC ACTION-Ausgabe 8/2003 wurde kurzerhand übersprungen, um die Käufer zu verwirren.

Most Wanted

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

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – HOMEFRONT





Die Präsentation auf der letztjährigen E3 war der Hammer. Warum hält sich Entwickler Kaos Studios (**Frontlines: Fuel of War**) gar so bedeckt?

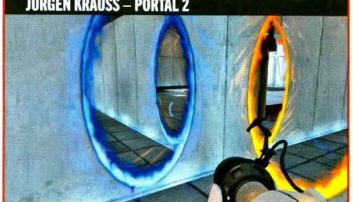
ALEXANDRA FRANK – STRIP POKER: PC ACTION-EDITION





Ich freue mich so sehr auf dieses Spiel, dass ich extra während der Heftproduktion Urlaub genommen habe, um es in Ruhe durchzuspielen – fappfapp.

JÜRGEN KRAUSS – PORTAL 2





Olé, **Portal 2** kommt mit Koop-Modus! Da kann ich dann versagen, weil die Kollegen weder um die Ecke noch geradeaus denken können. Super!

CHRISTOPH SCHUSTER – HAUNTED

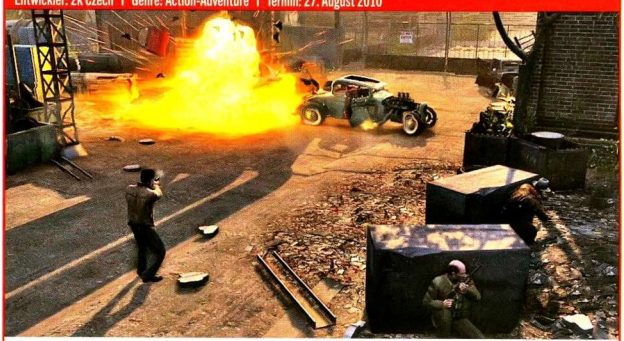




Im Gegensatz zu meinen anspruchslosen Kollegen benötigt meinereiner hin und wieder doch mal geistreiche Unterhaltung. Ich freu mich drauf!

1 Mafia 2

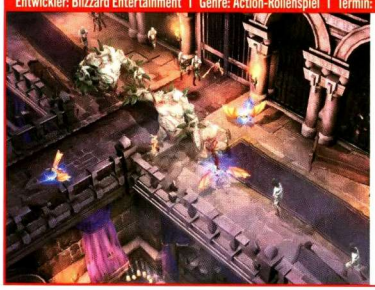
Entwickler: 2k Czech | Genre: Action-Adventure | Termin: 27. August 2010



Endlich war es so weit und Take 2 verkündete einen festen Veröffentlichungstermin für sein sehnlichst erwartetes Mafia-Epos. Doch damit nicht genug: Auf der Game Developers Conference in San Francisco durften wir obendrein erstmals selbst eine Mission anspielen. Wie wir unser erstes Mal fanden, verraten wir in dieser Ausgabe.

2 Diablo 3

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



In einem Bericht, den Blizzard kürzlich der Börsenaufsicht vorlegte, standen neben den angekündigten **WoW: Cataclysm** und **Starcraft 2** unter anderem auch mehrere **Diablo**-Sequels auf dem Plan. Wir raten Blizzard: Hallo, Realitätskontrolle?! Ihr Nasen tüftelt seit Ewigkeiten an Teil 3, bringt doch erst mal den raus!

3 Crysis 2

Entwickler: Crytek | Genre: Ego-Shooter | Termin: 4. Quartal 2010



Während wir weiter dem Release entgegenfiebern, hat Peter Watt andere Sorgen. Der Mann war unter anderem Autor für **Bioshock 2** und eben **Crysis 2** und wurde im März in den USA festgenommen. Angeblich wegen eines Angriffs auf einen Grenzbeamten. Darauf stehen bis zu zwei Jahre Haft. PCA rät: Vorsicht beim Duschen, Pete!

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!

Abgreifen können Sie natürlich auch diesen Monat wieder etwas. Passend zur momentanen Euphorie rund um **Battlefield: Bad Company 2** verlosen wir einen schnieken ferngesteuerten Helikopter passend zum Spiel.

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 Splinter Cell: Conviction

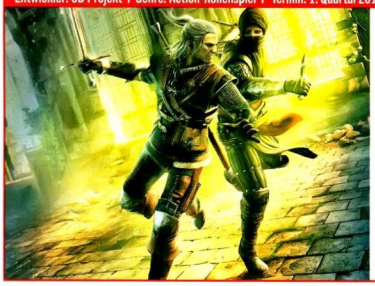
Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action | Termin: 29. April 2010



Knapp war's! Fast hätte es der Test zum neuen **Splinter Cell: Conviction** noch in diese Ausgabe geschafft. Doch dann verschob Ubisoft den Verkaufsstart erneut ein wenig nach hinten und so reichte es nur zum Beta-Test. Doch keine Angst: Kollege Krauss kommt dem Schleich-Opa Sam Fisher garantiert auf die Schliche.

5 The Witcher 2: Assassins of Kings

Entwickler: CD Projekt | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 1. Quartal 2011



Die Entwickler scheinen recht überzeugt von ihrem Produkt: „Es (=**The Witcher 2**) wird das bestaussehende Rollenspiel werden, das ihr jemals gesehen habt!" Ob die Polen mit dieser Aussage nicht den Mund ein wenig voll nehmen? Wir schickten unseren ~~besten~~ gerade verfügbaren Agenten Wollner los, um das zu prüfen!

6 Kane & Lynch 2

Entwickler: IO Interactive | Genre: Action-Adventure | Termin: 27. August 2010



Ausgerechnet kurz vor Ostern setzten die **Hitman**-Väter IO Interactive 35 ihrer 200 Mitarbeiter auf die Straße. Die Studio-Bosse sagten dazu, es täte ihnen Leid, sei in einem projektorientierten Unternehmen allerdings normal. Wir drücken die Daumen, dass die Qualität von **Kane & Lynch 2: Dog Days** letztlich nicht darunter leidet.

7 Guild Wars 2

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



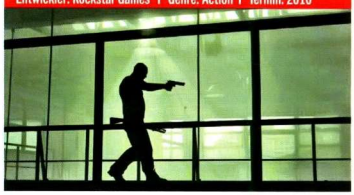
8 Starcraft 2

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



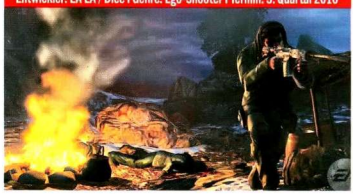
9 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action | Termin: 2010



10 Medal of Honor

Entwickler: EA LA / Dice | Genre: Ego-Shooter | Termin: 3. Quartal 2010



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



Der bunte Grafikstil geht auf das Konto von Comic-Zeichner Joe „Mad" Madureira. Löblich: Die PC-Umsetzung wurde nicht an ein externes Team abgegeben, sondern entsteht ebenfalls bei Vigil Games.

Darksiders

Die dunkle Seite der Macht

ACTION-ADVENTURE Der überraschend gute Konsolen-Titel kommt jetzt auch für den PC.

Entgegen unseren Erwartungen ist **Darksiders** kein reines Gekloppe, sondern tatsächlich ein richtiges Action-Adventure. Und: Das Teil ist erstaunlich gut geworden! Bereits am 5. Januar 2010 erschienen die Konsolenfassungen, im kommenden Juni folgt dann die PC-Version.

Krieg und Frieden

Die Story des Fantasy-Epos ist eine Mischung aus Mythologie, religiösen Versatzstücken und ganz viel Videospiel-Mumpitz: Auf der Erde bricht das Chaos aus, Monster ziehen durch die Straßen, Meteoriten stürzen vom Himmel, die Menschheit steht am Abgrund. Der Held des Spiels hört auf den subtilen Namen „Krieg" und wird von göttlichen Wesen für den ganzen Schlamassel verantwortlich gemacht. Zum Glück ist der muskulöse Bursche kein einfacher Recke, sondern einer der vier apokalyptischen Reiter. Eine Tatsache, die ihn mit übermenschlichen Fähigkeiten segnet und zum idealen Videospiel-Frontmann macht. Wie bereits erwähnt, machen blutige Schnetzeleinlagen lediglich ein Drittel der Spielzeit aus. In den restlichen 66,66666666 Prozent erforschen Sie die wunderschön gestaltete Welt und lösen knackige Rätsel. Die Entwickler bedienen sich dabei geradezu freimütig bei Genre-Klassikern wie Nintendos **Legend of Zelda**-Serie. Ergo erhalten Sie an vorgegebenen Stellen frische Fähigkeiten, die Ihnen wiederum Zugang zu neuen Levels verschaffen.



THORSTEN MEINT: „Die Kämpfe sind spaßig, die Rätsel gewitzt, die Bosse imposant. Nur der Comic-Look wirkt austauschbar. Wer eine Schwäche für Nintendos **Zelda**-Reihe hat, sollte sich **Darksiders** vormerken."

Portal 2

Loch und Löcher

KNOBELHOBEL Es kommt noch dieses Jahr!

Chell, die Heldin aus dem Vorgänger, wird in **Portal 2** mehrere hundert Jahre in die Zukunft in das mittlerweile stark verfallene Labor von Aperture Science geschickt. Dort lauern nun nicht mehr nur Portal-Kopfnüsse, sondern auch jede Menge neue Physik-Spielelemente wie Strudel, Wind, Traktorstrahlen, dynamische Farbe und so weiter. Und statt des sogenannten „Gewichteten Begleiterkubus" aus Teil 1 steht Chell der Persönlichkeitschip Wheatley mit Rat und Tat zur Seite.

Huch, das ist ja sogar gut!

„**Portal** war ein Test, **Portal 2** wird ein Spiel!", freut sich Valves PR-Chef Doug Lombardi, der wie das gesamte Entwicklerteam vom Erfolg des Vorgängers seinerzeit ziemlich überrascht war. „Wir wissen, dass wir jetzt doppelt so viel geben müssen wie zuvor." Und das soll heißen: mehr Ressourcen, mehr Risiken, mehr Aufwand – unterm Strich also auch mehr Spiel. Außerdem soll es dieses Mal auch einen Koop-Modus geben.



JÜRGEN MEINT: „Vor allem der angekündigte Koop-Modus freut mich, saßen wir doch schon bei **Portal** unter Umständen zu dritt vor dem Monitor und suchten nach des Rätsels Lösung."



Mit Bildern von **Portal 2** sieht es noch ziemlich dünn aus, deshalb hier ein Screenshot aus dem Vorgänger. Wir rechnen aber bald mit Material.

Divinity 2: Flames of Vengeance

Drachegelüste

ROLLENSPIEL Mehr von allem: Das Add-on für **Divinity 2** kommt im September.



Ihren Helden dürfen Sie im Add-on noch weiter aufleveln als im Hauptspiel. Dafür sorgen 36 neue Aufträge, die weniger kampflastig ausfallen als bisher.

Im September 2010 erscheint das Add-on **Flames of Vengeance** für **Divinity 2**. Dieses schließt direkt ans Hauptspiel an und versetzt den Helden abermals nach Aleroth, der Hauptstadt von Rivellon. Erneut bekommen Sie sich mit Bösewicht Damian in die Wolle, der immer mehr an Macht gewinnt. Für das Add-on legen die Entwickler den Fokus auf die Kernelemente des Rollenspiels, nämlich Quests und Charakterentwicklung. Und natürlich heizen Sie auch als Drache herum! Entwickler Larian Studios verspricht, dass Ihre Entscheidungen im Add-on mehr Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben sollen als bisher. **Flames of Vengeance** soll Sie etwa 15 Stunden lang beschäftigen und für 30 Euro im Laden stehen.



MARC MEINT: „Quests, die weniger kampflastig sind. Mehr Rätsel. Mehr Humor. Mehr Abwechslung. Klingt gut. Ich freu mich drauf!"

Die Gerüchteküche brodelt!

- Christina Norman, Lead Combat Designerin von Bioware, twitterte kürzlich, dass die Arbeit an „Project Wombat" begonnen habe. Man munkelt, das wäre der Nachfolger von **Mass Effect 2** („Project Sasquatch").
- Laut Insider-Informationen soll die Beta zur **WoW**-Erweiterung **Cataclysm** schon im April beginnen. Wir meinen: möglich, aber nicht sehr wahrscheinlich. Schließlich ist die Blizzcon erst im November.
- „Amazon.com entwickelt eine aufregende neue Erfahrung für Endverbraucher in Sachen Videospiele", lautet die Einleitung vieler Stellenangebote auf der Amazon-Webseite. Kommt da eine Steam-Konkurrenz auf uns zu?



Kavallerie: Unter den neuen Fahrzeugen ist endlich auch ein Viersitzer.

Borderlands

Elferschießen

EGO-SHOOTER Das dritte Download-Paket für den RPG-Shooter rockt!

The Secret Armory of General Knoxx für Gearbox' grandiosen Rollenspiel-Shooter-Mix **Borderlands** liefert für faire 7 Euro eine ganze Menge Inhalt: Die Levelgrenze für Ihren Charakter wird um elf Stufen auf 61 heraufgesetzt, mehrere neue, weitläufige Gebiete wecken Ihren Erkundungstrieb. Obendrein gibt's zwei neue Vehikel, neue Gegnertypen, neue Waffen und Items sowie zahlreiche neue, witzig inszenierte Quests.



TONI MEINT: „DLC Nummer 3 ist mit großem Abstand das bisher beste Mini-Add-on und damit ein klarer Pflichtkauf für alle **Borderlands**-Spieler."

Sam & Max: The Devil's Playhouse

Max nochmal, Sam!

ADVENTURE Einfach tierisch: Aller guten Staffeln sind drei!

Schon im April startet laut Steam die dritte Staffel von Telltales Adventure-Spaß **Sam & Max**. Die namensgebenden Protagonisten bekommen es in der auf fünf Episoden angelegten Geschichte mit intergalaktischen Kriegsherren, unheimlichen Göttern und Magiern zu tun, die sich alle auf der Suche nach einer geheimnisvollen Macht befinden. Während Hund Sam wie immer den Coolen gibt, erhält Hase Max außergewöhnliche Fähigkeiten wie Gedankenlesen, Teleportation oder Gestaltwandeln, die interessante Ansätze für Rätsel bilden. Die erste Folge wird übrigens **The Penal Code** heißen.



WOLFGANG MEINT: „Wurde aber auch Zeit, dass die pelzigen Faultiere ihren Arsch mal wieder hochkriegen. Ich hoffe auf knackigere Rätsel."



Hase Max (links) und Hund Sam sind Freelance-Polizisten.

Need for Speed World

Die Welt liegt Ihnen zu Reifen

KOSTENLOSE MASSIVE-MEHRSPIELER-ONLINE-AUTOWETTRENN-ARCADE-SIMULATION Wow, geil!



Keine Ladehemmung: Dieser grüne Kraftprotz ist ein Dodge Charger und er fährt gerade ungefähr 164,153088 Kilometer pro Stunde.
Buffy lässt grüßen! Vermutlich dürfen Sie sich unterwegs „buffen" – also mit zeitlich begrenzten Aufwertungen ausrüsten.
Staatsmacht: Gesetzeshüter feiern mal wieder ein Comeback – **NfS World** orientiert sich stark am erfolgreichen **Most Wanted**.
Lichtgefährt: Wie Sie sehen, sehen Sie was. Folgerichtig laufen die Rennen wieder am helllichten Tage ab.

Sniper: Ghost Warrior

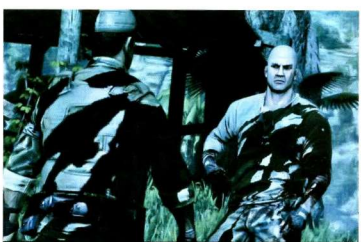
Ferntoderfahrung

EGO-SHOOTER Inselurlaub? Aber bestimmt nicht ohne Gewehr!



Herzlichen Glückwunsch! Sie haben eines der Biester aus **Monster Hunter Tri** gefunden – mehr dazu auf Seite 7!

Scharfschützen haben kurze Schniepel – von dieser Mehrspieler-Shooter-Weisheit unbeirrt, kündigte City Interactive kürzlich an, einen neuen Auswuchs der **Sniper**-Serie auf den Markt bringen zu wollen. Darin kriechen Sie über eine fiktive Insel und … na ja … erschießen Leute. Vorzugsweise aus der Ferne. Das ist es wohl, was ein Scharfschütze den Tag über so treibt. Oder Sie liegen nur rum und warten darauf, dass Sie Leute erschießen dürfen – immerhin will man bei der Entwicklung eng mit dem amerikanischen History Channel sowie dem Military Channel zusammenarbeiten, um möglichst viel Realitätsnähe ins Produkt zu bringen. Erste Vorab-Screenshots sehen dank der zugrunde liegenden Chrome-Engine (**Call of Juarez: Bound in Blood**) gar nicht so übel aus. Angepeilter Erscheinungstermin: 2. Quartal 2010.



Keine Ahnung, wer oder was hier gerade vor sich geht, aber die Charaktere sehen Dank Chrome-Engine passabel aus.



JÜRGEN MEINT: „Allzu große Hoffnungen auf den Shooter-Hit 2010 mache ich mir bei diesem Titel nicht gerade. Aber wenn wir Glück haben, wird es zumindest gar nicht mal so hässlich."

Tron: Evolution

Zurück in die Zukunft

ACTION „Er wird an den Spielen teilnehmen, bis er spielend stirbt!“ Der Cyber-Kult kehrt zurück.



Markenzeichen für die **Tron**-Serie sind futuristische Motorräder – „Lichtrenner“ genannt – sowie die als Wurfwaffe eingesetzten Disken. Scheinbar kann man im neuen Spiel beides gleichzeitig benutzen.

Lightcycle-Rennen, Wurfduelle mit Identitätsdisken, tödliche „Löschbolzen“ – wer Disneys **Tron** aus dem Jahr 1982 genauso verehrt wie der Autor dieser Zeilen, weiß natürlich schon längst, dass Ende 2010 nicht nur ein Nachfolger (**Tron Legacy**) in die Kinos kommt, sondern parallel dazu auch ein neues Spiel erscheint. **Tron: Evolution** wird von Propaganda Games (**Turok**) entwickelt und soll zeitlich zwischen den beiden Filmen angesiedelt sein. Teile der noch nicht enthüllten Story des neuen Spiels werden auch im kommenden Leinwandabenteuer aufgegriffen.



TONI MEINT: „Lieben oder hassen – das gilt für fast alles, was mit **Tron** zu tun hat. Ich als Fanboy kann Spiel *und* Film kaum erwarten.“

GTA 4: Episodes from Liberty City

Gefahr in Verzug

ACTION Kein Test der Add-ons in dieser Ausgabe.

Auch wenn wir die weltbesten Charmeure und Flirt-Profis sind, bei den Leuten von Rockstar bissen wir uns die Zähne aus. Und so erscheinen die Zusatzepisoden zu **GTA 4**, **The Lost and Damned** sowie **The Ballad of Gay Tony** zwar am 16. April für den PC, einen Test dazu lesen Sie aber nicht in dieser Ausgabe Ihres Lieblingsmagazins. Die Testversion erreichte uns leider nicht rechtzeitig. Schade, dabei hätten wir Ihnen gerne erzählt, was die harte Rockerbande und der schwule Nachtclubbesitzer Tony auf dem PC so taugen.



ROBERT MEINT: „Bei den Worten ‚schwul‘ und ‚hart‘ denke ich an die letzte PCA-Weihnachtsfeier, aber sicher nicht an **GTA 4**. Trotzdem schön, dass es kommt. Äh ... oh Gott, diese Bilder!“

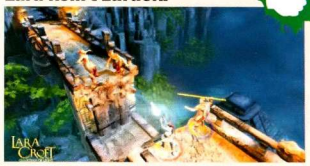


Wir müssen warten: Die doofen Konsoleros genießen schon länger die beiden neuen Episoden aus **GTA 4**.

Tops & Flops

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Lara kehrt zurück!



Wenn auch nicht so, wie wir uns das erhofft hätten. **Lara Croft and the Guardian of Light** zeigt erstmals die Action nicht aus der gewohnten Schulterperspektive, sondern in isometrischer Draufsicht. Das Teil soll schon im Sommer als Download-Version für 15 Euro zu haben sein.

Anti-Klau-Kontroverse



Das Thema DRM (Digital Rights Management) wird uns noch Monate beschäftigen. Nicht zuletzt weil der Startschuss für den neuen Ubisoft-Kopierschutz (im Einsatz bei **Die Siedler 7**, **Silent Hunter 5** und **Assassin's Creed 2**) mit gravierenden Problemen für Spieler verbunden war.

Teamspiel ist Trumpf



Hunted: The Demon's Forge, **FEAR 3**, **Splinter Cell: Conviction**: Da kommt ordentlich was auf die Fans gepflegter Koop-Partien zu. Scheint fast so, als wäre das der nächste große Trend. Wir freuen uns drauf!

Teures Spielzimmer



Das Konzept hört sich an wie ein Traum für Retro-Fans: Microsoft veröffentlicht über Windows Live und Xbox Live Spielhallenklassiker und Konsolen-Oldies. Unter den 30 Starttiteln finden sich durchaus gute Spiele (**Asteroids Deluxe**, **Super Cobra**). Nur die Preispolitik muss Microsoft überdenken. 3-5 Euro pro Spiel ist einfach zu viel.

Lustobjekt des Monats



Ganz schön heiß: Wer es geschickt anstellt, hat eine Liebelei mit der schnuckeligen Miranda in **Mass Effect 2.**

Steckbrief

Spiel: Mass Effect 2
Name: Miranda Lawson
Spitzname: Rittmeisterin
Position: Ist ein großer Fan des Reitsports und geht daher am liebsten in die Position des Jockeys.
Alter: 23 oder auch 78, da die Dame künstlich und rein aus dem Genom ihres wissenschaftsfanatischen Vaters stammt.
Geschätzte Körbchengröße: 75C
Geburtsort: Retortenampulle 48-FX-7M
Was wir uns bei diesem Bild denken: An diesen handgehäkelten Dessous möchten wir gerne mal herumspielen!
Neuigkeiten zum Spiel: Wenn Sie auf neue Klamotten stehen – Bioware bietet seit Kurzem kostenpflichtige Charakter-Outfits zum Download an.



Haben ein Transportproblem: Straßenräuber.

Solides Shooter-Grundgerüst: Der Download-Titel nutzt die Unreal-3-Engine.

Blacklight: Tango Down

Durchschaubar

EGO-SHOOTER Konkurrenz für Modern Warfare, Bad Company 2 und Co.

Blacklight: Tango Down erscheint im Sommer 2010 als Download-Titel und soll etwa 15 Euro kosten. Trotzdem hat Entwickler Zombie Games die Ziele hoch gesteckt: Multiplayer-Fokus, Einzelspieler-Part, zehn Maps, 16 Spieler, sieben Charakterklassen, umfassende Personalisierungsmöglichkeiten. Dank „Hyper Reality Visor" kann der Spieler durch Wände sehen, aber dann nicht schießen.



TONI MEINT: „Ein schneller Shooter mit Mehrspieler-Schwerpunkt? Mein Interesse ist geweckt. Was das Download-Spielchen auf dem Kasten hat, muss sich noch zeigen."

The Witcher Versus

Hexenwerk

ONLINE Der weißhaarige Monsterjäger macht jetzt Ihren Browser unsicher.

CD Projekt, die Macher von **The Witcher**, werkeln nicht nur am zweiten Teil des Rollenspiels (siehe Vorschau ab Seite 50). Die Polen waren auch maßgeblich an der Entwicklung des Browser-Spiels **The Witcher Versus** beteiligt, das seit dem 6. April in einer deutschen Fassung erhältlich ist. Im Spiel dreht sich alles um Quests und rundenbasierte Kämpfe, deren Ausgang Sie beeinflussen. Für die nötige Komplexität sorgen Rollenspielelemente. Um den Deutschlandstart gebührend zu feiern, haben wir in Zusammenarbeit mit Gamigo ein Willkommensgeschenk für Browser-Hexer vorbereitet. Es handelt sich um einen Gutscheincode im Wert von 10 Euro, für den Sie eine 200-mal verwendbare „Potion of Learning" erhalten, mit der Sie schneller leveln. Und so aktivieren Sie den Code, den Sie auf einer Karte zwischen den Seiten 74 und 75 finden:

1. Erstellen Sie auf http://thewitcherversus.gamigo.de einen Account.
2. Klicken Sie auf die Premium-Sektion und wählen Sie „Codes".
3. Wählen Sie die „Potion of Learning" aus. Viel Spaß beim Leveln!



Kämpfe gegen andere menschliche Spieler sind hier an Tagesordnung.



Published by Frogster Online Gaming GmbH and Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved. © 2006-2010 Suzhou Snail Electronic Co., Ltd. All rights reserved. „Bounty Bay Online" is the copyright and trademark of Suzhou Snail Electronic Co., Ltd. All rights reserved.



Tödliches Trio: Der Point Man (links) und sein Bruder Paxton Fettel (rechts) nehmen es mit der bösen Alma auf.

Unbefleckt in Bedrängnis: Gebärmutter Teresa.

Screen-Info

Die Bilder stammen aus der uns vorgeführten Xbox-Version. Auf dem PC soll das Spiel jedoch laut den Entwicklern viel knackiger aussehen. Besonders in Sachen Echtzeitbeleuchtung und Texturen.

FEAR 3

Die Gebrüder Grimmig

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Day 1 Studios | Hersteller: Warner Bros. Interactive | Termin: 4. Quartal 2010

Text: Thorsten Küchler

Alma erwartet ein Kind! Und wir nicht weniger als den Horror-Hit des Jahres!

FAQ

*Moment mal, ihr Trottel! Das Spiel muss doch **F.E.A.R. 3** heißen, so mit Punkten zwischen all den schönen Buchstaben!?*
Fast richtig, aber eben nur fast! Denn: Der Publisher Warner Bros. Interactive nennt sein Spiel **F.3.A.R.** – da wollten wohl ein paar Marketing-Fritzen besonders cool sein. Wir machen solch einen Quatsch aber nicht mit, wollen unsere Leser nicht mit zu vielen Satzzeichen verwirren. Deshalb bleibt es bei **FEAR 3**. Unser größenwahnsinniger Redaktionsmoppel Wolfgang besteht allerdings ab sofort auf der folgenden Schreibweise seines Namens: F.I.S.C.H.3.R.

Wieder was gelernt! Aber dass Alma nun schwanger ist, das habt ihr doch erfunden!
Nope, die Kleine mit den braunen Haaren erwartet tatsächlich Nachwuchs. Das Baby ist aber kein Grund zur allgemeinen Freude, sondern eine Bedrohung für die ganze Menschheit – quasi ein zweiter Adolf statt eines zweiten Messias.

Hilfe! Das darf nicht sein, wer kümmert sich um den Schwangerschaftsabbruch?
Absurderweise nehmen sich die beiden Erzfeinde aus Teil 1 der Sache an, der Point Man und sein Bruder Paxton Fettel.

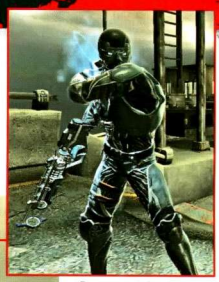
Äh, äh, äh, äh, äh, äh, äh, äh?
Wat denn?

Der Fettel? Der ist doch schon seit dem ersten Serienteil mausetot?
Stimmt! Aber: Wir befinden uns hier in einem Spielemagazin und da zählt Logik nur am Rande. Tatsächlich taucht Fettel als Geist auf. Die geniale Erklärung der Entwickler für dieses abstruse Story-Konstrukt: „Fettel ist nun mal ein Geist, weil wir eine Geistergeschichte erzählen". Man übergebe den Damen und Herren bitte sofort den Nobelpreis für Literatur!

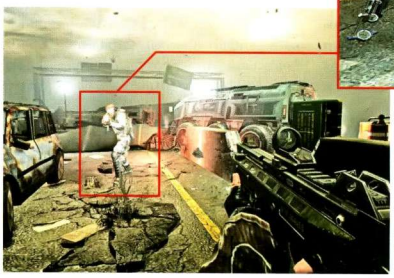
Eine Frage zum Schluss: Wird das Ding besser als Teil 2? Denn der war vor allem technisch schon ein bisschen altbacken!
Die PCA-Glaskugel zeigt eine nackte Frau mit großen Brüsten sowie eine Kiste Bier – also: Ja! Wir konnten zwar „nur" die Xbox-360-Version des Spiels begutachten, bohrten aber natürlich sofort bei der zuständigen PR-Dame nach. Im Anschluss an das Schäferstündchen haben wir die Entwickler dann endlich zur PC-Fassung befragt. Die befriedigende Antwort: „Auf dem PC wird das Spiel am besten aussehen, wir machen keine billige Portierung!"

Monster, Menschen und Mutanten: Die neuen Gegner

Denkt man an die **FEAR**-Serie, denkt man automatisch auch an deren größte Errungenschaft: die fast schon unverschämt clevere KI. Freilich versprechen die Day 1 Studios (siehe Kasten unten) auch für Teil 3 furchtbar schlaue Bösewichter, die Ihnen die virtuelle Hölle heiß machen. Überprüfen ließ sich diese Behauptung allerdings noch nicht, denn während der Spiel-Präsentation traten aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums noch einige KI-Fehler auf. Sicher ist jedoch, dass **FEAR 3** einen ebenso fiesen wie vielköpfigen Monsterkader bieten wird. Sie treten nicht nur gegen die aus den Vorgängern bekannten Armacham-Soldaten an, sondern auch gegen die Manifestationen Almas teuflischer Gedanken. Zu letzteren Biestern gehört beispielsweise der Scavenger (siehe Bilder unten), ein echsenartiges Krabbelvieh mit scharfen Zähnen. Noch gefährlicher ist der Facecaster: Denn er verschießt nicht nur tödliche Energiesalven, sondern beamt auch in Puppenspieler-Manier weitere Soldaten herbei. Ergo sollten Sie sich bei einem Gefecht sofort auf den übersinnlichen Fritzen konzentrieren, sonst haben Sie es innerhalb von wenigen Minuten gleich mit einem Dutzend Feinde zu tun. Ach ja: Bossgegner gibt's auch – die wurden uns aber nicht gezeigt.



◀ Puppenspieler: Der Facecaster beamt ständig neue Gegner in den Weg des Heldenduos.



▼ Szene aus Teil 1: Die KI agiert clever und tödlich – hoffentlich ist das auch in **FEAR 3** der Fall.





► Fieser Vierbeiner: Der Scavenger versteckt sich in dunklen Ecken und schlägt dann blitzschnell zu.



Neue Männer braucht das Land: Die Entwickler

Überraschung bei der Enthüllung von **FEAR 3**: Kein Monolith-Mitarbeiter weit und breit, stattdessen empfangen uns drei bärtige Typen (siehe Bild rechts). Die Herren sind zum Glück keine Mitarbeiter der örtlichen Blue-Oyster-Bar, sondern arbeiten für die Day 1 Studios. Diese Spieleschmiede existiert seit 2001 und hat ihren Hauptsitz in Chicago. Sie kennen die Knilche nicht? Kein Wunder! Schließlich hat Day 1 bislang nur Konsolentitel (siehe unten) produziert. Was die **FEAR**-Erfinder Monolith unterdessen treiben? Ganz ehrlich: Wir haben nicht den blassesten Schimmer – wie es in der unwissenden PCA-Redaktion so oft der Fall ist.



Macht in Gesellschaft doppelt Spaß: freihändig pinkeln.

Kreative Bärte: So sehen die freundlichen Herren von den Day 1 Studios in Natura aus.



Fracture (2008)
Innovativ: Der Konsolen-Shooter (Xbox 360, PS3) kam mit deformierbaren Landschaften daher. Leider wurde aus dieser coolen Grundidee zu wenig spielerischer Nutzen gezogen.





MechAssault (2002)
Spektakuläre Schlachten im **Battletech**-Universum und eine für die damalige Zeit schicke Grafik – das waren die Stärken des Spiels.





MechAssault 2: Lone Wolf (2004)
Die Fortsetzung der Xbox-exklusiven Roboter-Action sahnte international recht hohe Wertungen ab, scheute aber Innovationen.

Ein Spiel, zwei Helden: Der brandneue Koop-Modus

Die Entwickler von **FEAR 3** sind der Meinung: Die beste, tollste und wichtigste Neuerung des Spiels ist der Koop-Modus. Wir sind der Meinung: Die beste, tollste und wichtigste Neuerung des Spiels ist der Koop-Modus. Wow, was für eine sensationelle Übereinstimmung! In der Tat stellt die Integration des Teamspiels einen echten Neuanfang für die **FEAR**-Serie dar: Waren Sie in den beiden Vorgängern noch als Solist an der Seite von mehr oder minder fähigem KI-Kanonenfutter unterwegs, können Sie nun auf einen menschlichen Kollegen vertrauen. Wobei es eigentlich eher „misstrauen" heißen müsste – aber dazu kommen wir gleich noch.



Vladimirs Lieblingsinstrument: das Luft-Akkordeon.

Blutiger Bruderkampf

Im Zentrum des Geschehens stehen der Point Man (siehe roter Infokasten rechts) und sein Bruder Paxton Fettel (Infokasten links). Das ungleiche Gespann entpuppt sich beim Probespiel als geilstes Duo seit Gina Wilds linker Brust und Gina Wilds rechter Brust. Denn jeder der beiden Protagonisten hat seine individuellen Stärken und Schwächen. Gespielt wird im LAN-Netzwerk oder über eine Internetverbindung. Halbschwule Splitscreen-Schießereien bleiben den Konsolenversionen vorbehalten. Während ein Spieler nun in die Haut des Point Man schlüpft, wandelt der andere als Paxton Fettel umher. Letzterer ist ein Geist und besitzt dementsprechend übersinnliche Fähigkeiten: So kann er beispielsweise dank einer Art Supersicht versteckte Geheimgänge entdecken. Außerdem wuppt Fettel mittels Telekinese Geröll beiseite, um so alternative Wege durch die Levels freizuräumen. Ebenfalls cool: Auf Tastendruck übernimmt Mister Fettel die Gedankenkontrolle über einen Gegner! Der Point Man spielt sich indes wie ein typischer Shooter-Held: Mit der Knarre im Anschlag ballert er sich durch anrückende Widersacher. Und auch die **FEAR**-typische Zeitlupe ist wieder am Start! Allerdings darf nur der Point Man seine Gegner verlangsamen und im zugehörigen Effektgewitter aus den Latschen schießen.



Raucher: Fettels feinstofflicher Körper wird durch rote Nebelschwaden symbolisiert.

Tödliches Team

Wie es sich für einen ordentlichen Koop-Modus gehört, gibt es auch Manöver, bei denen beide Helden zusammenarbeiten müssen: So hebt Fettel etwa einen Feind per Telekinese in die Luft, damit der Point Man hernach das wehrlose Opfer mit Blei eindecken kann. Clevererweise wirft **FEAR 3** zudem das altmodische Heilungssystem der Vorgänger über Bord: Wird Ihr Held getroffen, so regeneriert sich seine Energie nach kurzer Zeit automatisch – das dämliche Rumgesuche nach Medkits entfällt. Geht einer der beiden Spieler dennoch zu Boden, kann ihn sein Kollege wiederbeleben – so bleibt der Spielfluss erhalten!

Anti-Teamwork

Wie eingangs erwähnt, basiert die Zusammenarbeit zwischen menschlichen Koop-Partnern auf Vertrauen – und genau dieses soll durch **FEAR 3** ständig erschüttert werden. Die Entwickler spre-



Lineare Freiheit: Die Schauplätze wirken auf den ersten Blick recht begrenzt. Wer sich genau umsieht, entdeckt aber zahlreiche Nebenrouten und Geheimnisse.

Paxton Fettel

Der telepathisch talentierte Bösewicht spaziert als Geist durch **FEAR 3** – schließlich wurde er ja in Teil 1 von seinem Bruder Point Man um die Ecke gebracht. Die Rückkehr aus dem Jenseits hat ihre Vorteile: Fettel verfügt über magische Fähigkeiten. Sterben kann der bereits Gestorbene logischerweise auch nicht – er löst sich aber bei zu viel Gegentreffern sprichwörtlich in Luft auf. Sonst wäre das Spiel auch arg einfach.



Point Man
Der Elite-Soldat trat im Seriendebüt als Held auf. Allerdings trug er damals stets eine Maske – sein Gesicht blieb bis auf einen kurzen Moment verdeckt. Jetzt wissen wir, wie der Fritze aussieht: Bärtig, langhaarig – der klassische Software-Recke eben. Der Point Man ist in **FEAR 3** für die typischen Shooter-Szenen verantwortlich.

chen von „Divergent Co-op", was so viel wie „gegensätzliche Zusammenarbeit" heißt. Im Klartext: Fettel und der Point Man verfolgen zwar dasselbe Ziel, sind aber deshalb noch lang keine Freunde – ganz wie die PCA-Chefs Fischer und Küchler! So können Sie beispielsweise Ihrem Partner Extras wegschnappen oder ihn einfach im Regen stehen lassen, während er von Gegnern angegriffen wird. Besonders Fettel eignet sich dank seiner Geisterfähigkeiten für ein derart linkes Spiel! Als Motivation für Alleingänge dient das Punktesystem: Nach jeder Partie folgt eine Abrechnung – und dann wird schnell klar, wer hier wen beschissen hat. Menschen ohne Freunde können das Spiel übrigens auch ganz einsam durchzocken. Allerdings steht dann nur der Point Man als Figur zur Verfügung. Fettel taucht im Solospiel nur an vorgegebenen Stellen und per Skript auf. Einen ständigen KI-Partner gibt es nicht.



Haben sich davongestohlen: Metro-Polen.

Atmosphärisch: Die uns vorgeführte Mission auf einer zerstörten Brücke wirkte bereits deutlich abwechslungsreicher als viele Levels der beiden Vorgänger.

Rabenmutter: Alma



Konzeptzeichnung der Entwickler: Alma macht einen eher gestressten Eindruck.

Aufgedunsen, launisch, hormonell verwirrt: Diese Beschreibung trifft nicht nur auf einige PCA-Mitarbeiter zu, sondern auch auf schwangere Frauen. Und als wäre der letztgenannte Zustand nicht schon erschreckend genug, bekommen Sie es in **FEAR 3** mit der schlimmsten werdenden Mutter aller Zeiten zu tun. Alma, das fiese Mädel aus den beiden ersten Serienteilen, hat nämlich inzwischen die Pubertät hinter sich und nun einen Braten in der Röhre. Und zwar einen wahren Satansbraten! Denn das in ihr heranreifende Baby ist das Böse in Person. Nicht auszudenken, wenn es tatsächlich geboren wird.

Abtreibungsfreunde

Ihre Aufgabe im Spiel ist es, Almas Niederkunft zu verhindern. Allerdings setzt die Oberschurkin alles daran, Sie zu stoppen. Besonders abstrus: Während der Spielpräsentation rumpelt es plötzlich gewaltig, eine blutrote Druckwelle wandert durch den Level und sprengt Mauerwerk in die Luft. Der lapidare Kommentar der Entwickler: „Das sind die Wehen von Alma, die sorgen für ganz schön viel Chaos". Eines dürfte also klar sein: **FEAR 3** wird die Geburtenrate in Deutschland sicher nicht nach oben treiben und potenziellen Vätern eine echte Warnung sein! Doch zurück zu Alma: Das Gör taucht im Spiel immer wieder auf, schwafelt rätselhafte Dinge und sorgt für den einen oder anderen Schreckmoment. Außerdem ist sie für einen nicht unerheblichen Teil Ihrer Widersacher direkt verantwortlich: Durch reine Gedankenkraft beamt sie Ihnen Monster in den Weg.

Ende gut, alles gut?

Wie die Geschichte schließlich endet, darüber können wir nur spekulieren. Unser Tipp: Alma bekommt Zwillinge, der eine heißt Wolfgang, der andere Ottfried – teuflischer geht's kaum!



Erdbeben: Almas Wehen wandern als Druckwellen durch die Spielwelt!

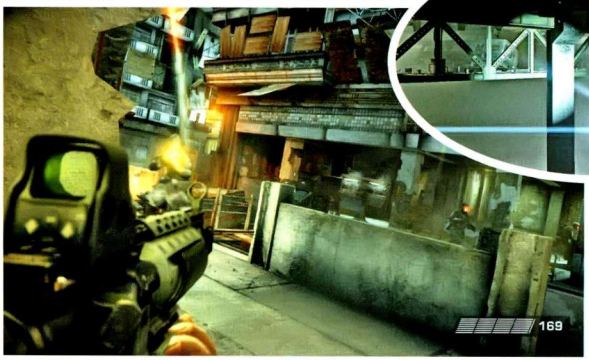
Sicher ist sicher: Das Deckungssystem

Eine der größten Stärken der **FEAR**-Reihe sind die packenden, taktisch angehauchten Gefechte. Und auch Episode 3 der Horror-Serie macht da keine Ausnahme. Die Entwickler betonten bei unserem Besuch immer wieder, dass ihnen „exzessive, chaotische Feuergefechte" besonders am Herzen liegen.

Geile Manndeckung

Man will sich dabei aber nicht auf den bekannten Elementen der Vorgänger ausruhen, sondern auch neue Akzente setzen. Deutlich wird dies beim innovativen Deckungssystem. Ähnlich der PS3-Knallerei **Killzone 2** wechselt das Spiel nicht in eine Verfolgerperspektive, wenn Sie hinter einer Mauer kauern, sondern verbleibt in der Ego-Sicht. Außerdem trägt das System der Tatsache Rechnung, dass Sie oftmals vor Gegnern flüchten müssen: Auf Tastendruck hechtet Ihr Recke nämlich wahlweise VOR oder auch HINTER eine Deckung (siehe Beispielbild oben rechts). Und auch der oft nötige Wechsel von einer sicheren Ecke zur nächsten wird durch eine entsprechende „Hüpf automatisch an die Stelle, wo mein Mauszeiger hinzeigt"-Funktion vereinfacht.







▲ Grund zur Flucht: Der Helikopter zerschießt selbst sicher wirkende Deckungen wie Mauern.

◀ Vorbild: Im PS3-Shooter **Killzone 2** kam erstmals ein Deckungssystem aus der Ego-Ansicht zum Einsatz.

Tragische Trilogie: Die Story

Wir erklären Ihnen die schrecklichen, aber auch verwirrenden Geschehnisse der FEAR-Trilogie.



FEAR (2005)

Paxton Fettel, ein Irrer mit telepathischen Fähigkeiten, erobert das Hauptquartier des Rüstungskonzerns Armacham. Nun soll eine Spezialeinheit namens First Encounter Assault Recon (kurz: FEAR) dem Treiben ein Ende setzen. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Soldaten Point Man. Dieser muss aber später feststellen, dass Bösewicht Fettel sein eigener Bruder ist. Die Mutter der beiden hört wiederum auf den Namen Alma und ist eine noch viel schlimmere Bedrohung. Das Psycho-Gör wurde für schreckliche Experimente missbraucht und überlebt selbst die gigantische Explosion am Ende des Spiels.



FEAR 2 (2009)

Die Fortsetzung startet 30 Minuten vor dem Ende des ersten Teils, spielt also teilweise parallel. Protagonist ist dieses Mal der Delta-Force-Anführer Michael Becket. Der Rest der Geschichte ist eine Mischung aus kranken Ideen, abstrusen Wendungen und ganz viel Verschwörungsquatsch. Wichtig für das Verständnis der Serien-Historie sind nur die folgenden Dinge: Alma dreht komplett durch und vergeht sich schließlich an Becket! Ja, richtig gelesen: Der Held wird vergewaltigt und muss danach mitansehen, wie Alma ihren Babybauch streichelt. Diese Schwangerschaft ist dann auch der große Aufhänger für Teil 3.

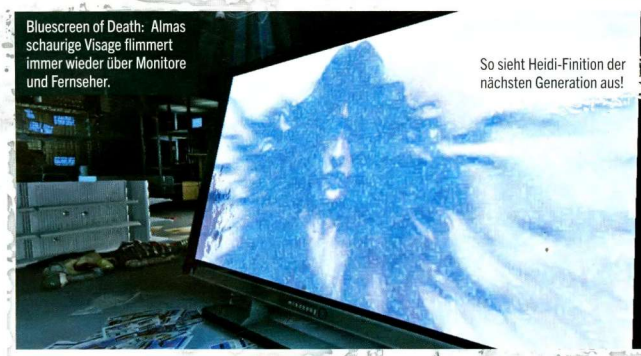


FEAR 3 (2010)

Nein, wir sind nicht zu doof, den Packshot zu **FEAR 3** abzudrucken. Vielmehr haben wir mit Absicht das Titelbild des Comics **30 Days of Night** als Platzhalter ausgewählt. Denn: Der Autor der Bildergeschichte, Steve Niles, zeichnet auch für die Story von **FEAR 3** verantwortlich. Und die dreht sich um Folgendes: Der Point Man und der Geist seines Bruders Fettel treten im Team gegen Alma an und versuchen zu verhindern, dass diese ihr Kind des Bösen gebären kann.



Angst per Zufall: Die Schockmomente



Bluescreen of Death: Almas schaurige Visage flimmert immer wieder über Monitore und Fernseher.

So sieht Heidi-Finition der nächsten Generation aus!



Der Greis ist heiß: Horror-Ikone John Carpenter agiert als Berater in Sachen wohliger Grusel.



„Schatz, hast du dich wieder beim Rasieren geschnitten?"

Kopfkino: Der Horror entsteht oft nur im Hirn des Betrachters. Allerdings setzt das Spiel auch auf die explizite Darstellung von fürchterlichen Szenen.



Ein Zug, viele Schocks: Das zufällige Grusel-System entscheidet, durch welches Fenster überraschend ein Bösewicht auf Sie zuspringt – enorm spannend.

Das Kondom hat ein Loch, die rattenscharfe Discobekanntschaft stellt sich als lesbisch heraus oder hat ihre Tage – Zufälle sind zumeist keine schöne Sache! Nicht so in **FEAR 3**, denn die Entwickler nutzen das Unberechenbare, um Ihnen gehörig Angst einzujagen. Die entsprechende Programmroutine hört auf den schönen Namen „Generative Scare System". Übersetzt heißt das so viel wie „Furcht erzeugendes System". Das klingt im ersten Moment nach Marketing-Gewäsch, entpuppt sich aber als effektive Spielidee. Denn: Das System entscheidet selbstständig darüber, wo, wann und wie der Spieler erschreckt werden soll.

Das Fenster zum Tod

Ein Beispiel: Sie spurten mit Ihrem Koop-Kumpel durch einen verlassenen Zug. Urplötzlich springt ein Monster durchs Fenster und faucht Sie an – da kann man sich schon mal vor Schreck in die Hose machen. Beim nächsten Spieldurchgang wäre diese Szene aber herzlich öde, denn Sie wüssten ja schon im Voraus von dem ungebetenen Gast. Ergo generiert **FEAR 3** stets zufällige Überraschungen: Mal springt gar kein Monster durch die Scheibe, mal springt das Biest an einer ganz anderen Stelle auf Sie zu.

Besser als im Kino

Um diese im Vergleich zu Filmen deutlich dynamischeren Schockeffekte so richtig perfekt zu transportieren, holten sich die Entwickler einen Berater an Bord: John Carpenter, der Altmeister des Gruseligen, berät die Day 1 Studios beim Design der Zwischensequenzen und Angstmacher. Hoffentlich bekommt er das besser hin als bei seinen letzten, eher mäßigen Genre-Streifen.

Nachwuchs, der uns erschaudern lässt!

DAS CHRISTKIND

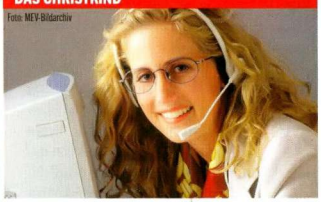


Foto: MEV-Bildarchiv

Weihnachtsfeier, Alkohol, Wäschekammer, unansehnliche Praktikantin: Müssen wir noch mehr sagen? Nur so viel: Diese gefürchtete Situation hat in unserem Verlag bereits für diverse Eheschließungen (und Entlassungen) gesorgt.

DAS KUCKUCKSKIND

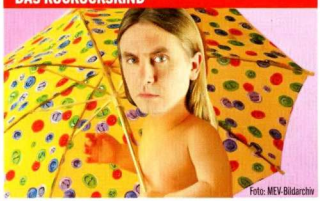


Foto: MEV-Bildarchiv

Ihre Freundin wird trotz Ihrer Impotenz schwanger und gebärt ein nach billigem Fusel stinkendes, langhaariges Russen-Etwas. In Fachkreisen wird dieses medizinische Wunder auch als Alex-Frank-Syndrom bezeichnet.

DAS FISCHERKIND



Medizinische Sensation und Naturkatastrophe zugleich: Fischers Plauze wird bei einer Routineuntersuchung gescannt – und der Arzt entdeckt ein Kind im Bauche des PCA-Pottwals. Die Menschheit steht am Abgrund.

Robo-Radau: Die Mechs



Dickes Ding: Die Kampfroboter sehen nicht nur gefährlich aus, ihre Zerstörungskraft ist enorm.


Getroffen: In einem solchen Moment sollten Sie den defensiven Schildmodus aktivieren.

Moderner Nachfolger von Hans im Glück: Mech im Pech.


Szene aus Teil 2: Die Mech-Einlagen waren zwar spielerisch sehr seicht, dafür aber umso prächtiger inszeniert.

Eine der beliebtesten Neuerungen in **FEAR 2** waren die EPA (Elite Powered Armor), mächtige Kampfroboter, mit denen Sie ein wahres Zerstörungsgewitter veranstalten konnten. In Teil 3 wird den stählernen Ungetümen eine noch größere Rolle zuteil – kein Wunder, schließlich zeichnen die Entwickler auch für die **MechAssault**-Serie verantwortlich. Besonders im Koop-Modus können Sie an Bord der Riesenroboter so richtig die digitale Sau rauslassen: Wenn jeder der beiden Spieler einen eigenen Mech gekapert hat, verwandelt sich der Bildschirm in ein wahres Inferno – wunderbar dargestellt von einer modernen Physik- und Zerstörungs-Engine. Und, oh Wunder, auch Taktik ist gefragt: Denn jeder EPA verfügt über zwei Einsatz-Modi: Während Sie nur in der Offensiv-Einstellung Raketen abfeuern können, verfügen Sie in der Defensiv-Variante über einen Schutzschild. Clevere Robo-Piloten reagieren also auf die Aktionen der KI-Gegner und schalten im Eifer des Gefechts entsprechend hin und her. Ach ja: Dummerweise haben auch die Bösewichter einen Mech-Führerschein gemacht. Wer einen verwaisten EPA nicht schnell genug bemannt, hat das Metallmonstrum ruck, zuck als schwer zu knackenden Gegner. In den noch nicht näher erläuterten Deathmatch-Modi werden die EPAs übrigens auch auftauchen!

USK-Killer: Die Gewalt im Spiel

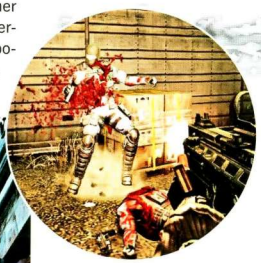
USK 18

Schon die beiden ersten **FEAR**-Teile gehörten zur Kategorie „Hackepeter-Alarm". Sprich: In Sachen Brutalität wurden Dinge geboten, die dem USK-Siegel „Ab 18 Jahren" alle Ehre machten. Und auch die neueste Episode des Horror-Geballers ist kein Kind von Traurigkeit! Besonders stolz sind die Entwickler auf ihr „Dismemberment". Dieses lange englische Wort heißt übersetzt so viel wie „Zerstückelung". Was das für den Spielverlauf bedeutet, überlassen wir nun Ihrer schmutzigen Fantasie.

Die Hoffnung stirbt zuletzt

Eines dürfte aber klar sein: Dieses rabiate Geschehen schreit abermals nach einer 18er-Freigabe. Um diese überhaupt zu erhalten und um doofe Schnitte herumzukommen, steht Warner Bros. Interactive laut eigener Aussage im ständigen Dialog mit der USK. Und sind wir mal ehrlich: Wenn ein **Dead Space** ungeschoren durch die Prüfinstanzen kommt, dann sollte man auch **FEAR 3** keine Steine in den Weg legen. Wir drücken die Daumen!


Hat wieder mal 'ne Ecke ausgelassen: Putzkolonne in der Moskauer U-Bahn.


▲ Volltreffer: Das Spiel richtet sich eindeutig an erwachsene Zocker.

◀ Das Danach: Wo Alma und ihre Monster gewütet haben, bietet sich dem Spieler ein schreckliches Bild.

Thorsten meint



„1 + 1 = FEAR 3: Diese Rechnung geht voll auf!"

Als despotischer Redaktionsleiter lebe ich ein einsames Leben. Deshalb kommt mir der Koop-Modus des Grusel-Shooters gerade recht: Monster wegrotzen, den Partner bescheißen und gegen eine schwangere Braut antreten – das ist der Stoff, aus dem Männerträume sind. Allerdings muss ich gestehen, dass die gezeigte Xbox-360-Fassung nicht gerade atemberaubend aussah – die PC-Umsetzung sollte aber deutlich leckerer werden. Apropos lecker: Richtig super sind die zufälligen Überraschungsschocks. Die sorgen bei zarten Gemütern schon mal für Pipi in der Hose – selbst der stahlharte Autor dieser Zeilen hat sich ein bisschen erschreckt!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End PC Manufaktur!

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 843 0

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger*

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 18,50 € mtl.*

COMBAT READY! Silentium AMD955 5770 1.0TB 4GB



- AMD Phenom II X4 955 BE
- 4096MB DDR3 1333Ram
- 1024 MB ATI HD 5770
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-MA770TA-UD3 mit AMD 770 Chipsatz
- AMD Phenom II X4 955 Black Edition 4x 3.2 GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 100GB Samsung SATA II 32 Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5770
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW

699.95
oder 36x 22,40 € mtl.*

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



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

- Gigabyte GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750 4x 2.66 GHz
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 896MB nVidia GeForce GTX260
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

799.95
oder 36x 25,60 € mtl.*

Combat Silentium i5-750 5850 1.0TB 4GB



- 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 4x 2.66 GHz
- 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

929.95
oder 36x 29,80 € 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 Targobank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

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-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 500GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- 36 Monate Topseller Garantie

999.95
oder 36x 32,00 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming powered by XFX i7 920@3.8



- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 3.8 GHz OC
- 1024MB XFX Radeon 5870
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 850W XFX 80+ Netzteil

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920 @ 3.8 GHz
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB XFX ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 500 GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 850W XFX Black Edition 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW

XFX play hard.

1299.95
oder 36x 41,60 € mtl.*

Topseller 9 i7-960 3GB DDR3 GTX285 700



- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- 1024MB nVidia GTX 285
- 3072MB DDR3 1333 Ram
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-960 4x 3.2 GHz
- 3072 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB nVidia GeForce GTX285
- 1000 GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW
- 36 Monate Topseller Garantie

1449.00
oder 36x 47,80 € mtl.*

COMBAT PERFORMANCE Liquid i7-930@4.0 5850



- Intel® Core™ i7 Processor I7-930
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.0 GHz OC
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon HD
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-X58A-UD7 mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-930 @ 4.0GHz Watercooled
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon 5850 Wassergekühlt
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 900W be quiet! 80Plus
- BluRay Combo Laufwerk
- Wasserkühlung CPU+VGA

2099.95
oder 36x 67,30 € 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!

Beim Fernost-Remake **Hong King Kong** wurde am großen Affen gespart.

Screen-Info

Alle Bilder in diesem Artikel stammen aus der Xbox-Version und wurden von Activision angefertigt – daher fehlen die Bildschirmanzeigen. Sie geben die optische Qualität des Spiels aber gut wieder.

True Crime

Lecker Cop Suey

Genre: Action | Entwickler: United Front Games | Hersteller: Activision | Termin: 4. Quartal 2010

Text: Thorsten Küchler

In Hongkong gibt's 'nen Gong: Vorhang auf für Activisions neue Gangster-Action!

FAQ

Hongkong? Das ist doch diese chinesische Sonderverwaltungszone mit 7.008.900 Einwohnern und einer Bevölkerungsdichte von 6054,5 Menschen pro Quadratkilometer? Toll, dass Sie gerne Wikipedia lesen, aber die wirklich spannenden Infos gibt's bei uns. Wir haben nämlich in San Francisco den wohl spannendsten **GTA**-Konkurrenten gesehen – und der spielt in Hongkong.

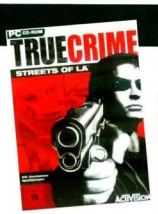
GTA-Konkurrent? Das habe ich nun schon gefühlte 1.385 Mal gehört. Und am Ende kam dann doch nie ein Spiel an das Rockstar-Meisterwerk heran!
Korrekt! Wir sagen ja auch nicht, dass **True Crime** besser als **GTA** wird. Vielmehr wollen wir Ihnen klarmachen, dass hier eine coole Action-Alternative im Anmarsch ist, die spielerisch eigene Akzente setzt.

Akzente? Die sprechen auch meine Mitschüler und die neue Freundin meines Vaters …
Äh, nein! Vielleicht sollten Sie doch noch mal Wikipedia anschmeißen. Wir versuchen es mal einfacher auszudrücken: **True Crime** hebt sich durch seine asiatische Spielwelt, deftige Prügeleinlagen und einen sehr schicken Neon-Grafikstil deutlich von anderen Gangster-Titeln ab. Neugierig geworden?

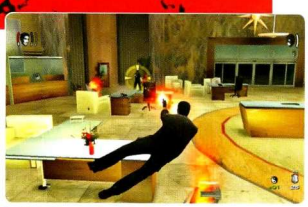
Und wie! Vor allem eines würde mich noch interessieren: Hongkong heißt ja übersetzt „Duftende Harfe" …
Boah, jetzt langt's mit dem Google-Halbwissen: Es muss „Duftender Hafen" heißen! Apropos: Das Spiel riecht natürlich nicht – es sei denn, Sie setzen einen Herrn namens Wolfgang F. (Name von der Redaktion nicht geändert) vor Ihren PC.

Die Vorgänger

Die **True Crime**-Serie feierte im Jahr 2003 ihr Debüt: In **Streets of L.A.** kämpfte sich der Undercover-Cop Nick Kang durch einen im Rückblick eher mäßigen Action-Mix. Die Fortsetzung erschien dann Ende 2005 und spielte entsprechend ihres Titels **New York City** an der amerikanischen Ostküste. Technische Macken und ein unsympathischer Brutalo-Held sorgten aber dafür, dass auch dieses Spiel schnell in Vergessenheit geriet – zum Glück hat der neue Teil nur noch den Namen mit seinen Vorgängern gemein.

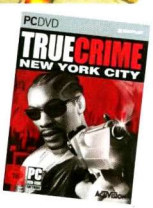










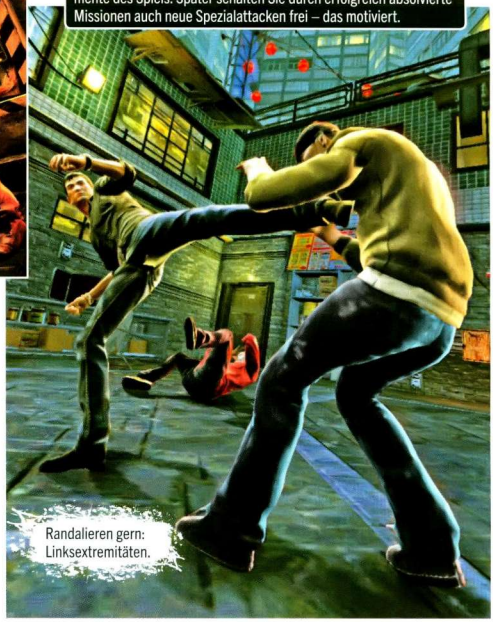


Fahren, prügeln, ballern: So spielt sich True Crime



Paradox: Nach einem Kurzen brennt der Elektriker ziemlich lange.

Kurzschlusshandlung: Die „Environmental Kills" sehen zumeist deutlich brutaler aus als in dieser Typ-wird-am-Sicherungskasten-zerbrutzelt-Szene. Wir sind mal gespannt, was die USK zu der Gegner-Folter sagt …



Hoch das Bein: Die Massenschlägereien sind eines der Kernelemente des Spiels. Später schalten Sie durch erfolgreich absolvierte Missionen auch neue Spezialattacken frei – das motiviert.

Randalieren gern: Linksextremitäten.

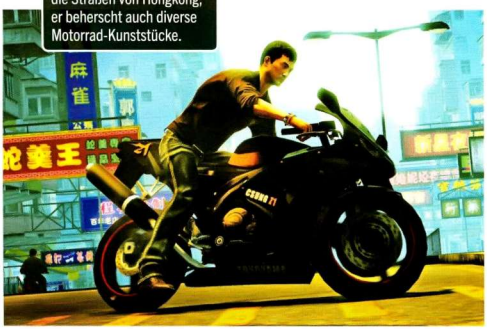
Der Held des Spiels heißt Wei Shen. Für westliche Gemüter weitaus einfacher auszusprechen ist sein Job: Der Mann ist Undercover-Cop. Ein Beispiel für eine Story-Mission: Wei oder Shen (wie war das noch mit den asiatischen Vor- und Nachnamen?) wird in den Bam Bam Club zitiert. Halbnackte Animierdamen, tätowierte Halunken, illegales Glückspiel – hier geht man nicht mit seinen Schwiegereltern hin. Es folgt eine Zwischensequenz: Der Besitzer der schäbigen Bar telefoniert (authentisch auf Chinesisch!), brüllt herum und spuckt Ihnen schließlich eine Order entgegen. Wei Shen soll zu den Docks und dort einen Typen aus der Hand feindlicher Gangster befreien.

Aggressiver Anhalter

Wei Shen muss von A nach B, braucht also einen fahrbaren Untersatz. Auf Knopfdruck springt er in ein vorbeituckerndes Auto: Gaspedal treten, Karte am unteren Bildrand checken – die Schurken in den Docks bekommen gleich Besuch. Was uns während der Fahrt auffällt: **True Crime** verfügt über eine flexible Navigationshilfe. Die Luftlinie zum Zielort wird direkt in die Spielwelt projiziert – das macht ein Dauerstarren auf die Karte überflüssig. Die Raserei endet schließlich wie geplant an den Docks. Der dortige Empfang ist unfreundlich: Ein Dutzend Schläger stürzt sich auf Wei Shen. Aber der Held ist schließlich ein Asiate und die können in PC-Spielen stets eines: Martial Arts!

Handkanten süß-sauer

Sobald ihm ein Bösewicht auf die Pelle rückt, geht Wei Shen automatisch in den Nahkampf über: Auf Knopfdruck teilen Sie nun Backpeifen und Tritte aus. Einblendungen über den Köpfen der Gegner helfen dabei, den Moment für einen Konter abzupassen. Ist der Widersacher weich geklopft, dürfen Sie ihm mit einem sogenannten „Environmental Kill" spektakulär den Rest geben. Sprich: Die Level-Umgebung ist Ihr Freund, denn Gangstervisage plus Sicherungskasten ergibt eine elektrisierende Mischung. Überhaupt bezieht Wei Shen gerne Mobiliar in seine Aktionen mit ein. Erwischen Sie das richtige Tasten-Timing, so springt der Asia-Cop cool über Hindernisse oder rutscht unter Tischen hindurch. Diese Manöver kommen jedoch nicht nur im Kampf zum Einsatz. Denn im Spielverlauf müssen Sie immer wieder Verfolgungsjagden durch belebte Straßen absolvieren – und zwar zu Fuß! Doch zurück zur beschriebenen Mission: Wei Shen hat die ersten Gegner mit den acht Kostbarkeiten seiner Kampfkunst beschenkt. Seine nächsten Widersacher zücken jedoch ihre Schusswaffen.



Stuntman: Wei Shen heizt nicht nur wie ein Irrer durch die Straßen von Hongkong, er beherscht auch diverse Motorrad-Kunststücke.

Im Visier der Triaden

Jetzt kommt das Deckungssystem von **True Crime** zum Einsatz: Ihr Held geht hinter einem massiven Holztisch in Stellung und kramt seine Knarre raus. Faule Zocker dürfen nun Gebrauch von der Auto-Zielfunktion machen: Gegner aufschalten und ab dafür! Wer jedoch Munition sparen will, visiert manuell an: So können Sie beispielsweise bestimmte Körperteile aufs Korn nehmen oder das obligatorische Benzinfass zur Explosion bringen. Es kommt, wie es kommen muss: Der von uns gesuchte und am Ende der Mission auch gefundene Kerl weigert sich mitzukommen! Dann eben mit Gewalt: Wei Shen packt den Herrn am Kragen, schleift ihn nach draußen und rast mit ihm auf einem Motorrad davon – Mission geschafft.

Ein Mann, ein Gesicht

Fernab der Story bietet **True Crime** zahlreiche Nebenbeschäftigungen. So können Sie etwa an Wettrennen teilnehmen oder Kriminalfälle lösen. Welche Bonus-Späße angeboten werden, das hängt vom Zustand Ihres „Face-Meters" ab. Es symbolisiert Ihr Ansehen im Spiel. Wer sich mit dicken Goldketten behängt und schöne Frauen ausführt, der bekommt lukrativere Aufträge – fast wie im richtigen Leben.

Reiseführer: Die Spielwelt



Docks (A): Containerschiffe, große Lagerhallen, schmierige Geschäftemacher: Hierhin verschlägt es Wei Shen im Laufe seines Abenteuers sehr oft.



Central (B): Im Zentrum der Metropole Hongkong bestimmen Wolkenkratzer das Stadtbild. Hier residieren große Banken und große Gangsterbosse.



North Point (C): Hier befinden sich die typischen asiatischen Nachtmärkte. Mit seinen engen Gassen ist North Point außerdem ein idealer Schauplatz für wilde Verfolgungsjagden.



Kennedy (D): Dieser Distrikt liegt an der Westküste von Hongkong. In dem Bezirk haben sich die Reichen und Schönen der Stadt luxuriöse Villen erbaut.



Lamma (E): Diese vor Hongkong liegende Insel ist nicht sehr dicht bevölkert und verfügt über einen hohen Anteil an Grünflächen – einige davon sind getarnte Drogenplantagen.

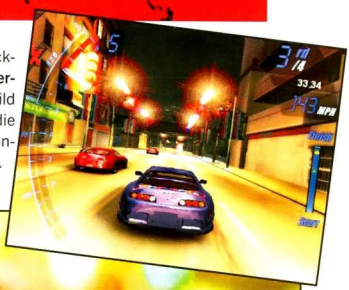


Aberdeen (F): In Aberdeen befinden sich die für Hongkong so typischen schwimmenden Bauten. Und ja: Sie werden im Spiel auch an Bord diverser Boote unterwegs sein.

Villa Kunterbunt: Das Design



True Crime kommt mit einem außergewöhnlichen Grafikstil daher. Unter den Entwicklern des Spiels sind einige Damen und Herren, die bereits an **Need for Speed: Underground** gearbeitet haben, – und der optische Stil genau dieser EA-Raserei (siehe Bild rechts) dient für **True Crime** als großes Vorbild. Dementsprechend ist besonders die virtuelle Beleuchtung maßlos übertrieben: Straßenlaternen strahlen in grellen Neonfarben, alles wirkt irgendwie künstlich und kunterbunt, aber dennoch sehr stimmig.





Eine Vorabstudie der noch unfertigen Bildschirmanzeigen. Im finalen Produkt sollen alle Einblendungen wie Lichtexplosionen wirken.

Disco: Das Bild oben ist noch unbearbeitet, das unterste Bild hingegen zeigt den finalen Neon-Look der Grafik von **True Crime**.

Gut gefiltert: Durch den Einsatz von modernen Farbfiltern erzeugen die Entwickler verschiedene Stimmungen.

Ideenklau: Die Software-Vorbilder des Spiels





DAS BOURNE KOMPLOTT: Wie schon bei der eher mäßigen **Bourne**-Versoftung geht das Kampfgeschehen in **True Crime** nahtlos von Schuss- in Faustgefechte über. Rückt Ihnen ein Bösewicht auf die Pelle, verteilt Ihr Recke derbe Backpfeifen.





GTA IV: Das größte und offensichtlichste Vorbild ist natürlich Rockstars Gangster-Hit. Vergleicht man die Rumfahrerei aus **True Crime** mit der aus dem Genre-König, fällt sofort auf: Die Minikarte unten im Bild ist nahezu identisch!





PURSUIT FORCE: Was in einem PSP-Titel Spaß macht, kann auf dem PC nicht falsch sein! Das dachten sich die **True Crime**-Entwickler und bauten das aus **Pursuit Force** bekannte Kapern anderer Fahrzeuge per waghalsigen Sprung in ihr Spiel ein.





STRANGLEHOLD: Ein Asiate, der wild um sich ballert, durch die Gegend hechtet und coole Sprüche ablässt? Das kennen wir doch aus **Stranglehold**! Allerdings soll **True Crime** deutlich vielseitiger werden als die John-Woo-Action.

Frischlinge: Die Entwickler

Wer ist United Front Games? Die Entwickler von **True Crime** sind bislang ein unbeschriebenes Blatt: 2007 gegründet, werkelt das 200 Mann und Frau starke Studio aktuell vor allem an der PS3-Kartraserei **Modnation Racers**. Der Firmensitz von UFG befindet sich im kanadischen Vancouver, der Stadt der letzten Olympischen Winterspiele.



Siegertypen: Wir trafen uns in San Francisco mit den Jungs von UFG.

Thorsten meint



„Ni ya lian zhang de gen lan bi shi de!"

Falls Sie Chinesisch können, entschuldige ich mich für die oben stehenden Fäkalausdrücke – aber auch im Spiel wird geflucht! Denn böse Menschen verwenden böse Wörter – so wie PCA-Redakteure. Dennoch beschließe ich diesen Kasten mit etwas Versöhnlichem: **True Crime** wird so schön wie der Frühling!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Geralt von Riva (Mitte) bekommt schlagkräftige Begleitung von Vernon Roche (rechts) und Triss Merigold (links).

Screen-Info

Alle Bilder stammen direkt vom Hersteller CD Projekt oder aus dem ersten HD-Trailer. Die Entwickler weisen extra darauf hin, dass es sich um Originalspielszenen und nicht um Rendersequenzen handelt.

The Witcher 2: Assassins Of Kings

Heute kein König!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: CD Projekt | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Ralph Wollner

Endlich kündigen die polnischen Entwickler einen Nachfolger an!

Er ist ungepflegt, steht auf fettes Essen, trinkt gerne und lässt keine Möglichkeit aus, ein gediegenes Nümmerchen zu schieben. Klar, diese Beschreibung trifft auf jeden PC ACTION-Schreiberling zu (bis auf Herrn Krauß, der frisst nur viel), aber die Rede ist von Geralt von Riva, der Hauptfigur der **The Witcher**-Serie. Der Monsterjäger mit dem langen grauen Haar erblickte am 25. Oktober 2007 das Licht der Spielewelt und wurde mit seinen markigen Sprüchen und seiner unterkühlten Art schnell zum Kultcharakter. Überhaupt gelang der bis dato völlig unbekannten Softwareschmiede CD Projekt mit dem ersten Teil ein echter Überraschungshit: Die clevere Mischung aus actiongeladenen Schwertkämpfen und fesselnden Quests voller Entscheidungsfreiheit ging weltweit über 1,5 Millionen Mal über den Ladentisch. Doch die fleißigen Polen (Anm. des Verfassers: Ja, die gibt es tatsächlich!) ruhten sich keine Minute auf dem Erfolg aus und begannen sofort mit der Produktion des Nachfolgers. Die Truppe hielt allerdings dermaßen dicht, dass es bis vor ein paar Monaten nicht einmal bekannt war, ob die Serie überhaupt fortgesetzt wird. Aber jetzt ist es offiziell: Auf einer Pressekonferenz bestätigte ein Sprecher von CD Projekt die Veröffentlichung von **The Witcher 2: Assassins of Kings** für Anfang 2011. Zur Feier des Tages zeigte man auch gleich einige frische Spielabschnitte.

Nahtloser Übergang

The Witcher 2 fängt da an, wo der Vorgänger aufhörte: Geralt hat die Rebellion gegen König Foltest niedergeschlagen und somit dessen Leben gerettet. Doch das Blut an seinem Schwert ist noch nicht richtig getrocknet, da gibt es



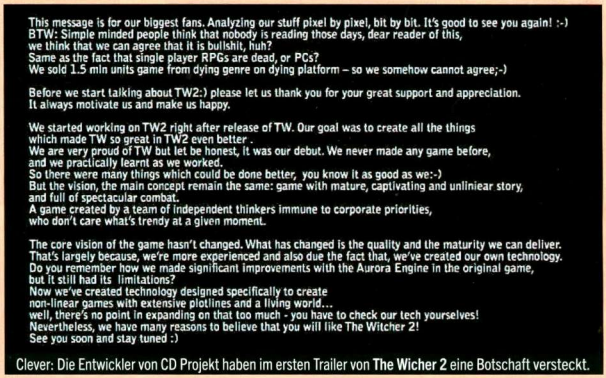
Dramatisch: In Bosskämpfen kommen auch wilde Kamerafahrten zum Einsatz.



Hinterhältig: Die beiden Oberschurken wollen Geralt ans Leder.

Buchvorlagen und geheime Botschaften

Der Hauptcharakter von **The Witcher 2** ist ein Antiheld, wie er im Buche steht! Die Vorlage zur Videospiel-Serie stammt nämlich nicht aus den klugen Köpfen der polnischen Entwickler, sondern von ihrem Landsmann, dem Buchautor Andrzej Sapkowski. Er erschuf „den Hexer" und die dunkle Fantasiewelt von Temerien. In mehreren Kurzgeschichten-Bänden und einer fünfteiligen Roman-Reihe (von der bislang drei Teile ins Deutsche übersetzt wurden) beschreibt er die Abenteuer von Geralt von Riva. CD Projekt bleibt Sapkowskis Vorlage treu und so finden sich viele Details aus den Büchern auch in den Spielen wieder. Wer die Geschichten kennt, hat also den Vorteil, viele Hinweise und Anspielungen zu entdecken, was ohne Vorwissen praktisch unmöglich ist. Ganz Gewiefte können durch die Lektüre der Bücher sogar erahnen wie **The Witcher 2** endet – mehr wollen wir hierzu aber nicht verraten.



Clever: Die Entwickler von CD Projekt haben im ersten Trailer von **The Wicher 2** eine Botschaft versteckt.

Ein Gruß an die Fans

Die Entwicklertruppe von CD Projekt platzierte im ersten Trailer von **The Witcher 2** (zu finden auf der Heft-DVD) doch glatt ein Easteregg: Ganz am Ende des Filmchens haben die Herren zwei Frames eingebaut, auf denen eine geheime Botschaft an die Fans erkennbar ist. Und weil wir so freundlich sind, haben wir einen Screenshot mit der Nachricht abgedruckt. Was? Sie kennen diese Sprache nicht? Na dann gucken Sie doch mal auf unsere Website www.pcaction.de – dort gibt's eine Übersetzung.

bereits neuen Ärger: Im Norden des Landes treibt ein mysteriöser Massenmörder sein Unwesen und haut einem hohen Politiker nach dem anderen die Rübe ab. Der ominöse Typ macht keinen Hehl daraus, dass er auch König Foltest ein wenig zurechtstutzen will – aber den hebt er sich als besonderes Vergnügen für den Schluss auf. Eine solch deftige Drohung nimmt der verängstigte Monarch natürlich hierernst und schickt Geralt los, um dem „Halsabschneider" das Handwerk zu legen. Aber irgendetwas an der Sache stinkt: Der Verbrecher macht sich nicht einmal die Mühe, seinen Weg zu verwischen und legt eine regelrechte Fährte in die Hafenstadt Flotsam. Das sieht fast schon nach einer Einladung aus. Im Gegensatz zum Vorgänger macht sich Geralt in **The Witcher 2** nicht alleine auf den Weg, sondern erhält hin und wieder auch schlagkräftige Begleitung. Aber keine Sorge: Trotzdem wird man grundsätzlich nur Geralt steuern, **The Witcher 2** verkommt nicht zum Party-Rollenspiel.

Wie die Karnickel

In einer ersten Präsentation zeigte CD Projekt zwei Begleiter an Geralts Seite: Zum einen wäre da Vernon Roche, ein frecher Soldat, der in **The Witcher 2** die Rolle des Scouts übernimmt, zum anderen Triss Merigold, eine rothaarige Magierin, die **The Witcher**-Fans bereits aus dem ersten Teil kennen. Die selbstständig agierende Dame hilft ihren Freunden während der Kämpfe mit Schutzzaubern und nimmt zur Not auch selbst das Schwert in die Hand. Doch es gibt noch einen ganz anderen Grund, warum Triss in **The Witcher 2** eine wichtige Rolle spielt: Triss ist eine echt scharfe Braut! Und das ist genau nach dem Geschmack von Geralt. Deshalb wundern wir uns auch nicht, dass sich unser vernarbter Held ganz schön freut, wenn sich Störenfried Roche mal für ein Weilchen aus dem Staub macht. Ein Beispiel: In einer Taverne der Hafenstadt Flotsam bekommt Geralt einen Hinweis, dass sich in einer nahe gelegenen Ruine ein Monster versteckt. Also machen Geralt und Triss sich auf, um sich das Vieh etwas näher anzusehen, während Roche in der Stadt bleibt, um weitere Infos zu sammeln. Und prompt passiert es: Nachdem Geralt das Gemäuer von ein paar Gegnern gesäubert hat, entdecken die beiden ein altes Badehaus mit intaktem Schwimmbecken. Auf einmal wird unser mürrischer Held zum sülzenden Romantiker und macht Triss ein sinnliches Geschenk in Form einer Rose. Die versteht das Zeichen goldrichtig, steigt in den Pool und zaubert sich die Klamotten vom wohlgeformten Leibe. Was danach passiert, erfahren wir nicht, denn die Entwickler brechen an dieser Stelle ihre Präsentation ab. Doch Projektleiter Adam Badowski verrät, dass **The Witcher 2** noch mehr Erotikszenen bieten wird als der Vorgänger. Es ist also schwer davon auszugehen, dass Herr Geralt nicht



Baden gehen: Geralt nutzt jede Gelegenheit, um Spaß zu haben.



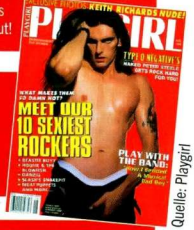
Gut abgehangen: Verbrecher werden in Temerien gnadenlos aufgeknüpft.

Geralts Nachfahren



Conan der Barbar
Arnie heißt in Wirklichkeit gar nicht Arnold Schwarzenegger, sondern Conan von Riva. Die Filme waren nur ein Trick, um seine Herkunft zu verschleiern. Wir haben's durchschaut!

Pete Steel
Seit seinem Nacktauftritt im **Playgirl** vom August 1995 weiß man, dass der Sänger von Type O Negative stets einen mächtigen Degen mit sich führt. Das ist toll, will aber eigentlich gar niemand wissen. Oder?



Quelle: Playgirl



Ralph Wollner
Auch Schreibdrohne Wollner stammt aus der Kriegerfamilie der Rivas. Er ist der mit Abstand gefährlichste Spross des Clans und verfügt über eine immense Körperbehaarung und außerordentliche Intellenz.


„Willst Du die Alte wirklich heiraten?" – „Nein, ich nehme sie nur auf den Arm."
Huckepack: Triss Merigold ist verletzt und muss vom Schlachtfeld getragen werden.


Idyllisch: Die neue Grafik-Engine erlaubt viel schönere Vegetation als im Vorgänger.

nur im genannten Pool ordentlich das Schwert poliert bekommt.

Watschen und Tratschen

Aber keine Sorge, in **The Witcher 2** wird nicht nur gepoppt, sondern auch viel geklopft. Dank des verbesserten Kampfsystems sollen Geralts Attacken nun viel dynamischer als im Vorgänger ineinander übergehen. Außerdem wird man verschiedene Kampfstile frei kombinieren dürfen. So soll der Spieler mehr Taktik und Action serviert bekommen statt nur immerzu im richtigen Timing zu klicken. Da die Entwickler aber noch eifrig an dem Kampfsystem arbeiten, durften wir uns von diesen Versprechungen noch nicht selbst überzeugen. Eines können wir aber schon mit Gewissheit sagen: Die Kämpfe sind nach wie vor blutig! Geschmeidig animiert und mit roher Gewalt pflügt sich Geralt durch die Gegnerscharen und lässt dabei den Lebenssaft in Strömen fließen. Laut Adam Badowski soll **The Witcher 2** in Sachen Brutalität noch mal eine ganze Schippe drauflegen. „**The Witcher 2** beinhaltet wesentlich mehr Material, das ausschließlich für erwachsene Spieler geeignet ist", erklärt Badowski. Hiermit meint er nicht nur Erotik und Gewalt, sondern auch die oftmals ziemlich derben Sprüche, die für Kinderohren nicht gedacht sind. Mithilfe des überarbeiteten Dialogsystems sollen Sie dynamische Gespräche führen; laut Hersteller sind die überfordernden Mammut-Monologe des ersten Teils nun abgeschafft. Nach wie vor treffen Sie in den Konversationen wichtige Entscheidungen, die diesmal einen noch größeren Einfluss auf das weitere Geschehen haben. Und es kommt noch dicker: Die Entwickler setzen nun auf eine runderneuerte Grafik-Engine, die nicht nur eine geile Optik verspricht, sondern auch die ständigen, ätzenden Ladezeiten aus dem Vorgänger weitestgehend beseitigt. Hurra!

Ralph meint



„Sinnvolle Meinungskästen braucht kein Mensch!"

Oh wie schön! Ich freue mich riesig, mal wieder mit meiner Visage in der PC ACTION zu sein. Deshalb habe ich mich mit dem Tippen dieses Artikels auch wahnsinnig beeilt – damit Sie ihn auch schön schnell lesen können. Und **The Witcher 2**? Ach ja, pardon: Wird bestimmt ordentlich versaut und blutig! Oh wie schön!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10

Was für ein Typ!

Die Zeiten, in denen die Hauptfiguren von Videospielen ausschließlich charmante Helden waren, sind längst vorbei. Nun sind Antihelden à la Max Payne oder Sam Fisher angesagt. Auch Geralt von Riva aus der **The Witcher**-Serie ist alles andere als ein Saubermann. Wir haben die Stärken und Schwächen des Hexers für Sie zusammengetragen.

Geralts Stärken und Schwächen:
- ♥ Fettes Essen
- ♥ Harte Getränke
- ☠ Ausgezogene Frauen
- ☠ Angezogene Frauen
- ☠ Körperhygiene
- ☠ Friseure


Riesig: CD Projekt hetzt Geralt neue, teils gewaltige Bossmonster auf den Hals.

Jetzt am Kiosk!

FÜR NUR 9,99 EURO



WICHTIG: Die WOW-Gold- und Handwerksbibel gibt es nur in Kombination mit PC Games

nur

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

Gut kombiniert: PC Games + WoW-Gold- und Handwerksbibel

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



Screen-Info

Die Bilder stammen alle von Publisher Take Two beziehungsweise aus angeliefertem Videomaterial. Auf dem Video auf DVD können Sie sich allerdings davon überzeugen, dass **Mafia 2** tatsächlich aussieht wie auf den Screenshots.

Mafia 2

Zu den Waffen, Brüder!

Genre: Action | Entwickler: 2K Czech | Hersteller: Take Two | Termin: 27. August 2010

Text: Sebastian Weber

Wir haben's getan, zum allerersten Mal – nämlich **Mafia 2** angespielt. Es war toll.

FAQ

*Welchen Bezug hat **Mafia 2** denn eigentlich zu seinem Vorgänger?*
Keinen, leider. Sie verkörpern einen neuen Helden und auch die Geschichte knüpft nicht an **Mafia** an. Der Schauplatz wechselt zudem von Lost Heaven nach Empire Bay.

Empire Bay? Wie groß ist die neue Spielwelt dann?
Empire Bay fällt mit zehn bis zwölf Quadratkilometer etwa doppelt so groß aus wie Lost Heaven. Die Entwickler gestalten sie realistisch, mit Vororten, belebter Innenstadt, heruntergekommenen Vierteln und so weiter. Da es sich bei **Mafia 2** um ein Open-World-Spiel handelt, dürfen Sie Empire Bay natürlich wieder frei erkunden.

*Wie lange bin ich beschäftigt, bis ich das Ende von **Mafia 2** sehe?*
Die Spielzeit gibt 2K Czech mit etwa 15 Stunden an. Wie hoch diese ausfällt, wenn Sie alle Nebenaufgaben lösen und die Spielwelt ausgiebig erkunden, wissen wir bisher nicht. Zudem soll es nur ein einziges Ende geben. Denby Grace, der leitende Produzent von **Mafia 2**, erklärte uns auf der Game Developers Conference in San Francisco: „Wir hatten anfangs mehrere Enden geplant, je nach Spielweise, doch irgendwann saß das gesamte Team zusammen und hat sich die Schlusssequenzen angesehen. Dabei kristallisierte sich eine einzige Auflösung heraus, die alle genial fanden und die wir alle Spieler erleben lassen wollten."

Was genau habt ihr denn gespielt?
Auf der Game Developers Conference durften wir die Mission „Wild Ones" komplett durchspielen, die wir Ihnen auf den Seiten 56 und 57 detailliert beschreiben. Dabei ließen wir uns ausgiebig Zeit, um jeden Winkel zu erkunden, und hatten zudem die Möglichkeit, die Entwickler direkt mit Fragen zu löchern.

Habt ihr die PC-Version gespielt oder „nur" eine Konsolenfassung?
2K Czech zeigte uns das Intro von **Mafia 2** anhand der PC-Fassung, die Mission selbst spielten wir dann allerdings auf der Xbox 360.

Wie unterscheidet sich die PC-Version von den Konsolenfassungen?
Inhaltlich sind die Spiele natürlich identisch. Technisch sieht dies aber anders aus. Hier bietet die PC-Fassung deutlich höher aufgelöste Texturen, was wir im Vergleich auch deutlich sahen.

2K Czech? Hab ich noch nie gehört. Was haben die Entwickler zuvor gemacht?
2K Czech war früher unter dem Namen Illusion Softworks bekannt, wurde dann aber von 2K Games übernommen. Die Entwickler haben sich zuvor mit der **Hidden & Dangerous**- und der **Vietcong**-Reihe einen Namen gemacht und zeichneten auch für die Entwicklung von **Mafia** verantwortlich. An **Mafia 2** arbeiten also letztlich dieselben Leute wie am Vorgänger, nur unter anderem Namen.

Warum erscheint das Spiel jetzt erst im August?
Mafia 2 wurde in seiner Entwicklungszeit schon einige Male verschoben, zuletzt auf den 27. August 2010. Die verbleibende Zeit wollen die Entwickler vor allem für den restlichen Feinschliff des Spiels nutzen.

So funktioniert das Fahndungssystem

Wie in **GTA 4** sucht die Polizei nach Ihnen, wenn Sie Mist bauen. Wir stellen Ihnen das Fahndungssystem vor.

Fahndungsbalken
Der blaue Balken füllt sich, wenn die Gesetzeshüter hinter Ihnen her sind. Wenn Sie es schaffen, den Balken völlig zu leeren, sinkt Ihr Fahndungslevel um eine Stufe. Wenn Sie sich jedoch im Sichtfeld einer Streife befinden, werden die Cops versuchen, Sie zu stoppen und zu verhaften.



Wird von der Polizei auf Einsatztauglichkeit geprüft: Schneekanone



Die drei Fahndungslevel-Symbole im Detail:

1. Fahndungsplakat
Die erste und harmloseste Stufe als Strafe für zu schnelles Fahren oder Ähnliches. Hier versuchen die Jungs in Grün, Sie anzuhalten, eröffnen aber zum Beispiel nicht das Feuer auf Sie.

2. Handschellen
Stufe Nummer 2 führt dazu, dass Ihre Verfolger etwas aggressiver vorgehen, Ihren Wagen rammen, um Sie zu stoppen, oder Ähnliches. Hier sind die Polizisten schon schwieriger abzuhängen.

3. Pistole
Um diesen Fahndungslevel zu erreichen, müssen Sie ein sehr böser Junge gewesen sein und zum Beispiel auf die Sheriffs geschossen haben. Hier sollten Sie mit Straßensperren und Schießereien rechnen, denn die Fahnder wollen Sie nun fassen, koste es, was es wolle.



Fahndungslevel senken
Um den blauen Balken zu leeren, müssen Sie zum Beispiel flüchten, Ihre Karre umspritzen lassen oder im Extremfall die Gesetzestreuen bestechen. Wenn Sie sich außerhalb des Sichtfelds einer Streife befinden, sinkt der Balken.



Darum geht's in Mafia 2

Mafia 2 startet im Jahr 1945, kurz vor Ende des Zweiten Weltkriegs. Held Vito Scaletta kehrt verletzt von der Front in seine Heimatstadt Empire Bay zurück. Doch dort warten schlechte Nachrichten: Sein Vater ist kürzlich verstorben und hat der Familie Schulden bei einem Geldhai hinterlassen, sodass dieser nun hinter Vito her ist. Außerdem kann Vito jederzeit wieder eingezogen werden, sobald er sich von seiner Verwundung erholt hat. Um beidem nun zu entkommen und das benötigte Geld aufzutreiben, sieht Vito nur einen Ausweg: Er wendet sich an seinen Kumpel Joe, der sich einen guten Ruf bei einer der Mafia-Familien der Stadt erarbeitet hat und ihn so in die Kreise der Cosa Nostra einführen kann. Mit fortschreitender Spieldauer verändert sich allmählich die Spielwelt. Zu Beginn von **Mafia 2**, also Mitte der 1940er-Jahre, merkt man, dass sich die USA im Krieg befinden. Bomber rauschen über die Stadt hinweg, die Farbgebung wirkt gedämpft, die Musik, die im Radio läuft, ist eher langsamer und ruhig. Die 1950er-Jahre dagegen wirken ausgelassener. Rock 'n' Roll kommt in Mode, die Frauen tragen plötzlich aufreizendere Kleidung, zum Beispiel kurze Röcke. Die Grafik wechselt auf sattere, knalligere Farben und im Radio läuft schnellere Musik. 2K Czech möchte die Atmosphäre der neuen Unbeschwertheit so gut wie möglich einfangen.

VITO SCALETTA

Der Held des Spiels gerät bereits in seiner Kindheit auf die schiefe Bahn. Dies führt dazu, dass er als junger Mann schließlich vor der Wahl steht, entweder ins Gefängnis zu gehen oder Kriegsdienst zu leisten. **Mafia 2** beginnt damit, dass der Sohn sizilianischer Einwanderer aus dem Zweiten Weltkrieg heimkehrt und sich ab diesem Moment mithilfe seines alten Kumpels Joe in einer der Mafia-Familien hocharbeitet.

JOE BARBARO

Vitos alter Freund aus Kindertagen entkommt dem Kriegsdienst und erarbeitet sich einen guten Ruf in der Mafia, während Vito an der Front kämpft. Deshalb ist er später Vitos Eintrittkarte in die Unterwelt.

Wild Ones – Eine Beispielmission

Auf der Game Developers Conference in San Francisco (9. bis 13. März 2010) hatten wir die Chance, eine Mission von **Mafia 2** selbst anzuspielen, die etwa nach einem Viertel der Spielzeit ansteht. Wie unser actionreicher Job für die Familie namens „Wild Ones" verläuft, zeigen wir Ihnen hier.



Ruhiger Start
Unser Auftrag beginnt ruhig. Vito ist in seinem Apartment und findet einen Zettel von Kumpel Joe mit einem Treffpunkt. Bevor Sie losgehen, dürfen Sie Vito einkleiden (egal ob Lederjacke, Regenmantel oder normale Kleidung) und sich eine Karre aussuchen (Sportwagen oder Limousine).

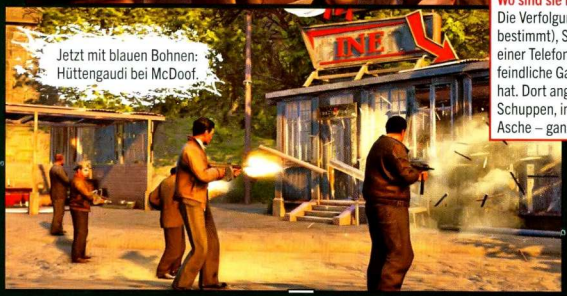


Ausfahrt
Auf der Straße müssen Sie vorsichtig sein. Wenn Sie eine rote Ampel oder gar einen Fußgänger überfahren, ruft das die Polizei auf den Plan. Außerdem verbeulen Unfälle Ihren Boliden, sodass er vielleicht schrottreif ist. Oder Ihr Tank ist leer und Sie müssen erst einmal bei der nächsten Zapfsäule halten.





Wo sind sie hin?
Die Verfolgungsjagd geht nicht zu Ihren Gunsten aus (vom Skript so bestimmt), Sie verlieren die Flüchtigen. Ihr Kollege Eddie, den Sie von einer Telefonzelle aus anrufen, gibt den entscheidenden Tipp, dass die feindliche Gang ihren Stützpunkt in einem Diner namens Crazy Horse hat. Dort angekommen, finden Sie zwar die Gesuchten nicht, legen den Schuppen, in dem diese sich sonst verkriechen, aber in Schutt und Asche – ganz mafiatypisch.







Kein Ausweg mehr
Ein weiterer Tipp führt Sie in ein Industriegebiet zur alten Gießerei. Dort sollen sich die fiesen Brandstifter verstecken. Tatsächlich stellen Sie die Gangster, es kommt zur Schießerei. Da Sie hier viele Gegner erwarten, sollten Sie das Deckungssystem effektiv nutzen und zum Beispiel auf die Tanks der parkenden Karren zielen, damit diese explodieren. So arbeiten Sie sich etwa 15 Minuten lang Stück für Stück durch das Fabrikgelände.





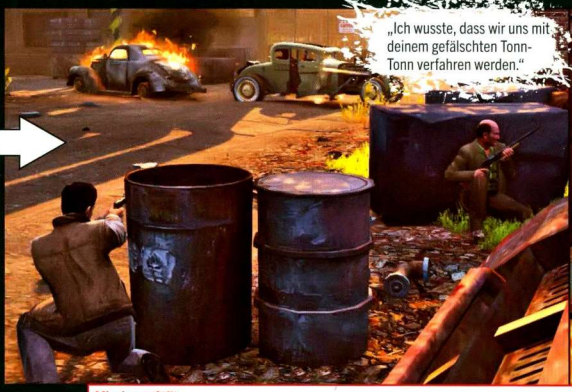
Einfacher Plan
Am Treffpunkt wartet Joe mit einem Laster voller Zigaretten, die er verhökern möchte. Ein scheinbar simpler Auftrag, jedoch hat Joe seine Rechnung nicht mit den feindlichen Gangstern gemacht, den sogenannten Greasern, die kurz nach der Inbetriebnahme des illegalen Zigarettenautomaten erscheinen …

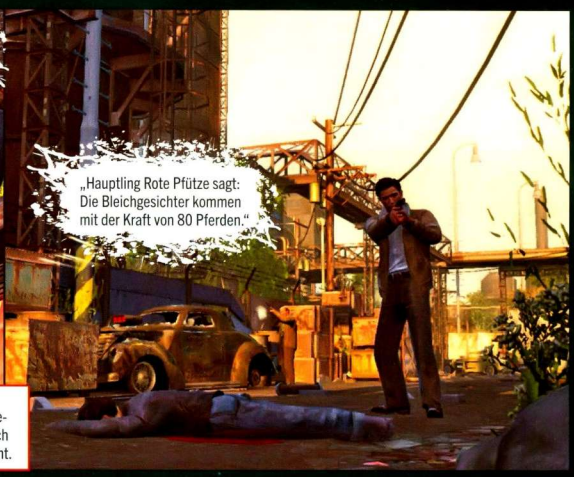






Finstere Gesellen
Die Kerle, die wie aus dem Nichts auftauchen, sind nicht erfreut darüber, dass Sie mit Joe zusammen in ihrem Revier die Glimmstängel verschachern. Deswegen fordern die Jungs eine horrende Gewinnbeteiligung. Als Joe das Angebot ablehnt, setzen die Schergen den LKW mit einem Molotowcocktail in Brand. Ein fieser Mafioso wie Joe lässt sich das natürlich nicht gefallen und richtet den Anführer der Gang hin, die restlichen Typen flüchten. Sie und Joe nehmen die Verfolgung auf.





Mission erfüllt
Der Rachedurst der Mafiosi ist erst gestillt, wenn alle konkurrierenden Schurken erledigt sind. Danach schnappen sich Joe und Vito zwei Hotrods, sozusagen als Ausgleich für die verlorenen Zigaretten. Auftrag erledigt, wenn auch anders als anfangs gedacht.

Empire Bay – eine realistische Spielwelt

Entwickler 2K Czech setzt alles daran, **Mafia 2** so authentisch wie möglich zu gestalten. Das fängt bei der Musikauswahl an und hört bei den Interaktionsmöglichkeiten mit Ihrer Umgebung auf. Was Sie alles erwartet, verraten wir Ihnen hier.

GLAUBHAFTE PHYSIK

Wie auf unserer DVD zu sehen, arbeitet die Engine von **Mafia 2** mit einem realistischen Physiksystem, sodass Sie Objekte glaubwürdig zerstören können. Das Beispiel Diner zeigt, was alles möglich ist: zerschossene Fenster, zerlegte Tische, aufgefetzte Stühle. Herrlich in Szene gesetzt.







KAUFRAUSCH

Genre-typisch bekommen Sie für erledigte Jobs Kohle, die Sie in den vielen Geschäften der Stadt verschleudern dürfen. Egal ob Sie sich für neue Waffen oder hübsche Kleider entscheiden, es gibt genug Möglichkeiten. Allerdings haben Sie nach Aussage der Entwickler nie so viel Schotter, dass Sie nicht mehr wissen, wohin damit.



AUTOSCHRAUBER

Mafia 2 beinhaltet rund 50 authentische Karren der 1940/50er-Jahre. Zwar besitzt Entwickler 2K Czech keine Lizenzen, sodass die Boliden anders heißen müssen als ihre realen Vorbilder, doch die Designer bauen die Schlitten originalgetreu nach. Ihren Fuhrpark dürfen Sie zudem in Werkstätten aufmotzen lassen. Die verschiedenen Tuning-Teile (etwa bessere Motoren oder Panzerung) sollen allerdings recht teuer ausfallen, sodass Sie sich jede Änderung gut überlegen sollten.





LEBENDIGE WELT

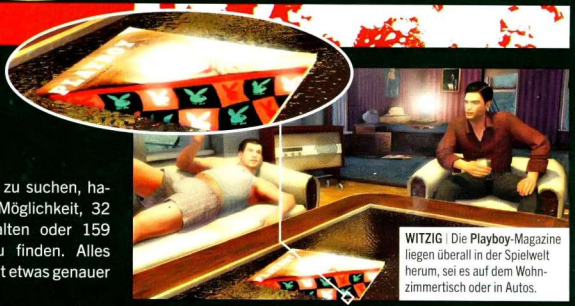
Bei **Mafia 2** handelt es sich um ein Open-World-Spiel, ergo dürfen Sie abseits der Missionen treiben, was Sie möchten. Hübsche Mädels 1 abschleppen? Kein Problem. Aber es gibt auch Schattenseiten: Wer sich in den dunklen Ecken von Empire Bay aufhält, könnte durchaus Opfer eines Überfalls 2 werden. Die Entwickler entwerfen die Stadt nicht nur riesig groß (10 bis 12 Quadratmeilen), sondern vor allem glaubhaft. Es gibt Innenstadtbereiche 3, in denen das Leben pulsiert, aber auch Vororte, in denen es beschaulicher zugeht. Außerdem bietet **Mafia 2** Tag-und-Nacht-Wechsel sowie unterschiedliche Wettersituationen, was 2K Czech grafisch hübsch in Szene setzt.

Kooperation mit Playboy

Eines der bekanntesten Männermagazine der Welt findet seinen Weg in **Mafia 2**. Warum nicht! Im Dezember 1953 erschien die Erstausgabe des Playboy, ein Datum, das in die Zeitspanne fällt, in der **Mafia 2** spielt. Dank einer Lizenzvereinbarung mit den Herausgebern dürfen die Entwickler 50 ausgesuchte Cover und Mittelseiten des Magazins in Empire Bay verstecken. Die Zeitschrift soll für mehr Authentizität sorgen.

Mehr entdecken

Außer die 50 Hefte zu suchen, haben Sie auch die Möglichkeit, 32 Artworks freizuschalten oder 159 „Wanted"-Poster zu finden. Alles Anreize, die Spielwelt etwas genauer zu erkunden.



WITZIG | Die **Playboy**-Magazine liegen überall in der Spielwelt herum, sei es auf dem Wohnzimmertisch oder in Autos.

Das Interface von Mafia 2



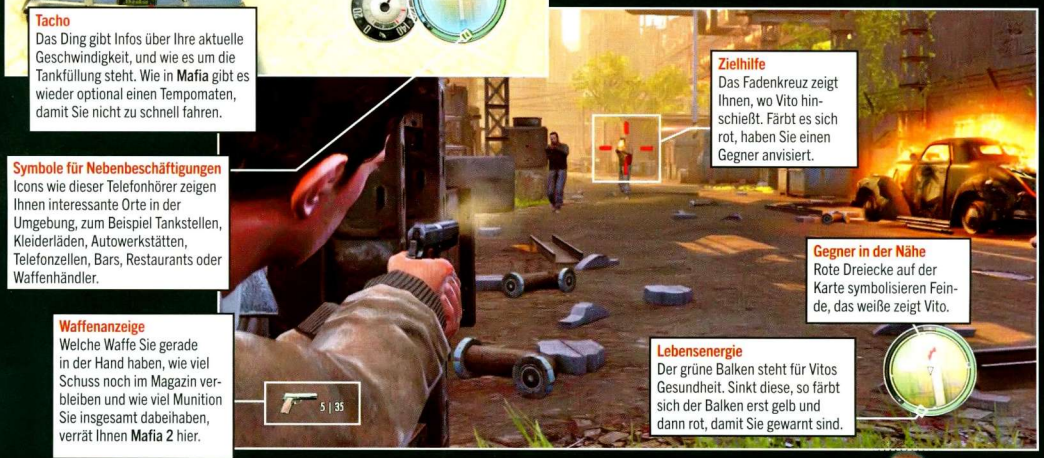
Zielmarker
Der rote Punkt verrät Ihnen grob, wo Sie als Nächstes hinmüssen.

Fahndungsstatus
Drei Symbole (Fahndungsplakat, Handschellen, Pistole) zeigen Ihnen, wie eifrig die Polizei hinter Ihnen her ist.

Aktuelle Route
Mithilfe einer roten Linie zeichnet Ihnen **Mafia 2** den Weg zu Ihrem Ziel vor. Jedoch gibt es abseits dieser Anzeige keine weitere Hilfestellung.

Karte
Die Karte ist in **Mafia 2** ein zentrales Element und gibt Informationen über Fahndungsstatus und Lebensenergie, zeigt den Weg usw.

Tacho
Das Ding gibt Infos über Ihre aktuelle Geschwindigkeit, und wie es um die Tankfüllung steht. Wie in **Mafia** gibt es wieder optional einen Tempomaten, damit Sie nicht zu schnell fahren.



Zielhilfe
Das Fadenkreuz zeigt Ihnen, wo Vito hinschießt. Färbt es sich rot, haben Sie einen Gegner anvisiert.

Symbole für Nebenbeschäftigungen
Icons wie dieser Telefonhörer zeigen Ihnen interessante Orte in der Umgebung, zum Beispiel Tankstellen, Kleiderläden, Autowerkstätten, Telefonzellen, Bars, Restaurants oder Waffenhändler.

Gegner in der Nähe
Rote Dreiecke auf der Karte symbolisieren Feinde, das weiße zeigt Vito.

Waffenanzeige
Welche Waffe Sie gerade in der Hand haben, wie viel Schuss noch im Magazin verbleiben und wie viel Munition Sie insgesamt dabeihaben, verrät Ihnen **Mafia 2** hier.

Lebensenergie
Der grüne Balken steht für Vitos Gesundheit. Sinkt diese, so färbt sich der Balken erst gelb und dann rot, damit Sie gewarnt sind.

Erfolgsgeheimnis der Mafia



Korrupte Bullen
Wo kein Kläger, da kein Richter. Die Mafia weiß einfach zu gut, wie sie die Bullen in Italien von sich ablenkt: Einfach die Weiden täglich gießen und düngen, damit sie saftig und grün bleiben, dann sind die Bullen mit Fressen beschäftigt.

Teppiche und Beton
Die Vertuschung von Verbrechen ist eine Kunst für sich. Die Mafia hat da besonders effektive Taktiken: Quertreiber in Teppiche wickeln oder mit Betonschuhen baden gehen lassen. Das fördert auch die Industrie – die Mafia ist also im weitesten Sinne ein gemeinnütziger Verein …





Gutes Gespür
Mafiosi sind immer gut gekleidet. Schnieker Anzug, schicke Schuhe. Nicht gerade unauffällig. Deshalb fällt es vielen der Killer auch so schwer, an ihr Opfer heranzukommen, denn ein guter Gangster weiß stets, wann Gefahr im Anzug ist.

Bildquelle: MEV

Don Pescatore meint



„Ein Spiel für die ganze Famiglia!"

Ich muss ein Geständnis loswerden. Keine Angst, Herr Weber, ich erzähle schon nichts über unsere verhängnisvolle Nacht in Palermo. Nein, ich muss gestehen, dass ich mit dem ersten Mafia nie viel anfangen konnte. Erst fand ich's doof, weil mir das ganze Genre am Culo vorbeigeht und dann als ich mich durchgerungen hab, war's technisch so veraltet, dass ich nicht mehr anschauen mochte. Aber Teil 2 macht mich geil. Tolle Geschichte, fantastische Präsentation, mehr Action als mein verfettetes Herz verträgt und als Zuckerl noch die Zusammenarbeit mit dem Playboy. La vita é bella.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

Sebastian meint



„Ich spare schon mal mein Schutzgeld!"

Mafia war 2002 mein absolutes Lieblingsspiel. Entsprechend freute ich mich wie Bolle, als Take Two 2007 den Nachfolger ankündigte. Das, was ich bisher in Präsentationen und Videos von **Mafia 2** gesehen habe, stimmt mich zuversichtlich, dass **Mafia 2** an die Klasse des Vorgängers heranreicht. Spielwelt, Charaktere und Gameplay wirken absolut glaubwürdig, bis ins kleinste Detail. Da gestehe ich den Entwicklern sogar zu, dass sie lange brauchen, um das Ding fertigzubekommen. Immerhin gibt es nun einen fixen Termin im August. **Mafia 2** zählt zu meinen absoluten Favoriten für 2010.

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10



In Verhören geht Sam recht rabiat zu Werke. Leider sind interaktive Hotspots wie dieses Mischpult rar.

Ziemlich unangenehm: Schweißdrüsenüberfunktion.

Screen-Info

Ubisoft verweigerte uns nicht nur den Test, sondern auch die Verwendung selbst erstellter Bilder. Deshalb sehen Sie hier ausschließlich vom Publisher an uns weitergegebene Screenshots, die in den Bereichen Perspektive und technische Finesse nicht hundertprozentig dem Spiel entsprechen.

Splinter Cell: Conviction

Überzeugungstöter

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 29. April 2010

Text: Jürgen Krauß

Wann ist denn endlich Sams Tag? So langsam könnte er echt mal hier auftauchen …

Achtung, Eilmeldung: Aufgrund einer erneuten Terminverschiebung von **Conviction** wird die Welt (und die ist in diesem Fall gleichzusetzen mit Amerika) vorerst nicht von unspezifizierten Mächten bedroht und Herr Fisher noch nicht wieder aus seinem vorzeitigen Ruhestand geholt. Danke für Ihre Aufmerksamkeit und Ihr Verständnis für das Fehlen eines Tests an dieser Stelle. Immerhin haben wir aber mittlerweile die PC-Version gesehen und sind auf der Konsole einmal durchs komplette Abenteuer gerutscht. Und wir finden es bombig!

Es ist nur zu Ihrem Besten

Gerne würden wir Ihnen mehr über die Handlung verraten, gerne würden wir Ihnen Beispiele für die abwechslungsreiche Levelgestaltung geben oder über die interessanten Schauplätze berichten – aber das hat uns Ubisoft verboten, weswegen wir hier nur ein paar Details zu PC-Version und Mehrspielermodus preisgeben. Die Handlung ist ohnehin verquer und voller Wendungen – die würde Sie nur unnötig verwirren.

Achtung, SAM-Stellungen!

Egal ob mit Gamepad am Heimrechner beziehungsweise an der Konsole oder mit Maus und Tastatur, es braucht eine gewisse Zeit, sich an die Steuerung zu gewöhnen – denn auch wenn sich Sam im Grunde zur Standard-Ego-Shooter-Tastenbelegung bewegt, handelt es sich hierbei nicht um einen Ego-Shooter, sondern um ein Actionspiel aus der Perspektive der dritten Person. Und das hat ganz eigene Ansprüche ans jeweilige Eingabegerät. Eine Deckungstaste beispielsweise. Wann immer wir diese drücken (Standard: rechte Maustaste beziehungsweise linker Trigger), „saugt" sich Sam schutzsuchend ans nächststehende Objekt. Ist nichts in Reichweite, vollführt er einen lustigen Überschlag oder eine ähnliche akrobatische Verrenkung. Ego-Shooter-Anhängern bereitet das zu Beginn einige Probleme, ist doch die Taste normalerweise für den Waffenzoom reserviert – jedoch erweist sich die Steuerung letztendlich zwar als kompliziert, aber auch als ausgeklügelt und praktisch. Und natürlich dürfen Sie die Tasten auch frei belegen. Unser generalüberholter Sam scheint außerdem ein paar Nachhilfestunden beim Studio-Kollegen und Berufsklettermaxen Ezio aus **Assassin's Creed 2** genommen zu haben; flinkes Kraxeln, Hangeln und halsbrecherische Tod-von-oben-Manöver gehören ab sofort auch zu seinem insgesamt sehr actionlastigen Bewegungs-Repertoire.

Bist du nüchtern?

Die optische Präsentation war ein klein wenig ernüchternd. Immer wieder stolperten wir über mittelmäßig hübsche Ecken und ungeschliffene Kanten – die es höchstwahrscheinlich so auch ins fertige Spiel schaffen werden. Vieles davon wird durch großzügig eingesetzte Unschärfeeffekte und die allgegenwärtige „Sie



Bei Gegnern hinterlässt Fisher oft einen bleibenden (Schuh-)Eindruck.


Wurden mit Mark & Execute zwei nicht beieinander stehende Gegner markiert, vollführt unser Agent einen Kunstschuss.

sind im Schatten, also ist alles schwarz-weiß“-Optik übertüncht, aber die durchgängige grafische Qualität ist trotzdem nicht viel mehr als nur „okay“. Ein „Okay“ ist aber keinesfalls schlecht – sonst wäre es ja ein „schlecht“ … ach, Sie verstehen schon. Stil, Look und Atmosphäre fügen sich jedenfalls schön zusammen und ergeben ein zur trüben Gefühlslage des Helden passendes Ganzes. Zugegeben, Sams Gesicht bleibt dafür, dass er auf einem (selbst-) mörderischen Rachefeldzug unterwegs ist, ein klein wenig zu regungslos (schon fast lundgrenesk). Dafür sind aber die künstlerisch eingesetzten Missions- und Rückblenden-Projektionen geradezu Balsam für die Menütafel-Einheitsbrei gewohnten Augen. Uns machte aber noch etwas anderes stutzig: Das Spiel flackert in einem 16:9-Seitenverhältnis mit kleinen, schwarzen Balken am oberen und unteren Bildrand über den Monitor. Die von uns selbst aufgenommenen Screenshots allerdings zeigen das Geschehen in einem 4:3-Format mit verzerrtem Inhalt. Scheint also fast, als würde das Spiel eigentlich in einem 4:3-Verhältnis ablaufen und uns durch Verzerrung einen Widescreen-Modus vorgaukeln. Was das genau zu bedeuten hat, konnte Ubisoft uns bislang nicht beantworten.

Erst rot, dann tot

Ein weiterer gewöhnungsbedürftiger Störenfried: Wann immer Sam eine Wache im Nahkampf ausschaltet, erhält er ein Mark-&-Execute-Manöver. Um dem Spieler das zu verdeutlichen, weist für einen kurzen Augenblick ein roter Blitz (nein, nicht DER Rote Blitz) quer über den gesamten Monitor auf die veränderte Mark-&-Execute-Anzeige rechts unten im HUD.

Im Duett: Die Multiplayer-Modi

Hierbei von einem „Mehrspielerteil“ zu sprechen, ist in Anbetracht einer maximalen Spielerzahl von zwei vielleicht ein wenig übertrieben, aber das ist uns eigentlich egal – solange es Spaß macht!

Da Sam sich schlecht zweiteilen kann, bestreiten Sie und Ihr Mitspieler die in vier Abschnitte aufgeteilte, kooperative Mini-Kampagne aus der Perspektive der NSA-Agenten mit den Einsatznamen Archer und Kestrel. Aber keine Sorge, die haben mindestens ebenso viel auf dem Kasten wie Kampagnen-Held Fisher. Das Ganze ist fordernd und unterhaltsam, auch wenn sich die Handlung doch eher im Hintergrund hält. Außerdem bietet dieser Abschnitt eine Handvoll Features, die es (logischerweise) nicht in die Solo-Kampagne geschafft haben: Dual-„Mark & Execute“, von Wachen überwältigt werden und so weiter. Nichts Weltbewegendes, aber nette Ergänzungen.

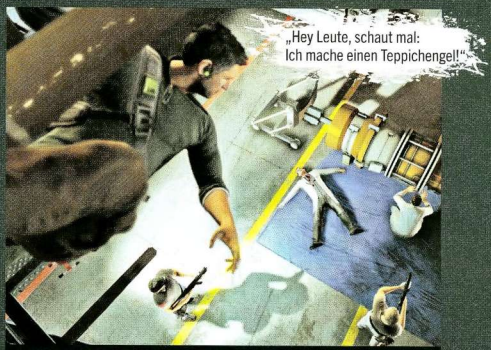
Drei der vier weiteren Spielmodi sind ebenfalls kooperativ: Im (freischaltbaren) „Infiltration“ dringen Sie möglichst ungesehen in ein Areal vor, bei „Jäger“ erledigen Sie alle Gegner in einem Bereich und bei „Letztes Gefecht“ verteidigen Sie eine EMP-Bombe gegen in Wellen anrückende Widersacher. Das alles bestreiten Sie wahlweise alleine oder mit einem zweiten Spieler. Die große Ausnahme – und das mit Abstand spaßigste Zweispieler-Vergnügen – ist aber die Spielart „Duell“, in der Sie gegen Ihren Mitspieler antreten. Und weil ein simples 1-on-1-Deathmatch langweilig wäre, wirft man Ihnen als dritte Partei zahlreiche KI-Recken in den Weg. Wer die fleißig aus dem Weg räumt, erntet Punkte, wer seinen menschlichen Kontrahenten erledigt, erntet Punkte und wer – von wem auch immer – erledigt wird, dem werden Punkte abgezogen. Gewonnen hat, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Zähler vorweisen kann.


Dank Dual-Mark-&-Execute erhöht sich die Zahl der markierbaren Ziele.


Auch immer eine gute Idee: aus verschiedenen Richtungen angreifen.



Die zuletzt bekannte Position Sams, an der ihn seine Widersacher vermuten, wird durch eine weiße Silhouette dargestellt. Gegner lassen sich jedoch ein wenig zu leicht beirren.



An Rohren hangelnd gelangen Sie ungesehen an Orte, wo Sie normalerweise längst ein paar Kugeln kassiert hätten.

Dieser Effekt stört ungemein, ist Rot doch ansonsten die Farbe, die Feindbeschuss signalisiert. Wir konnten uns zwar nach einiger Zeit angewöhnen, dabei nicht jedes Mal aufzuschrecken und uns mit rasendem Puls nach Gegnern umzusehen, dezent irreführend blieb es aber weiterhin.

Du bist frei! Nein, doch nicht.

Wie Sie die einzelnen Abschnitte von Sams jüngstem Abenteuer bestreiten, bleibt in der Regel Ihnen überlassen: Schleichen, ballern, links herum, rechts entlang, obendrüber oder drunter durch – viele Levels bieten mehrere Vorgehensweisen an. Meist sind die Varianten aber weitaus beschränkter, als es auf den ersten Blick den Anschein hat; mehr als zwei Routen zu einem Ziel finden Sie selten. Dafür lockt Sie das Spiel oft gezielt aus Ihrer bevorzugten Vorgehensweise und in durch Spielvorgaben, Leveldesign oder Gegner-KI provozierte Verhaltensmuster: So sollten Sie sich mal nicht entdecken lassen, mal führt kein Weg an Ihrer Entdeckung vorbei und mal müssen Sie Gegner zwangsläufig im Nahkampf überwältigen. Die Mischung stimmt, die Abwechslung passt – gut so! Allerdings macht Ihnen die Intelligenz der Computerschergen (beziehungsweise das zeitweise Fehlen ebenjener Intelligenz) gelegentlich einen Strich durch die Spielspaßrechnung: Oft eilen die Widersacher ein wenig zu verbissen Ihrem vermeintlichen Aufenthaltsort entgegen, ab und an beugen sich mehrere Kerle schön brav nacheinander über eine Brüstung, sodass Sam sie der Reihe nach pflücken kann, und immer wieder läuft Ihnen jemand sehenden Auges in die Schusslinie – im Großen und Ganzen versaut Ihnen das unvorsichtige Kanonenfutter das Spielvergnügen zwar nicht ernsthaft, aber es lässt an einigen Stellen die Herausforderung missen.

Die Urteilsverkündung

Wir haben mittlerweile weit über 20 Spielstunden mit **Conviction** auf der Uhr – Zeit, ein fundiertes Vorab-Urteil zu fällen: Das Spiel ist gut. Sehr gut sogar. Trotz der kleinen Mängel spricht das aufgejüngte Agentenabenteuer unsere Action-Ader an und hält nach Adrenalin lechzende Spielerherzen mit eisernem Griff in seinem Bann. Wem die Serie immer schon ein wenig zu träge, einen Tick zu sauber oder zu langweilig war, der dürfte in **Conviction** letztendlich die Erfüllung finden und sich fragen: „Warum nicht schon immer so, Sam?" Alle anderen freuen sich zumindest darüber, dass Fisher es nach so vielen Jahren wieder in ein PC-Spiel geschafft hat und zumindest mal modernisiert wurde. Er ist jetzt von persönlichen Motiven getrieben, annähernd skrupellos, hinterlistig und brutal. Ein bewaffnetes Raubtier, dessen Vorgehen uns immer wieder an Batman in **Arkham Asylum** erinnert – glücklicherweise ohne die tuckigen Strumpfhosen. So muss zeitgemäße Stealth-Action aussehen, auch wenn sie nicht hundertprozentig zeitgemäß aussieht!

Jürgen Krauß

Die richtige Technik macht's!

Ein ungeschriebenes Gesetz scheint zu besagen: Moderne Actionspiele brauchen ein Freischaltsystem für Waffen und Gadgets – also auch das neue Splinter Cell!

Blöd nur, dass gerade im Fall Fisher das zeitgemäße Waffen-Upgradesystem eher überflüssig ist. Durch Aktionen wie Stealth-Kopfschüsse, Dreifach-Granatenkills oder Heimlich-ins-Kreuz-springen verdienen Sie Punkte, die Sie gegen Schießprügel- und Gadget-Verbesserungen eintauschen dürfen. So weit kein Problem, immerhin treibt es zurzeit gefühlt jeder zweite Spieleentwickler ähnlich, das System fällt also gar nicht weiter negativ auf. Streng genommen ist es für die Spielmechanik allerdings ziemlich unnötig, da sich die verschiedenen Schießeisen eines Waffentyps nur marginal unterscheiden. Die meisten Spieler werden ohnehin die meiste Zeit mit einer schallgedämpften Pistole und einem ebenfalls geräuschoptimierten Sturmgewehr verbringen. Die Tatsache, dass sich eine Schrotflinte im Arsenal befindet, beweist aber, dass auch gerne mal etwas aggressiver vorgegangen werden darf.



An in den Level verteilten Waffenkoffern rüsten Sie auf und sich aus.

Jürgen meint



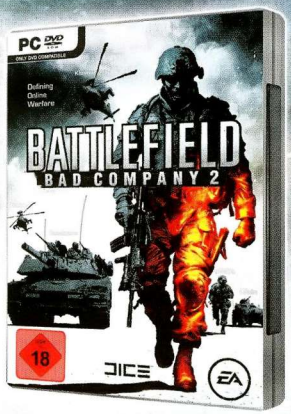
„Franzosen haben kurze … Hosen."

Schade, gerne hätten wir Ihnen an dieser Stelle einen Test präsentiert oder zumindest verraten, dass wir Herrn Frank dauerhaft losgeworden sind – leider hat beides diese Ausgabe nicht geklappt. Unser Vorschaueindruck dürfte sich aber höchstwahrscheinlich nicht allzu sehr von einem (hoffentlich) in der nächsten Ausgabe folgenden Testurteil unterscheiden *hüstelhüstelzwinkerzwinker*.

WERTUNGSTENDENZ 8.4 VON 10

gamer unlimited.de

Spiele DOWNLOAD
www.gamer-unlimited.de



Battlefield Bad Company 2
49.95€

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Metro 2033
49.95€



Dawn of War II Chaos Rising
34.95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Battlefield: Bad Company™ 2 © 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. Warhammer: 40,000: Dawn of War 2 - Chaos Rising - Copyright © Games Workshop Limited 2010. Dawn of War, Chaos Rising, the Dawn of War 2 logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War 2 game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2010 THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Metro 2033 © 2010 THQ Inc. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro 2033 is based on a book by Dmitry Glukhovsky. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Image #[index] of #[count]



Feuer frei: Trotz einiger Rollenspielelemente ist **Black Prophecy** doch in erster Linie ein knackiges Actionspiel.

Screen-Info

Die Screenshots wurden uns von Entwickler Reakktor zugeschickt. Sie zeigen die Spielgrafik beziehungsweise entstammen direkt der Engine. Skeptiker sollten sich das Video auf unserer Heft-DVD ansehen.

Black Prophecy

Schicker Billigflieger

Genre: Online-Actionspiel | Entwickler: Reakktor Media | Hersteller: Gamigo | Termin: November 2010

Text: Felix Schütz

Unkomplizierter Ballerspaß – **Black Prophecy** bietet, was **EVE Online** fehlt.

Seit 2006 werkelt Reakktor Media an **Black Prophecy**. Die Entwickler aus Hannover haben diese Zeit jedoch nicht sinnlos verplempert, sondern mussten ernste Probleme lösen: Reakktors ehemalige Mutterfirma 10tacle meldete im August 2008 Insolvenz an – damit war die Zukunft des Weltall-Actionspiels bedroht. Doch Reakktor biss sich durch die Krise und entwickelte sein Online-Projekt still und heimlich weiter. Und heute ist wieder alles in Butter, denn Reakktor konnte Gamigo als neuen Publisher gewinnen. Der ist Spezialist für Free-to-Play-MMOs. Es wundert also nicht, dass auch **Black Prophecy** ohne monatliche Gebühren auskommt, man wird es gratis herunterladen können. Manche Items und Dienste sollen aber gebührenpflichtig sein.

Finstere Aussichten

Der Sci-Fi-Autor Michael Marrak entwarf für **Black Prophecy** ein düsteres Zukunftsszenario: Im 26. Jahrhundert hat sich die Menschheit zwar im Universum ausgebreitet, doch die wahre Macht liegt bei zwei überlegeneren Völkern: den genetisch verbesserten Geniden und den kybernetisch aufgemotzten Tyi. Der Spieler muss sich für eine der beiden Fraktionen entscheiden – erst danach beginnt die eigentliche Story um einen epischen Konflikt, in dem neben Tyi und Geniden auch Terroristen und Aliens mitmischen.

Selbst gebastelt

Bevor man in die Handlung eintaucht und Feindschiffe vom Sternenhimmel pusten darf, bastelt man sich wie in einem Rollenspiel eine Spielfigur. Dazu steht ein Editor mit zig Schiebereglern und Details zur Wahl. (Hinweis an den hoffnungsvollen Kollegen Frank: Transsexuelle Helden sind leider auch in diesem Spiel nicht vorgesehen.) Seinen Avatar sieht man im Spiel aber nur in Menüs und in Dialogen, selbst steuern darf man ihn nicht – Reakktor denkt darüber nach, dieses Feature irgendwann nach Release einzubauen.

Instanziertes Universum

Nach der Heldenerschaffung landet man im Cockpit seines ersten kleinen Fliegers und absolviert ein storylastiges, mehrere Stunden umfassendes Tutorial. Erst dann wird der Spieler aus seinem Anfängerbereich in die eigentliche Spielwelt verfrachtet. Diese besteht aus Instanzen, ähnlich wie in **Guild Wars**. Das heißt: Sie unterteilt sich in Levelabschnitte, die für eine bestimmte Spieleranzahl reserviert sind. Trotzdem gibt's auch Gebiete, in denen man jederzeit anderen Spielern begegnen kann, nämlich die Sektoren



Baukasten: Alle Ausrüstungsteile sind direkt am eigenen Raumschiff sichtbar. Das Gesamtgewicht der Upgrades bestimmt, welche „Schiffsklasse" man fliegt.

rund um Raumstationen: Solche Basen fliegt man an, um Handel zu treiben, sein Schiff auszubauen und neue Missionen anzunehmen. Neben Aufträgen für Einzelspieler und für kleine Gruppen sind auch PvP-Schlachten, kooperative Einsätze und weitere Missionstypen enthalten. Story-Einsätze werden mit komplett vertonten Dialogen und Zwischensequenzen aufwarten, außerdem gibt es dynamisch erzeugte Aufträge. Diese werden aus einer Vielzahl von Skripts, Gegnern, Umgebungen und Beute spontan zu neuen Einsätzen zusammengefügt – Reakktor hofft, dadurch den Wiederspielwert zu erhöhen und so auch denjenigen Spielern etwas zu bieten, die abends nur mal für ein halbes Stündchen durchs All brettern möchten. Diesem Vorsatz kommt auch die Instanzierung zugute: Die Spieler sollen direkt und ohne lange Flugwege in die actionreichen Einsätze springen können.

Action – kein Rollenspiel!

Auch wenn's einige **EVE Online**-Fans einfach nicht einsehen wollen: **Black Prophecy** ist *kein* Rollenspiel! Zwar besitzt es einige der typischen Elemente dieses Genres, doch im Kern ist es vor allem eine knackige Ballerei: Das Schiff wird aus der Cockpit- oder aus der Verfolgeransicht gesteuert, Gegner nimmt man per Fadenkreuz ins Visier, das Tempo ist hoch. Die Steuerung hat uns beim Anspielen aber noch etwas verwirrt: Die Verfolgerkamera wirkte zu weit vom Schiff entfernt, zudem fiel es uns schwer, Feinde ins Visier zu nehmen. Allerdings arbeiten die Entwickler noch an der Bedienung, hier erwarten wir also Verbesserungen. Gute Ansätze sind ohnehin vorhanden, beispielsweise kann man mit manchen Tastenkombinationen rasante Manöver fliegen. Seinen Gegner zu überraschen, Rollen und Loopings zu schlagen, blitzschnell eine halbe Drehung hinzulegen und aus allen Rohren auf seinen Verfolger zu feuern, das sind nur einige der Tricks, um im Kampf zu bestehen. Reichlich Schild-, Panzerungs- und Waffentypen sollen zudem für Abwechslung sorgen. Allerdings haben wir beim Anspielen noch raffinierte Spezialtalente, zielsuchende Raketen und dergleichen vermisst. Außerdem wirkten einige Waffen noch schlicht zu uncool – wir wollen wuchtigere Sounds und schickere Grafikeffekte!

Schiff im Eigenbau

Die Jagd nach neuen Items ist laut Reakktor ein wichtiger Ansporn in **Black Prophecy**. Daher kann man sein Schiff auf jeder Station umrüsten: Waffen, Panzerung, Schilde, Antriebe und vieles mehr darf man einsetzen, das Ergebnis ist direkt an der Schiffshülle sichtbar. Viele Module sind auch gesockelt und lassen sich durch Upgrades aufwerten. Zudem wird's ein Crafting-System geben, mit dem Spieler ihre erbeuteten Materialien zu neuen Items zusammenschrauben können. Die Wahl der Ausrüstung ist entscheidend für das Fluggefühl, denn manche Items haben mehr Gewicht als andere. Je schwerer das Schiff, desto träger steuert es sich! Die Gesamtmasse wird über einen Balken angegeben, der die „Klasse" des Schiffs angibt – je nach Ausrüstung kann man sich so schnelle Jäger, robuste Tanks, tödliche Scharfschützen oder einfach einen Klassenmix erschaffen.

Auf längere Sicht

Ein Skill-System dient der Charakterentwicklung: Verdient man genügend Erfahrungspunkte und steigt eine Levelstufe auf, darf man einen von elf Skills steigern. Die meisten davon bringen jedoch keine neuen Fähigkeiten, sondern erlauben es lediglich, Items besserer Qualität einzubauen. Und was tut man, wenn alle Missionen gemeistert und alle Levels erklommen sind? Im „Endgame", also auf den höchsten Levelstufen, soll das Spiel vor allem mit der Jagd nach Items, Clan-Unterstützung und PvP-Schlachten motivieren: Spieler in Gilden dürfen beispielsweise Raumbasen entwerfen, das geschieht in einem modularen Baumenü, in dem man die Stationsteile locker aneinanderflanscht. Um sich diese Raumbasen leisten zu können, müssen die Spieler wertvolle Ressourcen beschaffen – dafür gibt's wiederum eigene Clan-Missionen, in denen die Spielergruppen Rohstoffsektoren einnehmen und verteidigen. Diese Gebiete werden dann für andere Gilden als PvP-Einsätze verfügbar – so sollen dauerhaft spannende Clan-Schlachten entbrennen.



Nach dem mehrere Stunden umfassenden Tutorial muss sich der Spieler für eine der zwei verfeindeten Fraktionen entscheiden: die Geniden oder die Tyi.


Festung: Im Endgame dürfen Clans eigene Raumstationen bauen. Die Ressourcen für solche Bastionen erbeutet man in speziellen Eroberungsmissionen.



Kaputt: Anders als in **Star Trek Online** gibt's in **Black Prophecy** eine milde Strafe, wenn das eigene Schiff zerstört wird. Wie die genau aussehen wird, ist noch unklar.

Felix meint



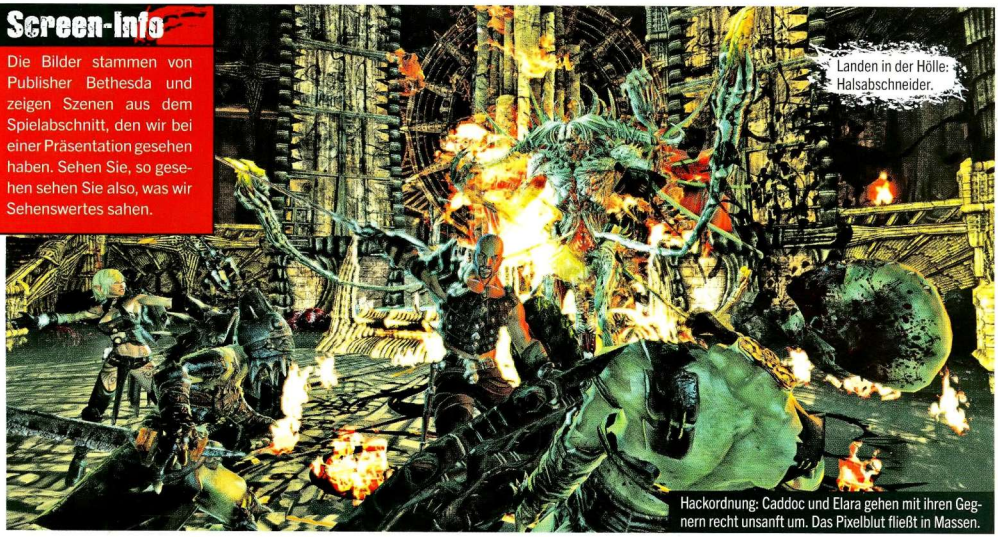
„Endlich wieder durchs Weltall fetzen!"

Seit **Wing Commander** und **Freelancer** gab's kein Space-Epos mehr, das mich so richtig angemacht hat – ich will Welltall-Spiele, die dichte Atmosphäre mit lässigem Ballerspaß verknüpfen, und keine Komplexitätsmonster! Deshalb ruhen all meine Hoffnungen nun auf **Black Prophecy** – das scharfe Ding lässt mich nämlich durchs All pflügen, ohne mich mit einem Feature-Overkill der Marke **EVE Online** zu überfluten. Dazu viel Story, große PvP-Schlachten, Clan-Support – so könnte **Black Prophecy** das Genre endlich wachkitzeln! Allerdings hoffe ich, die Entwickler feilen noch an den Waffeneffekten und der Steuerung. Und ich bin gespannt, ob ich wirklich das ganze Spiel genießen kann, ohne zwingend weiteres Geld für Bezahlinhalte ausgeben zu müssen – denn so lautet das Versprechen der Entwickler. Doch so oder so, spielen werde ich's auf jeden Fall!

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen von Publisher Bethesda und zeigen Szenen aus dem Spielabschnitt, den wir bei einer Präsentation gesehen haben. Sehen Sie, so gesehen sehen Sie also, was wir Sehenswertes sahen.



Landen in der Hölle: Halsabschneider.

Hackordnung: Caddoc und Elara gehen mit ihren Gegnern recht unsanft um. Das Pixelblut fließt in Massen.

Hunted: The Demon's Forge

Gemischtes Doppel

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Inxile Entertainment | Hersteller: Bethesda | Termin: Noch nicht bekannt

Text: Robert Horn

Elfen-Barbie und Muskel-Ken räumen unter Dämonen auf. Eine blutige Sache.

Zwei Fragen vorneweg, eine kleine Grundwissenprüfung sozusagen: Kennen Sie Bethesda? Sicher, denn von diesem Entwickler (und inzwischen auch Spiele-Publisher) stammt unter anderem die berühmte **Elder Scrolls**-Rollenspielserie. Oder auch **Fallout 3**. Cool, einfach. Aber kennen Sie auch Brian Fargo? Schon schwerer, aber wenn Sie Zocken zu Ihrem Lebensinhalt gemacht haben und sowieso alle Branchen-Urgesteine im Schlaf aufzählen können, sollten Sie Brian kennen. Der Gute war 1983 Mitbegründer von Interplay, schuf Titel wie **The Bard's Tale** oder **Fallout**. Nun hat Herr Fargo mit seiner neuen Firma ein frisches Projekt in der Mache, das an alte Tugenden anknüpfen und diese mit brachialer Action moderner Titel vermischen soll: Hier kommt **Hunted: The Demon's Forge**.

Doppelgekloppe

Zwei Helden, dem typischen Fantasy-Klischee entsprungen (sogar mit doofen Elfenohren!), bestreiten in **Hunted** Schulter an Schulter Abenteuer in einer düsteren, brutalen Welt, die von bösen Kreaturen, den Wargars, überrannt wird. Antreiber und Auftraggeber der beiden ist die mysteriöse Seraphine, ein Geist, der dem kämpferischen Paar die Richtung weist. Der Muskel des Duos hört auf den Namen Caddoc, trägt Schwert und Schild und klopft gern in vorderster Front auf Dämonenbrut herum. Das (Adler-)Auge der Gruppe, die fesche Elara, hält sich dagegen lieber im Hintergrund und feuert als Jägerin Pfeile in heranstür-

FAQ

***Hunted**? Diesen Titel habe ich bisher noch nirgends gehört. Klingt wie ein billiger Horrorfilm …*

Natürlich kennen Sie **Hunted** nicht, das Spiel wurde ja auch gerade erst angekündigt. Ein Studio namens Inxile Entertainment werkelt daran, Publisher ist das bekannte Unternehmen Bethesda.

Was Neues? Mal keine milliardste Fortsetzung? Mal so richtig was Neues?

Äh, ja. So halb. **Hunted** ist zwar neu, das Spielprinzip dagegen kommt in ähnlicher Form in vielen Action-Adventures vor.

Oh, hm. Jetzt habe ich keinen Bock mehr, den Artikel zu lesen.

Halt, halt, junger Padawan. Immer langsam. Natürlich ist **Hunted** neu: neue Helden, neue Monster, neue Welt … Aber es ist nun mal ein Action-Adventure und funktioniert, wie Action-Adventures heutzutage eben zu funktionieren haben. Schließlich wollen die Entwickler ein cooles Spiel abliefern und nicht das Genre neu erfinden. Also: **Hunted** spielt sich sehr actionreich und bietet bekannte Genre-Elemente, ein frisches Setting sowie zwei echt coole Säue als Hauptdarsteller.

Hä, zwei? Wie soll ich die denn BEIDE auf einmal spielen?

Ach, das funktioniert mit so einer brandneuen, noch nie dagewesenen Neuerung namens Koop. Da spielen Sie gemeinsam mit einem Freund über das Internet. Das Internet ist übrigens auch so eine brandneue Erfindung, mit der Sie weltweit über Ihren Computer mit Wildfremden kommunizieren können. Oder Pornokram gucken. Wahnsinn, oder? Jedenfalls steuern Sie in **Hunted** nur einen der beiden Helden. Den anderen übernimmt dann eben ein Freund oder der Computer.

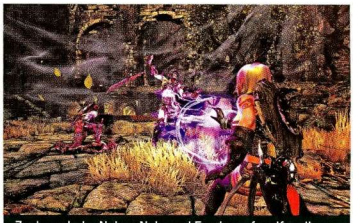
*Ja, das habe ich verstanden. Und worum dreht sich **Hunted** nun? Und wer sind die beiden Helden?*

Solche Fragen beantworten wir normalerweise ausführlich im Artikel. Nur für Sie, unseren treuesten Leser: Kurz zusammengefasst spielt **Hunted** in einer düsteren, brutalen Fantasy-Welt, in der fiese Monster unschuldige Menschen quälen. Und weil das ja nicht erlaubt ist, ziehen ein Schwertschwinger namens Caddoc und eine Jägerin namens Elara gemeinsam los, um der Welt wieder Frieden, Wohlstand und jede Menge Monsterleichen zu bringen.



Auftritt: Jeder der beiden Helden beherrscht eine Kampfdisziplin besonders gut. Wenn es nötig ist, kann aber beispielsweise Elara auch in den Nahkampf wechseln und Köpfe rollen lassen.


Orkähnlich: Die widerlichen Wargars stellen die typischen Fantasy-Bösewichte dar.


Zauberschule: Neben Nah- und Fernkampf greifen die Helden bei Bedarf auch zu Zaubersprüchen.

mende Monster. Die Rollen sind bei **Hunted** also klar verteilt. Welchen der beiden Schatzsucher Sie auch immer übernehmen, der Computer steuert den anderen. Besser ist aber, Sie spielen zusammen mit einem Freund. Denn **Hunted** ist stark auf kooperatives Spielen ausgelegt, gemeinsames Agieren ist an vielen Stellen Pflicht, um voranzukommen. Das zeigt sich unter anderem an den unterschiedlichen Kampfstilen der beiden Helden: Oft sind Abschnitte so aufgebaut, dass Elara ihre Fernkampfreichweite von höher gelegenen Punkten ausnutzt, während Caddoc die Gegner weiter unten in Handgemenge verstrickt. Beide nutzen übrigens ein im Genre inzwischen übliches Deckungssystem, mit dem sich die Helden spielend leicht von Hindernis zu Hindernis bewegen oder bei starkem Beschuss die Köpfe einziehen. Auch wenn das Duo sich in seinen primären Kampffähigkeiten unterscheidet, eines haben die beiden doch gemeinsam: Mit Magie können Caddoc und Elara gleich gut umgehen. Hier offenbart sich ein weiterer Punkt des Koop-Gedankens, der sich konsequent durch das Spiel zieht: Viele Zauber der beiden sind im Alleingang praktisch nutzlos und entfalten ihre Wirkung erst im Zusammenspiel. Wenn Caddoc etwa Gegner mit seinem Levitationszauber in die Lüfte hebt und damit kampfunfähig macht, braucht es Elaras Pfeile, um die Schergen auszuschalten. Andersherum hält die Jägerin Gegner zwar mit Eisgeschossen auf, aber nur Caddoc kann die Gefrorenen zerhauen. Noch besser: Einige Zauber, die auf Feinde zerstörerisch wirken, erhöhen, auf den Verbündeten gerichtet, dessen Angriffskraft und Geschwindigkeit. „Battle Charge" nennen die Entwickler dieses magische Viagra. Neue Sprüche kaufen Sie übrigens für Kristalle, die Sie während der Abenteuer sammeln. Damit bekommen Sie auch neue Waffen, schicke Rüstungen haben die Entwickler aber nicht eingebaut. Ebenso schade: Ein nennenswertes Beutesystem oder gar Inventar wird es auch nicht geben.

Fantasy-Geschnetzel

Die Welt von **Hunted**, die Entwickler Inxile uns in einer PC-Version präsentiert, wirkt düster, dreckig und brutal, so als hätten die Macher einen Blick in unsere Redaktion geworfen. Das erleben wir schon in den ersten Minuten, als Caddoc und Elara das mysteriöse Dorf Dyfed betreten. Vor unseren Augen fällt ein orkähnlicher Wargar über einen schreienden Bewohner her und reißt ihm das noch pumpende Herz aus der Brust – die Kamera hält voll drauf. Auch die Attacken der beiden Helden lassen ordentlich rote Pixel auf dem Bildschirm erblühen. Den letzten Gegner in einem Gebiet können Sie sogar extra deftig erledigen: Dann zeigt die Kamera diesen sogenannten Finishing Move in besonderen Einstellungen, etwa wenn Elara einem Wargar einen Pfeil direkt ins Auge jagt oder Caddoc sein Schwert bis zum Griff im Bauch eines Gegners versenkt. Im Ge-


Rollenverteilung: Während Elara Feinde lieber aus sicherer Entfernung mit Pfeilen spickt, ist der glatzköpfige Caddoc der Mann fürs Grobe und die erste Reihe.



Turbo: Um Ihren Partner im Kampf zu stärken, dürfen Sie ihn mit einem Zauber belegen, der dessen Kraft vervielfacht. Battle Charge nennen das die Entwickler.

Gemeinsam macht's mehr Spaß!

Hunted: The Demon's Forge ist voll auf kooperatives Spiel ausgelegt. Einige Beispiele:

Wenn man das spielerische Herz von **Hunted** kühl-distanziert betrachtet, könnte man es simpel mit „man schnetzelt sich halt durch" umschreiben. Um dieses spielerisch nicht gerade innovative Element aufzuwerten, dürfen Sie in **Hunted** jederzeit zu zweit loslegen. Dabei steigen Sie in laufende Partien ein oder aus, ein Computerscherge ersetzt Sie bei Abwesenheit. Aufeinander abgestimmte Aktionen sind in Hunted zwingend erforderlich, um voranzukommen: Das beginnt bei Kleinigkeiten wie Kampfmanövern, in denen Elara Eispfeile verschießt, damit Kriegerkollege Caddoc die Gefrorenen mit einem saftigen Hieb in Trümmer haut. Auch bauen die Entwickler am laufenden Band Passagen ein, die sie „Coop at a distance" nennen. Hier agieren beide Helden räumlich voneinander getrennt, etwa indem die Jägerin von höher gelegenen Plattformen Pfeile regnen lässt, während der Krieger ein paar Etagen tiefer im Nahkampf Ohrfeigen verteilt. Trotzdem können die beiden miteinander interagieren und sich so etwa heilen oder wiederbeleben. Richtig blutig werden die Koop-Aktionen bei den gewaltigen Zwischengegnern, die Sie nur gemeinsam bezwingen können. So hält der Krieger etwa den Gegner in Schach, damit Elara mit Pfeil und Bogen direkt auf seinen Kopf zielen kann. Rollentausch ist an Speicherpunkten möglich.



Teamarbeit: Eine Koop-Aktion im Detail: Caddoc nutzt seinen Levitationszauber (A), um den Wargar hilflos in der Luft zu halten (B). Elara erledigt den Gegner anschließend mit gezielten Schüssen (C).

spräch versicherten uns die Entwickler übrigens, dass sie eng mit der USK zusammenarbeiten, damit der Titel auch hier erscheinen kann. Plus für die Atmosphäre: Elara und Caddoc unterhalten sich ständig, kommentieren ihre Aktionen oder scherzen miteinander. Bei erwähntem Schuss ins Auge eines Wargar etwa entspinnt sich ein Dialog, in dem der Krieger sich mit leicht ironischem Unterton beschwert, dass Elara ausgerechnet in die Augen schießen müsse. Elara meint daraufhin nur schnippisch, dass sie eben mal kreativ sein wollte.

Koop-Rauferei

Wie es sich für ein Actionspektakel dieser Sorte gehört, treffen die Helden natürlich auch immer wieder auf diverse Zwischengegner. In der uns gezeigten Fassung ist das ein widerlicher, tentakelbewehrter Dämon, der mit Feuerbällen um sich schmeißt. Gegen Elaras Pfeilsalven und Caddocs Schwerthiebe scheint die Höllenbrut immun zu sein. Erst als unsere Helden sich gegenseitig durch den vorher erwähnten Battle Charge aufgepäppelt haben, zeigen Treffer die gewünschte Wirkung. Als der Dämon schließlich in die Knie geht, gibt ihm ein gemeinsamer Finishing Move den Rest: Stylish animiert und mit rockiger Musik unterlegt, befördern Elara und Caddoc das Vieh in die Hölle zurück.

Das Beste von früher

Rollenspieltugenden werden Sie in **Hunted** ebenfalls finden, auch wenn der Fokus ganz klar auf den brachialen Schlachten Mensch gegen Monster liegt. So legen die Entwickler Wert auf erforschbare Umgebung, spendieren einen Haufen versteckter Rätsel und geben dem Spieler die Möglichkeit, tiefer in die Geschichte der Welt einzutauchen. Denn mit dem sogenannten Death Stone können Sie hören, was Tote zu erzählen haben, und so Hintergrundwissen oder den ein oder anderen Tipp zum Vorgehen erhalten. Einen Erscheinungstermin für ihr Action-Werk wollten uns die Entwickler im Gespräch nicht verraten, das Spiel komme eben raus, wenn es fertig sei.

Robert meint



„Legolas ist eine miese, kleine Tunte."

Habe ich erwähnt, dass ich Fantasy-Klischee-Elfen hasse? Mit ihrem überheblichen Blick, dem zierlichen Körperbau (wo bleiben Elfen mit Bierwampen?) und exzellenten Bogenschießkünsten. Und dann präsentiert mir Bethesda genau so ein Exemplar in **Hunted**? Spitze Ohren, spitze Zunge, Bogenschießexpertin und … hey, nette Brüste! Da springe ich doch gern über meinen Schatten und gucke der knackigen Jägerin zu, wie sie mit den fiesen Wargars den Boden aufwischt und dabei derbe, witzige Sprüche ablässt, fernab von jedem Edelmut-Elfen-Klischee. Die würde Legospack den Arsch aufreißen.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10


Bunte Mischung: Natürlich stehen die blutigen Raufereien im Mittelpunkt des Spiels. Aber auch Forscherdrang und Rätselraten sollen nicht zu kurz kommen.

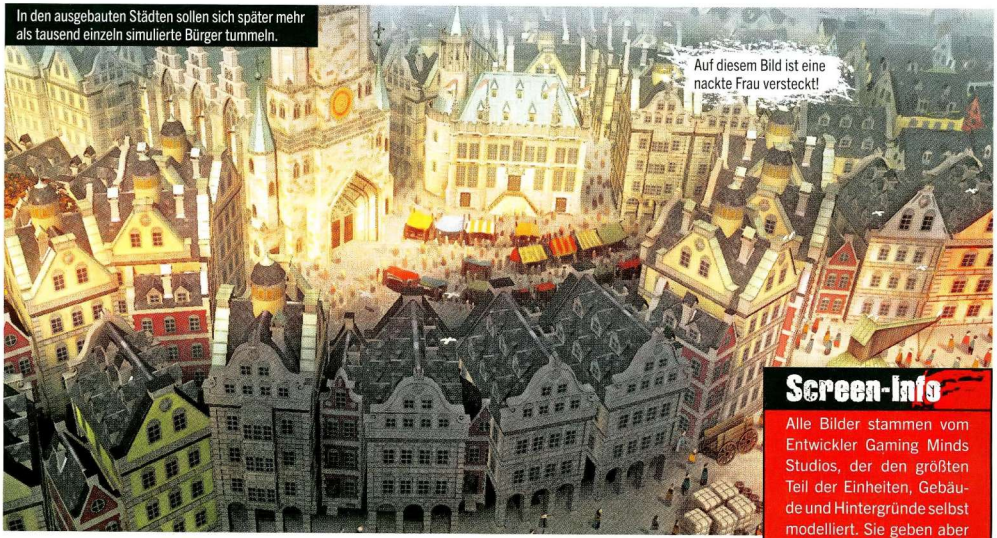


Rätsel für Anfänger: Mithilfe eines brennenden Pfeiles entzünden Sie das rechte Auge der Statue und finden so Beute. Später soll es weit fiesere Rätsel geben.

Jetzt am Kiosk!



http://shop-p3.computec.de ++ Jetzt bequem online bestellen: http://shop-p3.computec.de ++



Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Entwickler Gaming Minds Studios, der den größten Teil der Einheiten, Gebäude und Hintergründe selbst modelliert. Sie geben aber Grafikqualität und Spielgefühl sehr gut wieder.

Patrizier 4

Zeit zum Handeln!

Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: Gaming Minds Studios | Hersteller: Kalypso Media | Termin: September 2010

Text: Christian Schlütter & Marc Brehme

Eigentlich stehen wir ja nicht so auf Klassik. Aber hier machen wir eine Ausnahme.

Dienstreisen sind cool. Da kutschieren wir durch die Pampa, kriegen Schnittchen und brauchen nichts zu arbeiten. Yeah! Diesmal sind wir ins ostwestfälische Gütersloh gejettet, um uns bei Gaming Minds Studios das städtische Leben in **Patrizier 4** anzusehen.

Beschwerlicher Aufstieg

Wie schon in den Vorgängern entscheiden Sie in **Patrizier 4** über das Wohl und Wehe eines Kaufmannes, der Handel im Nord- und Ostseeraum treibt. Das ultimative Spielziel ist der Aufstieg zum Eldermann, also zum Oberhaupt der Hanse. Anfangs steht Ihnen nur ein einzelnes Schiff zur Verfügung, mit dem Sie einige wenige Waren von A nach B bringen. Wer billig einkauft und teuer verkauft, häuft mit der Zeit Reichtum an und kann so weitere Schiffe erwerben und neue Handelsrouten eröffnen. Im Gegensatz zu anderen Wirtschaftssimulationen wird bei **Patrizier** der Warenkreislauf dynamisch berechnet. Wenn Sie Unmengen Wein in eine bestimmte Stadt liefern, sinkt der Preis dafür dort extrem. Kaufen Sie aber einer Stadt den ganzen Wein weg, steigt der Preis drastisch an, was alle anderen Mitspieler dazu bringt, selbst Wein dorf zu handeln. Sie müssen also genau taktieren, um dieses instabile Gleichgewicht nicht zu gefährden.

Wähl die Piraten!

Wer Pech hat, dem fahren auch noch Zufallsereignisse wie das Wetter in die Parade. Auf der Übersichtskarte können Sie einen herannahenden Sturm oder eine Dürre schon früh erkennen und so im Voraus abschätzen, in welcher Stadt es Probleme geben wird. Vielleicht können Sie davon sogar profitieren, indem Sie nach dem Unwetter benötigte Waren in das betroffene Gebiet liefern. Ein an-

Das Ruhmsystem

Die Entwickler haben für das Spiel ein Ruhmsystem eingeführt, das Ihren Status in jeder Stadt bestimmt. Je nach Zustimmungsrate stehen Ihnen andere Optionen offen. Auf der ersten Stufe einer Stadt können Sie nur Kontore und Wohnstätten bauen. Ab dem zweiten Level steht es Ihnen frei, auch Produktionsstätten zu errichten. Auf der dritten Stufe dürfen Sie mit der regionalen Ware Handel treiben und auf höchstem Ruhm-Level starten Sie Expeditionen in den Mittelmeerraum. Ein ähnliches Rangsystem greift für Ihren Status beim Hansebund selbst. Wenn Sie Aufträge für die Hanse erfüllen oder in Ihrer Kaufmannskarriere im Sinne des Bundes handeln, steigt Ihr Ansehen in der gesamten Gruppierung. Ihre Karriere bei der Hanse und der Fortschritt in den Städten können auch in Konkurrenz zueinander stehen.



Level-up: Steigt Ihr Ruhmwert in einer Stadt, kaufen Sie in diesem Menü neue Privilegien.

Bau bloß keine Scheiße!

Patrizier 4 konstruiert ein glaubwürdiges Bild einer mittelalterlichen Hansestadt.



KONTOR
Dieses Gebäude ist gerade zu Beginn das wichtigste. Hier handeln Sie Waren und rekrutieren neue Seemänner.



STADTTOR
Haben Sie in einer Stadt einmal genug Macht erlangt, so dürfen Sie die Stadtmauern versetzen und damit den Bauplatz erweitern. Dazu platzieren Sie einfach die Stadttore neu. Die Mauern selbst werden dann dynamisch um die Stadt herumgezogen.

KIRCHE
Das Gotteshaus ist der Mittelpunkt Ihrer Stadt und lässt sich in drei Stufen ausbauen. Beachten Sie den hübschen Efeu-Bewuchs.

DEPOT
Im Depot werden Waren gelagert. Das Modell orientiert sich stark an Lagerhäusern aus der Hansezeit. Im späteren Spielverlauf errichten Sie selbst Depots, um größere Warenmengen zu verstauen.



Das Spiel kommt mit einem dynamischen Wettersystem daher. Wabern hier nur einige Wölkchen über die Stadt, kann Dauerregen zu Überschwemmungen führen.



Die Lichtbrechungen im Wasser sehen echt toll aus. Befinden sich dunkle Wolken am Himmel, ziehen diese als Schatten über die Szenerie hinweg.

derer Unsicherheitsfaktor sind die Piraten, denn in **Patrizier 4** können Ihre Handelsschiffe angegriffen werden. Deswegen sollten Sie schon früh zumindest ein Schiff jedes Konvois zur Verteidigung abstellen. Mussten Sie in **Patrizier 2** dafür noch einzeln Kanonen kaufen und das Schiff damit ausrüsten, werten Sie Ihre Kähne nun einfach per Mausklick auf. Wenn es zu einer Schlacht auf See kommt, wechselt das Spiel auf eine gesonderte Karte und drei Ihrer Kriegsschiffe stellen sich dann bis zu drei Feinden entgegen. Im Kampf dürfen Sie zwischen drei verschiedenen Kugelarten wählen, die Segel und Masten zerstören, das feindliche Schiff manövrierunfähig machen oder die feindliche Besatzung dezimieren. Naht die Zerstörung eines Pottes oder sind kaum noch Seemänner übrig, ist der Kampf gewonnen. „Ewig lang flüchtende Piraten gibt es nicht mehr", versichert uns Dumont bei unserem Besuch. Denn dies war ein Ärgernis in den Vorgängerspielen. Wer auf größere Mengen schnelles Geld aus ist, kann natürlich auch selbst zum Freibeuter werden.

Mach Karriere!

Um zum Eldermann aufzusteigen, brauchen Sie nicht nur das Vertrauen Ihrer Bündnispartner, sondern müssen sich auch generell einen guten Ruf erarbeiten. Ihr Ruhm in den einzelnen Städten steigt, wenn Sie zum Beispiel vorteilhaften Handel dort treiben oder Piraten aus dem Hafen verjagen. Der Ruhm sinkt, sollten Sie selbst den Hafen belagern oder die Lagerhäuser leer kaufen. Je höher Ihr Ruhm-Wert in einer Stadt, desto mehr Freiheiten haben Sie dort. So steht es Ihnen ab einem gewissen Ruhmgrad frei, mit speziellen regionalen Waren zu handeln, die in jeder der acht Regionen exklusiv hergestellt werden. So kennen sich die Deutschen mit der Bierproduktion aus, während die Engländer feinstes Tuch spinnen. Auf der höchsten Ruhmstufe einer Stadt dürfen Sie dann sogar Expeditionen in den Mittelmeerraum starten. Wer Nordeuropa mit exotischen Waren wie Seide oder Gewürz beliefert, steigert seinen Ruhm im Handelsraum. Um die Spitze der Macht zu erklimmen, müssen Sie der Hanse aber erst beweisen, dass Sie in der Lage sind, den Bund zu leiten. So schreibt die Hanse immer wieder Aufträge aus. Das sind kleine Quests, die Sie erledigen können, aber nicht müssen. Bricht also etwa in England eine Hungersnot aus, sollen Sie Nahrungsmittel dorthin liefern, Profit damit machen und so den Ruhm der Hanse mehren. Bei der Jagd nach dem Titel des Eldermanns sind Sie natürlich nicht allein: Acht Computergegner, verteilt auf die verschiedenen Regionen, streben nach demselben Ziel. Sie sollen im fertigen Spiel eigenständige Persönlichkeiten haben und sich immer wieder mit Videoeinblendungen bei Ihnen melden.

Marc meint



*„Ein neues **Patrizier**? Da bin ich gern dabei!"*

Wie man billig ein- und teuer weiterverkauft und quasi aus Scheiße Geld macht, war das Erste, was die meisten Ossis im Westen gelernt haben. Dieses Wissen können sie nun auch prima bei **Patrizier 4** einsetzen. Der Entwickler will einen guten Kompromiss zwischen klassischen Inhalten für Hardcore-Fans und leichter Zugänglichkeit liefern. Das finde ich ebenso genial wie ein saftiges Steak Gorgonzola. Gleiches gilt für das neue Wettersystem, das nicht nur das Aussehen meiner Stadt ändert, sondern sich sogar auf das Spielgeschehen auswirkt. Sieht so aus, als würde eine zugängliche Wirtschaftssimulation mit Tiefgang auf uns zukommen.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Der Gumpert Apollo verschleiert geschickt seine Thüringer Herkunft und fährt auf Augenhöhe mit den Ferraris und Lamborghinis dieser Welt.

Screen-Info

Die Bilder dieses Artikels – von der Pappnase unten rechts abgesehen – wurden uns vom Entwickler zur Verfügung gestellt. Sie geben die Grafik gut wieder, haben aber nichts mit der Spielperspektive gemein.

Test Drive Unlimited 2

Gutes Fahrwerk

Genre: Rennspiel | Entwickler: Eden Games | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 3. Quartal 2010

Text: Sebastian Weber/Christoph Schuster

Die altehrwürdige **Test Drive**-Reihe tritt erneut an, um Grenzen zu pulverisieren.

Wenn Sie „Ibiza" hören, kreisen Ihre Gedanken vermutlich in erster Linie um geile Strände, geile Partys und geile Weiber. Das Studio Eden Games versucht nun, dieser Liste noch „geile Schlitten" hinzuzufügen. Während wir im ersten **Test Drive Unlimited** noch über das paradisische Hawaii rasten, schickt uns Teil 2 auf die Balearen. Die neue Spielwelt punktet mit mehr Autos, mehr Aufgaben, mehr Möglichkeiten und vor allem mehr Raum. Gigantische 380 Quadratkilometer Fläche, durchzogen von insgesamt 1240 Kilometern befahrbarer Wege. Derartigen Größenwahn können wir nur gutheißen!

Struktur-optimierungen

Teil 1 sollte als die erste echte MMO-Rennerfahrung in die Geschichtsbücher eingehen. Doch so groß wie das Vorhaben waren damals auch die Hürden: Die Server liefen oft nicht stabil, das bloße Fahren gemeinsam mit Freunden geriet schon zur Herausforderung. All dieser Probleme sind sich die Entwickler wohl bewusst. Immerhin sperren die Franzosen laut eigenen Angaben die Lauschlöffel ganz weit auf, wenn sich ihre Fans beschweren. Wenn Sie demnächst also auf Ibiza eine neue, virtuelle Rennkarriere starten und sich in dutzenden Wettbewerben eine goldene Nase verdienen, dann gehören die Probleme des Vorgängers hoffentlich der Vergangenheit an. Dafür sorgen schon überarbeitete Freundeslisten, ein fließender Übergang zwischen On- und Offline-Spiel und sogar eine kleine Hintergrundgeschichte rund um Ihr Alter Ego.

Beschäftigungstherapie

Wer auf den eng abgesteckten Kursen anderer Titel klaustro-



Die Entwickler bekamen von einigen Konzernen sogar Blaupausen, anhand derer sie die Boliden modellierten. Das tolle Ergebnis sehen Sie bei diesem Pagani Zonda F.



Frisch erworbene Neuwagen sehen langweilig aus. Entfesseln Sie also Ihre kreative Ader und machen Sie mittels Tuning etwas Besonderes aus Ihrer Rennsemmel!

Reif für die Insel – Ibiza im Spiel

Test Drive Unlimited 2 spielt auf Ibiza, einer Insel, die mehr als doppelt so groß ist wie die Spielwelt des Vorgängers. Was dort außer Party und Palmen noch auf Sie wartet, zeigen wir hier:



Über Stock und Stein
Eden Games pflegt etwa 310 Kilometer Feldwege ins Spiel ein, die Sie mittels der neuen Offroad-Hobel umpflügen. Dabei befriedigen Sie nicht nur Ihren Freiheitsdrang, sondern finden eventuell auch alte Autowracks. Diese Schrotthaufen schalten dann exklusive Flitzer frei, die es sonst bei keinem Händler gibt. Unlogisch, aber geil!



Stoff geben …
… spielt eine wichtige Rolle, obwohl in **TDU 2** weder Dealer, noch Schneider vorkommen. Stattdessen benötigen Sie es, um Rennen zu fahren. Damit verdienen Sie sich den für neue Flitzer nötigen Schotter. Da das Online-Spiel vereinfacht wird, sollten Herausforderungen gegen Freunde kein Problem mehr darstellen.



Die eigene Bande gründen
Wie schon im Vorgänger dürfen Sie in Teil 2 erneut Clubs gründen. In diese laden Sie Freunde ein, stellen sich speziellen Gruppenherausforderungen und bessern Ruf und Bankkonto auf. Zudem überreden wir die Entwickler gerade, exklusiv für die PCA-Gang Drive-by-Shootings einzubauen …



Hübsche Landschaften
Eden Games baut Ibiza möglichst authentisch nach. Glücklicherweise verzichtet der Entwickler dabei auf besoffene Russen und faltige Urlauber-Hintern und verwöhnt unsere Augäpfel stattdessen mit solch traumhaften Ausblicken. Wer viel über die Insel streift, bekommt obendrein Erfahrung, die ihn im Spiel voranbringt.



Qual der Wahl
In **Test Drive Unlimited 2** stehen wieder Unmengen an teuren Edelkarren für Sie bereit. Um sich aber solch eine Nobelschleuder zu kaufen, müssen Sie erst einmal die entsprechenden Händler auf der Karte finden. Erinnert uns ein wenig an die Stecknadel im Heuhaufen.

phobische Anfälle erleidet, wird **Test Drive Unlimited 2** sowieso lieben. Das freie Umhercruisen erlaubt der neue Serienableger nicht nur ausdrücklich, er belohnt es sogar mit wichtigen Erfahrungspunkten. Alternativ verdienen Sie sich selbige durch gewonnene Wettbewerbe, waghalsige Fahrmanöver, soziale Interaktion oder das Sammeln von Dingen, etwa Autowracks – Abwrackprämie galore!

Weltmeisterlich

Eine gute Portion Feintuning verpassten die Entwickler Eden Games auch der Optik: Neben einem fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel bastelten sie vor allem ein Wettersystem, das sogar die Rennen beeinflussen soll. Bei regennasser Fahrbahn und überhöhter Geschwindigkeit machen Sie also ganz fix den Vettel. Obendrein verbeulen Ihre Nobelschleudern in **Test Drive Unlimited 2** neuerdings – zumindest optisch! Im Sinne unserer durch und durch destruktiven Natur hätten wir uns natürlich ein tiefgehenderes und folgenreicheres Schadenssystem gewünscht. Apropos wünschen: Das Spiel zeichnet seine Flitzer zwar detailliert und realistisch, sodass viele der Boliden zum Abgreifen hübsch aussehen, doch die restliche Grafik überzeugt uns noch nicht. Die Insel wirkt oft malerisch, doch viele der Texturen und Gebäude unterscheiden sich kaum von der optischen Leistung des drei Jahre alten Vorgängers. Hoffentlich nutzt Eden Games die verbleibende Zeit hier zum Nachpolieren. Ebenfalls ärgerlich: Trotz integrierter Radiostationen lassen sich keine eigenen MP3-Stücke ins Spiel einbinden. Dabei weiß doch jeder, wie viel besser ein Rennen wird, wenn aus den Boxen dazu die Titelmelodie der **Gummibärenbande** schallt!



Hat nicht jeder Wagen: Schaltnebel.

Für waghalsige Fahrmanöver, geschickte Überholvorgänge und kontrollierte Drifts bekommen Sie Erfahrungspunkte, die Sie in Ihrer Rennkarriere voranbringen.

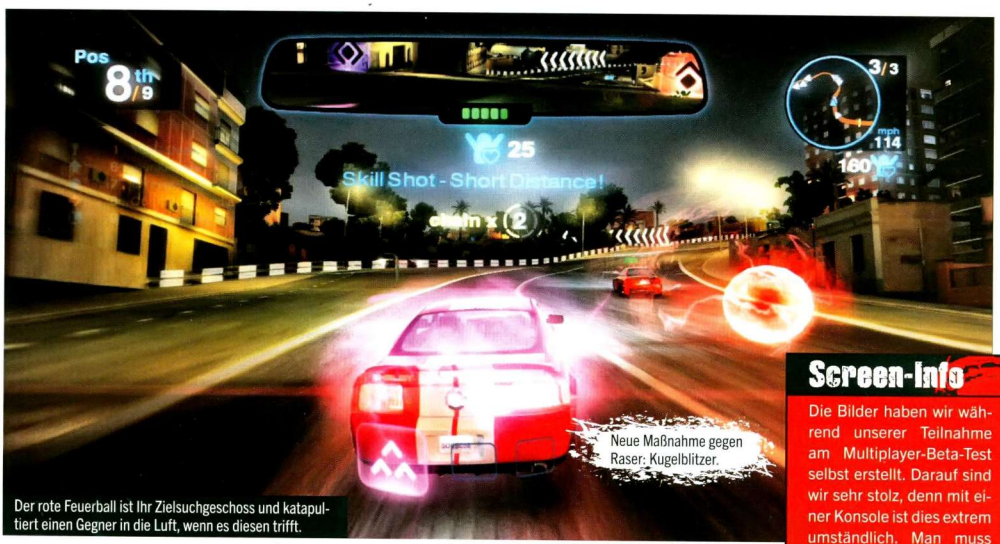
Christoph meint



„Nicht auf die Größe, auf die Technik kommt es an!"

An diesen Satz klammern sich die Herren der Schöpfung verzweifelt seit der Erfindung des guten Sex. Doch in Videospielen trifft das tatsächlich zu! Mit Grausen erinnere ich mich an **Fuel**, das eine rekordverdächtige, frei befahrbare Spielwelt bot und gratis obendrauf rekordverdächtige Langeweile. Bei **Test Drive Unlimited 2** bin ich allerdings guter Dinge, dass das Endergebnis weitaus positiver ausfällt. Während Xbox-Spieler nämlich mit **Forza 3** ihre eigene Referenz haben, fehlt auf dem PC noch ein Edelraser abseits der turnierartigen **NfS: Shift**-Rennen – und falls der Online-Teil funktioniert, könnte **TDU 2** perfekt in diese Lücke einparken.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Der rote Feuerball ist Ihr Zielsuchgeschoss und katapultiert einen Gegner in die Luft, wenn es diesen trifft.

Neue Maßnahme gegen Raser: Kugelblitzer.

Screen-Info

Die Bilder haben wir während unserer Teilnahme am Multiplayer-Beta-Test selbst erstellt. Darauf sind wir sehr stolz, denn mit einer Konsole ist dies extrem umständlich. Man muss dafür studiert haben!

Blur

Gepflegter Rasen

Genre: Rennspiel | Entwickler: Bizarre Creations | Hersteller: Activision | Termin: 28. Mai 2010

Text: Manfred Reichl

Wir haben beim Beta-Test auf der Xbox 360 zahlreiche Konsoleros geärgert.

Beim Schwanzvergleich mit PC-lern ziehen Konsoleros grundsätzlich den Kürzeren, hin und wieder besitzen deren Plattformen aber dennoch eine Daseinsberechtigung. Auf der Xbox 360 startete kürzlich beispielsweise der Mehrspieler-Beta-Test zu **Blur**. Und da Rennspiele mit Action-Anteil auf dem PC eine Seltenheit sind, schnappten wir uns einen Controller und drehten ein paar Runden für Sie.

Rennspiel-Experten

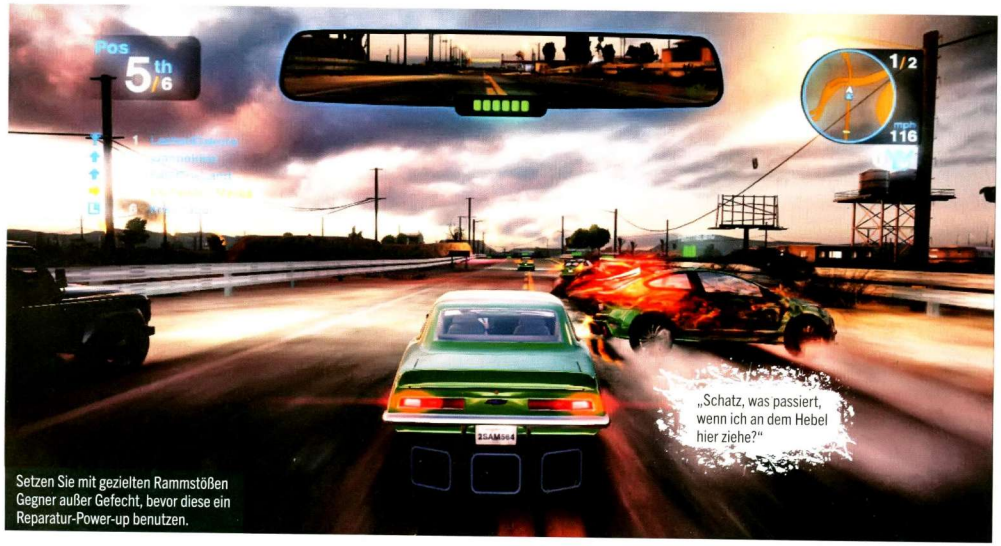
In **Blur** erwartet Sie ein temporeiches Gameplay, bei dem Sie nicht nur rasen und driften wie der Teufel, sondern Ihre Gegner auch mit acht Power-ups bekämpfen. Dazu gehören unter anderem Zielsuchraketen, Nitro-Turbos sowie Minen – und kein Kinderkäse wie die Schildkrötenpanzer oder Bananenschalen in **Mario Kart**. Sämtliche Power-ups sind obendrein nicht zu wuchtig und nehmen Sie und Ihre Gegner bei einem Treffer nicht komplett aus dem Rennen. Werden Sie attackiert, bremst Sie dies nur für wenige Sekunden aus. Dadurch wird der rasante Spielfluss nicht unterbrochen. Es lohnt sich zudem immer, bis zum Ende um den Sieg zu kämpfen, auch wenn Sie aussichtslos hinten liegen. Mit dem Shock-Power-up generieren Sie beispielsweise drei EMP-Felder vor dem Erstplatzierten. Das ist sogar möglich, wenn Sie Letzter sind. Maximal können Sie drei Power-ups gleichzeitig mit sich führen und zwischen diesen auch hin und her schalten. Die Upgrades sind auf der Strecke verteilt und werden durch einfaches Darüberfahren aktiviert. Fast alle Waffen lassen sich wahlweise nach vorn oder nach hinten abfeuern. Ein Rückspiegel warnt hierbei vor gegnerischen Angriffen. Welche Waffen Ihr Wagen ge-



Meiden Sie unbedingt den Kontakt mit dieser Mine (die orangefarbene Kugel). Die Explosion wirft Sie sonst um etliche Sekunden zurück.



In einem zweiten Spielmodus siegt derjenige, der am meisten Punkte sammelt, indem er seinen Gegnern mit den Power-ups möglichst häufig zusetzt.



Setzen Sie mit gezielten Rammstößen Gegner außer Gefecht, bevor diese ein Reparatur-Power-up benutzen.

rade „geladen" hat, wird anhand von einprägsamen Symbolen direkt hinter Ihrem Wagen per 3D-Projektion angezeigt.

Spaß UND Realismus?

Bei einem Fun-Racer wie **Blur** erwartet man nun ja beileibe keine authentischen Karren, doch die Entwickler haben tatsächlich eine ganze Latte an Autolizenzen eingekauft. Mehr als 50 Original-Karossen wird es im fertigen Spiel geben. Die stammen unter anderem von Audi, BMW, Ford, Lotus und VW. Neben Sport- und Geländewagen sind sogar Hotrods dabei. Detailversessenheit auch bei den Strecken: Ob Barcelona, San Francisco oder Tokio – die mehr als 30 Kurse entsprechen allesamt ihren realen Vorbildern und konfrontieren den Spieler nicht nur mit allseits bekannten Wahrzeichen wie der Golden Gate Bridge, sondern bieten auch Häuserfronten und bestimmte Stadtteile, die es so in Wirklichkeit zu bestaunen gibt. An vielen Stellen können Sie alternative Passagen nutzen, die sich nicht nur hinsichtlich des Bodenbelags und der Anforderungen an Ihr fahrerisches Können unterscheiden, sondern mitunter auch deutlich bessere Power-ups bieten.

Rangeln um den Rang

Sehr motivierend war im Beta-Test das Ranking-System. Je erfolgreicher Sie in den Rennen abschneiden, desto mehr Fans gewinnen Sie. Damit verbessern Sie Ihren Rang und schalten Spielmodi, Strecken, Tuning-Teile und neue Fahrzeuge frei. In der Vollversion dürfen Sie sich bis auf Rang 50 hochleveln, die Beta ging bis Stufe 15. Wer hier Parallelen zu aktuellen Online-Shootern erkennt, liegt richtig. **Blur** soll laut Aussage der Entwickler das **Modern Warfare 2** der Rennspiele werden und über Monate hinweg motivieren. Vielfältige Optionen ermöglichen das Bilden von Gruppen (eben wie in **MW2**), Rennen mit deaktivierten Power-ups, Aufgabenstellungen für die Mitspieler („Zerstöre mindestens drei Gegner durch Minen") und vieles mehr.

Twitter-Gewitter

Soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter sind aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken. Die Leute von Bizarre Creations sind sich dieser Tatsache natürlich bewusst und binden das Online-Gezwitscher entsprechend im Spiel ein. Schon in der Beta-Fassung konnten wir unseren Xbox-360-Gamertag mit unserem Twitter-Account verknüpfen und unseren Followern somit automatisch alle freigeschalteten Erfolge tweeten.

Die Grafik von **Blur** geizt beim genauen Hinsehen leider etwas mit Details bei den Strecken und Autos, dafür gibt's permanent einen extrem beeindruckenden Effekthagel zu bestaunen. Am wichtigsten: Während der Beta lief ein Großteil der Rennen angenehm lagfrei. Die Engine von Bizarres renommierter **Project Gotham Racing**-Serie fand hierbei übrigens keine Verwendung. Dazu erklärt Lead Designer Gareth Wilson: „Die **PGR**-Reihe war Xbox-exklusiv, für **Blur** brauchten wir deshalb eine komplett neue Engine, die auch auf dem PC und der PS3 funktioniert."


Das Geschwindigkeitsgefühl ist schon in der Außenansicht hervorragend. In der Cockpit-Perspektive wird es schlichtweg atemberaubend.

Manfred meint



„Super Mario Kart für coole Säue wie mich!"

„Power-ups in Rennspielen kenne ich doch schon seit **Super Mario Kart** (1992) auf dem Super Nintendo, das ist doch alles ein alter Hut", dachte ich mir vor dem Beta-Test. Meine Skepsis wich jedoch schnell, denn das Spielkonzept funktioniert prima. Das Gameplay war superhektisch, rasant, manchmal sogar regelrecht chaotisch. Dennoch hatte ich viel Spaß dabei. Das Balancing der Power-ups sorgt dafür, dass kein Rennen langweilig wird – klasse! Wer die bisherigen Rennspiele des Entwicklerstudios Bizarre Creations von der Xbox kennt, könnte aber zumindest in grafischer Hinsicht enttäuscht sein.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Die Cockpit-Ansicht überzeugte in Bewegung mit einem hervorragenden Geschwindigkeitsgefühl.

Screen-Info

Codemasters stellte uns sämtliche Bilder zur Verfügung. Darauf sind jedoch noch die Strecken, Fahrzeuge und Teams der Vorsaison zu sehen. Im fertigen Spiel werden die Lizenzen aktualisiert.



Das Spritzwasser verteilt sich laut den Entwicklern physikalisch korrekt auf der Strecke. Je nach Abschnitt verändert sich somit die Bodenhaftung Ihrer Reifen.



In der Boxengasse setzen die Macher auf Motion Capturing und nur ganz wenig Interaktivität. Dennoch werden Sie vereinzelt Mechaniker umfahren können.

F1 2010

Die Reifenprüfung

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters Birmingham | Hersteller: Codemasters | Termin: September 2010

Text: Manfred Reichl

Ab September gibt Schumi auch auf dem PC wieder Gummi.

Acht Jahre ist es her, dass mit **F1 2002** von EA zuletzt ein Formel-1-Spiel für den PC erschien. Im September feiert die Königsklasse des Motorsports mit **F1 2010** endlich ihr Comeback. Für die Entwicklung zeichnen die Rennspiel-Experten von Codemasters verantwortlich.

Motorsport-Atmosphäre

Bei einem Studiobesuch betonten die Macher, dass **F1 2010** nicht einfach nur ein Rennspiel mit Formel-1-Lizenz wird. Vielmehr nahmen sich die Entwickler in puncto Präsentation mit **Race Driver: Grid** ein anderes Rennspiel aus dem eigenen Haus zum Vorbild. „Sei der Fahrer. Lebe dessen Leben", lautet das Motto des Spiels. Sie sehen das Geschehen daher nicht nur während der Rennen aus der Sicht eines Formel-1-Piloten, sondern auch im Fahrerlager. Letzteres ist wie in **Grid** die Schaltzentrale des Spiels. Für die richtige Atmosphäre sorgen dort an jedem Rennwochenende nicht nur andere Rennfahrer, sondern auch Journalisten, die Sie je nach Bekanntheitsgrad mehr oder weniger mit Fragen löchern. Apropos löchern: Virtuelle Boxenluder erblickten wir bei unserem Studiobesuch leider noch nicht.

Bewährte Technik

Leider bekamen wir zudem nicht die PC-Version von **F1 2010** zu sehen, sondern die Xbox-360-Fassung. Diese sah für Konsolen-Verhältnisse sehr gut aus, von der PC-Version erwarten wir aber mehr. Immerhin basiert die Technik auf Codemasters' EGO Engine, die zuletzt **Dirt 2** zu einem Augenschmaus machte.
Zudem versprechen die Entwickler Tag-und-Nacht-Wechsel sowie bahnbrechende dynamische Wettereffekte. Unter anderem soll sich das Wasser physikalisch korrekt auf der Strecke verteilen, wenn Sie durch eine Pfütze rasen. Je nach Niederschlagsmenge variiert pro Streckenabschnitt die Bodenhaftung Ihrer Reifen.
Wer alleine zockt, darf sich auf einen Karriere-Modus inklusive Teamwechsel freuen. Online-Rennen wird es ebenfalls geben.

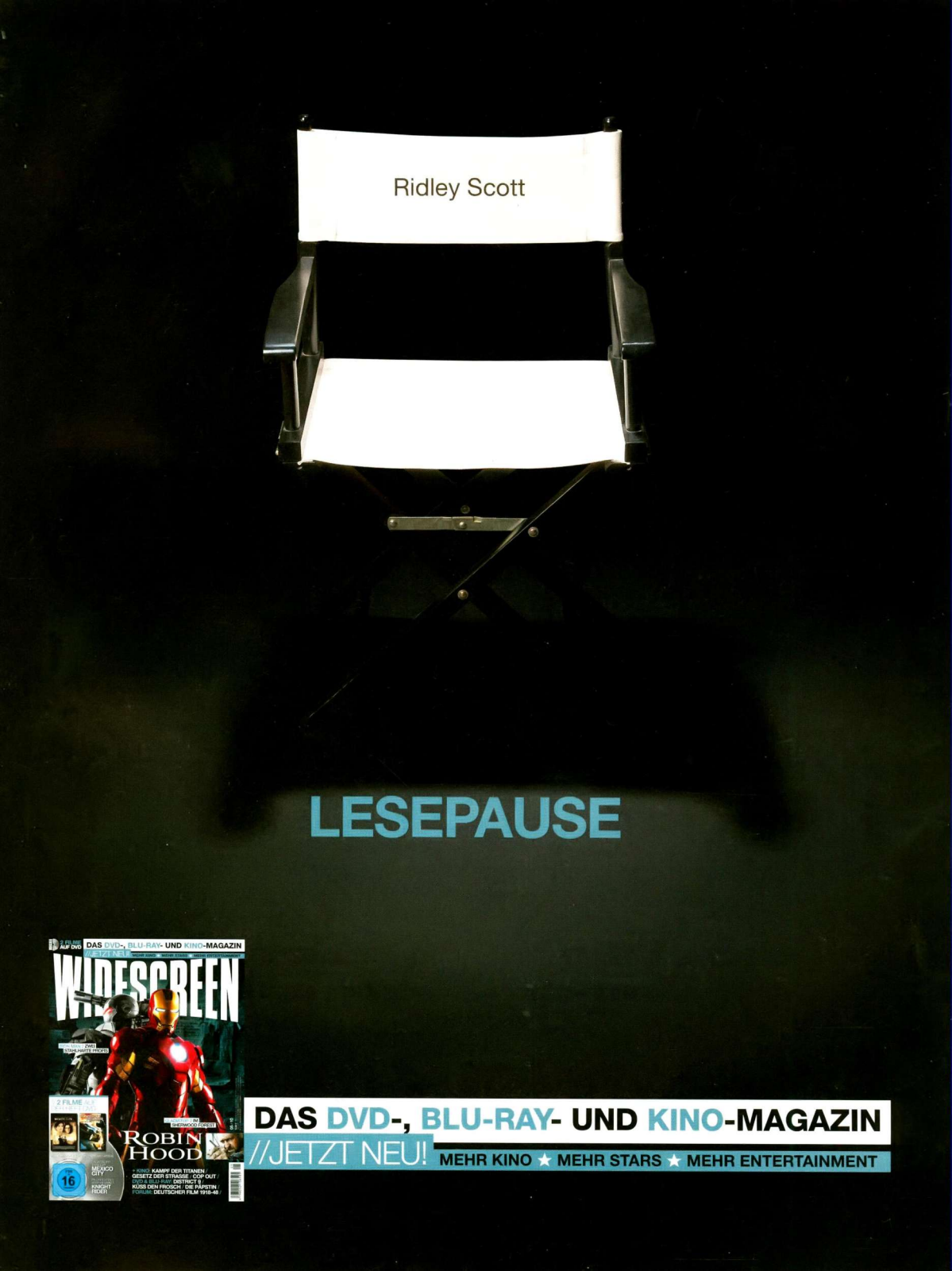
Manfred meint



„Renn-Opa Schumi mache ich garantiert nass."

Wenn es um Rennspiele geht, genießt Codemasters mein Vertrauen. Dass der Publisher in **F1 2010** mit einer lockeren Aufmachung wie in **Race Driver: Grid** nicht nur Formel-1-Fans ansprechen will, ist kein Verbrechen. Fans von Rennsimulationen kommen dank zahlreicher Setup-Möglichkeiten ebenfalls nicht zu kurz. Ich rechne jedoch mit einer arcadigen Fahrphysik.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



LESEPAUSE

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

//JETZT NEU! MEHR KINO ★ MEHR STARS ★ MEHR ENTERTAINMENT

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.

Slow Joe meint



*„Was für ein cooles *#+aß91-Magazin!"*

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

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

Wertung

PRO
Wird hoffentlich bald eingestellt!

CONTRA
Da schreiben nur Idioten!

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
13	37

Meinungsmache

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


WOLFGANG FISCHER


ALEXANDER FRANK


JÜRGEN KRAUSS


CHRISTOPH SCHUSTER


MARC BREHME

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 (Mehrspieler-Nachtest S. 90)



∅ WERTUNG: 8,8

Wenn jeder Redakteur so viel Zeit in seine Arbeit wie in **Battlefield** investiert hätte, wäre das Heft in zwei Tagen fertig geworden. Großartig, Jungs! **6**

Ich bleibe bei meiner Meinung vom Vormonat: Super-Spiel, vor allem weil ich auf meine Kollegen ballern kann. **9**

Dann aber, Wolfgang, hätten wir die so gewonnene Arbeitszeit mit dem Spielen von **Bad Company 2** verbracht. Na, merkst du was? **10**

Ich wurde mit **Modern Warfare 2** nie so recht warm. Jetzt weiß ich, warum: Ich ahnte einfach instinktiv, dass noch etwas viel Geileres folgen würde. **10**

Ich hätte nie gedacht, dass mir ein neues **Battlefield** noch mal so viel Laune machen würde. Jetzt fehlen mir nur noch coole Mods dafür! **9**

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT (Test S. 96)



∅ WERTUNG: 4,2

Wollen wir hoffen, dass es sich hier wirklich um den letzten Teil handelt. So gerne ich den glatzköpfigen Fiesling mag: Die Luft ist endgültig raus. **5**

Irgendwie hat die Serie an ihrem Glanz verloren. Für viele schon früher, aber ich hab's wieder mal zu spät gecheckt. **7**

Alles, was derzeit ein „Twilight" im Namen trägt, unterfliegt meinen Radar effektiver als jeder B-2-Tarnkappenbomber. **2**

EA trägt **Command & Conquer** zu Grabe. Danke! Denn tot ist dieser Patient schon lange und der Gestank wurde langsam unerträglich. **4**

Oh mein Gott! Sie haben **Command & Conquer** getötet! So halbherzig wie die Entwickler beim Spiel gehe ich sonst nur bei der Hausarbeit zur Sache. **5**

DIE SIEDLER 7 (Test S. 94)



∅ WERTUNG: 6,2

Herrlich! Endlich wieder einmal richtig mit einem feschen Burgfräulein wuseln. Mal sehen, wie deren Eventsektoren aussehen. **8**

Ich werde mit diesem Wuselkrampf etwa so warm wie Frauen mit dem Kollegen Schuster. Soll heißen: nur wenn ich besoffen bin. **6**

Wenn man ein Spiel mit „putzig" und „wuselig" beschreiben kann, will ich nichts davon wissen. Wo sind die hochmodernen Waffen? **4**

Die Siedler 2 war mein erstes eigenes PC-Spiel. Und die Sieben im Titel sieht ja irgendwie fast aus wie eine Zwei. Oder? Ich glaub, ich mag's … **7**

Selbst auf die Gefahr hin, dass ich mich wiederhole: Auch das neue **Siedler** schmeckt mir nicht mehr. Vielleicht werde ich auch einfach nur alt … **6**

DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING (Test S. 86)



∅ WERTUNG: 7,6

Wenn ich die **Dragon Age**-Erweiterung auch noch durchspiele, gibt's definitiv ein böses Erwachen mit meiner schlechteren Hälfte. **9**

Neiiiin! Ich will nicht schon wieder um meinen wohlverdienten Nachmittagsschlaf und die sieben täglichen Mahlzeiten gebracht werden! **9**

Bio… wer? Bin ich eigentlich der Einzige, den das kalt lässt? Na ja, dann schon aus Prinzip: blöde Quests, blöde Story, blöd, blöd, blöd, blöd, blöd … **3**

Kaum mehr als ein Quickie. Ein wirklich guter allerdings und deshalb durchaus willkommen. Außerdem bleibt so etwas Zeit, um die Sonne zu genießen. **8**

Einfach genial! Schaut alle hin und nehmt euch ein Beispiel an Bioware! So setzt man Spiele fort! Obwohl, a bissl mehr Sex hätt's schon sein dürfen. **9**

FUTURE WARS (Test S. 102)



∅ WERTUNG: 7

Hätte die Wiedergeburt des Runden-Taktik-Genres einläuten können. Wenn das Ergebnis umfangreicher, fehlerfreier und durchdachter ausgefallen wäre. **7**

Krasse Logikfehler, doofe KI-Mängel und mäßige Naja-Optik. Eigentlich wie der Tester des Spiels auch. Aber eigentlich auch sehr nett. Beide. **7**

… blöd. blöd. bl… ach so, wir sind schon beim nächsten Spiel. Entschuldigen Sie bitte. In diesem Fall natürlich: nicht blöd, nicht blöd. nicht blöd … **7**

Ein Titel, der Fragen aufwirft: Was hat sie denn wieder angestellt, die Future? Und sollte sie das in Zukunft bleiben lassen? Oder etwa doch nicht? **7**

Habe ich Ihnen eigentlich schon erzählt, dass ich süchtig nach Äpfeln bin? Unglaublich, was? Das Spiel? Ach so. Ja, ja, das passt schon so. **7**

I'M NOT ALONE (Test S. 98)



∅ WERTUNG: 4,2

Das Grauen hat einen neuen Namen. Sein letzter Name war übrigens Michael Jackson und davor hieß das Grauen Xavier Naidoo. *grusel* **3**

Das Spiel schafft eine schöne Gruselatmosphäre – leider zum Teil durch seine Optik. **6**

Wo ist das denn bitte gruselig? Habt ihr in letzter Zeit mal Bundes-Angies Video-Podcast angeschaut? DAS ist gruselig! **4**

Ich bin tatsächlich nicht allein und habe dementsprechend weitaus Besseres zu tun, als meine Zeit mit derartigem Schund zu vergeuden. **2**

Dass in Österreich die Höllenbrut regiert, ist nicht neu. Auch nicht, dass der Held Spezialfähigkeiten hat. Alles in allem: Durchschnitt – wie Franks Artikel. **6**

JUST CAUSE 2 (Test S. 80)



∅ WERTUNG: 8,4

Coole Sau, dieser Rico. Leider sind seine Kollegen so strohdumm wie seine Feinde und vermiesen ihm den Spaß. **8**

So stelle ich mir einen gelungenen Inselurlaub vor! Nur blöd, dass ich so oft sterben würde. Aber sonst: super! **9**

Also entweder hab ich einen Knick in der Optik oder das Layout hat etwas verbockt, aber irgendwas stimmt hier nicht. **9**

Ein Spiel wie ein Baseball-Schläger: an sich unheimlich stumpf, aber man kann damit wirklich viel Spaß haben … **8**

Das gelungene Tropen-**GTA** erinnert mich an unsere Redaktionstoiletten: Action, Zerstörung und Geballer satt. **8**



Explosiv: Dank Granaten, MGs und anderer gefährlicher Dinge enden Feuergefechte meist mit eindrucksvollen Explosionen.

Just Cause 2

Tropenberatung

Genre: Action | Entwickler: Avalanche Studios | Hersteller: Square Enix | Termin: 26.03.2010

Text: Sascha Lohmüller

Rico Rodriguez reist zum zweiten Mal in sonnige Gefilde und macht alles kaputt.

FAQ

Oho, ***Just Cause 2****. Ich nehme an, da gab es also einen Vorgänger?*
Jup!

Muss ich den kennen? Und wie war er so?
Da wir an dieser Stelle einfach mal annehmen, dass Sie ein treuer Abonnent unserer tollen Zeitschrift sind: Ja, müssen Sie kennen, denn **Just Cause** war in Ausgabe 6/2009 unsere Vollversion. Der Titel war auch äußerst spaßig, besaß jedoch repetitive Momente und eine blöde KI. Sie verkörperten den Geheimagenten Rico Rodriguez und mussten in einem fiktiven südamerikanischen Land eine Verschwörung aufdecken.

Klingt ja nett. Und worum geht's in Teil 2?
Sie verkörpern den Geheimagenten Rico Rodriguez und müssen in dem fiktiven südostasiatischen Land Panau eine Verschwörung aufdecken.

Das ist ja fast dasselbe. Klingt nicht gerade oscarverdächtig.
Haben wir auch nie behauptet.

Und was macht man in ***Just Cause 2*** *so?*
Sie schießen sich kreuz und quer durch eine riesige Inselwelt und richten Chaos an, um den vorherrschenden Militärtruppen langsam, aber sicher die Kontrolle zu entziehen. Für dieses Vorhaben steht Ihnen eine Vielzahl an Waffen und Fahrzeugen zur Verfügung. Jedes Fortbewegungsmittel im Spiel können Sie nämlich für Ihre Zwecke missbrauchen, selbst Jumbo-Jets. Zudem hangeln Sie sich mit einem schicken Greifhaken an Gebäuden und Bergen hoch und segeln per Gleitschirm durch die Lüfte. Nach und nach schalten Sie so je nach Chaos-Level neue Teile der Hauptkampagne frei. **Just Cause 2** ist im Grunde eine riesige, toll inszenierte Zerstörungsorgie, die sich selbst nicht sonderlich ernst nimmt.

Wurden denn wenigstens die repitiventen Momente und die dumme KI ausgebessert? Und was soll das überhaupt heißen?
Repetitiv heißt das Wort. Das bedeutet soviel wie „sich ständig wiederholend" und kommt Ihnen vielleicht vom englischen „repeat" bekannt vor. Um auf Ihre Frage zurückzukommen: ausgebessert ja, vollständig entfernt leider nein. Nach wie vor sind es vor allem die Nebenmissionen und die Dorfbefreiungen, bei denen sich schnell Routine einstellt. Leider müssen Sie sich jedoch mit ihnen beschäftigen, um die nächste Hauptmission freizuschalten. Was die blöde KI angeht: Auch die ist wieder vorhanden.

Stimmt es, dass ich ***Just Cause 2*** *nicht mehr unter Windows 95 spielen kann?*
Ja, das stimmt leider. Allerdings können Sie **Just Cause 2** nicht einmal mehr unter Windows XP spielen, Sie benötigen nämlich Windows Vista oder Windows 7 sowie eine Direct-X-10-fähige Grafikkarte. Zudem verlangen bestimmte Grafikoptionen nach einer Nvidia-Karte. Kurz: Ohne einen aktuellen, flotten Rechner brauchen Sie gar nicht weiterzulesen.

Hm, und sonst?
Ach, ganz gut, stramm zu tun, aber wenigstens gutes Wetter. Und selbst?

(Hier bitte Ihren Gemütszustand eintragen)

PRO Die Hauptmissionen

Die Hauptmissionen in **Just Cause 2** erledigen Sie alle für die Organisation, für die Rico Rodriguez tätig ist. Je mehr Zerstörung Sie auf der fiktiven Insel Panau anrichten, desto höher steigt der Chaos-Level. Hat dieser einen bestimmten Punkt erreicht, wird ein neuer Auftrag verfügbar. Hier regiert glücklicherweise die Abwechslung. So sollen Sie etwa in Basen eindringen, Gefangene befreien oder Hintermänner der Verschwörung entlarven. Sie treffen auf neue Verbündete oder finden auf einer entlegenen Insel eine hochtechnische, geheime Waffe der Japaner aus dem Zweiten Weltkrieg – inklusive dort noch verweilender, hundertjähriger Soldaten, die der Meinung sind, der Weltkrieg wäre noch im Gange. Kein Witz, die letztgenannte Mission gibt es wirklich. Solche verrückten Ideen hätten wir uns auch für die zahlreichen Nebenaufträge gewünscht, schließlich sind diese Pflicht, wenn Sie weitere Hauptmissionen freischalten wollen.



◀ Geleitschutz: In dieser Hauptmission bringen wir einen Verbündeten in Sicherheit. Gegen Fußtruppen und Helikopter hilft die handliche Minigun.

▼ Dickes Gefährt: Eine Basis zu infiltrieren, ist um ein Vielfaches einfacher, wenn man einen Panzerwagen samt MG und Geschützturm zur Verfügung hat.



CONTRA Die Nebenaufgaben

Nebenaufgaben erledigen Sie hauptsächlich für eine von drei verschiedenen Rebellenorganisationen, um an Informationen über die Hintermänner der Verschwörung zu gelangen. Was die Story betrifft, unterscheiden sich die Aufträge zwar, aber meist geht es lediglich darum, Bomben zu entschärfen sowie Personen zu eliminieren oder zu beschützen. Ausnahmen, etwa wenn Sie einen riesigen Sendeturm kapern, umprogrammieren und schließlich sprengen sollen, finden sich leider nur selten. Zudem gibt es noch Festungseroberungen, bei denen Sie einen Techniker begleiten und verteidigen müssen, sowie das Befreien von Dörfern. Um Letzteres zu bewerkstelligen, sammeln Sie Gegenstände ein und zerstören bestimmte Objekte. All dies müssen Sie jedoch hinter sich bringen, um neue Hauptmissionen freizuschalten – unglücklich gelöst.



Anruf: Nebenmissionen starten Sie meist an irgendwelchen Münztelefonen, woraufhin Ihr Auftraggeber Sie dort trifft und Ihnen den Einsatz erläutert.

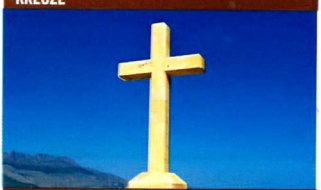

Routine: Am Ende einer jeden Festungseroberung schwingen Sie sich hinter eine MG oder einen Helikopter und wehren Angriffswellen ab.

INFO Dinge, die besser keinen Haken haben sollten

BÜSTENHALTER


Sie kennen … nein, wir kennen das sicher: Da will man einen BH öffnen und das Scheißding klemmt. Ohne Haken würde er von selbst aufgehen – ein Traum.

KREUZE


Kreuze sind toll. Man kann bärtige Leute drantackern oder sie sich von Asiatinnen massieren lassen. Mit einem Haken darf man sie jedoch nicht mal drucken.

NASEN


Ein Sprichwort besagt: „An der Nase eines Mannes erkennt man seine Größe. Wenn er Johannes heißt." Oder so ähnlich. Da wäre ein Haken echt unschön.

Bildquelle: MEV

INFO So spielt sich Just Cause 2

Zugegeben: Meist geht es in diesem Spiel nur um eines, nämlich das Zerstören von Gebäuden, Gegenständen, Fahrzeugen oder Personen. Nichtsdestotrotz können Sie sich auch anderweitig beschäftigen. Wir zeigen Ihnen, womit Sie in **Just Cause 2** Ihre Zeit verbringen werden.

RASEN

Über den Schwarzmarkthändler können Sie sich zwar überall auf der Insel absetzen lassen, während eines Kampfes oder einer Mission ist das private Lufttaxi jedoch nicht verfügbar. Halb so schlimm, denn nichts ist spaßiger, als sich einfach einen Sportwagen, einen Kampfhubschrauber, ein Linienflugzeug oder ein Rennboot „auszuleihen" und an der nächsten Wand zu zerschrotten.



BALLERN

Wie bereits gesagt, meist ballern Sie alles zu Klump, was Ihnen vor die Flinte läuft. Dazu nutzen Sie Maschinenpistolen, Revolver, Sturmgewehre, Schrotflinten, Granaten, Haftminen, Raketenwerfer, stationäre MGs, Flakgeschütze und vieles mehr. So ein Arsenal brauchen Sie jedoch auch, denn die Militär-Truppen von Panau scheinen einen unerschöpflichen Vorrat an Soldaten zu besitzen.



GREIFEN

Da Sie mit dem Gleitschirm von erhöhten Positionen hinabsegeln können, ohne auf Fahrzeuge angewiesen zu sein, ist es nur logisch, dass auch der Weg nach oben ohne motorisierte Hilfe möglich ist. Mit dem Greifhaken hangeln Sie sich an Fassaden und Bergen hinauf. Aber auch für andere Dinge ist der Haken praktisch: Ketten Sie doch einfach mal einen Fußsoldaten an einen vorbeifahrenden LKW. Oder an eine brennende Gasflasche.



GLEITEN

Hin und wieder kommt es vor, dass Sie irgendwo auf einem Berg oder einem Hochhaus hocken und kein Helikopter für Sie bereitsteht. Und was macht man dann als Geheimagent? Richtig, man springt einfach in die Tiefe und macht seinen Gleitschirm auf. Das ist nicht nur praktisch, sondern auch cool. Eine große Hilfe ist der Schirm auch, wenn Sie aus einem brennenden Auto oder Flugzeug springen. Übrigens: Nur beim Gleiten können Sie die wunderschöne Weitsicht genießen.



PRO Waffen- & Fahrzeug-Vielfalt

Ein ganzes Land in heilloses Chaos zu stürzen, das wäre ohne technische Hilfsmittel zwar machbar, aber mühselig. Also stehen Rico Rodriguez zahllose Waffen und Fahrzeuge zur Verfügung. Diese erstehen Sie entweder auf dem spielinternen Schwarzmarkt oder nehmen sich einfach, was so in Panau herumsteht. Ihrer Fantasie sind vor allem bei der Fahrzeugwahl keine Grenzen gesetzt. Für die Angebote auf dem Schwarzmarkt gilt übrigens: Im Tausch gegen gefundene Waffen- und Fahrzeugteile lässt sich hier alles aufrüsten. Praktisch!



◀ Neben zahlreichen Booten und Straßenfahrzeugen schwingen Sie sich auch hinter das Steuer von diversen Fluggeräten. Hier sehen wir beispielsweise ein Verkehrsflugzeug über einer Großstadt. Kommt uns bekannt vor.



▶ Meist hinterlassen besiegte Gegner genug Waffen und Munition für Ricos Zwecke. Wenn die Kugeln dennoch knapp werden, kaufen Sie einfach auf dem Schwarzmarkt welche nach. Zudem dürfen Sie alle Waffen hier aufwerten.

INFO Die Story

Die Hintergrundgeschichte von **Just Cause 2** ist schnell erzählt. Rico Rodriguez wird nach Panau geschickt, um eine Verschwörung rund um den dortigen Diktator aufzudecken. Der hat seinen Vorgänger kurzerhand entsorgen lassen. Zudem scheint Ricos ehemaliger Mentor und Lehrer nun auf eigene Faust zu handeln. Die Betonung liegt auf „scheint". Um mehr über die Hintermänner zu erfahren, erfüllt Rico also diverse Aufträge für drei Rebellengruppen, die sich mit „Kommunisten", „Kapitalisten" und „religiöse Fanatiker" treffend beschreiben lassen. Liest sich nicht oscarreif und ist im Grunde nur Mittel zum Zweck für die Zerstörungsorgie. Da jedoch die Inszenierung und vor allem die Selbstironie so weit stimmen, stört diese Tatsache nicht wirklich.

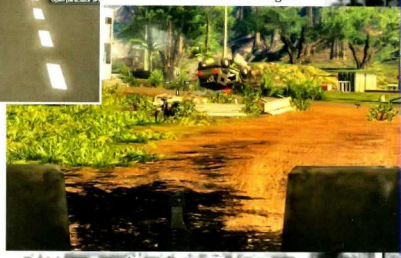


Nahaufnahme: In den Zwischensequenzen bekommen Sie Rico aus nächster Nähe zu sehen. Im Vergleich zu Teil 1 wirkt er deutlich verwegener.

CONTRA Die KI

Dass das Militär selten ein Hort belesener Intellektueller ist, überrascht sicherlich niemanden. In **Just Cause 2** jedoch sind die KI-Soldaten derart dämlich, dass es oftmals in Slapstick ausartet. Das mag anfangs ganz witzig sein, da allerdings auch Ihre Verbündeten durch die Abwesenheit jeglicher kognitiver Fähigkeiten glänzen, wandelt sich die Belustigung schnell in Frust um. Die Gegner fahren sich selber tot, rasen vor Ihrer Nase von links nach rechts und wieder zurück, ohne anzuhalten, springen von Brücken, verstecken sich VOR einer Deckung oder reagieren nicht auf Beschuss. Verbündete laufen in Sperrfeuer, überfahren Ihren Spielcharakter oder springen aus fahrenden Autos. Natürlich nicht immer, aber leider oft.


▲ Fahranfänger: Diesem feindlichen Geländewagen ist unsere Spielfigur auf dem Dach des Busses aufgefallen. Was macht also der Soldat von Welt? Er wendet und fährt gegen die Betonbrücke. Logisch.


▼ Stuntshow: In unserem stationären MG beobachten wir, wie vor unseren Augen Gegner hin und her fahren, sich gegenseitig rammen und sich überschlagen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	26.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, keine Schnitte in der deutschen Version, nur tanzende Bikini-Schnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Athlon 64 X2 5000+/Core2Duo E6300, 4 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 9600 GT (DX10!), Windows Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mehrspieler gibt's nicht. Schade, eine Insel zu zweit zu versenken wäre sicherlich nett gewesen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Sascha meint



„Eine stumpfe Zerstörungsorgie – so mag ich es."

Mein Vorurteil ▸ Teil 1 wurde schnell langweilig, da es wenig Abwechslung gab. Hoffentlich wiederholt sich das nicht.

Meine Befürchtungen waren zumindest teilweise unberechtigt. Vor allem was die Hauptmissionen angeht, kommt bei Weitem nicht mehr so schnell Langeweile auf wie im Vorgänger. Auch die Nebenmissionen sind abwechslungsreicher als in Teil 1. Nichtsdestotrotz wäre hier mehr drin gewesen, denn Monotonie gibt es immer noch zuhauf. Zudem sind Gegner und Verbündete mindestens genauso dumm wie Autofahrer in Franken. Ernsthaft, wenn ich eine Mission drei oder vier Mal neu starten muss, weil diese dämlichen §&!@# in Sperrfeuer laufen oder sich gegenseitig überfahren, würde ich am liebsten meinen Rechner zum Fenster rauswerfen. Davon abgesehen macht die Zerstörungsorgie riesigen Spaß und sieht zudem auch noch fabelhaft aus.

Jürgen meint



„Inselvölker haben einen an der Waffel."

Mein Vorurteil ▸ Alle Welt wird „Die Sache hat einen Haken"-Witze reißen und endlich kommt auch mal das andere Ende des Greifhakens zum Einsatz.

Solange ich mich nicht mit Gegnern oder Missionen beschäftigen muss, liefert mir **Just Cause 2** astreine Unterhaltung, dem zweiendigen Greifhaken sei Dank! Sobald aber Nebenmissionen anstehen oder Gegner mir durch dumme Aktionen den Spaß versauen können, würd ich am liebsten kot… ähm, mir mein Frühstück ein zweites Mal ansehen. Für Teil 3 wünsche ich mir sehnlichst einen Koop-Modus – stellen Sie sich nur mal vor, was mit zwei Greifhaken alles möglich wäre!

Wertung

PRO
- Abwechslungsreiche Hauptmissionen
- Viele Waffen und Fahrzeuge
- Schön designte, riesige Inselwelt
- Selbstironischer Unterton
- Toll inszenierte Zerstörungsorgie
- Nette Greifhaken-Spielereien

CONTRA
- Strunzdumme KI
- Abwechslungsarme Nebenmissionen
- Belanglose Hintergrundstory

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--

Tuning: Just Cause 2

Optimale Optik nur mit Geforce-DX10-Boliden möglich.

Text: Frank Stöwer

Dank höherer Auflösung, Multisampling-Kantenglättung und anisotroper Filterung sieht die PC-Version des Action-Spektakels definitiv schöner aus als ihr Konsolen-Pendant. Der Preis der aufgewerteten Grafik: **Just Cause 2** für den PC ist ein DX10-only-Spiel und damit nur mit Windows Vista/7 sowie einer Direct-X-10-Grafikkarte spielbar. Die enge Zusammenarbeit mit Nvidia, bei der vor allem die Optik der Avalanche-Engine 2.0 verbessert wurde, sorgt für weitere Einschränkungen. Der Bokeh-Filter und eine Wassersimulation per Grafikchip sind exklusive Grafik-Schmankerl, die Sie nur mit einer Nvidia-Grafikkarte bestaunen können.

Für Zweikerner optimiert

Im Gegensatz zur Grafikkarte bekommt Ihr Prozessor in **Just Cause 2** deutlich weniger zu tun. Eine vollständige Mehrkernoptimierung bietet die Engine nicht, ein dritter oder vierter Rechenkern steigert die Bildwiederholrate nicht. So reicht ein Zweikerner mit hohem Takt wie ein Core 2 Duo E8400/E8600 oder Athlon X2 6400+/Phenom II X2 550.

Grafik, die wirklich fordert

Für die volle Detailpracht, inklusive des per CUDA (Beschleunigung technischer Berechnungen durch Grafikchip) in Szene gesetzen Wassers und des Bokeh-Filters, der den Unschärfe-Effekt (Blur-Grad) in der Entfernung reduziert, benötigen Sie eine Geforce GTX 285 oder sogar die brandneue Geforce GTX 470/480 (DX11). Wer auf die visuellen Extras verzichten kann, spielt **Just Cause 2** dagegen schon mit einer GTX 260 oder Radeon HD 4890 in 1.680 x 1.080 mit einer vierfachen Kantenglättung flüssig.

Just Cause 2: Tuning-Tipps

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	22 Prozent	4 (18 auf 22 Fps)
Texturdetails: Gering statt Stark	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Schattenqualität: Gering statt Stark	17 Prozent	3 (18 auf 21 Fps)
Anti-Aliasing: Aus statt 2x	6 Prozent	1 (17 auf 18 Fps)
Wasserdetails**: Gering statt Sehr hoch	11 Prozent	2 (18 auf 20 Fps)
Objektdetails: Gering statt Sehr hoch	11 Prozent	2 (18 auf 20 Fps)
Weiche Partikel: Aus	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Hochauflösende Schatten: Aus	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
SSAO: Aus statt Stark	17 Prozent	3 (18 auf 21 Fps)
Pointlight Specular: Aus	6 Prozent	1 (18 auf 19 Fps)
Bokeh-Filter: Aus	11 Prozent	2 (18 auf 20 Fps)
Erhöhte Wasserdetails: Aus	39 Prozent	7 (18 auf 25 Fps)

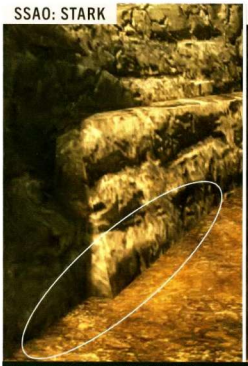
* Gemessen mit Core 2 Duo E6600, Geforce 8800 GT, 4 GiByte RAM, Vista x64 SP1
** Erhöhte Wasserdetails aus

Leistungsverlust durch CUDA-Wasser und Bokeh-Filter



System: Core i7-860 (4 GHz), P55, 4 Gigabyte DDR3-1333; Window Vista x64 SP2, Geforce 196.75, Catalyst 10.1 (A.I. Default) **Bemerkungen:** Auch ohne CUDA-Effekte (Grafik-Option: Erhöhte Wasserdetails) ist die Geforce GTX 285 deutlich langsamer als die HD 5850/5870. Die Nvidia-Karte verliert durch den Bokeh-Filter rund 15 Prozent an Leistung, das CUDA-Wasser verschlingt 50 Prozent der durchschnittlichen Bildrate.

SSAO: STARK



SSAO: AUS



Ambient Occlusion (SSAO): Die hochwertige Umgebungsverschattung wertet die Grafik kaum sichtbar auf und kostet trotzdem bis zu 17 Prozent an Performance.

Die Wasserdarstellung im Detail: Realistische Optik contra hohe Hardware-Anforderungen

Nur Spieler mit einer rechenstarken Nvidia-DX10-Karte (Geforce GTX 275/285/295) kommen in den Genuss einer Wasserdarstellung mit realistischen Wellen sowie einer schmucken Beleuchtung. In der niedrigsten Detailstufe sieht das Pixelwasser sehr detailarm aus, dafür machen Sie bis zu 11 Prozent an Gesamtleistung gut.

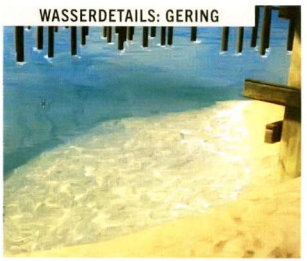
ERHÖHTE WASSERDETAILS: EIN*



ERHÖHTE WASSERDETAILS: AUS*



WASSERDETAILS: GERING



* Bei der Option „Wasserdetails" ist „Sehr hoch" eingestellt

gamer unlimited.de



Spiele FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

1 Anmelden

2 Downloaden

3 Spielen

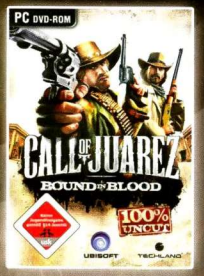
Far Cry 2 Fortune's Edition

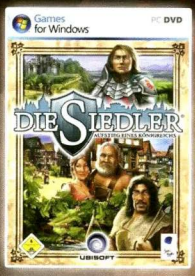


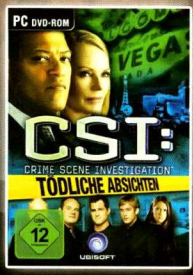
Hunderte PC Spiele - ein Preis

Ohne Limit herunterladen und spielen - kein Risiko!













präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Far Cry 2 Fortune's Edition © 2001 - 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Heroes over Europe ©2009 IR Gurus Interactive Pty Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from IR Gurus Interactive Pty Ltd. Heroes over Europe is a trademark of IR Gurus Interactive Pty Ltd and is used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Call of Juarez Bound in Blood © 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, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Die Siedler © 2009 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler, Blue Byte und das Blue Byte-Logo sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Ubisoft und das Ubisoft-Logo sind Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/ oder anderen Ländern. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION in USA is a trademark of CBS Broadcasting Inc. and outside USA is a trademark of Entertainment AB Funding LLC. CBS and the CBS Eye Design TM CBS Broadcasting Inc. and Entertainment AB Funding LLC. All Rights Reserved. Software © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Wheelman © 2009 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Midway Home Entertainment Inc. Wheelman is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. and is used under license. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. 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.



Dragon Age: Origins – Awakening

Kurzer Brutausbruch

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Bioware | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 18. März 2010

Text: Christoph Schuster

Erstmals nach dem Ende des epischen Hauptspiels kehrten wir nach Ferelden zurück.

FAQ

Hey, aufwachen! Ich höre zum ersten Mal von ***Awakening****. Was ist da los bei euch Pennern?* Ja ja, schon gut … nur keine Sorge, wir haben Ihnen keine Infos vorenthalten. **Awakening**, das erste richtige Add-on zu **Dragon Age: Origins**, erscheint bloß schon äußerst zeitig, nämlich keine fünf Monate nach dem Hauptspiel. Das überrascht, geht aber nicht zu Lasten der Qualität. Ein zweites Bioware-Team begann nämlich schon mit der Arbeit an dieser Erweiterung, während sich das Hauptspiel in der Entwicklung befand.

Von wegen Qualität! Ich habe mir das Ding gekauft und es läuft nicht! Scheiße hier! Nur die Ruhe. Um in den Genuss von **Awakening** zu kommen, benötigen Sie zuerst **Dragon Age: Origins**. Starten Sie nach der Installation des Add-ons wie gewohnt das Hauptspiel und klicken Sie auf „Neues Spiel". In der Folge haben Sie die Wahl zwischen der klassischen Kampagne und der Handlung des Add-ons. Wählen Sie Letzteres, so starten Sie als neuer Kommandant der Grauen Wächter auf Stufe 18.

Ja wie, neuer Kommandant? Ich hab 273 Stunden in die Erstellung meines Charakter gesteckt – den will ich gefälligst behalten! Keine Sorge, das geht auch. Egal ob Sie **DA:O** durchgespielt haben oder nicht, ältere Charaktere lassen sich in **Awakening** importieren. In diesem Fall starten Sie als Held von Ferelden und Ihre Entscheidungen aus dem Hauptspiel wirken sich aus. Angeblich, doch dazu später mehr. Immerhin behalten Sie Ihr Inventar, nur mit einigen DLC-Objekten wie der Blutdrachen-Rüstung gibt's noch Probleme.

Schön. Aber wozu das Ganze? Schließlich habe ich doch die Welt schon gerettet … Leider nicht ganz. Diesmal verschwand die Dunkle Brut nicht nach dem Fall des Erzdämons, sondern forcierte vielmehr ihre Angriffe. In der Region um Amaranthine treten Sie nun an, um dem Geheimnis hinter dem ungewohnt taktischen Vorgehen der Brut auf die Schliche zu kommen und den stinkenden Drecksäcken noch mal so richtig in den pickligen Hintern zu treten. Na, kommen Sie, das lassen Sie sich doch nicht entgehen!


Mit einem mächtigen Siegesschrei steigern wir die Motivation unserer Gruppe.


Keine Angst, später gibt es statt dieser XXL-Salamander auch noch richtige Drachen.

CONTRA Das Folgensterben

Der große Reiz von Bioware-Titeln im Allgemeinen und **Dragon Age: Origins** im Besonderen lag seit jeher in den Entscheidungen. Geboten wurde dabei die komplette Bandbreite, angefangen bei „Welche Charaktere begleiten mich?" und „Kommen ein blutdurstiger Assassine und eine pazifistische Elfe wirklich so gut miteinander aus?" über „Soll ich den Gefangenen begnadigen, in U-Haft versauern lassen oder gleich zum Schafott führen?" bis hin zu „Wen hieve ich auf den Königsthron – und wessen Todesurteil unterzeichne ich damit?" Die Tragweite und die teils immensen Auswirkungen auf das Spielgeschehen verliehen solchen Entscheidungen Gewicht und Glaubwürdigkeit. Bioware verhalf das zu hohem Ansehen in der Branche. Gleichzeitig stehen die Kanadier nun aber auch mit jeder Fortsetzung vor der Mammut-Aufgabe: Wie schließe ich an eine Geschichte an, die für jeden Spieler anders verläuft und endet? Wie behandle ich Charaktere, die bei einigen Spielern eine tragende Rolle übernahmen, während sie bei anderen am Ende vielleicht gar nicht mehr lebten? In **Awakening** lösen die Entwickler dieses Problem einfach und leider recht unzureichend: Entscheidungen wirken sich schlicht so gut wie gar nicht aus. Je nach Verlauf der Haupthandlung warten einige minimal veränderte Dialoge auf Sie. Sonst nichts! Das trifft die Fans gleich doppelt hart: Nicht nur, dass sie nach 40 bis 80 Stunden Spielzeit im Hauptspiel nun praktisch von vorne beginnen. Nein, zudem verlieren all die getroffenen Entscheidungen im Nachhinein ihren Sinn. Natürlich ging deren Tragweite theoretisch nie über den Abspann hinaus. In der Praxis hatte der Spieler aber das Gefühl, etwas bewirkt zu haben. Er wurde Teil der virtuellen Welt, indem er sie aktiv gestaltete und veränderte. Zum Guten oder Schlechten. Diesen Faktor nimmt Bioware nun heraus – und damit auch ein Stück der Seele des Spiels.



Eine Situation, die Leuten mit so einer großen Klappe wie unserer wohlbekannt ist …



Zu Beginn begrüßt Sie die Königin. Oder der König, je nach Ende Ihres Hauptspiels.

PRO Alles neu macht der März

Von einem Add-on erwarten wir Spieler in erster Linie, dass es mehr vom bekannten und bestenfalls beliebten Material des Hauptspiels mit sich bringt. Wirklich gute Erweiterungen verfeinern und verbessern jedoch die Spielmechaniken der Hauptkampagne und implementieren darüber hinaus sogar neue Elemente ins Spiel. **Awakening** gehört zu diesen guten Add-ons und trumpft neben massig neuen Waffen, neuen Gegnern und tollen neuen Quests und Orten vor allem mit folgenden Features auf:

Neue Spezialisierungen

Zusätzlich zu den bekannten vier möglichen Spezialisierungen pro Klasse spendiert **Awakening** jeweils zwei neue: Schurken avancieren zu Schatten oder Spähern der Legion, Magier beschreiten den Weg der Hüter oder Kampfmagier und Krieger stürzen sich als Geistkrieger oder Behüter ins Getümmel. Damit Sie problemlos in den Genuss dieser feinen Spezis kommen, gibt's obendrauf noch einen frischen, dritten Spezialisierungspunkt.

Neue Talente

Neuen Spezialisierungen folgen automatisch neue Talente. Doch daneben bastelten die Macher noch an weiteren Fähigkeiten und verhelfen mit den Neuzugängen vor allem Schurken und Kriegern wieder zu mehr Bedeutung und Spielspaß. Obendrein gibt es neue Fähigkeiten wie Runenkunde, die das Erschaffen von Runen erlaubt. Zum Einsetzen in Waffen oder neuerdings Rüstungen müssen Sie aber dennoch wie gehabt Verzauberer aufsuchen.

Vigils Wacht

Den neuen Star des ersten Add-ons lernen Sie bereits zu Beginn kennen. Nach einem vereitelten Angriff der Dunklen Brut übernehmen Sie das Kommando über Vigils Wacht, kümmern sich um den Wiederaufbau und die Truppen und halten sogar Audienzen ab. Eine tolle Neuerung, deren Potenzial Bioware leider nicht komplett ausschöpft. Dennoch wuchs die uralte, legendäre Feste uns beinahe wie ein zusätzliches Party-Mitglied ans Herz.



Vor allem Schurken und Krieger wie Oghren profitieren von den neuen Talenten.



Während der Audienzen diskutieren Sie mit Adeligen und fällen Gerichtsurteile.

PC ACTION-Testtagebuch

Dragon Age: Awakening

Von einem eiskalten Kerkeraufenthalt, tapferen Recken und der Trennung von Realität und Wirklichkeit.



CHRISTOPH SCHUSTER

FREITAG, 5. MÄRZ 2010 I 14:47 UHR

Wir brechen auf zur Tannenburg, wo meine tapferen Begleiter und ich zu Grauen Wächtern ausgebildet werden. Wolfgang Fischer meinte, dieser Auftrag sei das Richtige für mich, da ich sowieso unter Realitätsverlust leide. Ich ignoriere sein Gegrunze und nehme mir vor, den fetten Oger zu vertreiben, sobald ich erst ein Grauer Wächter bin!

FREITAG, 5. MÄRZ 2010 I 18:17 UHR

Wir erreichen die Feste und es beginnt zu schneien. Verflucht! Wir verziehen uns in die Burgschänke und beginnen mit unserer Ausbildung. Disziplin 1: Saufen wie ein Zwergenkrieger!

SAMSTAG, 6. MÄRZ 2010 I 5:38 UHR

Es ist bitterk-k-k-kalt. Minus 13 Grad. Ich schleiche ins Verlies, wo einige **Awakening**-Teststationen aufgebaut sind. Ich möchte nicht spielen – das mache ich später in der Redaktion –, nur die Abwärme der Prozessoren genießen. Leider tönt der Lüfter der zahlreichen Xboxen so laut, dass mein Kopf fast platzt. Ich ziehe den Generalstecker. Besser!

SAMSTAG, 6. MÄRZ 2010 I 10:30 UHR

Ich habe es mittlerweile geschafft, mich aus dem mangels Strom stockfinsteren Verlies emporzukämpfen. Mein Kopf schmerzt …

SAMSTAG, 6. MÄRZ 2010 I 10:31 UHR

Das Training beginnt. Schwertkampf, Axtkampf … ich leide unter Kälte und Kater, aber einen echten Grauen Wächter ficht das nicht an! In den Königsdisziplinen Bogenschießen wie ein Elf und Eineinhalbhänder-Schwingen wie ein Menschen-Adeliger trumpfe ich sogar richtig auf – geil! Nun fehlt nur noch die letzte Ausbildungsstufe …

SAMSTAG, 6. MÄRZ 2010 I 18:43 UHR

Das Spanferkel wird hereingetragen. Die letzte Herausforderung: Fressen wie ein Mabari-Kampfhund! Erwartungsgemäß meine Paradedisziplin, vor allem im Mix mit einer Wiederholung der an Tag 1 gelernten Zwergen-Lektion.

DIENSTAG, 30. MÄRZ 2010 I 13:56 UHR

Der Oger Fischer lebt noch, die Burg Redaktionsbüro erinnert weiterhin eher an eine verfallene Ruine und der Test zu **Awakening** verlief wie jeder andere auch – und müsste selbstverständlich eigentlich schon längst fertig sein. Doch eine Kleinigkeit ist anders: An der Wand meines Schlafzimmers hängt eine edle Urkunde – meine offizielle Ernennung zum Grauen Wächter. Und manchmal übe ich nachts im Stadtpark noch mit dem Bogen. Schließlich muss ich bereit sein, wenn die Brut kommt …



Einige Charaktere wie Gerechtigkeit stechen extrem positiv heraus. Insgesamt fällt die Interaktion mit der Party aber mau aus.



Der Tierarzt war ein echter Quereinsteiger.

Dank Pausefunktion lassen sich die detailreichen Modelle ausgiebig genießen.

INFO: Begleiterscheinungen

Während Sie (und wir) Partys mit Alkohol, leicht bekleideten Frauen und turbulenten Exzessen in Verbindung bringen, gibt es auch noch die zahmere Rollenspiel-Variante. Die muss nicht weniger spaßig sein, wie uns **Dragon Age: Origins – Awakening** beweist!

Abschiedsschmerz

Doch vor der Freude steht in diesem Fall Trauer. Wir beweinen den Verlust lieb gewonnener Kameradinnen und tapferer Gefährten. „Was zur Hölle?!“, mögen Sie nun denken. „Mein Trupp überlebte doch das Ende von **Dragon Age**?“ Richtig. Dennoch werden Sie kaum einen der wackeren Streiter wiedersehen. Einzig Oghren, der Zwerg und Freizeit-Alkoholiker, schließt sich Ihnen erneut an. Je nach Ihren Entscheidungen im Hauptspiel treffen Sie darüber hinaus vielleicht noch zwei weitere alte Bekannte. Das war's dann schon. Was mit der sexy Hexe Morrigan, dem Homo-Elfen Zevran oder unserer Liebesbeziehung zur süßen Leliana passiert? Keine Angaben dazu. Echt schwach! Einen derart krassen Schnitt hätten wir bei einem Nachfolger verstanden, aber in einem Add-on überrascht das. Und zwar nicht positiv.

Aller Anfang ist mehr

Doch genug gejammert, widmen wir uns den Neuankömmlingen. Ohne allzu sehr zu spoilern: Eine attraktive Zauberin und ein zwielichtiger Schurke sind erneut mit von der Partie. Außerdem begleitet uns von Beginn an eine Kriegerin, die wir getrost als „Alistair plus Titten minus Humor“ bezeichnen dürfen. Ein mäßiger Ersatz also. Gerettet wird die allzu durchschnittliche Bande durch die Figur Gerechtigkeit. Ohne zu viel zu verraten: Hier ist Bioware mal wieder ein Meisterstück gelungen! Etwas mehr können wir zum Magier Anders ausquatschen, den treffen Sie nämlich bereits nach einer knappen halben Stunde. Er bereichert Ihre Gruppe durch mächtige Magie und vor allem sein loses Mundwerk. Gerade in der brillanten englischen Sprachausgabe zählt er zu unseren Lieblingsfiguren!



Ist noch in der Ausbildung: Brandstift.

Der Magier Anders hat eine dezent pyromanische Ader und einen zynischen Humor – fein!

INFO Die fetten Jahre sind vorbei

Dragon Age: Origins überzeugte uns als Rollenspiel wahrhaft epischen Ausmaßes, war jedoch nicht frei von Macken. Wir erläutern, was die Entwickler nun in **Awakening** ausgebessert haben, aber auch, welche Tugenden verloren gingen:

Bessere Widersacher: Während die Dunkle Brut bisher als stumpfe, hirnlos grausame Masse auftrat, verleiht ihnen **Awakening** erstmals so etwas wie ein Profil. Das Spiel taucht zwar nicht ganz so tief in die Kultur und das Wesen der Bestie hinein wie von uns erhofft, aber ein Fortschritt ist's allemal. Diesen Weg sollte Bioware weiterverfolgen.

Lebendige Dialoge: Die Gespräche erreichen zwar nicht ganz das Hollywood-Niveau von **Mass Effect 2**, überzeugen aber dennoch durch eine flottere und noch glaubhaftere Umsetzung als bisher. Fein, man merkt deutlich, wie die Designer mit jedem Titel dazulernen.

Umfang: Das Hauptspiel gehörte mit 40 bis 80 Stunden zu den Schwergewichten der Branche. Mit 10 bis 20 Stunden geht das Add-on zwar objektiv betrachtet in Ordnung, rein subjektiv bleiben wir dennoch enttäuscht zurück – wir haben mehr erwartet.

Erzähltempo: Kürzer bedeutet nicht automatisch schlechter. Durch die exorbitante Länge kam es in der Haupthandlung zwangsweise zu einigen Durchhängern. Diese fehlen bei **Awakening** fast vollständig, das Tempo liegt ungleich höher. Das gefällt uns.

Keine Romanzen: Die Beziehungen zwischen den Gefährten zählten zu den Highlights in **Dragon Age**. Das Geturtel ließ sich sogar bis zur Heirat oder einem flotten Vierer im Bordell treiben. Was wir dabei anstrebten, dürfte klar sein … schade, dass diese Romanzen in **Awakening** absolut gar keine Rolle mehr spielen. Beim nächsten Mal gefälligst wieder mehr Sex, liebe Entwickler!

Spielbalance: Das Balancing gehörte definitiv nicht zu den Stärken von **DA:O**. Manchmal stolperten Sie auf der Weltkarte in Events, die für Ihre Charakterstufe unschaffbar waren. Die Kämpfe schwankten zwischen Kinderspiel und Himmelfahrtskommando. Das passiert in **Awakening** wesentlich seltener.

Klassenbalance: Bisher waren Magier die völlig übermächtigen Spielverderber im **DA**-Universum. Das ändert sich in **Awakening** zumindest teilweise. Statt die Stäbeschwinger abzuschwächen, hat es sich Bioware zur Aufgabe gemacht, die Krieger und Schurken laut eigener Aussage „wieder cool zu machen". Wir attestieren: Vorhaben gelungen!



Der gezeigte Bosskampf läuft in zwei Stufen ab. Diese Wuchtbrumme hier ist Teil 2.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	18.03.2010

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hier wird eine Menge geschnitten. Köpfe ab zum Beispiel. Die Version ist trotzdem uncut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 1,6 GHz/Athlon X2 1,8 GHz; 2 GB RAM; WinXP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bioware konzipierte **Dragon Age** als Rollenspiel der alten Schule – das heißt, ohne solch potenzielle Nerv-Faktoren wie lahme Server und grenzdebile Mitspieler.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Christoph meint



„Awakening ist wie Wochenend-Sex."

Mein Vorurteil ▸ Bioware ist ein Garant für großartige Unterhaltung und ich freue mich auf ein Wiedersehen mit all den lieb gewonnenen Charakteren und Orten.

Mit **Dragon Age** verbindet einen Großteil der Anhängerschaft und so auch mich eine innige Liebe. Wir haben dutzende, gar hunderte schöne Stunden gemeinsam verbracht, wir haben schwierige, teils harte Entscheidungen getroffen, Schlachten durchstanden und Charakter bewiesen. Nun sollten neue Aspekte diese Verbindung bereichern. Stattdessen beendet das erste Add-on unsere Liebschaft zum Hauptspiel aber stillos, fast wie per SMS. Das wäre okay, könnte **Awakening** die so entstandene Lücke füllen. Das kann es allerdings nicht. Statt ernster Beziehung wartet hier kurzer, harter Wochenend-Sex. Das ist attraktiv, macht Spaß und befriedigt. Doch nach wenigen durchwachten Tagen ist das Feuer wieder aus und die Sehnsucht nach der großen Liebe kehrt zurück …

Stefan meint



„Netter Appetithappen, aber satt bin ich nicht!"

Mein Vorurteil ▸ Wurde auch Zeit, dass der Fantasy-Nachschub endlich fertig wird, mein Grauer Wächter giert schon nach neuen Abenteuern in Ferelden!

Ich hätte mir denken können, dass nach so kurzer Entwicklungszeit kein zweites wochenfüllendes Rollenspielprogramm herauskommt. **Awakening** ist ein guter Zeitvertreib geworden – vor allem die neuen Fertigkeiten und Talente hauten bei den immer noch grandiosen Kämpfen gut rein –, dennoch hätte es ruhig ein wenig mehr sein können: mehr Story, mehr Tiefgang. Weniger wäre hingegen bei den Bugs und Abstürzen angebracht gewesen, die mir das Add-on bescherte!

Wertung

PRO
- Neue, tolle Geschichten
- Lebendigere Dialoge
- Bessere Spielbalance
- Authentischere Spielwelt
- Strafferes Erzähltempo

CONTRA
- Alte Gefährten verschwunden
- Mäßige deutsche Synchro
- Hauptspiel wirkt sich kaum aus
- Vermehrt Bugs und Abstürze

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--



Dumme Idee: Ein feindliches Lager alleine zu stürmen, klappt nicht. **Bad Company 2** basiert auf Teamplay.

Battlefield: Bad Company 2 – Mehrspieler-Nachtest

Heiße In-Team-Zone

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 04. März 2010

Text: Sebastian Weber

Das Spiel ist im Laden, die Server sind zum Bersten voll – und wir sind mittendrin.

Vergangene Ausgabe widmeten wir uns dem Einzelspielerspaß in **Battlefield: Bad Company 2**, da wir bis Redaktionsschluss nur die Beta-Version des Multiplayer-Modus ausprobieren konnten. Nun, nach Veröffentlichung des Titels, stürzten sich drei Redakteure in die Schlachten im Internet, um Ihnen zu berichten, was **Bad Company 2** im Mehrspieler-Modus taugt und ob es ein würdiger **Battlefield**-Teil ist oder nicht.

Startschwierigkeiten

Bevor Sie loslegen dürfen, benötigen Sie einen EA-Online-Account. Dort hinterlegt das Spiel später Ihre Spielerstatistik. EAs Service funktionierte allerdings bis zum Redaktionsschluss Ende März nicht einwandfrei. So passierte es oft, dass unsere Daten nicht geladen wurden oder nach einem Server-Update unsere Freundesliste im Spiel gelöscht war. Ärgerlich! In die gleiche Kerbe schlägt die zweite Hürde, die Sie nehmen müssen, bevor Sie losspielen: der Server-Browser. Das wichtigste Werkzeug, um an einer der vielen Internetpartien teilzunehmen, ist nämlich unkomfortabel und fehlerhaft. Fehlende Filtermöglichkeiten (zum Beispiel, ob Sie einen Server mit Hardcore-Modus suchen oder nicht) fallen unangenehm auf. Doch schlimmer ist, dass die Informationen über die gerade gespielte Karte und Spielerzahl auf einem Server, die Ihnen das Menü nach teilweise minutenlangem Warten präsentiert, so gut wie nie stimmen. So wird die Suche nach passenden Matches zum Geduldsspiel. Immerhin hat es Dice geschafft, die „Sofort spielen"-Funktion, bei der **Bad Company 2** selbstständig nach einem x-beliebigen Server Ausschau hält, zu überarbeiten, sodass man damit nach einigen Versuchen in eine laufende Partie geworfen wird.

Klassisch

Wer sich von den genannten Mängeln nicht abschrecken lässt und die Hindernisse zum Start überwindet, wird von **Bad Company 2** mit actionreichen, taktischen und extrem motivierenden Schlachten belohnt. Auf acht Karten dürfen Sie in vier verschiedenen Spielmodi (siehe Testcenter) antreten. Das klingt zunächst wenig, allerdings nutzt Dice einen einfachen Trick während der Gefechte: Sie starten zunächst in einem begrenzten Gebiet des Levels. Nachdem Sie dort die jeweiligen Einsatzziele erreicht haben, verschieben die Entwickler die Frontlinie innerhalb der Karte ein wenig und Sie erleben die Kämpfe so zwar auf der gleichen Karte, allerdings erscheint diese dann dennoch anders. So haben Sie nie das Gefühl, schon wieder das Gleiche zu sehen und zu spielen. Und auch die wenigen Spielmodi gleicht Dice aus, denn bereits nach wenigen Spielminuten merkt man, dass Dice den Spielverlauf stark darauf ausgelegt hat, dass Sie mit drei anderen Pistoleros im Team spielen, das sogenannte Squad, was für jede Menge Spannung und Abwechslung sorgt.



Alleine: Ein einzelner Soldat gegen drei Gegner – keine gute Idee. Nur wer sinnvoll im Squad zusammenspielt, hat auf Dauer eine Chance.



Doof: Auf manchen Karten können sich Ihre Gegner einen unfairen Vorteil verschaffen, indem sie sich außerhalb des Spielgebiets aufhalten. Das sorgt für Frust.

Einzelgänger haben auf Dauer nur wenig Chancen und bekommen zudem weniger von den wichtigen Erfahrungspunkten. Denn gerade wenn Ihr Squad eine ausgewogene Mischung der vier Spielerklassen (Sturmsoldat, Aufklärer, Sanitäter und Pionier) umfasst, kommen Sie gut voran. Ein Sturmsoldat sollte also stets einen Sanitäter bei sich haben, um an der Front direkt wiederbelebt zu werden. Oder ein Panzerfahrer sollte sich bemühen, einen Pionier an Bord zu haben, damit der Kollege das angeschlagene Gefährt reparieren kann. Zwar fällt dabei auf, dass die Soldatentypen etwas unausgewogen sind und etwa der Sanitäter zu Beginn viel einfacher Erfahrungspunkte sammelt als die anderen Kollegen, doch das relativiert sich mit fortlaufender Spielzeit.

Lern dazu

Die genannten Erfahrungspunkte bekommen Sie für beinahe jede Aktion, die Sie in einem Match ausführen. Für erledigte Gegner, für entschärfte Bomben, für geheilte Kameraden und so weiter klingelt es in der Kasse. Wenn Sie Ihrem Squad helfen, gibt es zudem deutlich mehr Zähler. Außerdem bekommen Sie sogenannte Pins zugesprochen, wenn Sie eine bestimmte Zahl an Abschüssen schaffen oder Ähnliches, was ebenfalls wieder extra Erfahrungspunkte bringt, genauso wie wenn Sie eine Waffe sehr lange benutzen und so weiter. Damit schalten Sie dann neue Knarren und Gegenstände (etwa einen Defibrillator) frei und steigen langsam im Rang auf, was auch Vorteile bringt. Dice schafft es aber gleichzeitig, dass die genannten Boni durch die neuen Spielzeuge nicht derart mächtig ausfallen, dass Neulinge keine Chance gegen alte Hasen haben. Dieses System motiviert extrem dazu, am Ball zu bleiben, da die Belohnung stets in greifbarer Nähe scheint.

Krawall garantiert

Was den Einzelspieler-Part schon bereicherte, macht auch in den Online-Gefechten Laune, nämlich das Schadenssystem. Versteckt sich ein Gegner in einem Haus, sprengen Sie ihm einfach die Deckung weg, Gleiches gilt umgekehrt. Oder aber Sie holzen mit einem Panzer einen kompletten Wald ab, in dem sich ein Scharfschütze feigerweise versteckt hat – einfach herrlich. Dank der Zerstörungssystems zerbröselt es die Gebäude auf den Karten während eines Matches zusehends, sodass viele der Levels nach einer Partie kaum mehr wiederzuerkennen sind. Auch wenn wir uns hier etwas mehr

PC ACTION-Testtagebuch

Bad Company 2

Von den Leiden des jungen W. und Poeten auf dem Schlachtfeld.



SEBASTIAN WEBER

DONNERSTAG, 04.03.2010 I 9:30 UHR

Endlich, **Battlefield: Bad Company 2** erscheint. Nun kann die halbe Redaktion, die sich zuvor schon mit der Mehrspieler-Beta von Dices Ego-Shooter die Arbeitstage um die Ohren geballert hat, richtig loslegen. Das Heft liegt auch … aber brach.

DONNERSTAG, 04.03.2010 I 16:59 UHR

Bad Company 2 ist fertig installiert, jetzt kann der Spaß losgehen. Während ich mich wie ein Kleinkind auf einen Lutscher auf den finalen Bildschirm der Setup-Routine gefreut habe, sind meine Kollegen heimlich, still und leise in den Feierabend verschwunden. Dumm für mich. Boss-Mops Fischer sucht einen Tester für den Mehrspieler-Part von **Bad Company 2**. Mist, immer wenn ich Überminuten mache!

FREITAG, 05.03.2010 I 10:27 UHR

Ich starte also **Bad Company 2** und wähle den Server-Browser aus, um mir ein Spiel zu suchen. Das Ding sucht und sucht, spuckt Ergebnisse aus, die nicht stimmen, sucht wieder. Es vergehen 20 Minuten. Ich klicke auf „Sofort spielen". Auch hier sucht **Bad Company 2** sich einen Wolf – dabei sitzt der gleich nebenan. Weitere 20 Minuten vergehen, immer noch keinen virtuellen Gegner im Visier gehabt. Der Server-Browser sucht und sucht. „ICH WILL **BAD COMPANY 2** SPIELEN!", schreie ich wütend, während ich auf meine Tastatur einschlage. Der kurze Wutausbruch hilft allerdings auch nichts, **Bad Company 2** sucht und sucht. Ich gehe unterdessen los und besorge mir ein neues Keyboard.

FREITAG, 05.03.2010 I 15:43 UHR

Endlich, das Spiel läuft, ich bin auf einem Server, zusammen mit einigen Kollegen. Jedoch sorgt es für Unmut bei den restlichen Mitarbeitern, dass drei PCA-Redakteure sich mit **Bad Company 2** vergnügen – in einem Großraumbüro. „Schau mal, da ist der Krauß! PENG! PENG!", hallt es aus Robert Horns Ecke. „Was? Oh, der Horn! PIFF! PAFF! PUFF!", antwortet Jürgen. „Ihr Idioten. Hab euch. BÄM! HEADSHOT! (Anmerkung der Redaktion: Korrekterweise müsste dieser Ausruf inzwischen „BÄM! Der Computec Games Award! HEADSHOT! heißen)", rufe ich, als ich einen von beiden umniete. Der andere rennt vor mir davon: „Schtzngrmm!", brüllt er noch, als er nach Deckung sucht. „T-t-t-t-t-t-t-t-t-t!", antworte ich ihm. Die Runde ist vorbei.

DIENSTAG, 09.03.2010 I 11:58 UHR

Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer weist uns darauf hin, dass wir keine Zitate mehr aus Gedichten durch die Redaktion rufen dürfen, das verstört die Kollegen nur. Wir spielen also ohne Wortäußerungen weiter.



Nervig: Dice hat es mit dem Qualm und Nebel auf den Karten etwas übertrieben, teilweise erkennt man so gut wie nichts.



▶ **REAKTIONSVERMÖGEN** | Der Spielverlauf von **Bad Company 2** ist schneller als in den anderen **Battlefield**-Teilen. Sie müssen also schnell zwischen Feuermodi und Zielarten wechseln.

◀ **HART UMKÄMPFT** | Wenn im Spielmodus Rush die Bombe aktiviert wurde, sollten Sie alles daransetzen, das Ding wieder zu entschärfen. Zusammen mit Team-Kameraden steigen die Chancen.



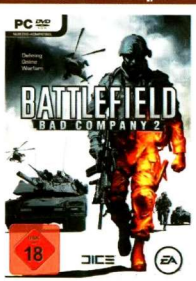
Gegen den Epileptiker hatte beim Breakdance-Wettbewerb keiner eine Chance.

Möglichkeiten gewünscht hätten, werden Sie sich schnell dabei erwischen, wie Sie Objekte auf der Karte als Waffe nutzen, versprochen. Dazu kommen noch etliche große Kaliber an Fahrzeugen, etwa Panzer und Helikopter, mit denen Sie die Levels nach Lust und Laune zerlegen dürfen. Ein Heidenspaß. Jedoch hätten wir uns bei den schweren Fahrzeugen etwas mehr Abwechslung gewünscht, denn schon nach wenigen Partien auf dem Schlachtfeld haben Sie alle Varianten durch, da es neben Panzer, Helikopter, Jeep und Truppentransporter nicht viel gibt. Flugzeuge fehlen komplett.

Die dunkle Seite

Doch es gibt auch Schattenseiten im Spielverlauf. So ist es nicht möglich, dass Sie Ihr Squad organisieren und Mitspieler rauswerfen oder Freunde einladen. Quertreibende Spieler, die also lieber für sich alleine unterwegs sind, vermiesen somit Ihre Team-Statistik und zerstören so leicht die Idee hinter **Bad Company 2**. Die Funktion, einen Kameraden zum Kapitän zu ernennen, sodass er die Zusammensetzung des Squads bestimmen kann, wäre wohl nicht schwer umzusetzen. Das würden wir uns für einen Patch wünschen. Ein weiterer nerviger Punkt: Manche Karten sind nicht richtig ausbalanciert, sodass zum Beispiel Ihre Gegner mit einem Panzer in ihrem Startgebiet stehen, in das Sie jedoch nicht gelangen, da es sich außerhalb der begehbaren Karte befindet. Mit dem Stahlungetüm ballern Ihre Widersacher allerdings dann locker auf Ihre Stellung und Sie haben dem so gut wie nichts entgegenzusetzen. Solche Momente, in denen Sie sich einem übermächtigen Gegner gegenübersehen, nur weil die Entwickler schlampig gearbeitet haben, sorgen für Frust. Ebenfalls ein Punkt, den wir uns durch ein Update verändert wünschen. Abgesehen von diesen Kleinigkeiten und den Startschwierigkeiten hält **Bad Company 2** aber, was der Name **Battlefield** verspricht: exzellente Mehrspieler-Action, die dazu motiviert, sich lange auf den Schlachtfeldern auszutoben. *Sebastian Weber*

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 (Rush, Conquest, Squad Rush, Squad Deathmatch), 15 Karten – Weiteres soll per Download kommen. 32 Spieler finden in den Matches Platz.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	4

Sebastian meint



„Das Beste im Mehrspieler-Bereich seit Langem"

Mein Vorurteil ▸ Der Einzelspieler-Modus war toll, die Mehrspieler-Beta hat Spaß gemacht. Da kann die fertige Fassung des Spiels doch nur rocken!

Der Mehrspieler-Modus von **Bad Company 2** ist ein zweischneidiges Schwert: Ich frage mich, warum ich mich mit dem schlecht gestalteten Server-Browser herumärgern muss. Dazu kommt, dass EAs Online-Dienst gerne Fehler produziert und entweder gar nicht funktioniert oder meine Statistik nicht lädt. Aber der Grund dafür, dass ich all das in Kauf nehme, ist ein einfacher: Sobald ich auf einem Server bin und mit Freunden ein Squad gründe, macht **Bad Company 2** unglaublich viel Spaß. Dank des Zerstörungssystems zerlegt es das Schlachtfeld immer mehr, was eine Riesengaudi ist. Ständig hagelt es neue Waffen, Pins und Belohnungen. Mit der Zeit wird man süchtig danach, seinen Charakter auf diese Weise aufzuwerten. Diese Motivation lässt mich über die genannten Qualen hinwegsehen.

Jürgen meint



„Die schlechteste Gesellschaft seit es PCA gibt!"

Mein Vorurteil ▸ Ich mag **Battlefield**, ich steh auf schlechte Gesellschaft und wenn es wo scheppert, bin ich dabei – das wird genau mein Spiel!

Ja, am Drumherum hapert's noch ein klein wenig und auch die Einzelspielerkampagne ist nicht ganz so knorke wie die des Vorgängers, aber was Dice hier an Mehrspieler-Action vom Stapel lässt, ist schlicht und ergreifend das Beste wo gibt … zumindest, wenn man seinen **Quake 4**-„Ich renn schon mal los"-Spielstil zu Hause lässt und stattdessen in den Kriechgang schaltet. Ich merke jetzt erst, wie sehr ich mir eine (echte) **Battlefield**-Fortsetzung gewünscht habe.

Wertung

PRO
- Motivierender Spielverlauf
- Zerstörungssystem hervorragend eingebunden
- Gut aufeinander abgestimmte Klassen
- Glaubhafte Ballistik der Waffen

CONTRA
- Server-Browser ist umständlich und unkomfortabel
- EA Online funktioniert oft nicht
- Klassen anfangs unausgewogen

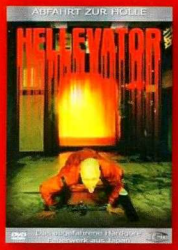
GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

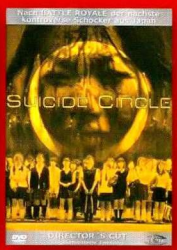
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	90

ANZEIGE

PC ACTION + Film + tolle Prämie!

JETZT ÜBER 6% RABATT!











Action

Batman: Arkham Asylum

Genießen Sie das Abenteuer mit coolem 3D-Effekt (zwei 3D-Brillen liegen dem Spiel bei).
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1099379

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

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

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film 712025
(€ 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 712024
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)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

❒ Batman: Arkham Asylum PC-DVD
(Prämien-Nr. 1099379)

❒ 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)

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



Ziemlich aufwändig: einer Frau den Hof machen.

Wie in den Vorgänger-Spielen errichten Sie in mittelalterlicher Atmosphäre eine florierende Stadt. Das Bausystem funktioniert gut.

Dank guter Animationen, ausdrucksstarker Gesichter und toller Vertonung wirken die Protagonisten, beispielsweise Prinzessin Zoe, sehr glaubwürdig.

Die Siedler 7

6 war nur das Vorspiel

Genre: Aufbau-Strategie | **Entwickler:** Blue Byte | **Hersteller:** Ubisoft

Text: Christian Schlütter

Die **Siedler**-Serie erfindet sich neu und erlaubt sich dabei kaum Fehler.

Normalerweise zieht es uns nur aufs Dorf, wenn wir mal wieder am alljährlichen Bauernbesäufnis teilnehmen. In diesem Monat aber hat uns Entwickler Blue Byte einen guten Grund gegeben, in ländliche Gefilde abzuschweifen. Denn mit **Die Siedler 7** hat das Studio das beste **Siedler**-Spiel seit langer Zeit entwickelt.

So wird das heute gemacht!

Die grundlegende Aufgabe bei einem **Siedler**-Spiel sollte klar sein. Nicht? Dann für Sie noch einmal Schritt für Schritt: In einer mittelalterlich anmutenden Umgebung bauen Sie ein Städtchen auf, kümmern sich um Ressourcen und um Handelswege. Gleichzeitig müssen Sie die Bedürfnisse Ihrer Bürger befriedigen wie Alexandra Frank die Bedürfnisse der liebesbedürftigen Ex-Knackis im Nobel-Etablissement „Zum stinkenden Loch". Der siebte **Siedler**-Teil legt der ganzen Aufbau-Phase allerdings ein neues Spielprinzip zugrunde. Denn statt einer riesigen Stadt mit unzähligen Gebäuden errichten Sie jetzt kleine Betriebe mit angeschlossenen Handwerksstätten. An einen Bauernhof kommen zum Beispiel ein Getreidespeicher und eine Mühle und schon ist der Produktionskreislauf fast fertig. Dass **Die Siedler 7** deshalb zur Casual-Aufbau-Strategie verkommt, braucht trotzdem keiner zu fürchten. Das Knifflige besteht darin, den raren Bauplatz bestmöglich auszunutzen und an den Ressourcenplätzen auch nur die Gebäude zu bauen, die Sie wirklich brauchen. Außerdem sind Logistik und Nahrungsversorgung wichtige Aufgaben. Dass das Mikromanagement allerdings nicht mehr ganz so wichtig ist wie in einigen Vorgängern, ist dem neuen Sektorensystem geschuldet. Jede Spielkarte ist in mehrere Regionen unterteilt. Keine Region bietet alle Ressourcen, weshalb Sie schon frühzeitig expandieren müssen. **Die Siedler 7** wird so schnell und fordernd, kommt gerade im spaßigen Mehrspieler-Modus nah an Brettspielabende mit Freunden heran. Den Multiplayer-Parten kommt auch die Jagd nach Siegpunkten zugute. Diese spielentscheidenden Zähler erhalten Sie auf unterschiedliche Art und Weise. Wer auf Forschung setzt, baut schon früh eine Kirche. Wer Siegpunkte über Handel erhalten will, bildet Kaufmänner aus. In den toll gestalteten Event-Sektoren erhalten Sie zudem jeweils drei Quests, von denen eine mit einem Siegpunkt winkt. Und wer am liebsten alle Gegner plättet, kann das mithilfe der Armee machen. Das Militärsystem ist allerdings einer der wenigen Kritikpunkte am Spiel. Denn oftmals haben Sie zu wenige Informationen, um abzuschätzen, wie die recht passiv ablaufenden Kämpfe ausgehen werden.

Ich mach dich zur Königin!

Vor immer neue Aufgaben stellt Sie die Einzelspieler-Kampagne. Sie schlüpfen darin in die Rolle von Prinzessin Zoe, die das Land Tandrien befrieden soll, um sich so die Krone zu verdienen. **Die Siedler 7** erzählt die wendungsreiche und überraschende Geschichte in hübsch gezeichneten und animierten Zwischensequenzen und kleinen Videos innerhalb des Spiels. Die Charaktere sind glaubwürdig und Sie fiebern tatsächlich mit den Protagonisten mit. Gut gemacht, Blue Byte! Der Schwierigkeitsgrad zieht im Laufe der zwölf Missionen stetig an, wird aber nie unfair. Vielmehr hat jede Karte eine kleine Besonderheit, die Sie in Ihre Planungen mit einbeziehen müssen. So ist zum Beispiel Ihre Startregion zu unfruchtbar für den Nahrungsanbau oder Ihre Armee ist zu klein, um angrenzende Sektoren militärisch einzunehmen. Wer trotzdem einmal festhängt, für den haben die Entwickler ein tolles Feature eingebaut: Per Ingame-Chat dürfen Sie erfahrene Spieler, sogenannte Mentoren, um Hilfe fragen und bekommen prompt Antwort. Mit spielbezogenen Fragen funktionierte das in unserem Test super. Fragen wie „Wie kriege ich die geile Schnecke vom Empfang rum?" und „Was ist das für ein seltsamer Geruch aus dem Chefbüro?" blieben allerdings unbeantwortet. Mist!

Wie schaut's jetzt aus?

Serientypisch bietet **Die Siedler 7** comichafte Knuddelgrafik. Die neue Engine zaubert wunderbare Reflexionen und Effekte auf den Bildschirm, geht aber auch des Öfteren mal in die Knie. Besonderes Lob gebürt den Leveldesignern, denn die Umgebungen, vom verwunschenen Wald bis zum Vulkan, sind detailreich und liebevoll gestaltet. Unterstrichen wird das Ganze von einem klasse Soundtrack. Ganz auf fixe Mehrspieler-Partien ausgelegt, bietet **Die Siedler 7** zudem Ranglisten, Facebook-Anbindung sowie grundlegende Editor-Funktionen. Blöd ist nur Ubisofts Kopierschutz, für den Sie ununterbrochen online sein müssen.

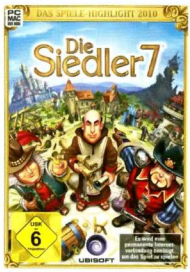


Im Vordergrund die Bibliothek, im Hintergrund der Event-Sektor „Dunkles Schloss". Dies sind nur zwei der Orte, an denen Sie in **Siedler 7** Siegpunkte ernten können.



Ob dicke Maid oder drahtiger Jäger: Die Figuren in **Die Siedler 7** kommen serientypisch niedlich und comichaft daher. Der Stil der Reihe bleibt also erhalten.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.03.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, die deutsche **Siedler**-Version ist so knuddelig wie eh und je.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Phenom II X4 965, 4 GB RAM, Radeon HD 5770 / Geforce GTX 260-216

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf neun mitgelieferten Karten wetteifern Sie um den Sieg, wobei jedes Szenario eigene Siegbedingungen bietet. Die Partien erinnern an das Brettspiel **Die Siedler von Catan**.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	--

Christian meint



„Das beste Siedler-Spiel seit langer Zeit!"

Mein Vorurteil ▸ Ein **Siedler**-Spiel ohne riesige Städte und kompliziertes Warensystem? Das ist doch bestimmt nur was für Kartoffelkopp Schuster.

Sie, ja Sie! Ich seh es Ihnen doch an! Sie sind einer von diesen Typen, die immer nur meckern, dass früher alles besser war und heutige Spiele mit neuem Konzept nur weichgespült sind. Überdenken, zack, zack! Denn **Die Siedler 7** bietet trotz kompakteren Aufbau-Parts ordentlich Herausforderung, einen packenden Einzelspieler-Teil, klug designte Missionen und vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus einen Haufen Schadenfreude, wenn Sie mal wieder dem Kollegen in letzter Minute den Siegpunkt weggeschnappt haben. Was mich ärgert: Obwohl Blue Byte das beste **Siedler**-Spiel seit langer Zeit erschaffen hat, werden es zu wenige Menschen kaufen – weil Ubisofts nerviger Online-Kopierschutz sie abschreckt. Schade! Nicht-Käufer verpassen ein tolles Spiel!

Christoph meint



„Die erste handfeste Spiele-Überraschung 2010"

Mein Vorurteil ▸ Die **Siedler**-Macher steuern seit Jahren so planlos umher wie ein kirgisischer Ziegenhirte in der Weltstadt München. Ohne Navi! Das wird nix.

Ich, ja ich! Mir sieht man es doch an! Ich bin einer von diesen Typen, die immer nur meckern, dass früher alles besser war und heutige Spiele mit neuem Konzept nur weichgespült sind. Grundsätzlich brauche ich diese Einstellung auch nicht zu überdenken. Doch **Die Siedler 7** traf mich völlig unvorbereitet als die sprichwörtliche Ausnahme der Regel. Es sorgte für eine der positivsten Überraschungen des Jahres: Die altehrwürdigen Siedler sind endlich wieder zurück!

Wertung

PRO
- Gutes neues Spielprinzip
- Detailreiche, fantasievolle Grafik
- Wunderbare Musikuntermalung
- Packende Einzelspieler-Kampagne
- Flotte, spaßige Mehrspieler-Partien

CONTRA
- Nervige Probleme mit Ubisofts neuem Online-Kopierschutz
- Undurchsichtiges Kampfsystem
- Kleinere Bugs und Grafikfehler

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	86



Die Crawler (rechts oben in der Ecke) produzieren Ihre Einheiten und stellen entsprechend lohnende Ziele dar. Die knalligen Effekte bei Attacken sehen sogar richtig gut aus.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Ein Ende mit Schrecken

Genre: Echtzeit-Strategie | **Entwickler:** EA Los Angeles | **Hersteller:** Electronic Arts

Text: Christoph Schuster/Christian Schlütter

Einer der ganz Großen des Spielezirkus gibt seine letzte Vorstellung – Manege frei!

Seit über 15 Jahren wütet der virtuelle Krieg zwischen GDI und Nod. Damals etablierte sich **C&C** mit **Der Tiberiumkonflikt** als eine der größten Marken der Branche. Eineinhalb Dekaden später möchten die Entwickler alle Handlungsfäden zu einem endgültigen Finale verweben. Das Ergebnis erinnert mehr an einen Strick, **Tiberian Twilight** verkommt zum Actionspektakel mit netten Ansätzen, die allzu schnell im Sande verlaufen.

Glaubensfrage

Nach drei Einstiegsmissionen stellt Sie die Kampagne vor die traditionelle Wahl: GDI oder Nod? Pro Fraktion warten sieben Einsätze, wer beide Kampagnen spielt, benötigt dazu knapp zehn Stunden. Die außerirdischen Scrin, die Teil 3 aufmischten, haben übrigens erfolgreich nach Hause telefoniert. Dorthin hätten wir gerne auch die Missionsdesigner der **C&C**-Reihe geschickt, die uns praktisch seit 1995 die immer gleichen, altbackenen Aufträge vorsetzen. Dummerweise kam uns EA zuvor und setzte die Herren auf die Straße. Im Gegenzug holte der Hersteller von dort wohl die „Schauspieler", die in den serientypischen Videos zum Einsatz kommen. Die Filmchen entwickeln jedoch trotz der laienhaften Darsteller nicht den Trash-Charme der Serienanfänge. Das restliche Spiel hätte nicht nur einen Schritt, sondern einen halben Marathon zurück zu den Wurzeln vertragen. Anders als bisher bauen Sie in **Tiberian Twilight** keine Gebäude mehr (außer Verteidigungstürmen). Sie entscheiden sich stattdessen zu Beginn einer Partie zwischen den Varianten Angriff, Verteidigung und Unterstützung und bekommen dann den jeweiligen Crawler, eine mobile Basis, zugeteilt. Dieser baut alle Einheiten. Da Sie im Laufe einer Mission Ihre Klasse wechseln können, erlaubt dieses System eigentlich tolle, mehrstöckige Missionen. Die Entwickler beherrschen aber dummerweise nur Bungalows.

Farbe bekennen

Dass die Einsätze trotzdem kein Totalausfall sind, liegt am hohen Spieltempo. Ressourcen gehören der Vergangenheit an, stattdessen setzt Ihnen das Spiel ein Punktelimit. Dicke Panzer belasten Ihr Punktekonto dabei natürlich stärker als kleine Ingenieure. So hetzen Sie mit wenigen, schnell gebauten Einheiten über die Karte und beseitigen in spektakulären Effektschlachten Ihre Gegner. Für **C&C**-Verhältnisse überraschend gut fällt dabei das Balancing aus. Nur die Reparatureinheiten heilen teilweise mehr Schaden, als Gegner verursachen können. Ansonsten hat jede Einheit ihre Stärken und Schwächen. Dieses Gleichgewicht ist besonders wichtig, da **Tiberian Twilight** ein Spielerprofil führt, in dem Sie Erfahrungspunkte ansammeln und Truppentypen freischalten. Dadurch, das auch spätere Einheiten Schwachstellen haben, hat ein fortgeschrittener Spieler keine unfairen Vorteile. In der Folge zerschießt dieses System jedoch die komplet-



Was Ubi kann, kann EA schon lange! Auch in **Tiberian Twilight** müssen Sie zum Spielen dauerhaft online sein und Ihr Exemplar mit einem EA-Konto verknüpfen.



Joseph D. Kucan ein letztes Mal in seiner Paraderolle als Kane – selbst diese Kultfigur kann **Tiberium Twilight** nicht mehr aus dem tiefsten Mittelmaß retten.

te Kampagne, weil fortgeschrittene Einheiten einst schwere Missionen zum Kinderspiel degradieren.

Ebenso mittelmäßig humpelt die Grafik dahin, sie hat den Anschluss an die Konkurrenz längst verloren. Um jeglichen Anflug von Stimmung abzuwehren, stehen die kargen Areale noch in krassem Kontrast zu knallbunten Hilfseinblendungen: Für fast alles erhalten Ihre Einheiten zusätzliche Umrandungen oder Effekte, teils kommen noch bunte Hexagon-Felder hinzu – „Krabbelgruppe statt Krieg" lautet die Devise! Noch schlimmer: die geskripteten Events. Sie laufen in Spielgrafik ab, begleitet von Videos am Bildschirmrand. Sogar wir würden uns dafür schämen, etwas derart Lächerliches auf DVD zu pressen! Beim Thema „Lächerlich" fällt uns noch der Koop-Modus ein: Auf Wunsch lassen sich sämtliche Missionen zu zweit angehen. Neue Aufgaben oder fordernde Gegner bekommen Sie dadurch aber nicht – lieblos hoch vier!

Ruhe in Frieden

Das neue Spielsystem kann nur im Mehrspieler-Teil auftrumpfen. Hier zeigt sich, worauf **Tiberian Twilight** eigentlich ausgelegt ist: schnelle, effektreiche Online-Schlachten, in denen sich die drei Klassen gut ergänzen. Toll. Damit am Ende aber nicht doch noch ein gutes Spiel herauskommt, packten die Entwickler noch ein paar Bugs ins Spiel. Und wer dachte, dass die dümmliche KI zusammen mit den Sammlern ausgemustert worden wäre, irrt. Die Wegsuchung (von Findung ist **C&C** weit entfernt!) fabriziert mehr Fehler als Vista im Alpha-Stadium. Wenig überraschend, hatte EA doch noch vor der Fertigstellung einen Großteil der Entwickler gefeuert. Dennoch traurig, wenn ein solches Flaggschiff der Branche untergeht. Ohne wehende Fahnen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	18.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nope, leider nicht. Die deutsche ist genauso langweilig wie die englische Version.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo 2,6 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800, 10 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben dem Koop-Modus für zwei Spieler gibt es nur einen Spielmodus (Domination) für bis zu zehn Spielern. Zwölf Karten sind von Haus aus mit an Bord.

MAX. SPIELERANZAHL	10
SPIELMODI	1

Christoph meint



„Operation gelungen – Patient tot!"

Mein Vorurteil ▸ Der Schlütter ist leicht zu begeistern, fragen Sie da bloß mal seine Freundin. Wenn's der schon mies findet, muss es echt katastrophal sein!

Mit **Generäle** wagte EA einen Neuanfang in der Serie und hatte Erfolg. Warum? Die grundsätzliche Spielmechanik, das **C&C**-Gefühl blieb erhalten, außerdem liefen die Experimente „nur" in einem neuen Nebenzweig ab. Mit **Tiberian Twilight** doktert EA LA allerdings an der Tiberium-Saga, also direkt am offenen Herzen der Serie, herum. Und pfuscht! Alles, was die Erfolgsformel **C&C** ausmachte, flog raus. Alte, längst faulende Ingredienzien wie das uninspirierte Missions-Design hingegen nicht. Dazu reicherten die Macher das Ganze mit geklautem Plunder an und kopierten fleißig bei den Genre-Revoluzzern Relic und Massives fantastischem **World in Conflict**. Dabei blieben sie jedoch hinter der Qualität ihrer Idole zurück und lieferten letztlich nur einen Bastard ohne eigene Identität und Seele.

Christian meint



„Ein unrühmliches Ende!"

Mein Vorurteil ▸ Ich habe **Tiberian Twilight** schon in einigen Präsentationen gesehen. Das kann gar nicht so scheiße werden, wie es da aussah.

Unglaublich! Sie haben es geschafft! Das neue **Command & Conquer** ist wirklich so scheiße, wie es in den Vorabpräsentationen aussah. Was hätte man mit dem flotten Spielprinzip, den Klassen, den Erfahrungspunkten und den Upgrades alles machen können! **Tiberian Twilight** verschenkt mehr Chancen als ein zölibatfester Priester in einer Nymphomaninnenkolonie. Da reißt auch der zugegeben recht spaßige Mehrspieler-Modus nichts mehr heraus. Schade!

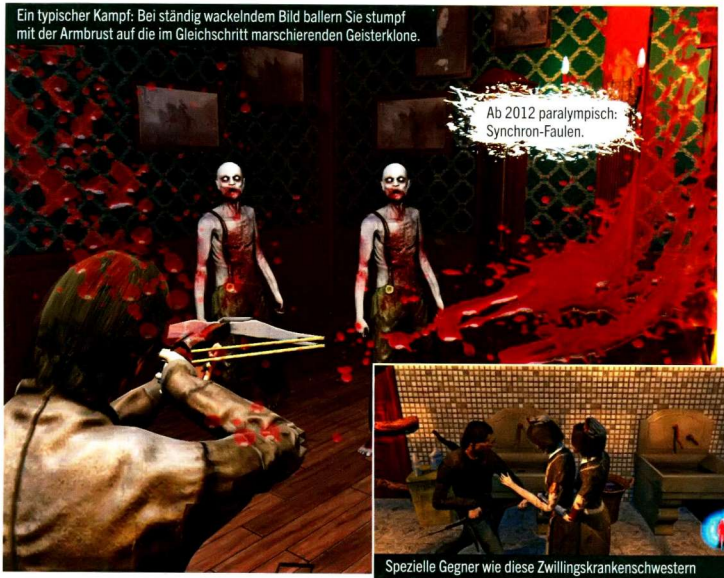
Wertung

PRO
- Frischer Wind in der Reihe
- Ordentlicher Mehrspielerteil
- Brauchbares Balancing

CONTRA
- Extrem einfallslose Missionen
- Halbherzige Rollenspielanleihen
- Lieblose, schlechte Videosequenzen
- Störende Bugs und Designfehler
- Angestaubte Grafik
- Verbindungsabbrüche zerstören Spielfortschritt.

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	71



Ein typischer Kampf: Bei ständig wackelndem Bild ballern Sie stumpf mit der Armbrust auf die im Gleichschritt marschierenden Geisterklone.

Spezielle Gegner wie diese Zwillingskrankenschwestern erledigen Sie mit einem bemüht inszenierten Finishing Move.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	23.02.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Die Entwickler geizen zwar mit tollen Effekten, aber nicht mit Blut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600, 1,5 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auch wenn der Titel anderes verspricht, sind Sie ganz „alone" und befreien sich ohne fremde Hilfe aus der Überlebenshorrorhölle.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Wolfgang meint



„Das erste Spiel mit Kampfsystem für Blinde."

Mein Vorurteil ▸ Die ersten Bilder waren scheußlich. Ich befürchte das Schlimmste!

Ich scheue den Vergleich mit anderen Spielen dieses Genres, weil ich den **Resident Evils** und **Silent Hills** dieser Welt nichts Böses will. Selbst mit dem Tag-1-Patch ist der Titel noch ein echtes Drama und nicht der erhoffte Horror.

Wertung

PRO
- Erfreulich kurzes Abenteuer

CONTRA
- Anspruchslose Kämpfe
- Noch anspruchslosere Rätsel
- Unterirdische Grafik-Performance
- Ladezeiten aus der Hölle
- Seelenlose Präsentation

GRAFIK 4
SOUND 3
STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
40	–

I'm not alone

Ich will sterben!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Pixel Revolution | **Hersteller:** The Games Company

Text: Wolfgang Fischer

Wenn das Grauen schon bei der Verpackung beginnt …

Es gibt Spiele, bei denen bläst die Grafik jeden weg. Spiele, die ganze Genres neu definieren, Spiele mit intelligenten Rätseln und vielfältigen Lösungsansätzen. Und dann gibt es noch **I'm not alone** vom italienischen Entwicker Pixel Revolution, auf das keines der oben genannten Merkmale auch nur ansatzweise zutrifft.

Lügen haben kurze Spieldauer

„Der Horror-Schocker des Jahres" (steht dreist und exakt so auf der Packung!) erzählt aus der Verfolgerperspektive die haarsträubend uninteressante Geschichte des Exorzisten Patrick Weber, der in einem Spukhaus nach dem Rechten sehen soll. Auf Tastendruck versetzen Sie den Helden in einen Meditationsmodus, der die Wahrnehmung von Geistern ermöglicht. Kurz nach der belanglosen Introsequenz finden Sie zwei Dolche. Ein Treffer mit dem linken hat heilende Wirkung, ein Treffer mit dem rechten füllt die Paranoia-Anzeige und ermöglicht schnellere Bewegungen und präzisere Angriffe. Die Armbrust, die kurz darauf ins Inventar wandert, funktioniert genauso: linke Maustaste Heilung, rechte Paranoia. Die Kämpfe, denen Sie schlecht aus dem Weg gehen können, sind in der Regel so einfach, dass sie ein blinder, dressierter Affe, der rhythmisch klickt, bewältigen könnte. Nervig wird's erst, wenn Sie überrascht werden und durch die träge Steuerung zu spät in den Angriffsmodus kommen und an wenigen Hieben zugrunde gehen. Nervig, weil diese Stellen zwar selten, aber dafür doof gesetzt sind und weil Sie das Spiel nach einer Niederlage zwingt, den Abschnitt von vorne zu beginnen, sofern Sie nicht gerade auf gut Glück gespeichert haben.

König der Low Performer

Wie es sich für ein Spiel dieses Genres gehört, gibt es natürlich auch Rätsel. Diese rangieren von „kindereinfach" über „an den Haaren herbeigezogen" bis hin zu „das hab ich in dreiundvierzig Genrekonkurrenten deutlich besser gesehen". Letzteres gilt übrigens auch für die grafische Umsetzung von **I'm not alone**. Was die Entwickler Ihnen hier zumuten, bewegt sich nicht selten auf dem Niveau eines missglückten Schulprojekts. Die Animationen sind holprig, die Effekte schaurig (aber nicht auf eine gute Art und Weise) und ein Großteil der Texturen sieht wie frisch hochgewürgt aus. Das alles wäre noch erträglich, würde das Trauerspiel nicht auch noch selbst auf leistungsstarken Rechnern unterirdisch schlecht laufen. Gekrönt wird dieser Performance-Albtraum durch Ladezeiten im Bereich von einer Minute und mehr.

THE WAY
NVIDIA
IT'S MEANT TO BE PLAYED™

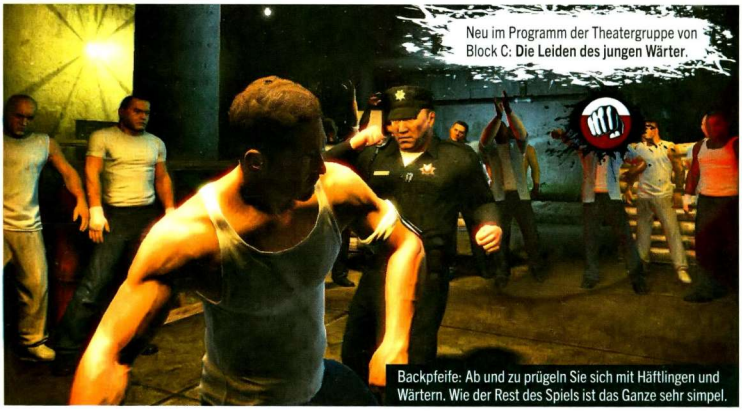
DEVILTECH



Die leistungsstärksten Notebooks und Desktops



www.DEVILTECH.de I 03464-577887



Backpfeife: Ab und zu prügeln Sie sich mit Häftlingen und Wärtern. Wie der Rest des Spiels ist das Ganze sehr simpel.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	19.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Es wird ja auch nur geprügelt und nicht geschnitten. Hahaha!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz, 1 GB RAM, Nvidia 7800+/Ati X1800

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Saudämlich: Im Modus „Zweikampf" verklopfen sich die Seriencharaktere mit dem rudimentären Kampfsystem des Spiels.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Robert meint



„Brechen Sie doch, wohin Sie wollen!"

Mein Vorurteil ▸ Lizenzquatsch, der nur Fans ködern will. Obwohl, die Serie mag ich eigentlich.

Ich weiß, wie es im Knast ist. Schließlich habe ich da meinen heutigen Chef kennengelernt. Wären Gefängnisausbrüche wirklich so simpel wie in diesem Werk, hätte ich nicht jahrelang Fischers Seife halten müssen.

Prison Break: The Conspiracy

Ausbrechreiz

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Zootfly | Hersteller: Deep Silver

Text: Robert Horn

Wie leicht ein Gefängnisausbruch sein kann, lernen Sie hier.

Ein Fan der Serie **Prison Break** sollten Sie schon sein, wenn Sie dieses Spiel auch nur halbwegs genießen wollen. Mit dem Untertitel **The Conspiracy** versehen, lässt Sie das Action-Adventure die Geschehnisse der ersten Staffel miterleben. Allerdings steuern Sie dabei keinen der Serienhelden, sondern versuchen als Tom Paxton, die Protagonisten Michael Scofield und seinen Bruder Lincoln Burrows an ihrem Ausbruch aus dem Fox-River-Gefängnis zu hindern. Ganz recht, Sie gehören zu den Bösen!

Gefängnisalltag

Das Knastleben in **Prison Break** fordert kaum: Auf Einlagen wie „Seife in der Dusche fallen lassen" oder „Messer im Enddarm schmuggeln" haben die Entwickler verzichtet, stattdessen prügeln Sie sich mit Mithäftlingen, schleichen durch diverse Gefängnisbereiche oder knacken Schlösser, um dem Plot der Serienvorlage mehr oder weniger sinnvoll zu folgen. Klingt nett, doch die Schleicheinlagen etwa sind dermaßen simpel, dass sie jeder einigermaßen erfahrene Zocker mit verbundenen Augen und gebrochenen Handgelenken bei ausgeschaltetem Monitor und Vollmond bewältigt.

Langeweile!

Platz für kreatives Vorgehen gibt es nicht. Durch die schlauchigen Abschnitte führt ein einziger richtiger Lösungsweg, für den Sie meist nur immer wieder eine bestimmte Taste drücken müssen. Deppenbeschäftigung galore! Um das Geschehen wenigstens ein bisschen aufzulockern, erleben Sie immer wieder Zwischensequenzen mit bekannten Szenen der Serie, etwa den von Scofield angezettelten Gefängnisaufstand. Auch wenn sich dabei teils doofe Logikfehler einschleichen, Fans mag so etwas erfreuen. Die Originalsprecher der Serie sorgen außerdem für Authentizität. Völlig panne dagegen sind die Sprecher der Nebenrollen: Hier waren pupertäre Praktikanten oder zufällig in der Dorf-Disko aufgegabelte Obernullen am Werk.


Linear: Schleicheinlagen wie diese sind zu Beginn noch spannend, langweilen aber schon nach wenigen Minuten.



Für Fans: Aus der Serie bekannte Szenen erleben Sie aus der Beobachterperspektive. Das ist gut für die Atmosphäre.

Wertung

PRO
- Original-Lizenz mit vielen bekannten Gesichtern und Szenen
- Kurzzeitige Schleichspannung

CONTRA
- Unfassbar simpler Spielablauf
- Streng vorgegebene Lösungswege
- Doofe Nebenrollen-Sprecher

GRAFIK	7
SOUND	5
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	--

DIE APRIL-AUSGABE IST DA!



METAL HAMMER JETZT IM HANDEL





140 SEITEN MIT THEMEN

- NEUSTART 3.0 ARMORED SAINT
- SLASH SCHNAUZE VOLL
- NEUES SPIEL ALTES GLÜCK CATHEDRAL

MAXIMUM METAL-DVD

MIT EXKLUSIVEN TRACKS VON:

- LEGION OF THE DAMNED
- ELUVEITIE
- CALLEJON
- SWORN AMONGST



JEDEN MONAT NEU! MIT CD ODER DVD

WWW.METAL-HAMMER.DE



In der maximalen Vergrößerungsstufe sehen Sie hier, wie ein gegnerischer Heli unsere Panzer aus dem Weg räumt. Die Kästchen sind ein Effekt der Zerstörung.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die Gefechte im Spiel sind Teil einer blutleeren Simulation. Also nix geschnitten!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium D 3.0 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1600XT, 500 MB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Entweder nacheinander an einem PC oder Zug für Zug per E-Mail (!). Weder spannend noch besonders benutzerfreundlich.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	2

Future Wars

Unter Zugzwang

Genre: Runden-Strategie | Entwickler: Radon Labs | Hersteller: Headup Games

Text: Wolfgang Fischer

Quadratisch, taktisch, gut?

Wenn Sie den Namen Radon Labs hören, denken Sie bestimmt sofort an **Drakensang**. Mit dem **DSA**-Lizenzprodukt (**Das Schwarze Auge**) gelang den deutschen Entwicklern 2008 der große Wurf. Der rundenbasierte Taktik-Titel **Future Wars** stammt, auch wenn man es ihm nicht ansieht, vom selben Team. Aber wer braucht bei einem solchen Spiel schon tolle Grafik? Auch das uralte **Battle Isle** oder **Advance Wars** (Nintendo DS), von denen sich die Macher inspirieren ließen, kommen ohne Bombastoptik aus.

Schein, Schere und Papier

Sie streiten sich auf einer quadratischen Inselkarte in abwechselnden Zügen mit einem Gegner um Städte und Produktionsanlagen. Dazu dienen nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip verschiedene Einheitentypen, angefangen bei Infanterietruppen bis hin zu Panzern oder Flugeinheiten. Jede mit eigenen Stärken, Schwächen sowie unterschiedlichen Zug- und Feuerreichweiten. Ziel in den meisten Levels ist es, alle Feinde zu vernichten oder das gegnerische Hauptquartier einzunehmen.

Künstlich und doof

Die 16 Aufträge umfassende Kampagne dient lediglich dazu, neue Einheiten einzuführen. Außergewöhnliche Anforderungen an Ihr taktisches Geschick sind selten. Schuld daran ist die stellenweise seltsam (re)agierende künstliche Intelligenz. Die Standard-KI ist mit einem Zweifrontenkrieg komplett überfordert und lässt gerne Chancen aus, Sie zu schwächen. An anderer Stelle verblüfft sie dagegen mit sinnlosen Selbstmordangriffen. Besonders ärgerlich: Die KI legt weder Wert darauf, selbst ressourcenbringende Städte einzunehmen, noch darauf, uns daran zu hindern. Eine zweite, aggressiver agierende KI (die wir aus zeitlichen Gründen nicht ausführlich testen konnten) liegt dem modderfreundlichen Produkt bei und kann nachträglich integriert werden. Gar nicht im Spiel enthalten und von uns schmerzlich vermisst: die Möglichkeit, einen Zug zurückzunehmen oder vor entscheidenden Momenten eine Schnellspeicherung durchzuführen.


Die Story ist belanglos, doof und wird unanimiert über Dialoge auf Einzelbildern präsentiert.


Diese Bonuskarte ist wie ein Schachbrett aufgebaut. Die Einheiten behalten aber ihre normalen Eigenschaften.

Wolfgang meint



„Wie in der Redaktion: Hier regiert die Dummheit!"

Mein Vorurteil ▸ Ein Runden-Strategiespiel nach **Battle Isle**-Vorbild? Das kann nur gut werden!

Gut und motivierend ist **Future Wars** auf jeden Fall. Durch dumme Bugs, eine seltsam doofe KI und fragwürdige Designentscheidungen verspielen die Entwickler aber viel Potenzial. Ich hoffe auf einen rundum verbesserten Teil 2!

Wertung

PRO
- Simples, klassisches Spielprinzip
- Tolle Modifikationsmöglichkeiten
- Level-Editor mitgeliefert

CONTRA
- Kurze Solokampagne, kaum Einheiten
- Unübersichtliche Benutzerführung
- Doofe Standard-KI

GRAFIK	6
SOUND	5
STEUERUNG	5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	54

Anzeige

ALTERNATE
HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT

Komplett-PC für Spieler

PCG-PC Editors Choice 1

Beim schnelllebigen PC-Markt ist es nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Die Redakteure aus der Hardware-Abteilung haben sich daher zusammengesetzt und den aus ihrer Sicht optimalen Preis-Leistungs-PC für Spieler zusammengestellt.

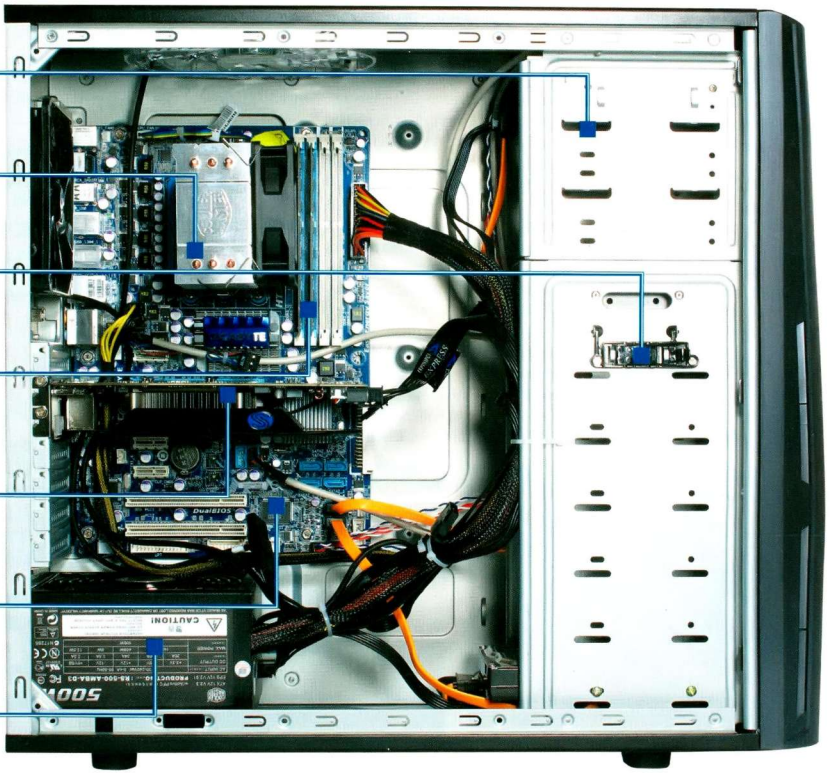


Rechner aus Discountmärkten haben immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Anders sieht es beim PCG-PC Editors Choice 1 aus, denn hier wissen Sie bereits vor dem Kauf genau, welche Komponenten verbaut wurden, wie schnell der Rechner arbeitet und wie laut das Gerät ist. Natürlich wurde der PC-Games-PC speziell auf PC-Spieler abgestimmt. Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 799 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 879 Euro erwerben. ❑

PCG-PC EDITORS CHOICE 1

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice1
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	AMD Phenom II X4 965
Grafikkarte	Radeon HD 5770
Mainboard	Gigabyte GA-MA770T-UD3
Festplatte	Western Digital WD5000AAKS 500 GB
Speicher	4 GB DDR3-1333 (Kit)
Netzteil	Cooler Master Silent Pro M500
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3
Gehäuse	Thermaltake Element T VK90001N2Z
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,7 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,8 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	105 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 192 Watt
Far-Cry-2-Benchmark	41,4 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	16.197 Punkte
3D Mark Vantage	P9.825
Preis ohne Betriebssystem	**€ 799,-***
Preis mit Windows 7	**€ 879,-* (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 11.03.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.



GEHÄUSE/BRENNER | Der LG-Brenner GH-22NS kommt im Thermaltake-Element-TVK90001N2Z-Gehäuse zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der AMD Phenom II X4 965 läuft mit 4 x 3.400 MHz und wird vom Cooler Master Hyper TX3 gekühlt. Zwei Gehäuselüfter befinden sich im PC.

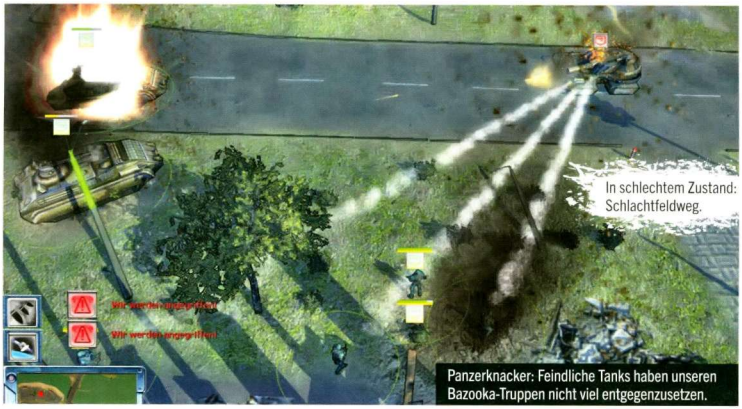
FESTPLATTE | Die Samsung F3 HD502HJ mit 500 GByte ist schnell, leise und bietet ausreichend Platz.

DDR3-RAM | 4 GB DDR3-1333-Speicher werden im PCG-PC Editors Choice 1 verbaut.

GRAFIKKARTE | Eine Radeon HD 5770 mit 1.024 MiByte Speicher kommt in diesem PC zum Einsatz. Auch hier wird auf einen niedrigen Lärmpegel geachtet.

MAINBOARD | Beim Mainboard haben wir uns für das Gigabyte GA-MA770T-UD3 entschieden, das den Sockel AM3 unterstützt.

NETZTEIL | Das verwendete Cooler Master Silent Pro M500 bietet ausreichend Reserven. Dadurch dreht der Lüfter auch im 3D-Modus kaum hoch.



Panzerknacker: Feindliche Tanks haben unseren Bazooka-Truppen nicht viel entgegenzusetzen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	30.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, die deutsche Version wurde nirgendwo geschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 3GHz/Athlon64 3000+, 2 GB RAM, Geforce 8800GT/Radeon HD3870, WinXP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Spielmodus Gefecht auf vier Karten für bis zu acht Spieler, per Internet oder lokalem Netzwerk

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	1

Sascha meint



„Hart an der Schmerzgrenze. Aua."

Mein Vorurteil ▸ Hm, RTS? Ach, dieses einst so tolle Genre, das **C&C 4** gerade getötet hat.

Chronostorm ist kein Totalausfall, aber Wegfindung, dumme KI, taktische Anspruchslosigkeit und diverse Bugs zerren doch sehr an den Nerven. Da helfen auch das nette Cell-Shading und die Zeitmanipulationen nicht mehr viel.

Wertung

PRO
- Interessante Zeitspielereien
- Stil und Setting noch unverbraucht

CONTRA
- Wegfindung & KI mangelhaft
- Nervige Logikfehler
- Technik setzt bereits Rost an
- Kaum taktischer Anspruch

GRAFIK 5
SOUND 5
STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	--

Chronostorm: Conflict of Time

Der Zeit hinterher

Genre: Strategie | **Entwickler:** Buka Entertainment | **Hersteller:** The Games Company

Text: Sascha Lohmüller

Zeitspielereien und dumme KI? Willkommen bei Chronostorm.

Russland führt Krieg gegen China! Dieses Szenario liegt dem Echtzeitstrategie-Spiel **Chronostorm: Conflict of Time** zugrunde. Zudem bedienen Sie sich diverser Manipulationen der Zeit, etwa kurzer Zeitstopps.

Basisarbeit

Genretypisch errichten Sie je nach Mission Gebäude, produzieren Einheiten und tilgen den Gegner von der Karte. Ressourcen erhalten Sie durch Ihr Hauptgebäude und die Einnahme von Bunkern. Ihr Einheitenlimit wird durch den Energievorrat bestimmt, den Sie mit dem Bau von Kraftwerken aufstocken können. Schon während der ersten Missionen werden aber die Schwächen von **Chronostorm** deutlich. Die Wegfindung schickt Ihre Einheiten kreuz und quer über die Karte, als Ausgleich dafür fahren Panzer gern durch Wände und Zäune. Gegner und eigene Einheiten reagieren nur selten, falls nebenan etwas zu Klump geschossen wird, teilweise nicht mal, wenn sie selbst getroffen werden. Geben Sie mehreren Einheiten einen Befehl, kann es vorkommen, dass Ihre Truppen stur stehen bleiben. Setzen sie sich doch mal in Bewegung, so parken sie am Zielort erst mal mühselig ein. Auch dann, wenn sie dabei von Feinden beharkt werden. Schlussendlich fehlt jeglicher taktischer Anspruch, sodass Sie meist nur auf gut Glück eine Übermacht über die Karte jagen und hoffen, dass Ihre Einheiten ankommen. Diese Probleme sind den Entwicklern bekannt und sollen zumindest teilweise durch Patches behoben werden. In unsere Beurteilung fließt das natürlich nicht ein, ebenso wenig wie der Mehrspielermodus, der mit unserer Version noch nicht funktionierte, aber spaßiger als die Kampagne ausfallen dürfte.

Comic-General

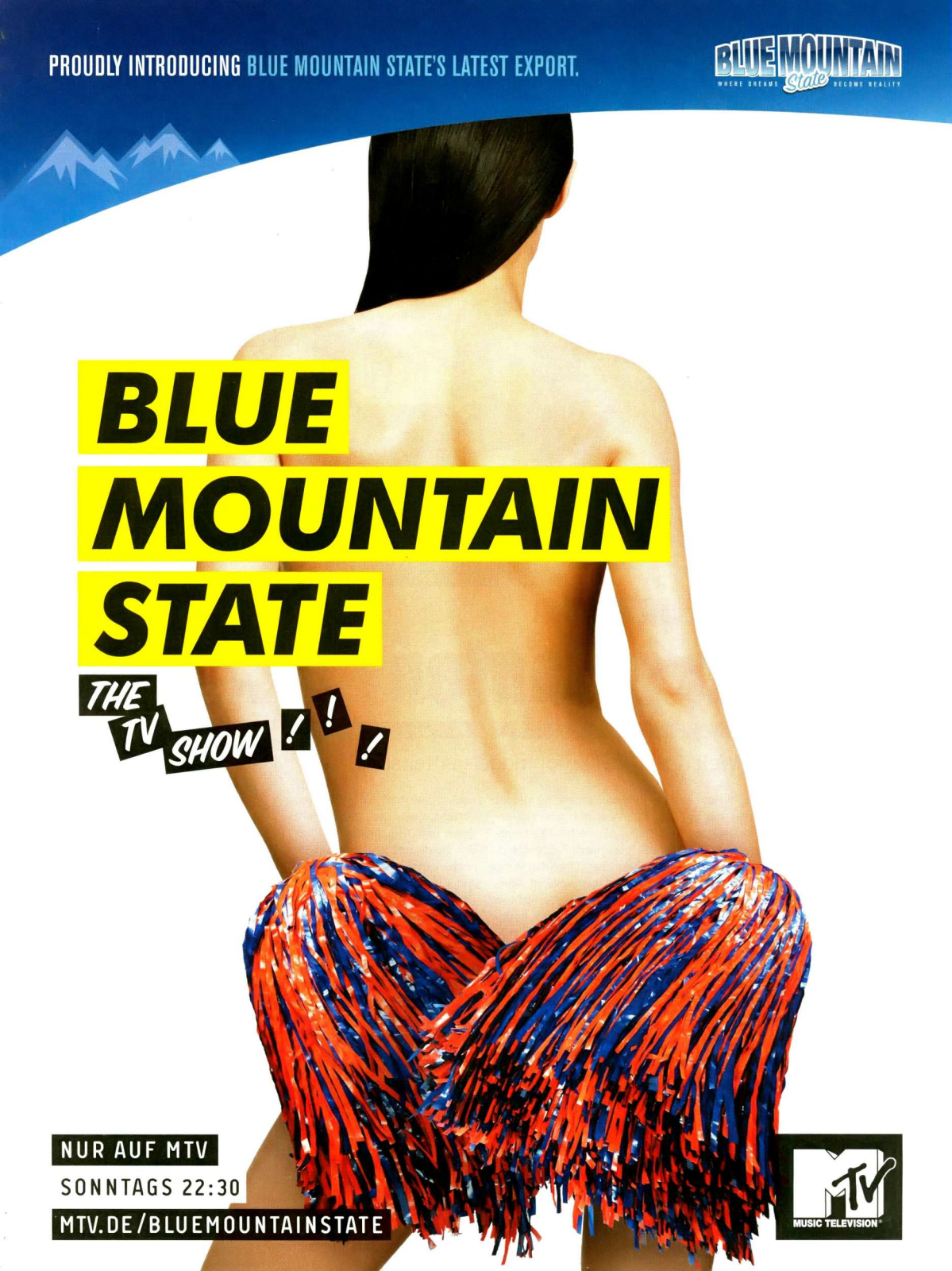
Für Abwechslung im Strategie-Genre sorgt hingegen die Grafik. **Chronostorm** setzt auf eine Cel-Shading-Optik, also auf comicartige Ränder. Leider nagt der Zahn der Zeit an der Engine, schließlich erschien das Spiel schon 2008 in Russland. Trotz der gelungenen Vertonung reiht sich **Chronostorm** daher auch nur im Mittelmaß ein.


Trostlos: Missionsbeschreibungen finden in Textfenstern oder in Spielgrafik statt. Beides wirkt trist.


Einschlagsgefahr: Artillerie hat eine enorme Reichweite und zerlegt selbst große Gegnergruppen mühelos.

PROUDLY INTRODUCING BLUE MOUNTAIN STATE'S LATEST EXPORT.

BLUE MOUNTAIN State
WHERE DREAMS BECOME REALITY



BLUE MOUNTAIN STATE

THE TV SHOW!!!

NUR AUF MTV

SONNTAGS 22:30

MTV.DE/BLUEMOUNTAINSTATE

MTV MUSIC TELEVISION

Schrott des Monats

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Anspruchsvoll? Um beim „Tokyo Girls"-Shooting Lob vom Fotografen zu bekommen, brauchen Sie die richtige Pose.

Geschmacksfrage: lila Stuhl im Wohnzimmer.

Waldfrosch: Es ist egal, was Sie anziehen – Hauptsache, Sie wählen aus zehn verschiedenen Kulissen die richtige.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	25.02.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	

Unser Glaube an unterhaltsame Software-Produkte ist zutiefst beschnitten!

Linda meint



*„Echt behindert: **Die Sims** für Autisten."*

Mein Vorurteil ▸ Alle Spiele für Frauen sind anspruchslos, monoton und pink.

Wenn Sie sich schon mit einem Lichtschalter überfordert fühlen, sind Sie hier genau richtig: Je bunter die Farbwahl des Make-ups und je unpassender die Kleidung, desto zufriedener ist Ihr Fotograf.

Germany's Next Topmodel 2010

Dumm gelaufen

Genre: Simulation | Entwickler: Seven One Intermedia | Hersteller: SevenGames

Text: Linda Remer

Die fabelhafte Welt der Bulimie: Topmodels unter sich.

Wie heiße ich? Wer bin ich? Und warum genau wollte ich noch mal aussehen wie ein Model? Das werden Sie sich höchstwahrscheinlich fragen, wenn Sie die ersten fünf Minuten **Germany's Next Topmodel** hinter sich haben. Mit einem Rudel gebräunter Einzeller lungern Sie in einem Loft herum und Ihr Tag besteht aus Schminken und Anziehen. Nachdem Sie das erledigt haben, können Sie sich die Haare machen und auf dem Stepper von Ihrem Trainer diskriminieren lassen. Das alles in Form von herausforderungslosen Minispielen, in denen Sie beweisen müssen, dass Sie Ihre Hand von rechts nach links bewegen können.

Anorexia hat viele Freunde

Dass die Sprachausgabe nur sporadisch funktioniert, ist ein Segen – und somit mehr Feature als Bug. Denn wer sich schon immer wünschte, eine schlanke, grenzdebile Prostituierte abzuschleppen (die darüber hinaus den Mund hält), kommt hier voll auf seine Kosten – wäre die Dame nicht so verdammt eingeschränkt in ihren kognitiven Fähigkeiten. Dafür lässt sich das zugeschmierte Gesicht in Sekundenschnelle unter Brille und Hut verstecken.

Wenn Sie versuchen, die Spielwelt außerhalb Ihrer vier Wände zu erforschen, stoßen Sie schnell an virtuelle Grenzen: Der einzige Ausgang des Lofts ist ein Ein-Weg-Fahrstuhl, der höchstens Ihren Stylisten in das Loft – Sie aber nicht hinausbringt. Bei dem Versuch, die anderen Mädels mit zickigen Antworten zum Weinen zu bringen (um wenigstens etwas Spielspaß zu erleben), werden Sie nach spätestens zwei Minuten unterbrochen: Die „Jury" droht Ihnen mit Disqualifikation. Wurden Sie disqualifiziert, dürfen Sie noch einmal von vorne beginnen. Juhu!

Liegt Ihr IQ über dem eines Silikon-Implantats, werden Sie den Sinn dieses Spiels nicht erfassen. Haben Sie die Bulimikerin mit den Klamotten aus dem Altkleidercontainer durch das Tutorial geprügelt, stellen Sie fest, dass Sie das Loft so schnell nicht verlassen werden – eine Flucht ist nur durch Alt + F4 möglich. Und wo sich die spärlich gekleideten Damen im Vorgänger beim Catwalk wenigstens auf die Nase legen konnten, hielt man sich in der 2010er-Version an die Vorgaben von Travestie International: No pixels should be harmed in the making of this game.

Wertung

PRO

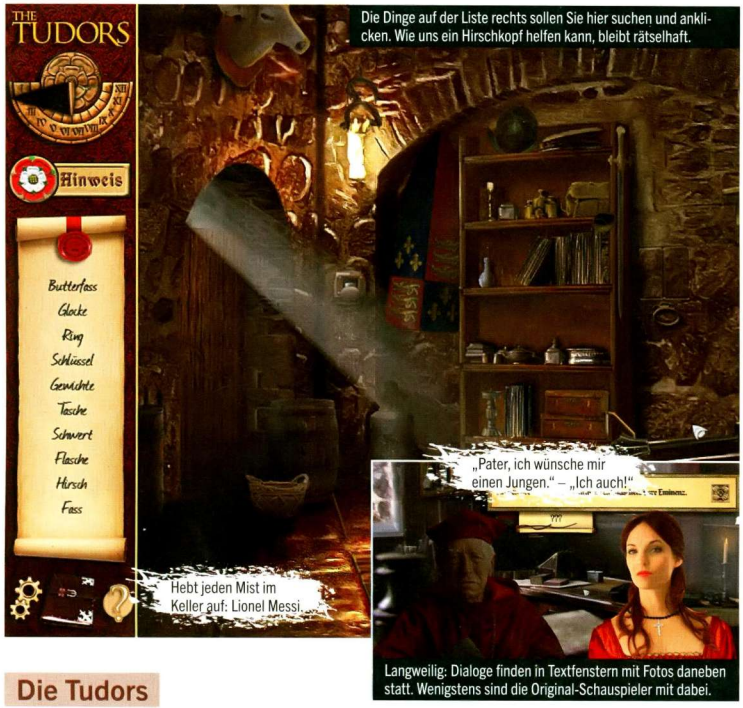
- Die Packung ist pink

CONTRA

- Die Packung ist pink
- Brechreizerregende Soundkulisse
- Monotoner Spielverlauf
- Völlig überzogener Preis
- Absolut lieblose Grafik

GRAFIK	2
SOUND	1
STEUERUNG	2

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
15	--



Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	28.02.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja! Alle Videosequenzen und die Sprachausgabe wurden anscheinend weggekürzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1 GHz Prozessor, 512 MB RAM, 32 MB Grafikkarte, Windows XP / Vista / 7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wenn es einen Mehrspieler-Modus geben würde, müsste man sowieso erst jemanden finden, der das Spiel noch mag. Guter Witz.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Sascha meint



„Genau wie die Serie, nur ohne Bild und Ton"

Mein Vorurteil ▸ Adelsfamilien sind inzestgeplagte Brutstätten des abgrundtief Bösen!

Anspruchslose Wimmelbildspiele und Casual-Rätselchen sind was für die Mittagspause, es gibt allerdings auch kostenlose Varianten im Netz. Ob einem die Serienlizenz zehn Euro wert ist, muss jeder selber wissen.

Die Tudors

Tadel für den Adel

Genre: Adventure-Suchbild-Gedöns | Entwickler: Merscom Games | Hersteller: Purple Hills

Text: Sascha Lohmüller

Lizenzspiele sind eine tolle Erfindung und der Mond ist rot.

Wie das bei erfolgreichen TV-Serien so ist, lässt ein passendes Spiel meist nicht lange auf sich warten, so geschehen nun auch bei den **Tudors**. Nicht zu verwechseln mit den **Ludolfs**, obwohl es sicher interessanter gewesen wäre, mit dicken Männern über einen Open-World-Schrottplatz zu wackeln.

Frauensache

In **Die Tudors** hingegen verkörpern Sie eine junge Frau namens Elena Sedgrave, die zu Zeiten des englischen Königs Heinrich VIII. eine Verschwörung aufdeckt. Um die Geschichte voranzutreiben, lösen Sie diverse Such- und Kombinier-Rätsel. Meist sollen Sie auf viel zu dunklen Bildern diverse Gegenstände suchen, die auf eine Liste am linken Bildschirmrand gekritzelt sind. Was Sie bei diesen sogenannten Wimmelbildspielen jedoch sicherlich nicht finden, ist eine irgendwie geartete Form von Logik. So packt die gute Elena für einen Paris-Kurztrip beispielsweise eine zentnerschwere Büste, einen Elchkopf und eine Libelle in ihren Koffer. An anderer Stelle sollen wir einen Diener entlasten, der angeblich Schmuck gestohlen hat. Dabei ist der ganze Kram doch nur im Garten verstreut und an Mauern getackert! Natürlich! Wie das in Adelsfamilien nun mal so ist! Hin und wieder kombinieren Sie auch in der Art klassischer Adventures Dinge miteinander. Benutze Papier mit Türschlitz, benutze Draht mit Schlüsselloch, nehme Papier mit Schlüssel darauf. Sollten Sie sich von diesen Passagen intellektuell überfordert fühlen, können Sie sie per Mausklick einfach überspringen. Wir raten in diesem Fall jedoch eher dazu, den Rechner auszulassen, bevor Sie Ihre Zelle abfackeln – und dieses Heft zur Seite zu legen, bevor Sie sich an den Rändern die Pulsadern aufschneiden.

Technik, die entgeistert

Technisch macht das Spiel nicht viel verkehrt, was daran liegt, dass es einfach nichts macht. Das Spiel findet in Standbildschirmen statt, Dialoge laufen in Textfenstern ab und an Geräuschen hört man lediglich knarzende Türen, Hintergrundgedüdel und das „Ping" der Fehlermeldung, wenn der Kack mal wieder abstürzt. Immerhin werden Fotos der realen Schauspieler verwendet. Kurzum: Sind Sie Fan der Serie, gratulieren wir zu Ihrem ersten Spiel und hoffen, man hilft Ihnen bei der Installation, für den Rest gilt: Finger weg!

Wertung

PRO
- Pinke Hülle im Wald gut sichtbar

CONTRA
- Geringer spielerischer Anspruch
- Unlogische Rätsel
- Kaum Sound, kaum Animationen
- Gähnend langweilige Story
- Trotz Serienlizenz kaum Atmosphäre

GRAFIK	5
SOUND	3
STEUERUNG	4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
29	--

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
April 2010		
Black Sails: Das Geisterschiff	Astragon	22. April
Fireburst	Black Inc.	29. April
GTA IV: Episodes from Liberty City	Rockstar Games	16. April
Mount & Blade: Warband	Koch Media	16. April
Necrovision 2: Lost Company	The Games Company	27. April
Pole Position 2010	Kalypso Media	29. April
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	29. April
Sam & Max Season 3: Ep. 1 - The Penal Zone	Telltale Games	15. April
Mai 2010		
Alpha Protocol	Sega	28. Mai
Blur	Activision Blizzard	28. Mai
LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Bros. Interactive	28. Mai
Lost Planet 2	Capcom	18. Mai
Pure Football	Ubisoft	13. Mai
SBK X Superbike World Championship	Codemasters	28. Mai
Split/Second	Disney Interactive Studios	20. Mai
Tropico 3: Absolute Power	Kalypso Media	13. Mai
Juni 2010		
Angeln 2010	astragon	25. Juni
Die Sims 3: Traumkarrieren	Electronic Arts	Juni
FIFA Online	Electronic Arts	Juni
Haunted	HMH	Juni
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	3. Juni
R.U.S.E.	Ubisoft	3. Juni
Toy Story 3: Das Videospiel	Disney Interactive Studios	15. Juni
Außerdem im 2. Quartal 2010		
Battlefield 1943	Electronic Arts	2. Quartal
Darksiders	THQ	2. Quartal
Demolition Company	astragon	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
Singularity	Activision Blizzard	2. Quartal
Two Worlds 2	Zuxxez Entertainment	2. Quartal



Alpha Protocol

Segas Spionage-Mix aus Rollenspiel und Shooter, der den Fokus auf freie Story-Entscheidungen legt und in dem Sie die Rolle des CIA-Spezialisten Michael Thornton übernehmen, kommt Ende Mai in den Handel. Wer Rollenspiele und TV-Serien wie **Alias** und **Mission Impossible** mag, sollte sich den Titel vormerken.



Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Eine Umfrage von Ubisoft hat ergeben, dass viele Fans der **Prince of Persia**-Reihe nach dem Neustart der Serie jetzt lieber **God of War** spielen, weil sie es herausfordernder finden. **Die vergessene Zeit** soll sich daher wieder eher an den alten Teilen orientieren. Wir warten gespannt auf Juni!

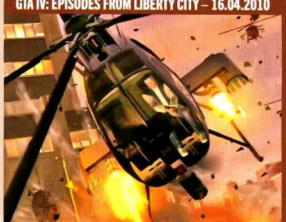
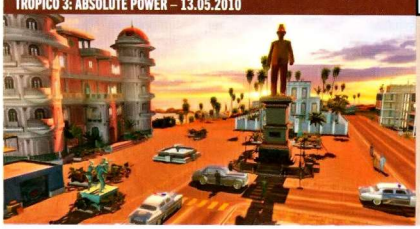


Two Worlds 2

Two Worlds 2 öffnet ein neues Kapitel in der bewegten Geschichte Antaloors. Das Rollenspiel entführt Sie in die eigene, rätselhafte Vergangenheit und verspricht überraschende Wendungen. **Two Worlds 2** erscheint in drei verschiedenen Versionen: als Standard-Version, als Premium-Edition und als Royal-Bundle.

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
	Happy Birthday Herbert Arthur Wiglev Clamor Grönemeyer feiert seinen 54. Geburtstag. Ihm haben wir Hits wie „Bochum" und „Mensch" zu verdanken. Wir verneigen uns in Ehrfurcht.			**Heute neu!** • Sam & Max: Season 3 – Episode 1: The Devil's Playhouse	**Heute neu!** • GTA IV: Episodes from Liberty City • Mount & Blade: Warband	
11.04.	12.04.	13.04.	14.04.	15.04.	16.04.	17.04.
		BLACK SAILS: DAS GEISTERSCHIFF – 22.04.2010 		**Heute neu!** • Black Sails: Das Geisterschiff	**GTA IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY – 16.04.2010** 	
18.04.	19.04.			22.04.		
NECROVISION 2: LOST COMPANY – 27.04.2010 		**Heute neu!** • Necrovision 2: Lost Company		**Heute neu!** • Fireburst • Pole Position 2010 • Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction		
25.04.	26.04.	27.04.	28.03.	29.04.	30.04.	01.05.
Grenzwertig Am 2. Mai 1989 öffnet Ungarn seine Westgrenze und rupft die Grenzbefestigungen zu Österreich aus der Erde. Der eiserne Vorhang fällt – die DDR-Bürger packen Koffer.			**SPLINTER CELL: CONVICTION – 29.04.2010** 		PC ACTION **PCA 6/2010 Für Abonnenten** Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 06/10 im Briefkasten liegen haben.	
02.05.	03.05.	04.05.				08.05.
TROPICO 3: ABSOLUTE POWER – 13.05.2010 			PC ACTION **PCA 6/2010 Im Laden** Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens.	**Heute neu!** • Pure Football • Tropico 3: Absolute Power		
09.05.	10.05.	11.05.	12.05.	13.05.	14.05.	15.05.

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: Bad Company 2**
Entwickler: Dice | Spielspaß: 90%*

5 **Battlefield 2142**
Entwickler: Dice | 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 **Die Siedler 7**
Entwickler: Blue Byte | Spielspaß: 84%

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 BESTEN KUHSPIELE



1 **Resident Evil 5**
Entwickler: Capcom
Kuh-Counter: 1 (aber dafür hübsch)
Sheva ist oftmals eine echt dumme Kuh. Aber wenigstens sieht sie dabei gut aus!

2 **World of Warcraft**
Entwickler: Blizzard | Kuh-Counter: Eine ganze Rasse

3 **Diablo 2**
Entwickler: Blizzard | Kuh-Counter: Unzählige

4 **James Bond: Ein Quantum Trost**
Entwickler: Activision | Q-Counter: 1

5 **Mein eigener Bauernhof**
Entwickler: Rondomedia | Kuh-Counter: Ne Handvoll

Diese Spiele sind derzeit angesagt!

Saturn Top 10
DEUTSCHLAND

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
2. ASSASSIN'S CREED 2			
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%
3. COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT			
ENTWICKLER	EA Los Angeles	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	71%*
4. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
5. DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	87%
6. NAPOLEON: TOTAL WAR			
ENTWICKLER	The Creative Assembly	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Sega	WERTUNG	87%
7. ANNO 1404: VENEDIG			
ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
8. DAWN OF WAR 2: CHAOS RISING			
ENTWICKLER	Relic Entertainment	TEST IN	04/10
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	87%
9. DIE SIEDLER 7			
ENTWICKLER	Blue Byte	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	86%*
10. METRO 2033			
ENTWICKLER	4A Games	TEST IN	04/10
HERSTELLER	THQ	WERTUNG	85%

[Quelle:] SATURN

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
3. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
4. MASS EFFECT 2			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%
5. GRAND THEFT AUTO 4			
ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%
6. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	94%
7. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
8. LEFT 4 DEAD 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
9. BIOSHOCK 2			
ENTWICKLER	2k Marin	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	89%
10. RISEN			
ENTWICKLER	Piranha Bytes	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Deep Silver	WERTUNG	86%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



Der Shooter von Dice ist auch diesen Monat der absolute Favorit der Redaktion. Interessierte lesen unseren tollen Mehrspieler-Nachtest ab Seite 90.

ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*

2. POKÉMON HEARTGOLD EDITION			
ENTWICKLER	Nintendo	TEST IN	CPS spielt den Mist (Emulator)
HERSTELLER	Nintendo	WERTUNG	... und ist Schuld am Voting.
3. DIE SIEDLER 7			
ENTWICKLER	Blue Byte	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	86%*
4. DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	87%
5. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY (BETA)			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	-
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	-

* 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.

Abgreifen können Sie natürlich auch diesen Monat etwas. Passend zur momentanen Euphorie rund um **Battlefield: Bad Company 2** verlosen wir einen schnieken ferngesteuerten Helikopter passend zum Spiel.

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!



Was gibt es Schöneres als bei tollem Frühlingswetter auf einer Wiese mit einem ferngesteuerten Heli zu spielen? Bier und Bikinis vielleicht, aber sonst nix!

Top-Entwickler

Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

EA Dice

Gegründet: 1988 | **Firmensitz:** Stockholm, Schweden | **Website:** www.dice.se

Die Könige der Mehrspieler-Shooter!

Text: Jürgen Krauß



Wer zurzeit nicht **Bad Company 2** spielt, ist eine uncoole Sau. Oder mag keine Mehrspieler-Shooter – ist also eine uncoole Sau. Sie verstehen schon.

Wer an EA Dice (Electronic Arts Digital Illusions Creative Entertainment) denkt, denkt zuallererst wahrscheinlich an die **Battlefield**-Reihe (**2**, **2142**, **Heroes**, **Bad Company**, **Northern Strike**, **Road to Rome**, **Secret Weapons of WWII**, **Vietnam**, **Modern Combat**, **Bad Company 2**, **1942**, **1943** – nur um alle Titel und Erweiterungen rund um **Battlefield** einmal in willkürlicher Reihenfolge aufzuzählen). Wer etwas überlegt, dem dürfte auch noch das 2009 erschienene **Mirror's Edge** einfallen. Dass die alten Schweden aber schon seit 1992 im Geschäft sind und ihre lang anhaltende Karriere mit Flipper-Simulationen wie **Pinball Dreams** und **Pinball Fantasies** begannen, daran denkt heute wohl kaum jemand mehr.

So sieht Erfolg aus!

Am 4. März 2010 veröffentlichte EA Dice mit **Bad Company 2** mit laut eigenen Angaben über 2,3 Mio. verkauften Exemplaren einen der erfolgreichsten Ableger der **Battlefield**-Serie (**Battlefield 2**: etwa 2,25 Mio.; Stand: 2006). Seitdem wurden online schon über 81 Milliarden Erfahrungspunkte verdient und 43 Mio. Waffen freigeschaltet. Bis zum 21. März wurden insgesamt rund 2,9 Mio. Stunden online gespielt. Verrückt!

Entwicklungshilfe

Dice ist ein alter Hase im Geschäft und entwickelte schon 1992 Flipper-Simulationen für PC und Amiga. Nein, das hat mit Delfinen nichts zu tun.

- Pinball Dreams, 1992
- Motorhead, 1998
- Codename: Eagle, 1999
- Barbie Groovy Games, 2002
- Battlefield 1942, 2002
- EA Sports V8 Challenge, 2002
- Battlefield: Vietnam, 2004
- Battlefield 2, 2005
- Battlefield 2142, 2006
- Battlefield: Bad Company, 2008
- Mirror's Edge, 2008
- Battlefield Heroes, 2009
- Battlefield 1943, 2009
- Medal of Honor (MP), 2010

1. EA DICE



Das gab's:
Überraschung! Nicht einmal Dice hatte mit dem Erfolg von **Bad Company 2** gerechnet, weshalb anfangs die Server kaum erreichbar waren.

Das gibt's bald:
Na, hoffentlich doch **Mirror's Edge 2** oder **Battlefield 3** – oder beides.

▲ (8)	Firmensitz: Schweden	Gründung: 1992	Top-Titel Battlefield 2

2. VALVE



Das gibt's bald:
Endlich ist es offiziell! **Portal 2** ist in der Mache. Vollpreis-Koop-Physik-Action!

▲ (5)	Firmensitz: USA	Gründung: 1996	Top-Titel Half-Life 2

3. BIOWARE



Das gibt's bald:
Ein Countdown auf der Webseite lässt eine baldige Neuankündigung vermuten.

▼ (1)	Firmensitz: USA	Gründung: 1995	Top-Titel Mass Effect

4. INFINITY WARD



Das gibt's bald:
Der erste DLC zu **Modern Warfare 2** steht in den Startlöchern.

▼ (2)	Firmensitz: USA	Gründung: 2002	Top-Titel Call of Duty

5. BETHESDA SOFTWORKS



Das gibt's bald:
Bald kommt **Fallout: New Vegas**! Olé, olé, Black Jack und Nut…

▲ (6)	Firmensitz: USA	Gründung: 1985	Top-Titel Oblivion

6. UBISOFT MONTREAL



Das hätt's geben sollen:
Beinahe hätten wir das tolle **Splinter Cell: Conviction** testen dürfen.

▲ (9)	Firmensitz: Kanada	Gründung: 1997	Top-Titel Far Cry 2

7. 2K CZECH



Das gibt's bald:
Mafia 2! Geben Sie sich die Vorschau im Heft und das Video auf DVD!

■ (7)	Firmensitz: Tschechien	Gründung: 1997	Top-Titel Mafia

8. BLIZZARD



Das gibt's bald:
Der Winter ist vorbei, keine Schneestürme mehr zu erwarten. Dafür aber **Starcraft 2**.

▼ (3)	Firmensitz: USA	Gründung: 1991	Top-Titel Diablo 2

9. ROCKSTEADY



Das gibt's bald:
Arkham Asylum 2 – und wir von der PCA freuen uns schon tierisch drauf!.

▲ (14)	Firmensitz: England	Gründung: 2004	Top-Titel Arkham Asylum

Top-Entwickler Platz 10 bis 20

Platz	Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
10	▲ (11)	**Codemasters, England**	Details zu **F1 2010** finden Sie auf Seite 76 in diesem Heft! Außerdem hat Codemasters kürzlich den Action-Kracher **Bodycount** angekündigt – vorerst zwar nur für Konsole, aber wir hoffen mal das Beste.	
11	▼ (4)	**Rockstar North, Schottland**	Ja, Rockstar ist der König der Entwickler, aber wer nicht im Gespräch bleibt, rutscht hier gnadenlos nach unten. Wo bleibt die Ankündigung von **GTA 5**? Wir hoffen mal schwer auf die diesjährige E3.	
12	▲ (13)	**Gearbox Software, USA**	Nach dem ansehnlichen Erfolg von **Borderlands** und den mittlerweile drei fertiggestellten DLCs könnte sich das Studio mal endlich auf **Aliens: Colonial Marines** konzentrieren. Los, Randy, an die Arbeit!	
13	▼ (10)	**Crytek, Deutschland**	Ständig erreichen uns Meldungen zur neuen, (mal wieder) revolutionären Grafik-Engine inklusive 3D-Modus – langweilig, wir wollen endlich etwas mehr von **Crysis 2** sehen. Wo bleibt das Spiel?	
14	▼ (12)	**Id Software, USA**	Auch wenn es derzeit keine neuen Infos zu **Doom 4** oder **Rage** gibt, lässt id immerhin den Starttermin der Hausmesse QuakeCon 2010 verlauten: 12. August. Spätestens dann erwarten wir echte **Doom 4**-News!	
15	■ (15)	**Epic Games, USA**	Auch wenn es noch nicht offiziell bestätigt wurde: Angeblich arbeitet man bei Epic derzeit fleißig an **Gears of War 3** und einer verbesserten Version der Unreal-Engine. Warum die Geheimniskrämerei?	
16	▲ (18)	**Remedy Entertainment, Finnland**	Entweder wurde Kollege Fischers Vorschau aus der letzten Ausgabe gekauft oder **Alan Wake** könnte wirklich gut werden. Fehlt nur noch die Ankündigung, dass es auch für den PC erscheint.	
17	▲ (20)	**Creative Assembly, England**	Für **Napoleon: Total War** steht seit 10. März eine Demo-Version auf Steam bereit. Aber keine Sorge, Hobbystrategen mit Hang zum Größenwahn (und/oder zur Kleinwüchsigkeit) können bedenkenlos zugreifen.	
18	▼ (17)	**Capcom, Japan**	Möglicherweise aus rein wirtschaftlichen Gründen verschieb Capcom große Teile seines Line-ups (**Lost Planet 2**, **Super Street Fighter 4** u. a.) aufs nächste Geschäftsjahr. Das beginnt am 1. April 2010.	
19	▲ (23)	**Splash Damage, England**	Auch wenn es nicht wirklich etwas Neues zu berichten gibt: **Brink** hat uns bei dem Vor-Ort-Termin im letzten Jahr so gefallen, dass wir das hier mal wieder lobend erwähnen müssen.	
20	▼ (19)	**Irrational Games, USA**	Langsam, aber sicher rutscht das **Bioshock**-Studio immer weiter ab. Warum? Wir wissen einfach nicht, was die Jungs gerade so treiben. Hey, Irrational, lasst euch endlich mal in die Karten schauen!	

Top-Entwickler Platz 21 bis 30

Platz	Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
21	▲ (NEU)	**CD Projekt, Polen**	Dass **The Witcher 2: Assassins of Kings** bald kommt, war ja längst bekannt, jetzt aber hauten die Polen von CD Projekt einen Debüt-Trailer raus, der allen den Unterkiefer nach unten klappen ließ. Olé!	
22	▼ (16)	**Raven Software, USA**	Was geht bei euch ab, Raven? Die letzte Meldung auf euerer Webseite stammt aus den Zeiten kurz nach ~~dem Kalten Krieg~~ der Veröffentlichung von **Wolfenstein**. Was treibt ihr eigentlich seitdem?	
23	▲ (NEU)	**Avalanche Studios, Schweden**	**Just Cause 2** steht in den Läden und auch wenn die Gegner-KI und die Abwechslung noch nicht ganz stimmen, ist es doch beeindruckend, was die hauseigene Engine auf den Bildschirm zaubert. Good clean fun!	
24	▲ (27)	**Related Designs, Deutschland**	Manno, manno, schon wieder ein **Anno 1404**? Und es ist auch noch gut? Mit dem Add-on **Venedig** setzt das deutsche Studio die Erfolgsserie gelungen fort – aber das wissen Sie ja schon aus dem letzten Heft.	
25	▲ (NEU)	**Day 1 Studios, USA**	Was, wer bist du denn? Die Köpfe hinter **FEAR 3** (siehe unsere Titelstory) brachten schon den ersten Teil der Serie auf Xbox 360 und PS3 und bastelten mit **Fracture** einen recht passablen Konsolen-Shooter.	
26	▼ (25)	**2k Marin, USA**	Werkeln die Jungs und Mädels aus dem kalifornischen Novato vielleicht längst am dritten Teil des Unterwasser-Abenteuers **Bioshock**? Wir wissen es nicht genau, hoffen aber auch hier auf eine Auflösung auf der E3.	
27	▲ (NEU)	**4A-Games, Russland**	Ob das gelungene **Metro 2033** reicht, um die russischen Entwickler dauerhaft im Gespräch zu halten? Vermutlich nicht, aber vier Wochen Ruhm auf diesem Platz 27 haben sie allemal verdient!	
28	▲ (NEU)	**Blue Byte, Deutschland**	Es gibt mal wieder ein neues **Siedler**. Und Teil 7 ist mal wieder total niedlichklickibuntikleinimännchenumherscheuiuiuiuiuiuieieieeitollitolliknuffiputzigsüß. Müssen wir mehr sagen?	
29	▼ (26)	**Piranha Bytes, Deutschland**	Ja, **Risen** ist draußen und es ist gut. Ziemlich gut sogar. Aber wie geht es weiter im Hause Piranha Bytes? Kommt vielleicht ein Add-on? Die Webseite ist mit Stand Oktober 2009 auch nicht sonderlich aktuell.	
30	▼ (24)	**Electronic Arts Los Angeles, USA**	Bei EA Los Angeles wird gerade am neuen, höchst vielversprechenden **Medal of Honor** gefeilt. Das kürzlich erschienene **Command & Conquer** ringt uns dagegen nicht gerade Freudentränen ab.	

Was vergessen?

Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Nordrumänien unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

Was gibt's Neues im Kino, auf Konsole oder im CD-Regal?



Lost Planet 2



Sinnvolle Neuerungen oder dasselbe in Grün, Grau und Braun?

XBOX 360/PS3 Zehn Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils verschlägt es Sie in **Lost Planet 2** erneut auf den Planeten E.D.N. III. Auf dem vereisten Planeten hat das Tauwetter eingesetzt und unter dem Schnee kamen unterschiedliche Landschaften zum Vorschein. Gleich zu Beginn erkunden Sie in einen Dschungel, später in eine Wüste und einen Unterwasser-Level. Die Handlung ist wieder japanischer Blödsinn, aber irgendwie auch unterhaltsam.

Alter Hut

Am Spielkonzept des Vorgängers hat sich nichts verändert. Sie ballern, was das Zeug hält, kämpfen sich von Datenstation zu Datenstation und aktivieren diese, um einen weiteren Teil der Levelkarte freizuschalten. Regelmäßig laufen Ihnen kleinere oder größere Akride (fiese Monster) über den Weg, die Sie plattwalzen. Die absoluten Höhepunkte sind aber fett inszenierte Bosskämpfe gegen überdimensionale Gegner, die Sie in hübscher Regelmäßigkeit bestreiten. Eine signifikante Neuerung gibt es dennoch. Capcom hat die Kampagne von **Lost Planet 2** als Koop-Shooter konzipiert, den Sie auch mit bis zu vier Freunden oder computergesteuerten Teammitgliedern angehen dürfen. Wir empfehlen Ihnen diese Hilfe sogar, denn einige Passagen in **Lost Planet 2** sind bockschwer. In so einem Fall erweisen sich die ansonsten eher konfusen KI-Kameraden als schusskräftige Unterstützung oder lenken Gegner von Ihnen ab. Ihre Widersacher gehen mal mehr und mal weniger intelligent zur Sache. Wie im Vorgänger dürfen Sie sich auch im zweiten Teil mit einem sogenannten Vital Suit in eine Art Kampfroboter verwandeln. Unschön ist das Speichersystem. Das Spiel speichert nur nach abgeschlossenen Kapiteln. Da einzelne Kapitel aber auch noch in mehrere Missionen unterteilt sind, müssen Sie komplett von vorne anfangen, wenn Sie in der letzten Mission scheitern.

Mach's mit mehreren!

Bei der Grafik leistet sich **Lost Planet 2** nur wenige Ausrutscher. Der Soundtrack ist typisch japanisch, die Sprachausgabe englisch. Knapp zehn Stunden Spielzeit bietet Ihnen die Kampagne. Im Koop-Modus bereitet diese aber eine ganze Ecke mehr Spaß. Dazu gibt es noch witzige Mehrspieler-Duelle.

Manfred Reichl

SEHR GUT


Beide Konsolenfassungen sehen gut aus, nur die Wüsten-Levels sind nicht so prall.



Im Koop-Modus mit realen Mitspielern machen Bosskämpfe besonders viel Spaß.

Precious – Das Leben ist kostbar

Achtung, Doppeldeutigkeit: schwere Kost!



Die übergewichtige Claireece lebt ein Loser-Dasein. Dabei zuzuschauen, geht einem wirklich nahe.

KINO Nur zu, nehmen Sie sich Zeit, um über das dicke Mädchen auf dem Bild zu schmunzeln. Und bewahren Sie sich das Gefühl, denn der Film ist alles andere als lustig. Viel eher ist er ein kunstvoller Schlag in Ihre Magengrube. Sie lernen darin die übergewichtige Claireece (Gabourey Sidibe) kennen, die ein Leben ohne Perspektive führt und stoisch ihr Schicksal erduldet. Vom Vater missbraucht und zwei Mal geschwängert sowie von der Mutter misshandelt, flüchtet sie sich in Tagträume. In der Schule ist sie nur körperlich anwesend. Obwohl sie bereits die neunte Klasse besucht, kann sie weder lesen noch schreiben. Doch als sie in ein alternatives Lehrprogramm gesteckt wird, gibt es erstmals in ihrem Leben Hoffnung. Der Film bleibt gnadenlos realistisch und glaubwürdig. Kitsch und Klischees? Fehlanzeige. Dadurch wirkt der Streifen extrem mitreißend. *Sebastian Stange*

SEHR GUT

Monster Hunter Tri

Nintendo bläst zur Monsterjagd!



Ein Hauch von **WoW**: Der Online-Koop-Modus bietet epische Kämpfe – und das für lau!

Wii In Japan ist die **Monster Hunter**-Serie seit Langem ein Renner. In Europa fristet die Serie, deren bisherige Titel für PSP und PS2 erschienen, ein Schattendasein. Dies soll sich Ende April mit der Wii-Fassung ändern, wenn Nintendo Sie in die gigantische Fantasy-Spielwelt des RPGs schickt, um darin die verschiedensten Monster zu erledigen und neue, noch stärkere Waffen zu schmieden. Besonders der in Fernost vielgepriesene und hierzulande sogar kostenfreie Online-Modus macht **Monster Hunter Tri** auf der Wii zu einem der heißesten Titel des Frühjahrs. Und für alle, die keinen Bock auf Bewegungssteuerung haben, gibt's das Spiel auch im Bundle mit einem Classic Controller Pro! *Thomas Eder*

HERAUSRAGEND

Cargo



DVD Ein riesiges Frachtschiff gleitet durchs All. Die Mannschaft befindet sich im Tiefschlaf, nur die Ärztin Laura macht tägliche Kontrollgänge. Bald bekommt sie das Gefühl, nicht allein zu sein … Spannender Sci-Fi-Thriller mit kleinen handwerklichen Mängeln. *Alexander Frank*

GUT

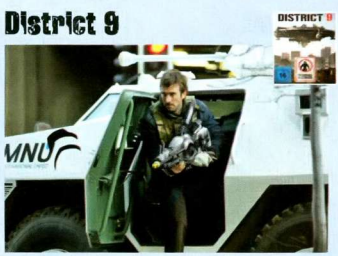
Rhapsody of Fire: The Frozen Tears of Angels



MUSIK Die italienischen Symphonic-Metaller um Multitalent Luca Turilli liefern auch mit ihrem siebten Studioalbum ein bombastisches Meisterwerk ab. Nicht ganz so ausgefeilt wie der Klassiker **Dawn of Victory**, dennoch kraftvoll. Anspieltipp: **Reign of Terror**. *Alexander Frank*

SEHR GUT

District 9



BLU-RAY Außerirdische landen ausgerechnet in Johannesburg, Südafrika, und werden dort nicht gerade freundlich behandelt. Als die Behörden ein Lager der insektoiden Aliens räumen wollen, kommt es zum Aufstand. **District 9** macht dank toller Effekte (besonders auf Blu-ray) und einer wendungsreichen Story Spaß, aber auch nachdenklich. *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Green Zone



KINO Matt Damon spielt einen Soldaten im Irak, der ganz allein eine riesige Verschwörung aufdeckt. Er spielt also Jason Bourne im Krieg. Das alles ist ziemlich wackelig gefilmt und die Story wirkt derart konstruiert und moralisch, dass man sich fast fremdschämt. *Sebastian Stange*

BEFRIEDIGEND

Triptykon: Eparistera Daimones



MUSIK Was als Nebenprojekt begann, ist mittlerweile der einzig wahre Nachfolger der Kultband Celtic Frost. Unter Führung von Sänger, Songschreiber und Gitarrist Tom Gabriel Fischer zelebriert Triptykon melodischen Black Metal – hart, aber zugleich eingängig. *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Avatar: Aufbruch nach Pandora



BLU-RAY James Camerons Meisterwerk ist der erfolgreichste Film aller Zeiten und dank toller 3D-Technik einer der besten Filme der letzten Jahre. Auf Blu-ray (und auch bei der normalen DVD-Fassung, die zeitgleich am 23. April erscheint) müssen Sie zunächst einmal auf 3D verzichten. Auch am Bonus-Material hat der Verleih für diese Veröffentlichung gespart. *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Männer, die auf Ziegen starren

Können Blicke wirklich töten?

KINO Am Titel dieses Films erkennen Sie bereits: Hier wird's albern! Die Story handelt vom erfolglosen Reporter Bob Wolton (Ewan McGregor), der im Irak einen leibhaftigen Psi-Krieger kennenlernt: Lyn Cassady (George Clooney) war in den 80ern Teil einer Spezialeinheit, die mit übermenschlichen Fähigkeiten arbeitete, etwa Fernsicht oder Gedankenlesen. Er tötete angeblich eine Ziege nur durch Anstarren. Da stellt sich für Bob und Sie natürlich schnell die Frage: Stimmt das? Eine klare Antwort gibt es leider nicht und abgesehen von ein paar netten Situationen gibt es in dieser Kriegssatire auch recht wenig zu lachen. Und damit sitzt der Film zwischen den Stühlen: nicht ernst genug für ein Drama, zu ernst für eine Komödie. Und die Handlung plätschert vor sich hin. Schade: Er hätte Potenzial gehabt! *Sebastian Stange*

BEFRIEDIGEND



George Clooney starrt im Film tatsächlich lange und ernst auf eine Ziege. Ob sie überlebt?

More Heroes 2: Desperate Struggle

Das ultimative Wii-Spiel für PCA-Leser!



Dumm-cool: der Antiheld Travis Touchdown.

Wii Was Spiele für Erwachsene anbelangt, ist die Wii nicht unbedingt die beste Adresse. Doch hin und wieder gibt es Ausnahmen, etwa das zweite **No More Heroes**. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle von Travis Touchdown, einem primitiven, sexistischen und dennoch irgendwie coolen Versager, der sich mit seinem Elektroschwert zur Spitze einer Killerrangliste „hocharbeitet". Das Besondere an **No More Heroes 2** ist der abgefahrene und kranke Stil, der wie ein Tarantino-Streifen zum Selberspielen wirkt. Neben den heftigen Kampfeinlagen mit dem Elektroschwert hat das im Mai erscheinende Action-Spiel noch eine Reihe cooler Mini-Games in Retro-Optik sowie schräge Dialoge und zweideutige Anspielungen zu bieten. *Thomas Eder*

SEHR GUT

Shutter Island

Jede Menge schlechte Laune

KINO Regie-Meister Martin Scorcese (**Casino**) präsentiert einen trostlosen Film: grau, kalt und ohne Hoffnung auf ein Happy End. **Shutter Island**, angesiedelt in den 50er-Jahren, spielt in einer Irrenanstalt auf einer abgelegenen Insel. Dorthin wird der U.S. Marshal Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio) beordert, um eine entflohene Patientin einzufangen. Sein Auftrag entpuppt sich als doppelbödiges Verwirrspiel, in dem der labile Daniels nicht nur die dunklen Geheimnisse rund um die Anstalt, sondern auch die Bedeutung seiner grausamen Albträume zu entschlüsseln versucht. Nazi-Ärzte, Menschenversuche, Schizophrenie – Scorcese greift für seinen visuell soliden, aber wenig glaubhaften Psycho-Thriller tief in die Klischeekiste. Spannende Wendungen und Überraschungen bleiben dabei leider auf der Strecke. *Felix Schütz*

BEFRIEDIGEND



Ermittler: Schon früh im Film stoßen Daniels und sein Kollege auf beunruhigende Hinweise.

Super Street Fighter 4



Der Prügelspielkönig wurde aufgemöbelt.

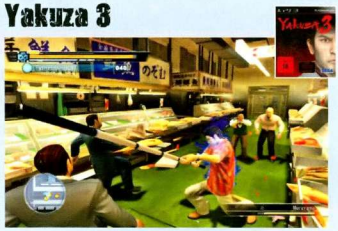


Tussi gegen Türke: Taekwondo-Kämpferin Juri und Ölringer Hakan feiern ihren Serieneinstand.

PS3/XBOX 360 Gut ein Jahr nach der Veröffentlichung von **Street Fighter 4** kommt Capcom bereits mit einer neuen Version um die Ecke. Die heißt gemäß alter Serientradition diesmal nicht „Turbo-Alpha-EX-HD-Ultimate-Edition", sondern einfach nur **Super Street Fighter 4** und kommt für schlanke 40 Euro in die Läden. Wichtigste Änderung ist die Erweiterung des Kaders auf 35 Kämpfer. Von den zehn Neuzugängen sind allerdings nur zwei wirklich taufrisch, der Rest wurde diversen Vorgängern entlehnt. Obendrein gibt's fünf neue Hintergründe, die aus **Street Fighter 2** bekannten Bonus-Stages (Autos und Fässer zu Schrott hauen), etwas Feintuning beim Balancing der alten Charaktere, eine zweite Ultra-Combo für alle Fighter sowie neue Online-Modi: Während sich zwei Mann verprügeln, dürfen bis zu sechs weitere Mitspieler live zuschauen und kräftig anfeuern. *Toni Opl*

SUPER

Yakuza 3



PS3 Leute vermöbeln, Golf spielen, zu viel trinken, Lebensmittel kaufen, mit Katzen sprechen, Mafia-Fehden austragen und nebenher weinende Waisenkinder trösten – das alles steckt in Japans Antwort auf **GTA**. Technisch mau, aber voller absurder Ideen! *Sebastian Stange*

GUT

Sonic Syndicate: We Rule The Night





MUSIK Mit neuem Sänger, unverändertem Stil und einen Tick softer präsentiert sich Sonic Syndicate auf dem vierten Album. Wie gewohnt kombinieren die Schweden gelungen melodischen Gesang mit urwüchsigem Geschrei und abwechslungsreicher Untermalung. *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Alice im Wunderland



Nein, das hat nichts mit Drogen zu tun.



Mia Wasikowska macht uns die Alice.



Die Grinsekatze kann ziemlich gut grinsen.



Johnny Depp spielt den irren Hutmacher.

KINO Gehören Sie zu den jüngeren Lesern? Fragen Sie sich vielleicht gerade: „Who the fuck is Alice?" Ja? Dann von Anfang an: **Alice im Wunderland** ist ein Kinderbuch aus dem Jahr 1865, das den meisten vor allem wegen seiner fantasievollen Charaktere und des schrullig-schrägen Wunderlandes im Gedächtnis blieb. Wen also holte man sich, um solch einen Stoff (wieder einmal) stilecht und bildgewaltig ins Kino zu bringen? Na, natürlich den König der schrägen Inszenierungen, Tim Burton (**Nightmare before Christmas**, **Beetlejuice**)! Und der machte seinen Job erwartungsgemäß gut. Nicht perfekt, aber gut. Die Schwächen, die er in Handlungsumsetzung und Charakterausprägung an den Tag legt, kann er weitesgehend durch eine liebevoll gestaltete Fantasiewelt und herrlich modellierte Charaktere übertünchen. Sollten Sie sich den Film ansehen wollen, dann unbedingt in einem 3D-Kino! *Jürgen Krauß*

GUT



Herzlichen Glückwunsch! Sie haben eines der Biester aus **Monster Hunter Tri** gefunden – mehr dazu auf Seite 7!

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



ZOTAC



499,-

Nvidia-Grafikkarte

Zotac GeForce GTX480

- Nvidia Geforce GTX480 • 700 MHz Chiptakt • 1,5 GB GDDR5-RAM
- 3.696 MHz Speichertakt • DirectX 11 und OpenGL 4.0 • Dual DVI-I, Mini HDMI



99,90

Prozessor

Intel® Core™ i3-530 Prozessor

- Sockel-1156-Prozessor • Dual-Core „Clarkdale"
- 2x 2.93GHz Kerntakt • 2x 256 KB Level-2-Cache
- 4 MB shared Level-3-Cache
- Sockel 1156

noctua
DESIGNED IN AUSTRIA



52,90

CPU-Kühler

Noctua NH-U12P SE2

- SecuFirm2™ Montagesystem für alle aktuellen Sockel (1366, 1156, 775, AM2, AM2+, AM3)
- inkl. NT-H1 Wärmeleitpaste und 2x NF-P12 120 mm Lüftern

GIGABYTE
TECHNOLOGY



129,90

ATX-Mainboard

Gigabyte GA-890XA-UD3

- AMD 790X Chipsatz • Sockel AM3
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- 4x DDR3-RAM • U-133, 6x SATA 6Gb/s RAID
- 2x USB 3.0, FireWire, Gigabit-LAN

ZOTAC



369,-

Nvidia-Grafikkarte

Zotac GTX470

- Geforce GTX470 • 607 MHz Chiptakt
- 1,2 GB GDDR5-RAM • 3.348 MHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- Dual DVI-I, Mini HDMI

be quiet!®



39,99

430-Watt-Netzteil

be quiet! Pure PowerL7 430

- 430 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 87%
- 1x PCIe 6+2 Pin • Standbyverbrauch unter 0,5 W
- ATX 12V Version 2.3

Seagate



77,90

1-TB-Festplatte

Seagate ST310005FDD2E1-RK

- 1 TB Kapazität • 32 MB Cache
- 7.200 U/min • 3,5"-Bauform
- USB 2.0

EIZO



419,-

58,4-cm-Monitor (23")

Eizo EV2333WH-BK

- 58,4 cm (23") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 7 ms Reaktionszeit • Kontrast: 3.000:1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- VGA, DVI-D, Display Port, Lautsprecher, Audio

G.SKILL



199,90

8-GB-Arbeitsspeicher

G.Skill DIMM DDR3-1333-Quad-Kit

- „F3-10666CL9Q-8GBRL" • Ripjaws-Series
- Dual-Channel • Timing: 9-9-9-24
- 8 GB Kapazität • 1,5 Volt (low voltage)
- Kit: 4x 2 GB

ENERMAX



127,90

600-Watt-Netzteil

Enermax Modu 87+

- „EMG600AWT" • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% (80+ Gold)
- 4x PCIe 6+2 Pin
- ATX 12V Version 2.3

SILVERSTONE
Designing Inspiration



74,90

HTPC-Gehäuse

Silverstone Grandia GD05B

- Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 2x 3,5"
- Lüfter: 3x 120 mm • Front: 2x USB, Audio-I/O
- Micro ATX-Bauform

Thermaltake



84,90

PC-Gehäuse

Thermaltake Element G

- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5", 2x 2,5"
- Lüfter: 2x 200 mm, 1x 140 mm, 1x 230 mm
- Front: 4x USB, Audio-I/O • ATX-Bauform



26,90

PC-Gehäuse

Vento TA-982

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

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 Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Transcend



59,90

32-GB-USB-Stick

Transcend JetFlash 600

- 32 GB Kapazität • 32 MB/s Lesen
- 18 MB/s Schreiben • Dual-Channel-Architektur
- JetFlash elite Data-Management-Tools

BUFFALO



47,99

Externer Slim-DVD-Brenner

Buffalo DVSM-PN58U2VB

- Schreiben: 8x DVD±R, 5x DVD-RAM, 24x CD-R
- Lesen: 8x DVD, 5x DVD-RAM
- USB 2.0 • Retail inkl. Software

smart



99,90

Digitaler DVB-S-Receiver

Smart Electronic MX04 HDCI

- DVB-S2-Tuner • EPG • HDTV 1.080i kompatibel
- HDMI, Scart, Digital-Out (koaxial), YUV, USB, StereoCinch

Canon



149,90

Digitalkamera

Canon IXUS 105 + 4 GB SDHC

- 12,1 Megapixel • 28 mm Weitwinkel (äquivalent)
- 4x optischer Zoom • SD(HC), SDXC, MMC, MMCplus, HC MMCplus • Gesichtserkennung
- inkl. Kingston 4 GB SD-Karte



27,99

Wireless Modem-Router

Getnet GA-324WB

- bis zu 54 MBit/s WLAN (11g)
- WPA-/WPA2-Verschlüsselung • Firewall
- 4x LAN-Port (10/100 MBit/s)
- integriertes Modem

AVerMedia



27,99

TV-Karte

AVerMedia AVerTV Super 007

- für analogen Fernseh- und Radioempfang
- TV-Bild beliebig skalierbar bis zum Vollbild
- NTSC, SECAM, PAL
- PCI

brother at your side



74,90

Multifunktionssystem

Brother MFC-250C

- bis zu 6.000x1.200dpi Druckauflösung
- bis zu 22 S/min Farbdruck
- bis zu 1.200x2.400 dpi Scanauflösung
- Kopierfunktion • randloser Druck • USB

FUJIFILM



399,-

Digitale Superzoom-Kamera

Fujifilm Finepix HS10

- 10,3 Megapixel • 30x optischer Zoom
- lichtstarkes Objektiv 2.8-5.6 • bis 10 Bilder/s
- neigbarer 7,6-cm-LCD-Monitor (3")
- Mini-HDMI, USB 2.0

GIGABYTE TECHNOLOGY



34,99

Gaming-Maus

GIGABYTE GM-M8000

- 4.000 dpi optische Laserabtastung • Scrollrad
- ergonomisches Design
- 1,8 Meter Kabellänge • USB

Microsoft Hardware

Discover the Difference



38,99

Tastatur

Microsoft SideWinder X4 Gaming Keyboard

- 18 programmierbare Makrotasten
- erweiterte Anti-Ghosting Funktionalität
- Standard- und Gamingmodus
- automatischer Profilwechsel

ROCCAT SET THE RULES



68,90

Headset

Roccat Kave

- echter 5.1-Surround-Sound • Mikrofon mit Mute-LED • leicht zu transportieren
- besonders bequeme Ohrmuscheln • USB 2.0, 4x 3,5-mm-Klinke

acer



349,-

Komplett-PC

Acer Aspire R3610 „REVO"

- Intel Atom 330 (1,6 GHz) • Nvidia ION Grafik
- 4 GB DDR2-RAM • 320-GB-Festplatte
- HDMI • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium (OEM)

msi NOTEBOOK



249,-

25,9-cm-Netbook (10,2")

MSI Wind U100-1616W7S

- Intel Atom N270 (1,6 GHz) • Intel GMA 950
- 1 GB DDR2-RAM • 160-GB-Festplatte
- Webcam • WLAN Draft N
- Microsoft Windows 7 Starter (OEM)

Deutscher Hightech-Preis

PCPraxis Leserwahl 2008

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

CHIP Online Gerätekarte

Hardware Hardwareversender des Jahres 2008 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 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Der Wolkenkratzer, in dem Sie herumtappen, fackelt gerade ab. Innen brennt es an vielen Stellen bereits lichterloh und Rauch erschwert die Sicht. Deshalb hat uns dieser Tank überrascht.

Left 4 Dead 2

Die Vier an der Tankstelle

MOD Ein brennender Wolkenkratzer voller angriffslustiger Zombies. Und Sie mittendrin!

Wenn einem beim Autofahren der Sprit ausgeht, ist das kacke. So schrotten Sie den Katalysator und das wird teuer. Nicht nur Kohle, sondern sogar das Leben kann es hingegen kosten, wenn Ihnen mit einem Heli der Sprit ausgeht – und erst recht, wenn Sie gerade über einer mit Zombies überrannten Stadt fliegen. In dieser Fan-Kampagne ereilt Sie und Ihre drei Kumpanen ebendieses Schicksal.

Dach, Schaden!

Ihr Hubschrauber musste mangels Sprit auf dem Helikopterlandeplatz eines vereisten Wolkenkratzers in Winnipeg notlanden. Um die dortige Spritpumpe zu bedienen, müssen Sie aber erst den Strom wieder anstellen. Das geht natürlich nicht so einfach – dafür müssen Sie in den Keller des Gebäudes, das außerdem gerade dabei ist, schön abzufackeln. Also machen Sie sich, wie bei **Left 4 Dead 2** üblich, quer durch Horden von Zombies auf, das Hochhaus zu durchqueren. Das Fan-Add-on von Modder RyOK besteht aus sechs Maps, die allesamt überzeugend gestaltet sind – sowohl in Sachen Leveldesign als auch hinsichtlich der Grafik. Je weiter Sie sich vorkämpfen, desto mehr Flammenherde schränken Ihren Bewegungskreis ein und desto schlechter wird die Sicht. Dichter Rauch und umherwirbelnde brennende Materialfetzen machen es schwer, vor allem die schlanken fiesen Obermotze wie Hunter, Jockey oder Spitter in den Levelabschnitten auszumachen. Ach ja: Und wenn Sie unten im Keller waren, müssen Sie natürlich auch wieder hoch – zurück zum Heli … Knapp 180 Stunden Arbeit an 20 Tagen hat der Macher in seine Kampagne gesteckt. Ein Aufwand, der sich gelohnt hat. Los, spielen! *Marc Brehme*

Freezer Burn	
MODUS	Einzel- und Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 1-2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead 2, Add-on Support
WEBSITE	www.l4dmaps.com/details.php?file=4457
WERTUNG	Sehr gut

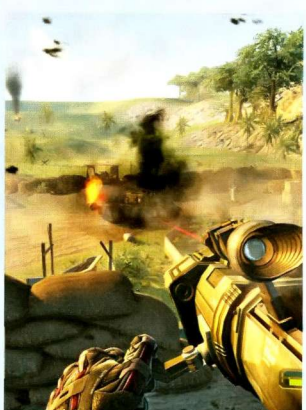
Crysis

Manche mögen's kurz

MOD Allein in die Feindbasis? Na, danke auch!

Auf unserem genialen Heft-Datenträger finden Sie die Einzelspielermission **Danger Close** für Cryteks Edel-Shooter **Crysis**. Unser Leser Fabian „Nerv3" Rückert bindet Ihnen in seiner Mod einen Auftrag ans Bein, der ebenso gefährlich ist, als würden Sie als Pharmareferent bei einem Geburtsvorbereitungskurs für die Abtreibungspille werben. Auf der Suche nach dem feindlichen General Ming-hao in einer KPA-Basis geraten Sie prompt unter Artilleriebeschuss und müssen sich mit gegnerischen Soldaten, Panzern und sogar Hubschraubern herumschlagen. *Marc Brehme*

Danger Close	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 20 min
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.crysisnews.de
WERTUNG	Gut



Nachdem Sie es anfangs nur mit Fußsoldaten zu tun bekamen, schwirren dann plötzlich auch Panzer durch den feindlichen Stützpunkt.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Hände hoch, Burg her! Und den Laden auch!

MOD Machen Sie in Immobilien – wir liefern das Starterpaket!

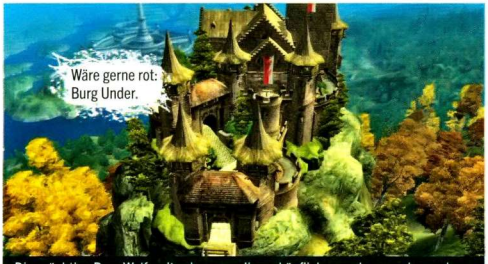
Wollten Sie sich schon immer mal in einer prächtigen Feste Ihren Hintern breitsitzen und sich wie Graf Koks fühlen? Dann haben Sie jetzt die Gelegenheit dazu – zumindest in **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Mit dem Plug-in **Burg Wolfsspitze** (**Castle Wolfspike**) hat Modder Centurion eine schicke mittelalterliche Burg zusammengebastelt. Sie finden das Gemäuer süd-südwestlich von Bruma an der „Orangenen Straße". Um es zu erwerben, sprechen Sie mit Hiloria Darnow im Hof der Burg.

Trödel richtig rum!

Außerdem finden Sie auf unserer DVD die Erweiterung **Theresas Porzellan & Keramik** von Modderin LadyLi. In diesem kleinen Souterrain-Geschäft von Theresa Hlaalu können Sie sich mit gepflegtem Wohnzubehör und Utensilien für eine gute Esskultur eindecken. Mensch! Geschirr, Blumenvasen, Tränke, Phiolen, Flaschen, Schüsseln, bepflanzte Blumenkübel und anderer Krimskrams halt. Alles klar? Den Laden finden Sie, wenn Sie Skingrad betreten und die mittlere Straße durchqueren.

Marc Brehme

Burg Wolfsspitze/Theresas Porzellan & Keramik	
MODUS	Einzelspieler
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	The Elder Scrolls 4: Oblivion & Add-on Shivering Isles
WEBSITE	www.ei-der-zeit.com
WERTUNG	Sehr gut



Wäre gerne rot: Burg Under.

Die prächtige Burg Wolfsspitze kann von Ihnen käuflich erworben werden und enthält alles, was ein Spieler von einer mittelalterlichen Feste erwarten kann.



Als Theresas Cousine zu ihr zog, haben sie den bisherigen Laden, der sich in einem Kreuzdeckenraum unter der Stadtmauer befindet, um einen Anbau erweitert.



Die Vault No. 5 ist im Art-déco-Stil eingerichtet und bietet viele Annehmlichkeiten.

Fallout 3

Sturmfreie Bude

MOD Das ist keine Übung. Bleiben Sie ruhig! Und dann los, ab in den Bunker!

Modderin LadyLi hat ein neues, geräumiges Zuhause für **Fallout 3**-Spieler erstellt. Die sehr gut ausgestattete Vault (Wohnbunker) befindet sich unterhalb einer zerstörten alten Art-déco-Villa, von der nur noch unterirdische Reste vorhanden sind. Die bewegte Geschichte des Bauwerkes erzählt ein ausführlicher Brief des Vorbesitzers. Also hopp, machen Sie sich breit!

Marc Brehme

Vault No. 5	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout 3
WEBSITE	www.ei-der-zeit.com
WERTUNG	Sehr gut

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben 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.



Allein in der Metropole London bietet die Mod etwa ein Dutzend Schauplätze, etwa den Nachtclub London Scamanga (hinten) oder die Bank (links).



Die Mod bietet mehrere Fortbewegungsmittel für den Protagonisten. So pendeln beispielsweise Vorstadtzüge von London zum Luftschiffhafen in Dover.



In zwielichtigen Motels (hinten) wie diesem trifft Czerny Informanten, deckt sich mit Ausrüstung und Feuerwerk ein und führt wichtige Gespräche.

Half-Life 2

Ein bisschen Frieden

MOD Scheiß auf Frühling! Wir wollen schnell den nächsten Winter! Denn dann tauchen wir in eine Welt voller Intrigen, Geheimbünde und Bruderschaften ein.

Die Arbeiten an der **Half-Life 2**-Mod **Zeitgeist** gehen deutlich besser voran als die geplante Gesundheitsreform der Bundesregierung. Das Mod-Team um Til „Albatros" Sichel schuftet wie eine Horde philippinischer Kinderarbeiter, damit die Fan-Erweiterung möglichst noch im kommenden Winter erscheinen kann.

Was geht ab, Alter?

Sie haben unseren ersten Artikel über **Zeitgeist** verpasst? Schämen Sie sich! Aber okay, hier noch einmal eine kurze Zusammenfassung: Wir schreiben das Jahr 1934. Fünf Jahre, nachdem die Waffen des Großen Krieges vorübergehend durch ein Waffenstillstandsabkommen zum Schweigen verdammt wurden, soll der „Wir haben uns alle wieder lieb"-Zustand auf dem europäischen Kontinent mit einer Friedenskonferenz in London verankert werden. Zu dieser dackeln die Delegierten sämtlicher im Krieg involvierter Nationen nach London. Ein solches Ereignis zieht ebenso wie eine nackt badende Angelina Jolie natürlich Horden von Journalisten an. Unter ihnen befindet sich mit Robert Czerny auch Ihre Spielfigur, die indirekter Zeuge eines Anschlags auf den Tagungsort wird. Einem Missverständnis ist es zu verdanken, dass nicht innerhalb weniger Minuten die gesamte politische Elite – die Führungsspitzen dutzender einflussreicher Nationen – ausgelöscht wurde. Nun machen Verdächtigungstheorien die Runde und die Gerüchteküche brodelt. Czerny beschließt, die Hintergründe des Attentats aufzudecken …

Los, beweg dich!

Die geplanten Features von **Zeitgeist** klingen wirklich spannend. So verfügt Ihr Charakter etwa zu Beginn des Spiels nur über begrenzte Bewegungsfähigkeiten. Diese verbessern sich allerdings mit der Zeit. So soll er neben Ausdauer und Geschwindigkeit auch Bewegungskombinationen lernen, etwa Gegner auszumanövrieren, kampfunfähig zu machen oder Abkürzungen über Mauern, Wände und Dächer zu nehmen. Für Reisen innerhalb Londons stehen U-Bahn und Busse, für Ausflüge zu entfernteren Zielen Züge oder gar Luftschiffe (!) zur Verfügung. Yeah! *Marc Brehme*

Zeitgeist

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Noch nicht bekannt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Noch nicht bekannt
SPRACHE	Englisch, eventuell. dt. Untertitel
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	www.zeitgeist-game.de
WERTUNG	–

Half-Life 2

Auf Kollisionskurs

MOD Fantasy, Schwerter, Magie und ein dynamisches Kampfsystem. Hossa!

Die letzte gute **Half-Life 2**-Mod, bei der Sie sich gegenseitig mit Bögen und Schwertern an die virtuelle Gurgel gesprungen sind, war **Age of Chivalry**. Allerdings hat das im Grunde nur aus Leigh Jackson und Paul Jancar bestehende Mod-Team über die letzten Jahre heimlich, still und leise eine konkurrierende Total Conversion zusammengeklöppelt.

Duell der Giganten

In **Kingdoms Collide** prallen – wie der Name schon verrät – zwei Königreiche aufeinander. Der Fokus der actionreichen Kloppereien zwischen Kiraeth und Aelkai liegt dabei auf Nahkämpfen mit Schwert und Schild. Aber auch Magie kommt in der prächtigen Fantasy-Welt zum Einsatz. Damit können Sie sich teleportieren (yeah!), Gegner mit Feuerbällen brutzeln (höhö!) oder sich in dunklen Winkeln auch mal gänzlich unsichtbar machen (hihi!). Die Modder haben das einfache Kampfsystem aus **Half-Life 2** aufgebohrt und eine komplexere Variante erschaffen. Diese ermöglicht es dem Spieler, in verschiedene Richtungen zu schlagen und zu blocken. Was anfangs gewöhnungsbedürftig ist, geht später gut von der Hand. Wählen Sie Ihre Spielerklasse und die Waffen mit Bedacht, denn in **Kingdoms Collide** führen Fähigkeiten und Wissen zum Sieg – und nicht die stärkste Wumme! *Marc Brehme*

Kingdoms Collide	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	www.kingdomscollide.com
WERTUNG	Sehr gut



Ein Ritter der Kiraeth (grün, rechts) stürmt gleich auf zwei Krieger der Aelkai zu. Wie dieser Kampf ausgeht, können Sie sich sicher denken.



Die Schauplätze der Mehrspieler-Modifikation sind grafisch überzeugend und abwechslungsreich gestaltet. Hier schleichen wir durch eine verfallene Kathedrale.

Half-Life 2

Ein Bond fürs Leben

MOD Geheimagenten unter sich: Das gibt Mord und Totschlag.

Das letzte Mal hatten PC-Spieler im Jahr 2008 im 007-Shooter **Ein Quantum Trost** Gelegenheit, James Bond zu spielen. Seitdem herrscht Ruhe in Sachen Lizenz-Geballer. Aber nicht verzweifeln! Jetzt dürfen Sie in der Total Conversion **Goldeneye: Source** für **Half-Life 2** wieder Geheimagent spielen. In der Mehrspielermod, von der kürzlich die Beta 4 veröffentlicht wurde, treten Sie mit bekannten Charakteren aus den Filmen gegeneinander an.

Kartenparty

Neben überarbeiteten klassischen Maps wie Runway oder Facility Backzone sind die drei neuen Spielmodi die größte Neuerung der frischen Version. Bei „Capture the Key" balgen sich die Teams der Geheimorganisation „Janus" und des britischen Geheimdienstes MI6 um einen Aktenkoffer bzw. die Goldeneye-Kontrolleinheit, um so Punkte zu machen. Der Modus „Live and let die" macht hingegen in jeder Runde per Zufall einen Spieler zum unverwundbaren „Baron Samedi" (ein Film-Charakter), der nur durch die berühmte Golden Gun erledigt werden kann, von der es aber nur ein Exemplar auf der Karte gibt. Fiese Sache … *Marc Brehme*

Goldeneye: Source	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	www.goldeneyesource.net
WERTUNG	Sehr gut



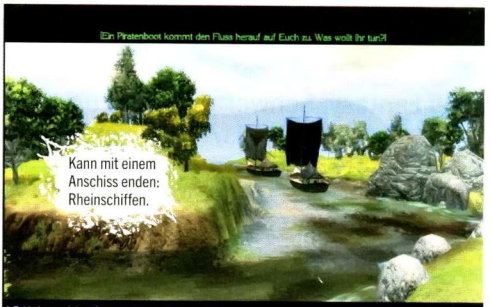
Es stehen elf Charaktermodelle von Filmfiguren zur Wahl. Hier nehmen wir den Voodoo-begeisterten Baron Samedi vom Team Janus auf Korn.



Im Modus Capture the Key klauen Sie dem Feind Geheimdienstinfos oder Goldeneye-Kontrolleinheiten – je nachdem, ob Sie MI6 oder Janus spielen.



Als Sie mit Ihrer Gruppe ein altes Grabmal finden und betreten, scheint anfangs alles friedlich. Doch dann werden Sie von dämonischen Schatten angegriffen.



Sie haben sich auf die Suche nach den Flusspiraten gemacht. Jetzt müssen Sie entscheiden, ob Sie auf deren Angriff warten oder lieber gleich selbst zuschlagen.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Aller guten Dinge sind drei

MOD Der Fluch der Zwerge geht in die letzte Runde. Diesmal kloppen Sie sich mit fiesen Flusspiraten und schnüffeln in alten Gräbern herum.

Ja, wir mussten einen extragroßen Artikel zu dieser Mod verfassen! Das hat nichts mit dem Sportwagen zu tun, der uns von einem anonymen Spender kurz nach einem Hinweis per E-Mail auf diese Fanerweiterung vor die Verlagstür gestellt wurde, als vielmehr mit dem unglaublich langen Namen dieser Erweiterung für **Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer**. Diese lautet nämlich in voller Schönheit: **Der Fluch der Zwerge 3: Wege ins Dunkel – Kapitel 1: Auf dem Fluss**. Dieser dritte und letzte Teil der **NWN 2**-Modulreihe wird im Gegensatz zu den beiden ersten Teilen nicht als Ganzes, sondern in – voraussichtlich drei – Kapiteln veröffentlicht. Achtung: Um **DFdZ 3** zu spielen, müssen Sie die Vorgänger bereits gespielt haben.

Nahtloser Übergang

Während Sie im Vorgänger noch zu einem Dorf der Halblinge unterwegs waren, um dort den legendären Helm des großen Zwergenherrschers zu ergatttern, machen Sie sich nun mit ebendiesem im Gepäck auf den Weg den Fluss hinunter. Unterwegs schippert eines Nachts ein Piratenschiff an Ihrer Seenymphe vorbei. Na, da steuern Sie doch mal lieber einen kleinen Handelposten an und drücken Ihren Mannen gescheite Ausrüstung in die Patschehändchen. Man weiß ja nie …

Suchst du Ärger?

Beim Landgang wird Ihnen schnell klar, dass in dieser kleinen Niederlassung einiges im Argen liegt. Nicht nur, dass ein Schmied nicht von seinem Angelausflug zurückgekommen ist und Wölfe in der Umgebung der Handelsniederlassung ihr Unwesen treiben. Nein, etwa zeitgleich mit dem Erscheinen der Wölfe ist auch noch eine der Bewohnerinnen der kleinen Siedlung spurlos verschwunden. Klar, dass Sie sich hier einklinken.

Lust auf ein Abenteuer?

Bei Ihren Nachforschungen stolpern Sie von einem aufregenden Abenteuer ins nächste. So stöbern Sie etwa in einem uralten Grabmal, werden in die Legende um die weißen Wölfe des Nordens verwickelt und dann greifen zu allem Überfluss auch noch Piraten den Handelsposten an, in dessen Umfeld Sie sich in **Auf dem Fluss** fast ausschließlich bewegen. Übrigens: Praktisch für Spieler, die ~~sich total dämlich anstellen~~ noch nicht so geübt sind, ist, dass Ihre Spielfigur eigentlich nie endgültig abnibbelt – von wenigen Ausnahmen wie Gebieten mit Endgegnern einmal abgesehen. Wenn Sie in den anderen Gegenden einen Kampf so beenden, dass Sie die Radieschen von unten ansehen, werden Sie in einem tempelartigen Bereich wieder erwachen und können von dort aus unverletzt und geheilt ins Spiel zurückzukehren. *Marc Brehme*

DfdZ 3: Kap. 1: Auf dem Fluss

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	4-6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	NWN2 v.122 & Add-on MotB
WEBSITE	www.felinefueledgames.de
WERTUNG	Sehr gut



Als Sie den Schlupfwinkel der Piraten auf einer kleinen Insel gefunden haben, geht Ihre Gruppe an Land. Natürlich greifen die Piraten Sie sofort an.



Dafür, dass Sie die Kleine gerade aus einem brennenden Haus gerettet haben, ist sie ganz schön frech. Zwei Ihrer besten Leute kümmern sich um das vorlaute Gör.

2 HEFTE BEZAHLEN –

4 HEFTE BEKOMMEN!



Sie erhalten 3 PC-Games-Ausgaben mit DVD und Vollversion plus kostenlos ein aktuelles Sonderheft nach Wahl – für insgesamt nur € 11,- ! Oder 3 PC-Games-Magazin-Ausgaben plus kostenlos ein aktuelles Sonderheft nach Wahl – für insgesamt nur € 6,90!

Wählen Sie Ihr Wunsch-Sonderheft:



PC Games Wissen, was gespielt wird

Jetzt bestellen: abo.pcgames.de



Diese total verfettete Frau ist ein Bossmonster. Um sie zu besiegen, müssen Sie Ihre Gruppenmitglieder taktisch klug einsetzen.

Dragon Age: Origins

Fahr zur Höhle!

MOD Erkunden Sie die namensgebende Zwergenhauptstadt unter Tage und helfen Sie mit, einen sich anbahnenden Krieg zu verhindern.

In der **Dragon Age: Origins**-Mod **Kal-Sharok** eskortieren Sie eine Gruppe von Politikern, Söldnern und Zauberern in die namensgebende, ehemalige Zwergenhauptstadt.

Unterirdisch gut

Obwohl Sie die ganze Zeit dort nur unter Tage herumlatschen, ist die Optik teilweise beeindruckend. Immerhin handelt es sich um eine große, aus Stein gebaute Stadt, die in einer riesigen Höhle über einem See geschmolzener Lava schwebt. Einst waren Städte wie diese der ganze Stolz ihrer kleinwüchsigen Erbauer und fast unbezwingbar. Heute bröckelt nicht nur die Fassade der unterirdischen Gebäude, sondern auch das Vertrauen der Einwohner untereinander …

Laber, Sack!

Zu Beginn der unabhängig von der originalen Kampagne laufenden Quest-Mod erstellen Sie wie im Hauptspiel einen Charakter. Dann machen Sie sich auch schon auf in die alte Zwergenhauptstadt, quatschen mit den Einwohnern und erkunden auch außerhalb der Stadtmauern viele düstere Gänge und Gebäude, in denen Horden fieser Gegner auf Sie warten. Gut, dass Sie Charaktere wie die blinde Zauberin Valena, den Schurken Bundy (nein, nicht Al!) oder die Werwölfin Shearclaw in Ihre Party aufnehmen können.

Modder DoctorOfDarkness hat neben der Hauptquest auch interessante Nebenaufgaben eingebaut, deren komplette Geschichte sich dem Spieler meist erst nach dem Lesen von gefundenen Dokumenten erschließt. So müssen Sie etwa herausfinden, was es mit dem Obdachlosenheim für Kinder auf sich hat, um das sich schreckliche Gerüchte ranken. **Kal-Sharok** ist keine Questmod zum Durchflitzen, Schnetzeln und Leveln, sondern wie eine Frau: Beide wollen erobert werden und brauchen Zeit, um auf Touren zu kommen. Aber wenn es einmal so weit ist, will man(n) sich nicht mehr ablenken lassen und arbeitet aufgeregt dem berauschenden Höhepunkt entgegen. *Marc Brehme*

Kal-Sharok: The Crumbling City	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3-5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=519
WERTUNG	Sehr gut


Nachdem Sie in dieser Höhle gerade erst eine Horde Spinnen der Dunklen Brut erledigt haben, greifen Sie auch schon diese dicken Brontos an.



Feurig: Die blinde Magierin Valena (rechts) leistet Ihnen vor allem mit ihrem Feuerzauber, aber auch mit Lebenskraftentzug und Heilzaubern gute Dienste.

Dragon Age: Origins

Eine Überlegung wert

MOD Jetzt gibt's Geschnetzeltes? Ha, denkste! Hier sind eher Rätsel Trumpf.

Die eigenständige Fan-Kampagne **Dragon Age Quest: Master's Desire** ist – genau wie die Megazickenschau **Germany's Next Topmodel** – alles andere als normal.

Nackt unter Wölfen

Das beginnt damit, dass Sie unbekleidet und zwischen Leichen in einem Verlies erwachen und weder wissen, wer noch wo Sie eigentlich sind. Statt der altbekannten finden Sie nagelneue Fähigkeiten vor, mit denen Sie etwa Sachen genau untersuchen, bewegen, benutzen oder einsacken können. Bei den Gesprächen mit kruden Gestalten stellt sich heraus, dass Sie sich in einem mysteriösen Anwesen befinden und mittels eines Giftes in einen willenlosen Sklaven verwandelt werden sollten. Für das Gegengift und eine Audienz bei der hinter verschlossenen Türen residierenden Hausherrin erfüllen Sie Quests.

So stellen Sie etwa aus mehreren Zutaten eine Seife her und säubern mit einem Wischmopp einen blutigen Boden. Oder versuchen, einen Geheimgang zu finden und ein Schwert aufzutreiben. Die Mod bietet zwar Sprachausgabe, jedoch klingt die sonore und immergleiche Roboterstimme wie Stephen Hawking. Egal. **Master's Desire** von Nimike ist erfrischend anders als die üblichen Schnetzel-Quests. Prima! *Marc Brehme*

DA Quest: Master's Desire	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2-4 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	http://social.bioware.com/project/1377
WERTUNG	Sehr gut



Die scharfe Kim gibt im Gespräch wertvolle Informationen preis. Sie wurde von ihrem Vater eingesperrt, dessen Verstand offensichtlich auch vergiftet wurde.



Die Tür zur Hausherrin (rechts) ist noch tabu. Dafür finden wir nützliche Blumen (Zutat für die Seife) und ein interessantes Buch auf dem Schreibtisch.

Dragon Age: Origins

Vorsicht, Baustelle!

MOD Blut, Schweiß und Tränen bringen die **Dragon Age**-Mod **Akabar** voran.

210 Tage. 18 Menschen. Ein Projekt. Das sind die groben Daten hinter der **Dragon Age**-Modifikation **Akabar**, die seit Januar im Rahmen einer Challenge entwickelt wird, die Publisher EA und der Entwickler Bioware gegenüber Projektleiter und Modding-Urgestein Markus „Wayne" Schlegel aussprachen. Bis zur GamesCom im August haben er und sein Team aus Games-Academy-Studenten Zeit, eine coole **DA**-Mod fertigzustellen. Und die Arbeiten am Fanprojekt gehen gut voran.

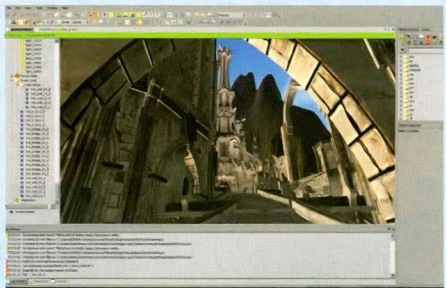
Was geht ab?

Sie schlüpfen in die Rolle eines Veteranen der Befreiungskriege, die im **Dragon Age**-Buch Nummer 1 **Der gestohlene Thron** beschrieben werden. Zehn Jahre nach dem Fall von Denerim nehmen Sie an einer Expedition zu einer versunkenen Tevinter-Ruine in den Frostback Mountains teil. Die Suche nach Reichtümern bringt schon bald andere, düstere Geheimnisse der Vergangenheit ans Licht …

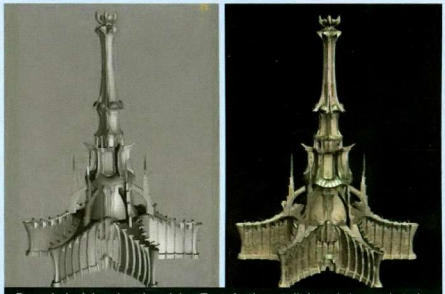
Geschichtenerzähler

Das Team hat die Planungsphase beendet und technische Lösungen sowie Skriptbausteine und die Story erstellt. Jetzt werden Figuren und Gebiete ausgearbeitet, vor allem natürlich die mächtige Wächter-Festung Akabar zwischen den Felsen des Frostgipfel-Gebirges. *Marc Brehme*

Akabar	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Noch nicht bekannt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Noch nicht bekannt
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	http://dragonage.buffed.de
WERTUNG	–



Im **Dragon Age**-Toolset basteln die Modder die Inhalte der Fan-Erweiterung zusammen. Hier sehen Sie die namensgebende Festung Akabar.



Bevor beispielsweise ein solcher Turm fertiggestellt ist, wird zunächst ein Modell gebastelt (links) und später mit Texturen versehen (rechts).

Community



Unerreichte Schönheit: Die Startseite von pcaction.de besticht durch schlichte Eleganz und Features en masse!

Sie sind noch kein Mitglied auf pcaction.de? Das sollten Sie schleunigst ändern!

Seit Anfang 2009 hat die PC ACTION, das beste Magazin der Welt, einen zeitgemäßen Internetauftritt. Motto der fantastischen Seite? Steht oben über der Überschrift! Ob PC-Zocker oder Konsolero – bei uns sind alle Gamer willkommen! Die Online-Redaktion um die vollschlanke Spaßkugel Christian Gürnth begrüßte Mitte März den 9.100sten angemeldeten User auf pcaction.de. Also beeilen Sie sich, langsam wird's eng! *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 träumt von einer besseren Welt



„Eigentlich liebe ich ja eher Rundungen"

PC ACTION-Leser D-Chan plant, die Welt ins Chaos zu stürzen. In dieser Ausgabe verrät er exklusiv wie!

PC ACTION: Moin, stell dich doch mal bitte kurz vor.
DENNIS: Hi, mein Name ist Dennis, ich bin 25 und komme aus Braunschweig. Mein Nickname auf pcaction.de lautet D-chan.

PC ACTION: Sehr schön. Welche ist denn deine Lieblingsecke auf pcaction.de?
DENNIS: Eigentlich liebe ich ja eher Rundungen. Aber ich würde den Fun-Bereich als die Ecke wählen, die meine Zuneigung verdient. Ebenso lasse ich meine verwelkte Hirnzwiebel gerne von Chris 1337-Time begeistern.

PC ACTION: Aha. Und was für kranke Interessen verfolgst du abseits dieses täglichen Hirnschwunds noch so?
DENNIS: Unter anderem vertreibe ich meine kostbare Lebenszeit damit, mir abseitige Filme und Serien anzusehen. Und deren Trailer über meinen YouTube-Kanal der ahnungslosen Menschheit zugänglich zu machen, um diese so irgendwann ins Chaos zu stürzen.

PC ACTION: Durch Pornos die Welt verändern? Interessanter Plan. Apropos interessant: Wie würdest du unsere pcaction.de-Community beschreiben?
DENNIS: Eine eloquente Nerd-Ansammlung, wo man auch mal den Larry raushängen lassen kann (im übertragenen Sinn).

PC ACTION: Bevor du jetzt deinen Larry raushängen lässt, verrat uns lieber, seit wann du unser geliebtes Schundheft liest.
DENNIS: Ich glaube, da stand der Preis noch in DM auf dem Cover. Und DVDs waren das, was Blu-rays heute sind: superneu und superteuer.

PC ACTION: Holla, das freut uns. Zum Schluss: Was würdest du an pcaction.de verbessern?
DENNIS: Weniger Gewalt und Fäkalsprache, dafür mehr Sex und unnötige Nacktheit für ein saubereres Internet!

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!



Blog des Monats – User Beater über 42

Einige unserer Nutzer haben offensichtlich zu viel Zeit. In welch kruden Auswüchsen das enden kann, zeigt folgendes Beispiel:

User Beater: Da die Zahl 42 die Antwort auf alles ist, habe ich mir gedacht, Pi mal Daumen müsste ja dann auch 42 sein.
Also habe ich die Gleichung mal aufgestellt und mich gefragt, wie viel Daumen eigentlich ist. Deswegen habe ich die Formel umgestellt nach Daumen – und mein Ergebnis war rund 13,37 – ein Zufall? Ich denke nicht. *[Anm. d. Red.: Du hast was?!? Hast du kein Leben???]*
Von daher frag ich mich, was haben die Illuminaten und Chuck Norris damit zu tun und warum liegt da Stroh und ist die Antwort auf diese Fragen auch 42? *[Anm. d. Red.: Eine vollkommen normale Schlussfolgerung. Nicht.]*

Doch auch die Antworten unserer Community standen diesem Wahn in nichts nach …

User prinzpi123: misteriös, 42 durch pi ist ja wirklich 13,37! *[Anm. d. Red: Du hast das jetzt nicht ernsthaft nachgerechnet???]*

User Situras: Alter Schwede!!!
Blog des Tages! Blog der Woche! Blog des Monats! Blog des Jahres! Blog des Jahrtausends!!! *[Anm. d. Red.: Wir sehen schon, du bist leicht zu begeistern. Okay, das war offensichtlich, sonst wärst du nicht auf unserer Seite unterwegs …]*

User Nerd: Ein uraltes Geheimnis. Leider wird es von gewissen Leuten totgeschwiegen und gefährliche Wissende werden ausgeschaltet, damit das dunkle Geheimnis hinter diesen Zahlen auch eines bleibt. *[Anm. d. Red.: Endlich, wenigstens eine Stimme der Vernunft …]*

Spielen ohne Grenzen

Megafett: Die Spiele-Flatrate mit hunderten 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 Strategie-Kracher **Empire: Total War** für € 15,98 klingt geil? Na dann nix wie los!



Spaß ohne Ende: Für nur € 19,90 im Monat haben Sie Zugriff auf hunderte Spiele-Highlights wie **Far Cry 2, Call of Juarez 2** oder **Plants vs. Zombies.**

100 % Baumwolle? 100 % PCA!

PC ACTION strickt? Und alle so: „Yeaahh!"



Endlich bahnt sich die Sonne ihren Weg in unsere unwürdigen Leben. Deshalb haben wir neben den üblichen coolen Pullis und feschen T-Shirts das kultige neue 1337-Time-Shirt 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!

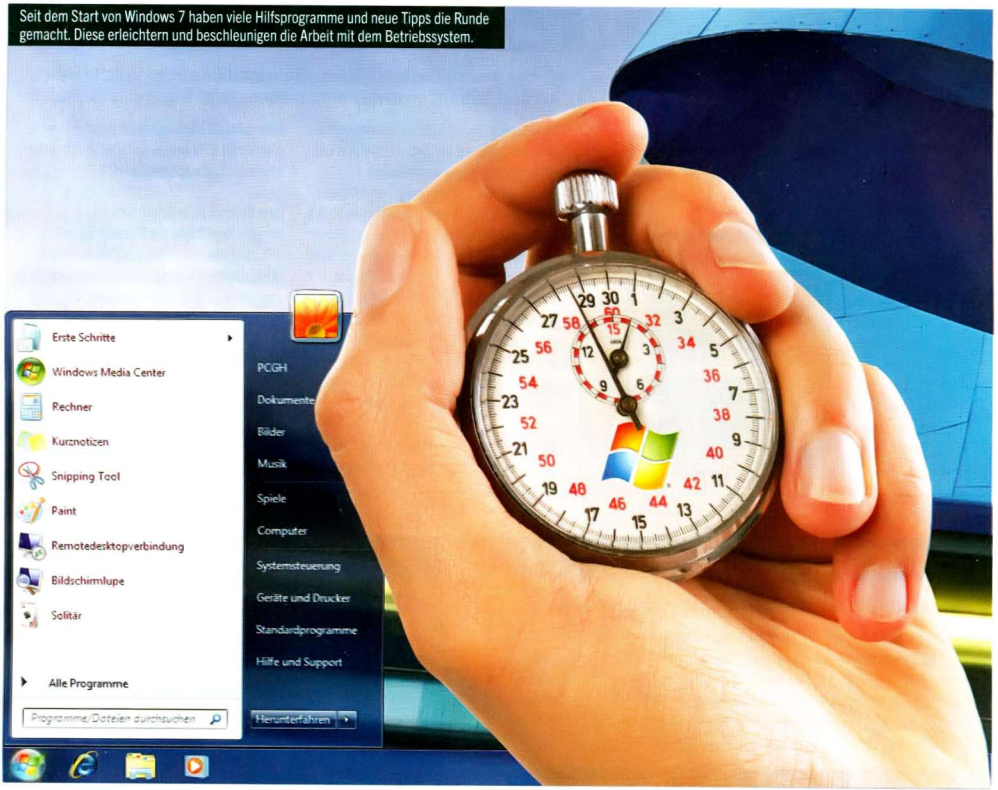
Artikel des Monats

Wir widmen uns diesen Monat großer Kunst abseits von Bits und Bytes.

Um Ihrer Passion für Spiele Ausdruck zu verleihen, könnten Sie Ihre Toilette einrichten wie das Aperture Science Lab aus **Portal.** Oder die gleiche Frisur tragen wie Kane aus **C&C.** Die radikalste Methode dürfte aber folgende sein: Sie lassen sich Ihr Hobby unter die Haut stechen. Endgültig! Diese Form der Liebesbekundung nutzen immer mehr Zocker und so feiern wir in einer umfangreichen Galerie auf pcaction.de die coolsten und verrücktesten Spiele-Tattoos. Was sich die Redaktionshoschis stechen lassen würden? Mod-Moppel Brehme wählte das Skorpion-Logo von Nod, Video-Guru Schmitt das N7-Symbol aus **Mass Effect 2.** Kollege Krauß entschied sich für einen **Pong**-Schläger, Schuster hingegen für das Triforce. Und Wolfgang Fischer? Für Azeroth. Platz genug wäre ja …

Diese Exponate kultverdächtiger Körperkunst gehören unseren geschätzten Kollegen Linda und Toni.





Seit dem Start von Windows 7 haben viele Hilfsprogramme und neue Tipps die Runde gemacht. Diese erleichtern und beschleunigen die Arbeit mit dem Betriebssystem.

In Windows-Eile

Windows 7 schneller, effizienter und komfortabler machen

Text: C. Gögelein/M. Föllmer

Gut ein halbes Jahr ist Windows 7 auf dem Markt und es verbreitet sich rasant. Hatten im Dezember 2009 erst knapp 25 Prozent der Leser das neue Microsoft-Betriebssystem installiert, so waren es im März 2010 laut den Zugriffsstatistiken der Homepage der Kollegen von PC Games Hardware (www.pcgameshardware.de) bereits knapp 50 Prozent. Vor allem der Anteil von Windows Vista ging in diesem Zeitraum stark zurück, während die Schar der XP-Nutzer treu zu ihrem Betriebssystem steht (annähernd 30 Prozent).

Neue Programme und Tricks

Mit der steigenden Zahl der Anwender gelangen immer mehr neue Hilfsprogramme (Tools) und Kniffe an die Öffentlichkeit. Wir sammeln im aktuellen Artikel die jüngsten Tools und Tipps und helfen Ihnen dabei, Ihr Windows 7 zu optimieren. Windows 7 startet deutlich weniger Prozesse als noch Windows Vista; vielen Anwendern sind dennoch nicht alle Dienste vertraut und so beschäftigen wir uns unter anderem mit einer ausführlichen Auflistung (siehe Seite 132) und geben Tipps zur Konfiguration. Zudem klagen viele Anwender über fehlende Windows-7-Alternativen zu Nlite oder Vlite, mit denen sie eine eigene Installations-CD anfertigen können. Wir haben potenzielle Nachfolger ausgemacht und testen diese auf insgesamt drei Seiten.

Vollversion: Wintools.net UE 8.1

Als Highlight bieten wir Ihnen passend zum Special auf unserer Heft-DVD das Tuning-Paket Wintools.net 8.1 in der Ultimate Edition an. Natürlich ist das Programm kostenlos, allerdings müssen Sie sich unter http://pro.de/aktion/pcgameshardware/wintoolsue registrieren, um die Version freizuschalten. Ist das erledigt, steht Ihnen mit den Wintools.net UE 8.1 eine hilfreiche Software zur Verfügung, bei der Sie unter einer gemeinsamen Programmoberfläche dutzende Win7-Funktionen nach Belieben einstellen und optimieren können. Neben den üblichen Schaltflächen, mit denen etwa die Startdateien oder die Windows-7-Pfade angepasst werden können, hat Wintools.net auch viele Optionen für fortgeschrittene Anwender auf Lager. So legen Sie zum Beispiel genau fest, welche temporären Dateien gelöscht werden sollen. Auf mehreren Registerkarten (Reitern) bestimmen Sie außerdem explizit, welche Dateien, Ordner oder Verknüpfungen beim Löschen ausgeschlossen werden sollen; damit ist Wintools.net vielen vergleichbaren Tools um einiges voraus.

Uninstaller mit an Bord

Einen Uninstaller (Deinstallationsfunktion) bringen die Wintools ebenfalls mit: Im Uninstall-Menü werden auch jene

Programme aufgeführt, die nicht über den Standarddialog unter „Systemsteuerung" – „Programme und Funktionen" auftauchen. Natürlich können Sie auch verwaiste Einträge entfernen, wenn beispielsweise der Programmordner gelöscht wurde, nicht aber der zugehörige Eintrag in der Programmliste. Zusätzlich gibt es eine „echte" Deinstallationsfunktion, die alle Änderungen mithilfe von Wiederherstellungspunkten überwacht und gegebenenfalls rückgängig macht (leider ist die integrierte Programmhilfe an einigen Stellen verwirrend und erwähnt „Checkpoints", wenn Wiederherstellungspunkte gemeint sind).

Schnellerer Windows-7-Start

Wintools.net wirbt damit, den Start von Windows 7 zu beschleunigen. Das machte uns neugierig und so haben wir einen aktuellen Windows-7-Rechner präpariert und die Tuning-Qualitäten von Wintools.net näher untersucht. Zunächst kann das Tool Programme erkennen, die sich in elf verschiedenen Ordnern oder Dateien verstecken. Neben Einträgen in der Win.ini und natürlich dem Autostart-Ordner liest Wintools.net die üblichen Registrierungsschlüssel aus („Run, „RunOnce", „RunServicesOnce" etc.) und listet alle aktiven Prozesse und Dienste auf; damit sollte sich keine Software dem Zugriff entziehen können. Die Anpassung ist im Handumdrehen erledigt und deutlich komfortabler als etwa mit dem Windows-Dienstprogramm „msconfig". In einem kurzen Test konnten wir unseren Windows-7-Rechner durch Abschalten nicht benötigter Autostart-Einträge sowie einiger Dienste rund fünf Sekunden schneller starten. Das ist auf den ersten Blick nicht besonders viel, allerdings war unser Testrechner auch noch nicht besonders alt. Bei PCs, die länger in Benutzung sind und zum Beispiel Dutzende von Autostart-Einträgen haben, dürfte noch deutlich mehr Zeitgewinn drin sein.

Netzwerk-Tools

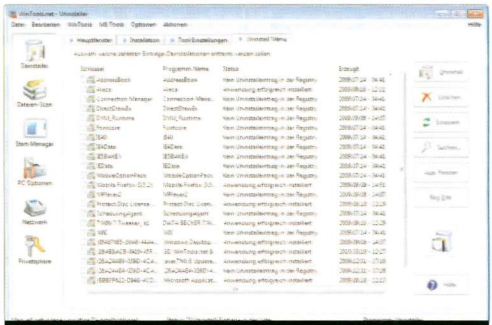
Schließlich bietet Wintools.net noch eine Reihe von Optionen, um lokale Rechnereinstellungen zu ändern. Ein integrierter Assistent bietet zum Beispiel die Möglichkeit, auf der System-Registerkarte ein eigenes Logo einzubinden. Dies kann man natürlich auch manuell erledigen, mit Wintools.net geht es aber deutlich komfortabler. Außerdem haben uns einige Schnelloptimierungen für das Netzwerk gut gefallen: Mit einem Mausklick kann man den Rechner zum Beispiel für eine Kabel-, DSL- oder 56k-Verbindung bestmöglich anpassen und auch der umstrittene MTU-Wert (der MTU-Wert ist die maximale Paketgröße, die ein Client mit einem Server oder Router vereinbart) lässt sich ändern. Ob das wirklich einen Vorteil bringt, wird wohl auch bei Windows 7 – wie schon damals bei Windows XP/2000 – für reichlich Diskussionsstoff sorgen.

Privatsphäre schützen

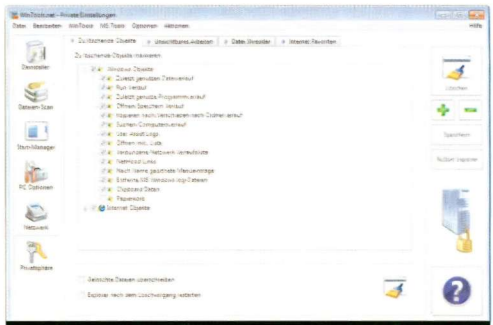
Neben den erwähnten Funktionen bringt Wintools.net UE 8.1 noch eine Reihe von Hilfsprogrammen mit, welche die Privatsphäre schützen sollen. Bemerkenswert ist der Modus „Unsichtbares Arbeiten", der einige der üblichen Spuren beim Arbeiten mit dem PC beseitigt. Dazu wird zunächst ein Kontrollpunkt angelegt; nach der Arbeit wird der ursprüngliche Zustand durch Klick auf „Rückkehr" wiederhergestellt. Dazu ist allerdings ein Neustart erforderlich. Zudem werden nicht alle Dateien und Änderungen am System erfasst, sondern nur einige Internet-Surf- und lokale Spuren. Besonders gut gefallen hat uns bei Wintools.net UE 8.1 der Datei-Shredder. Per Klick auf eine Datei wird diese so lange überschrieben, bis sie praktisch nicht mehr wiederherstellbar ist. Optional kann zusätzlich die Festplatte fragmentiert werden, um eine etwaige Wiederherstellung zusätzlich zu erschweren. Das lohnt sich vor allem, wenn Sie Ihre Festplatte verkaufen und vorher alle persönlichen Daten ohne Wiederherstellungsmöglichkeit entfernen wollen.

Fazit: Wintools.net UE 8.1

Fast alle Funktionen von Wintools.net kann man auch manuell erreichen – das ist jedoch deutlich aufwendiger. Zudem bietet das Tool nützliche Erweiterungen, zum Beispiel den Datei-Shredder.



Wintools.net bringt in der Ultimate Edition eine Reihe von Werkzeugen mit, um unerwünschte Programme und deren Reste loszuwerden (hier: der Uninstaller).



Die Privatsphäre-Optionen ermöglichen es, nahezu unsichtbar zu arbeiten oder vertrauliche Dateien ohne Wiederherstellungsmöglichkeit zu „shreddern".

Mehr Windows-7-Tipps

Mehr Tipps bietet die Community von Win-Lite.de.

Dieses Windows-7-Special entstand in Zusammenarbeit mit dem Forum www.win-lite.de; die Beiträge zu den Programmen 7Customizer, Win Integrator und Addonkopierer wurden von Mitgliedern des Forums verfasst. Die Tools stammen zum Teil von Anwendern aus diesem Forum. Das Forum ist auch unter der Adresse www.german-unattended.de zu erreichen. Das Team hat sich besonders der angepassten Installation verschrieben und bietet viele Tipps zu den populären Programmen Nlite und Vlite.



Dienste unter Windows 7 (erweiterte Liste unter www.win-tite.de)

Name	Name	Beschreibung	Standard-einstellung*	Sicher	Schnell
Anwendungserfahrung	AeLookupSvc	Verarbeitet Anwendungskompatibilitäts-Cacheanforderungen beim Start von Anwendungen	Manuell (Gestartet)	Manuell	Manuell
Gatewaydienst auf Anwendungsebene	ALG	Die Internet- und Firewallverbindungsfreigabe kann genutzt werden. Protokoll-Plugins von Drittanbietern können genutzt werden.	Manuell	Manuell	Deaktiviert
Anwendungsinformationen	Appinfo	Der Dienst ändert entweder auf explizite Anforderung oder selbstständig (bei Software-Installationen) die Benutzerrechte. Auch wenn ein Benutzer mit Administratoren-Rechten angemeldet ist, wird nicht jedes Programm blindlings mit Admin-Rechten gestartet. Sobald ein Programm versucht, administrative Aktionen auszuführen, erscheint ein Dialog, in dem der Anwender seine Zustimmung geben muss. Wenn Sie diesen Dienst deaktivieren, können Benutzer keine Anwendungen mit zusätzlichen Administratorprivilegien ausführen. So scheitert etwa der Start des Registry-Editors (Regedit) oder der Dienste-Konsole (Services.msc). Sollten Sie den Dienst bereits deaktiviert haben und möchten ihn wieder aktivieren, dann starten Sie den Rechner im abgesicherten Modus und rufen von dort aus den Dienste-Manager auf.	Manuell (Gestartet)	Manuell	Manuell
BitLocker-Laufwerkverschlüsselungsdienst	BDESVC	Die BitLocker-Laufwerkverschlüsselung ermöglicht einen sicheren Start des Betriebssystems sowie eine vollständige Volumeverschlüsselung für Betriebssystem-Volumes, eingebaute Volumes oder austauschbare Volumes. Mithilfe dieses Dienstes können Benutzer durch BitLocker aufgefordert werden, bei der Bereitstellung von Volumes verschiedene Aktionen auszuführen. Erfolgt keine Benutzeraktion, werden die Volumes automatisch gesperrt.	Manuell	Manuell	Deaktiviert
Offlinedateien	CscService	Der Offlinedateiendienst führt Wartungsaktivitäten am Offlinedateiendienst aus.	Automatisch (Gestartet)	Deaktiviert	Deaktiviert
Automatische Konfiguration (verkabelt)	dot3svc	Dieser Dienst unterstützt die automatische Konfiguration verkabelter Netzwerke und ist unentbehrlich in allen LAN-Umgebungen. Die Voreinstellung „manuell" genügt.	Manuell	Manuell	Manuell
Diagnoserichtliniendienst	DPS	Der Dienst spürt Speicher-, Festplatten- und Netzwerkprobleme auf und meldet sie dem Anwender. In besonderen Fällen kann er zudem direkt ein Troubleshooter-Programm auslösen. So ist etwa auch die Option „Diagnose und Reparatur" im „Netzwerk- und Freigabecenter" auf diesen Dienst angewiesen.	Automatisch (Gestartet)	Automatisch	Deaktiviert
COM+ Ereignissystemdienst	EventSystem	Verteilung von Systemereignisbenachrichtigungen. Unterstützt somit den Systemereignisbenachrichtigungsdienst.	Automatisch (Gestartet)	Automatisch	Automatisch
Funktionssuchanbieter-Host	fdPHost	Dieser Dienst wird vom Windows Media Center genutzt. Verschiedene mit einem Computernetzwerk verbundene Geräte können erkannt werden.	Manuell (Gestartet)	Manuell	Deaktiviert
Funktionssuche ___ Resourcenveröffentlichung	FDResPub	Der Dienst liefert anderen Computern im Netzwerk Informationen über den PC, auf dem dieser Dienst läuft. Insbesondere geht es um daran angeschlossene Geräte wie Laufwerke oder Drucker.	Automatisch (Gestartet)	Automatisch	Deaktiviert
PnP-X-IP-Busauflistung	IPBusEnum	Die Plug & Play Extensions (PnP-X) erweitern das physikalische Plug & Play um Netzwerkfunktionalität. PnP-X erkennt Geräte im Netzwerk und unterstützt die automatische Installation derselben. Die „PnP-X-IP-Busauflistung" verwaltet den „Virtual Network Bus" und ist der Basisdienst, der die erkannten Geräte an den Plug&Play-Dienst meldet.	Manuell	Manuell	Deaktiviert
Arbeitsstationsdienst	LanmanWorkstation	Erstellt Netzwerkverbindungen mit anderen Computern. Ohne Arbeitsstationsdienst können keine Verbindungen zu Rechnern, Freigaben oder Druckern aufgebaut werden. Lediglich der Zugriff auf das Internet ist auch ohne den „Arbeitsstationsdienst" möglich.	Automatisch (Gestartet)	Automatisch	Automatisch
NAP-Agent (Network Access Protection)	napagent	Dieser Dienst erlaubt es Administratoren von Windows-Domänen, Sicherheitsrichtlinien für Computer zu definieren, die sich mit dem Netzwerk verbinden möchten. Der Dienst ist daher nur für Workstations in einer LAN-Umgebung notwendig.	Manuell	Deaktiviert	Deaktiviert
Anmeldedienst	Netlogon	Unterstützung von Kontoanmeldeereignissen für Computer einer Domäne. In einer Netzwerkdomäne nötiger Dienst.	Manuell	Deaktiviert	Deaktiviert
Programmkompatibilitäts-Assistent-Dienst	PcaSvc	Der Dienst ist Basis für den „Program Compatibility Assistant (PCA)" – eine neue Funktion unter Windows Vista, die es ermöglicht, ältere Programme mit Kompatibilitätsproblemen automatisch besser laufen zu lassen.	Manuell	Manuell	Deaktiviert
Peer Name Resolution Protokoll	PNRPsvc	Der Dienst ermöglicht die Adressauflösung über das Internet. Wird dieser Dienst deaktiviert, funktionieren einige Peer-to-Peer-Anwendungen wie die „Windows-Teamarbeit" und Filesharing-Programme eventuell nicht mehr uneingeschränkt.	Manuell (Gestartet)	Manuell	Deaktiviert
Aufgabenplanung	Schedule	Ermöglicht einem Benutzer, automatische Aufgaben auf diesem Computer zu konfigurieren und zu planen. Unentbehrlich und nicht deaktivierbar: Der Dienst ermöglicht nicht nur die „Aufgabenplanung" durch den Anwender, sondern löst auch diverse systemeigene Dienste aus.	Automatisch (Gestartet)	Automatisch	Automatisch
Adaptive Helligkeit	SensrSvc	Helligkeit der Anzeige wird mit dem Umgebungslicht angepasst. Lichtsensor muss vorhanden sein. Bei Deaktivierung erfolgt diese Automatisierung nicht.	Manuell	Manuell	Deaktiviert
Microsoft-Softwareschattenkopie-Anbieter	swprv	Dieser Dienst verwaltet softwarebasierte Schattenkopien.	Manuell	Manuell	Manuell
TPM-Basisdienste	TBS	Der Dienst ermöglicht den Zugriff auf das „Trusted Platform Modul (TPM)", das hardwarebasierte Verschlüsselungsdienste für Systemkomponenten und Anwendungen bietet. Der Dienst ist überall dort notwendig, wo bereits TPM-Chips verbaut sind.	Manuell	Manuell	Deaktiviert
Anschlussumleitung für Terminaldienst im Benutzermodus	UmRdpService	Ermöglicht die Umleitung von Druckern, Laufwerken und Ports beim Benutzen der „Remote Desktop"-Funktion. Der Dienst ist entbehrlich, wenn Sie den Remote Desktop nicht verwenden.	Manuell	Manuell	Deaktiviert
Diagnoseservicehost	WdiServiceHost	Der Diagnoseservicehost dient dem Auffinden etwaiger Probleme von Windows-Komponenten. Dabei versucht das Programm, Hinweise zur Behebung dieser Probleme bereitzustellen. Wenn dieser Dienst deaktiviert ist, können Sie die Windows-Systemdiagnose nicht mehr verwenden.	Manuell (Gestartet)	Manuell	Deaktiviert
Diagnosesystemhost	WdiSystemHost	Hierbei handelt es sich um einen weiteren Dienst, der von der Windows-internen System-Diagnose verwendet wird, um Speicher-, Festplatten- und Dateiprobleme aufzuspüren.	Manuell (Gestartet)	Manuell	Deaktiviert
Automatische WLAN-Konfiguration	Wlansvc	Dieser Dienst unterstützt die automatische Konfiguration von WLAN-Netzwerken und ist dort unentbehrlich (die Voreinstellung „manuell" genügt). Auf PCs ohne WLAN-Adapter können Sie diesen Dienst deaktivieren.	Manuell	Manuell	Manuell
Enumeratordienst für tragbare Geräte	WPDBusEnum	Dieser Dienst unterstützt den Datenaustausch zwischen dem Windows Media Player und transportablen Speichermedien wie Digitalkameras oder USB-Festplatten und erlaubt die Vergabe von Richtlinien für angeschlossene Geräte. Die Basisfunktionalität angeschlossener Massenspeicher bleibt jedoch auch erhalten, wenn dieser Dienst deaktiviert wird.	Manuell (Gestartet)	Manuell	Deaktiviert

* Windows 7 Professional

Windows-7-Dienste

Die Windows-7-Dienste entsprechen im Wesentlichen denen von Windows Vista. Nur hier und da ist ein Dienst hinzugekommen; allerdings werden beim Rechnerstart deutlich weniger Dienste geladen, was allgemein zu einer „gefühlt" besseren Performance von Windows 7 führt.

Dienste in der Übersicht

Auf der linken Seite finden Sie eine Übersicht häufig benötigter Dienste – dabei handelt es sich um eine von uns getroffene Auswahl. Neben der Standardeinstellung sehen Sie jeweils unsere Empfehlung für den sicheren Betrieb sowie die Einstellung für die maximale Gesamtleistung.

Windows-Dienste aufrufen

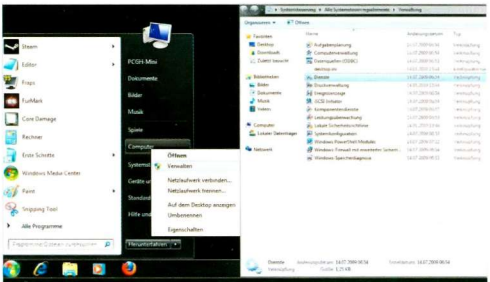
Um die Dienste des Betriebssystems zu bearbeiten, müssen Sie zunächst in den entsprechenden Bereich der Systemverwaltung navigieren. Der einfachste Weg: Öffnen Sie zuerst im Windows-Start-Menü durch einen Rechtsklick auf den Punkt „Computer" das Kontextmenü. Hier finden Sie den Eintrag „Verwalten". Beachten Sie hierbei, dass Sie zwingend Administratorrechte benötigen, um die Funktion in vollem Umfang zu nutzen. In der Computerverwaltung wählen Sie den Unterpunkt „Dienste" aus der Kategorie „Dienste und Anwendungen". Jetzt sehen Sie eine Liste mit allen verfügbaren Windows-Diensten. Zu jedem Eintrag liefert das Betriebssystem eine kurze Beschreibung. Um einen Dienst zu modifizieren, öffnen Sie per Rechtsklick das Kontextmenü und wählen die Eigenschaften aus. Jetzt haben Sie unter anderem die Möglichkeit, den Starttyp festzulegen (siehe Tabelle links) oder zu bestimmen, wie Windows 7 mit einem Programm verfahren soll, nachdem es einen Fehler verursacht hat.

Installation von Windows 7 selber anpassen

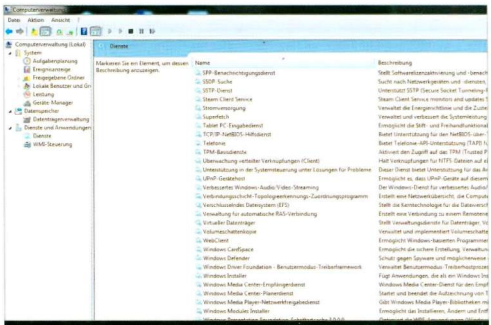
Die Programme Nlite und Vlite für die Erstellung einer modifizierten Windows-Installations-DVD erfreuen sich großer Beliebtheit. Damit können Sie Komponenten entfernen und Funktionen oder Dienste nach eigenen Wünschen anpassen. Es ist ebenfalls möglich, Programme in das Installationsmedium zu integrieren, sodass diese bereits nach dem Windows-Setup installiert werden und beim ersten Systemstart zur Verfügung stehen. Seit dem Erscheinen der ersten Beta von Windows 7 wurde auch ein passender Nachfolger für N- und Vlite gesucht.

7Customizer

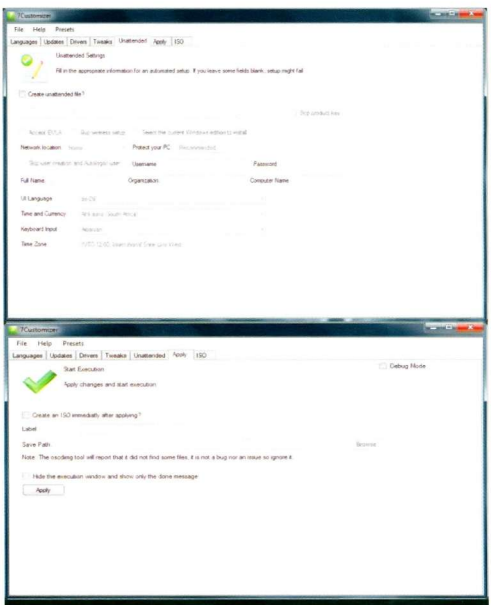
Eines der derzeit am weitesten entwickelten Programme ist der 7Customizer (Download: www.win-lite.de/wbb/index.php?page=Attachment&attachmentID=2809) des Programmierers blue4603 aus dem MSFN-Forum (www.msfn.org). Zu Redaktionsschluss ist Version 0.4.0a aktuell, wobei sich das Tool in stetiger Weiterentwicklung befindet. Zurzeit liegt es ausschließlich in englischer Sprache vor, eine mehrsprachige Unterstützung ist geplant. Ein Download des Tools aus dem MSFN-Forum ist erst nach einer dortigen Registrierung und Anmeldung möglich. Der 7Customizer ist für private Zwecke und nicht zur kommerziellen Nutzung gedacht. Das Programm selbst arbeitet unter Windows 7 und Windows Vista (32 und 64 Bit) und benötigt das NetFramework 3.5 (in Windows 7 bereits enthalten) sowie das Windows Automated Installation Kit (AIK) für Windows 7. Der jetzige Entwicklungsstand des 7Customizers umfasst die Integration von Sprachpaketen, Windows-Updates und -Treiber. Weitere Funktionen sind die Bearbeitung des Explorers, des Startmenüs, der Taskbar und der Systemeinstellungen sowie die Konfiguration der Windows-7-Dienste und die Integration eines eigenen Hintergrundbildes. Ebenfalls enthalten ist die Funktion zum Erstellen einer Antwortdatei für Windows 7, die für die unbeaufsichtigte Installation verantwortlich ist. Es ist außerdem möglich, ein bootbares Image der Windows-7-DVD zu erstellen. Mit 150 kB ist dieses portable Programm sehr klein und findet leicht auf einem USB-Stick Platz. Nachdem Sie das Archiv heruntergeladen haben, müssen Sie jedoch einige Grundvoraussetzungen beachten: Sowohl der 7Customizer als auch Ihre Windows-7-Dateien müssen sich zwingend auf Ihrer System-



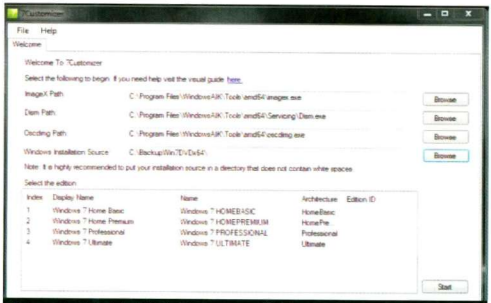
Um in der Computerverwaltung alle Optionen zu erhalten, benötigen Sie Administratorrechte. Der Eintrag „Dienste" leitet Sie zu der entsprechenden Unterseite weiter.



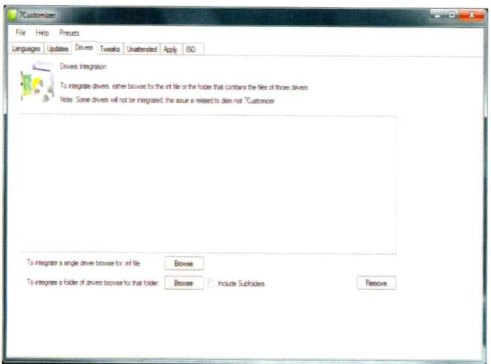
Windows 7 listet alle verfügbaren Dienste auf und liefert zu jedem eine kurze Beschreibung sowie den eingestellten Starttyp und den aktuellen Status.



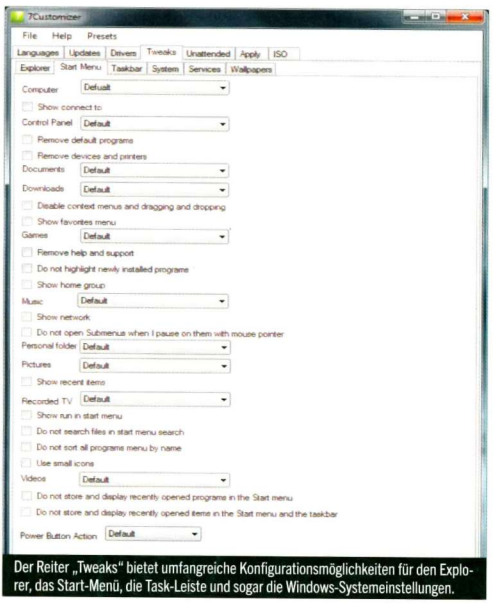
Mit der Eingabe von Produktschlüssel und Einstellungen lässt sich die Installation von Windows 7 auch automatisieren. Der 7Customizer ist sogar in der Lage, eine ISO-Datei zu erzeugen.



Beim ersten Start des 7Customizers müssen Sie den Installationspfad einiger wichtiger Dateien angeben. Unser Beispiel zeigt die Einstellungen für Windows 7 x64.



Eine der wichtigsten Funktionen des 7Customizers ist die Möglichkeit, Treiber für einzelne Komponenten des PCs in die Installationsroutine zu integrieren.



Der Reiter „Tweaks" bietet umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten für den Explorer, das Start-Menü, die Task-Leiste und sogar die Windows-Systemeinstellungen.

partition – in der Regel Laufwerk C:\ – befinden, da eine Bearbeitung auf einer anderen Partition nicht funktioniert. Außerdem müssen Sie den 7Customizer als Administrator ausführen, da dieser erhöhte Rechte des Windows-7-Betriebssystems benötigt.

Jetzt geht's los!

Nach dem ersten Start des 7Customizers wird ein Übersichtsmenü angezeigt. Zunächst sind einige Pfadangaben zur Dism.exe, zur ImageX.exe und zur Oscdimg.exe nötig. Dabei handelt es sich um Dateien des Windows Automated Installation Kit für Windows 7 (das AIK dient als Hilfe zur Anpassung und Bereitstellung der Microsoft-Windows-Vista-Betriebssystemfamilie). Navigieren Sie daher als Erstes in das entsprechende Installationsverzeichnis (C:\Programme\Windows AIK) und suchen Sie dort nach den genannten Dateien. Falls Sie eine 32-Bit-Version von Windows 7 nutzen, gehen Sie in den Ordner „Programme (x86)". Als Letztes geben Sie den Pfad Ihrer Windows-7-Installationsdateien an (muss zwingend auf der Systempartition liegen und der Ordnername darf keine Leerzeichen enthalten). Nach einem kurzen Laden der Windows-7-Dateien werden Ihnen dann im unteren Teil des Fensters die verschiedenen Windows-7-Versionen aufgeführt. Markieren Sie die Version, für die Sie einen gültigen Lizenzschlüssel besitzen, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Start". Als Nächstes öffnet sich ein Fenster mit mehreren Reitern. In Version 0.4.0a sind diese wie folgt benannt: Languages, Updates, Tweaks, Unattended, Apply und ISO.

Optionen im Detail

Im Reiter „Languages" können Sie zusätzliche Sprachpakete in Ihre Windows-7-DVD integrieren, die daraufhin im laufenden System zur Auswahl stehen. Das Untermenü „Updates" bietet die Möglichkeit, alle vorhandenen Windows-Updates in den Installationsprozess mit einzubinden. Somit haben Sie nach dem Aufspielen Ihrer modifizierten Windows-7-Version bereits ein System auf dem neuesten Stand. Im TAB-Menü „Drivers" ist es möglich, Treiber Ihrer Hardware direkt zu integrieren. Hierzu wählen Sie die Inf-Dateien der Treiber aus, also beispielsweise nv_disp.inf für den Nvidia-Grafiktreiber, und integrieren diese. Sie haben auch die einfache Möglichkeit, alle Treiberdateien in einem gesonderten Ordner zusammenzufassen und diesen Ordner direkt integrieren zu lassen. Der 7Customizer erkennt bei der späteren Bearbeitung alle Treiberdateien in diesem Ordner und installiert sie automatisch. Ein weiterer großer Punkt innerhalb des 7Customizers ist der sogenannte Tweak-Bereich. Hier kann man die Taskbar, den Explorer, das Startmenü, das System selbst und die Windows-7-Dienste nach eigenen Wünschen konfigurieren. Auch die Integration eines eigenen Hintergrundbildes ist möglich. Den Tweak-Bereich müssen Sie gesondert aktivieren, wodurch zusätzliche Untermenüs sichtbar werden.

Eingabefreie Installation

Wenn Sie Ihre Einstellungen vorgenommen und Treiber, Updates und/oder Sprachpakete integriert haben, können Sie sich eine sogenannte Autounattend.xml (unbeaufsichtigte Antwortdatei) im Reiter „Unattended" erstellen. Hierzu markieren Sie mit einem Haken den Eintrag „Create unattended file". Jetzt können Sie in den entsprechenden Feldern Ihren Produkt-Schlüssel und Benutzernamen eingeben. Des Weiteren legen Sie Netzwerk- und Sicherheitseinstellungen sowie Zeitzone und Tastaturlayout fest. Aus Ihren Vorgaben erstellt der 7Customizer eine Antwortdatei, mit deren Hilfe bei der Installation von Windows 7 keinerlei Nutzereingaben mehr erforderlich sind. Wollen Sie jedoch weiterhin diese Eingaben per Hand während der Installation durchführen, können Sie einfach den gesamten Bereich „Unattended" frei lassen. Der vorletzte Reiter bietet die Möglichkeit, alle Einstellungen bearbeiten und übernehmen zu lassen. Hier können Sie ebenfalls angeben, dass nach der Bearbeitung direkt eine bootfähige ISO-Datei Ihrer nun modifizierten Windows-7-DVD erstellt wird. Mit einem Klick auf „Apply" in diesem Menüpunkt starten Sie den Modifikationsprozess. Je nach System und vorgenom-

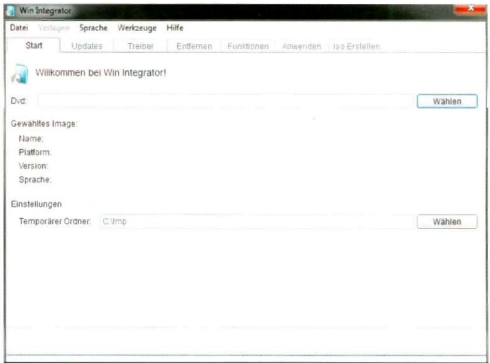
menen Einstellungen kann dieser Vorgang etwas länger dauern. Falls Sie direkt eine ISO-Datei erzeugt haben, besteht die Möglichkeit, die neue Windows-7-Installationsversion zum Beispiel mit Virtualbox zu testen oder die ISO-Datei mittels eines Brennprogramms auf ein Medium schreiben zu lassen. Zusätzlich bietet der 7Customizer unter ISO die Möglichkeit, später noch eine startfähige ISO-Datei zu erzeugen. Trotz der nicht finalen Version des Programms hat dieses bereits einen sehr großen Funktionsumfang und läuft relativ stabil. Der Entwickler plant, zusätzliche Funktionen wie die Integration von Windows-Themes und die Implementierung von Programmen oder das Entfernen von bestimmten Komponenten (zum Beispiel Tablet oder Media Center) in den 7Customizer aufzunehmen. Im Forum von Win-Lite.de gibt es zusätzlich eine umfangreiche Anleitung in deutscher Sprache, welche die einzelnen Bereiche des 7Customizers genau erklärt.

Win Integrator

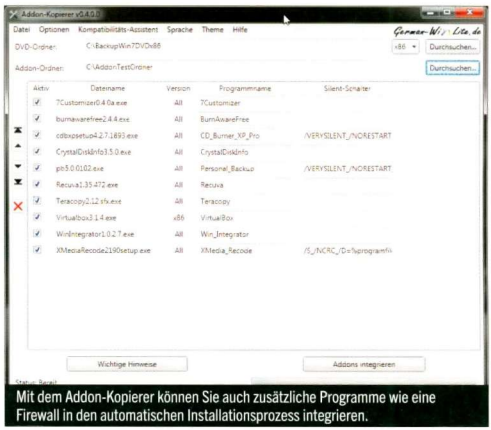
Neben dem „7Customizer" gibt es auch ein vielversprechendes deutschsprachiges Programm zur Bearbeitung und Modifizierung eines Windows-7-Installations-Mediums. Der Entwickler stefanRTR hat den Win Integrator ebenfalls im MSFN-Forum vorgestellt und bietet dort auch unmittelbare Hilfe bei der Lösung von Problemen an. Den offiziellen Kundendienst für den deutschen Sprachraum hat das Win-Lite-Forum übernommen. Das Programm, das ständig weiterentwickelt wird, liegt derzeit in Version 1.0.2.7 vor und kann bei MSFN oder Win-Lite.de heruntergeladen werden. Am einfachsten lässt sich der Win Integrator unter Windows 7 nutzen, denn in diesem Fall wird nicht einmal das bei vergleichbaren Anwendungen notwendige Windows AIK für Windows 7 benötigt. Zwingend erforderlich für die Arbeit mit dem Win Integrator ist jedoch das NET Framework 4.0 in der aktuellen Version (nach der Installation ist ein Neustart erforderlich). Sie müssen außerdem beachten, dass sich eine 32-Bit-Version von Windows 7 auch nur mit einer laufenden 32-Bit- und eine 64-Bit-Version nur mit der laufenden 64-Bit-Variante von Win7 bearbeiten lässt. Das liegt daran, dass der „Win Integrator" das Windows-7-eigene Tool Dism.exe nutzt und nicht das Riesenpaket Windows AIK für Windows 7. Die aktuelle Version des „Win Integrators" verfügt über folgende Fähigkeiten: Integration und Entfernung von Sprach- und lokalen Paketen, Integration von Treibern aller Art (einschließlich der bootkritischen AHCI- und RAID-Treiber), Integration von MS-Updates und Hotfixes, Entfernung einzelner Komponenten oder Pakete aus dem Win7-Image, Aktivierung respektive Deaktivierung einzelner Win7-Komponenten, Änderung der Standard-Voreinstellungen von Windows 7, Erstellung eines bootfähigen ISO Images und Wiederherstellung eines Win7-Images. Dank der sehr klar strukturierten GUI-Oberfläche ist der Umgang mit dem Tool denkbar einfach. Die Aufgaben sind in den Reitern „Start",„Updates",„Treiber",„Entfernen", „Funktionen", „Anwenden" und „ISO Erstellen" unterteilt. In der Menüleiste lassen sich zusätzliche Werkzeuge aktivieren sowie die Sprache einstellen und die Hilfe aufrufen. Die Integration von Language Packs, LocalPacks, Windows-7-Updates (Hotfixes) und Treibern funktioniert problemlos. Bei der Treiberintegration müssen Sie jedoch beachten, dass sich in den betreffenden Treiberordnern keine komprimierten Dateien befinden (zu erkennen an einem Unterstrich am Ende der Erweiterung). Zurzeit ist die Erstellung einer unbeaufsichtigten Installation von Windows 7 mit dem Win Integrator noch nicht möglich, dies soll aber in einer der nächsten Versionen integriert werden.

Addon-Kopierer

Dem 7Customizer und dem Win-Integrator fehlt noch eine entscheidende Komponente: die Integration von Programmen oder persönlichen Registry-Einstellungen. Und genau an diesem Punkt setzt der von Win-Lite.de-User testesser entwickelte Addon-Kopierer an. Aktuell liegt das Programm in Version 0.4.0.0 vor. Eine Installation ist nicht erforderlich. Der Addon-Kopierer arbeitet mit jeder 32- oder 64-Bit-Windows-Version ab Windows XP. Es stehen mehrere Sprachen sowie Farbthemen zur Auswahl. Nach dem Herunterladen und Entpacken des Addon-Kopierers müssen Sie zunächst einen weiteren Ordner auf Ihrer Festplatte anlegen. Dieser ist für die Programme/Add-ons/Reg-Tweaks gedacht, die Sie integrieren möchten. Auf der Webseite Win-Lite.de gibt es eine Vielzahl von Programmen, die bereits so modifiziert wurden, dass sie automatisch ohne Nutzereingaben installiert werden (Silent-Installation). Ansonsten ist die Bedienung des Addon-Kopierers fast selbsterklärend: einfach den Pfad zu den Windows-7-DVD-Dateien und den Pfad zum Ordner, in dem Ihre Programme/Add-ons liegen, angeben und die Windows-Architektur einstellen. Gegebenenfalls müssen Sie noch einen Programmnamen angeben und einen Silent-Schalter aktivieren, damit die Installation des Programms vollständig unbeaufsichtigt abläuft. Wenn Sie alle Programme ausgewählt haben, die installiert werden sollen, und auf „Add-ons integrieren" klicken, werden Ihre Einstellungen automatisch in die Windows-7-DVD integriert. Die unbeaufsichtigte Installation der hinzugefügten Programme geschieht nach der eigentlichen Installation von Windows 7 nach der ersten Anmeldung kurz vor dem Erscheinen des Desktops (in der sogenannten RunOnce-Ex-Phase). Im Zusammenspiel mit dem 7Customizer oder dem Win-Integrator besitzen Sie somit ein Komplettpaket zur Erstellung Ihrer eigenen, persönlichen Windows-7-DVD.



Das Eingabefenster des deutschsprachigen Win Integrator ist übersichtlich gestaltet und die Funktionen fast vollständig selbsterklärend.



Mit dem Addon-Kopierer können Sie auch zusätzliche Programme wie eine Firewall in den automatischen Installationsprozess integrieren.

ANZEIGE

Du willst es doch auch!

Hammerspiele und Hardware für null Komma nix. Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Versandkostenfrei!

JETZT ÜBER 4% RABATT!

Ihre Vorteile:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

Jetzt Leser werben & dicke Prämie kassieren!



Wireless Controller for Windows (PC/Xbox)

Der im harten Konsolen-Einsatz bewährte und preisgekrönte Xbox-360-Wireless-Controller ist nun endlich auch in einer PC-Variante erhältlich. Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
PRÄMIEN-NR.: 1096929



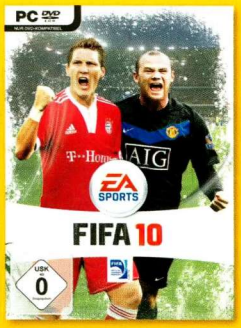
Controller for Windows (PC/Xbox)

Basierend auf dem hochgelobten, derzeit aktuellen Xbox Controller S, verfügt der handliche Xbox-360-Controller über einen USB-Anschluss, mit dem er auch an einen Windows-XP-PC angeschlossen werden kann. Ohne Zuzahlung!
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
PRÄMIEN-NR.: 1094269



Risen

Mysteriöse Erdbeben, furchterregende Monster und unvorstellbare Schätze ... die Insel Faranga braucht einen neuen Helden – Sie!
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1096871



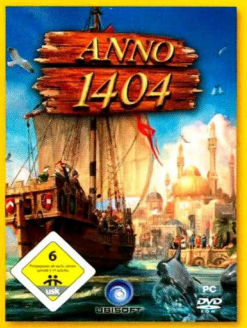
FIFA 10

FIFA 10 bietet grundlegende Verbesserungen am Gameplay, besonders in den Bereichen Reaktionsfähigkeit und Intelligenz der Gegner.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1096873



Batman: Arkham Asylum

Batman: Arkham Asylum versetzt den Spieler in ein einzigartiges, düsteres und atmosphärisches Abenteuer.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1099379



Anno 1404

Segeln Sie durch eine wunderschöne Insel-Welt, um die Tricks des Handels, der Diplomatie und der Wirtschaft zu meistern.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1094268



Roccat Kone Gaming Mouse

Präzise ProAim-Gaming-Sensoren verringern ungewollte Bewegungen des Mauszeigers beim Anheben der Maus.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1094175



Medusa NX 5.1 Gaming Headset

Surround-Kopfhörer mit optimal ausgewogenem Klang und hohem Tragekomfort.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1094176



Illuminated Dark Metal Keyboard

Ein Juwel mit edlem, schwarzem Aluminiumrahmen und Hintergrundbeleuchtung.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1094226

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

Bequemer und schneller online abonnieren:
abo.pcaction.de
Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD 712046
(€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD 712045
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das Abo „PC ACTION DVD + FILM" 712044
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das Abo „PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM" 712047
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben; 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:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie

Prämiennummer

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

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

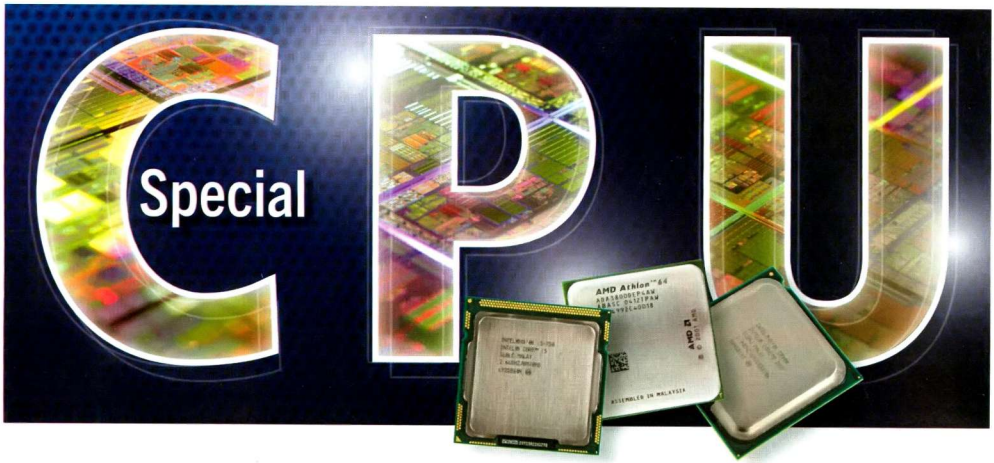
Kontoinhaber:

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

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

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

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



Ja zur Kernkraft!

50 Prozessoren im Spiele-Leistungscheck unter Windows 7

Text: Marc Sauter

Vom alten Pentium 4 670 bis zum jüngsten Core i5-660 sind in unserem Benchmark-Marathon alle Rechenzentralen vertreten, die sich in den vergangenen sechs Jahren bei Spielern besonderer Beliebtheit erfreut haben. Für unseren Testparcours wählten wir vier aktuelle und populäre Spiele aus; die Prozessoren mussten ihre Leistungsfähigkeit unter **Anno 1404**, **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **Colin McRae: Dirt 2** sowie **Dragon Age: Origins** beweisen. Als Grafikkarte kam eine Radeon 5870 zum Einsatz, die nur die schnellsten Prozessoren leicht bremst, zumal wir Kantenglättung und Texturfilterung deaktiviert ließen. Auf ein Crossfire- oder SLI-Setup (Kombination aus zwei Grafikkkarten) verzichteten wir bewusst, um praxisnahe Ergebnisse zu erhalten. Alle Intel-Prozessoren wurden mit aktiviertem Hyperthreading beziehungsweise Simultaneous Multithreading gebencht. Den Turbomodus dagegen schalteten wir ab, da die Spiele ohnehin alle Kerne nutzen.

Die Prozessoren

Unser Testfeld schließt fünf Intel-Architektur-Generationen ein: Angefangen vom Netburst-Pentium-4 mit Prescott-Kern über die Core-, Penryn- und Nehalem-Architektur bis hin zu den jüngsten Westmere-Prozessoren sind Modelle vertreten. Die Taktfrequenzen reichen von 1,6 GHz beim Atom bis hin zu den 3,8 GHz eines Pentium 4 mit Prescott-Kern. Aufseiten AMDs treten 14 Prozessoren an; vom schlichten Sempron 140 für 25 Euro über die populären Doppelkern-Modelle X2 4800+ und X2 6000+ bis hin zum Top-Modell Phenom II X4 975 sind die interessantesten Prozessoren der vergangenen Monate und Jahre dabei. Zudem übertakteten wir einige der beliebtesten Intel- und AMD-CPUs. Mit diesem großen Testfeld sollten Sie – sofern Ihr Prozessor nicht ohnehin aufgelistet ist – mehrere Modelle finden, die der Leistung Ihrer CPU entsprechen. Viel wichtiger aber ist, dass Sie damit den Performance-Gewinn nach einer Aufrüstung gut abschätzen können.

Die Ergebnisse

Die Auswertung bringt interessante Ergebnisse: Die Spiele-Benchmarks zeigen, dass viele ältere Prozessoren durchaus noch genügend Leistung für aktuelle Titel bieten. Das Geld für einen neuen Prozessor sollten Sie also unter Umständen besser in eine neue Grafikkarte investieren; so lassen sich die Fps-Raten schon mal verdoppeln, während das Aufrüsten auf eine Vierkern-CPU oft nur ein paar Prozent mehr Leistung bringt.

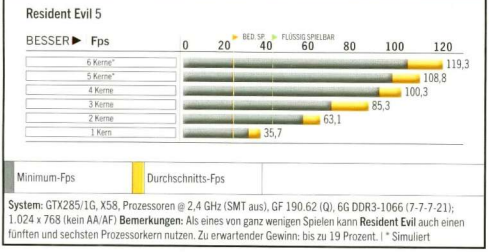
Wie viele Kerne?

Erst einer, dann zwei, später vier und bald schon sechs Kerne – der Trend ist ungebrochen und AMD bedient mit den Dreikern-Prozessoren sogar eine weitere Nische. Doch wie viele Kerne braucht der Spieler wirklich? Fest steht, dass die Zeit für Einkern-Prozessoren längst abgelaufen ist. Auch bei niedrigen Grafikeinstellungen, sprich: bescheidener Bildqualität, schafft keiner der getesteten Einkerner spielbare Fps-Raten. Zur Kategorie der spieleuntauglichen Prozessoren gehören erwartungsgemäß auch alle Atom-Modelle von Intel. Die SMT-losen Zweikerner schneiden schon etwas besser ab, aber auch hier wird es langsam eng. Vor allem den älteren Modellen wie dem Core 2 Duo E6600, dem Athlon 64 X2 5000+ oder gar dem Pentium D geht langsam die Puste aus. Bei **Anno 1404** reicht es nicht mehr für flüssige Bildraten, lediglich **Call of Duty: Modern Warfare 2** können Sie mit hohen Qualitätseinstellungen spielen. Zweikerner mit einer Architektur der letzten oder vorletzten Generation wie Intels Core 2 Duo E8400 sind noch brauchbar, wenn sie hoch getaktet sind. Auch die Phenom-II-X2-Modelle schlagen sich tapfer.

Vierkern-Prozessoren

Wirklich spieletauglich sind fast alle Vierkern-Prozessoren, egal aus welcher Generation sie stam-

Kernskalierung: Spiele



System: GTX285/1G, X58, Prozessoren @ 2,4 GHz (SMT aus), GF 190.62 (Q), 6G DDR3-1066 (7-7-7-21); 1.024 x 768 (kein AA/AF) **Bemerkungen:** Als eines von ganz wenigen Spielen kann **Resident Evil** auch einen fünften und sechsten Prozessorkern nutzen. Zu erwartender Gewinn: bis zu 19 Prozent. | * Simuliert

men. Voraussetzung ist allerdings eine schnelle Grafikkarte. Wer einen Zweikern-Prozessor gegen ein Modell mit vier Kernen tauscht, wird mit einem Leistungsplus von bis zu 100 Prozent belohnt. Bei allen getesteten Spielen stellt sich ein deutlicher Zuwachs an Bildern pro Sekunde (Fps) ein, sodass die wichtigste Erkenntnis aus den Benchmarks lautet: Greifen Sie auf jeden Fall zu einem Vierkerner, wenn Sie aufrüsten oder einen neuen Rechner kaufen und damit spielen wollen.

Drei- und Sechskern-Prozessoren

AMDs Dreikern-Prozessoren bieten zwar viel Leistung für vergleichsweise wenig Geld, doch die wenigsten Spieler greifen zu einer solchen Kompromisslösung. Nicht einmal zwei Prozent aller Leser unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware gaben bei einer aktuellen CPU-Umfrage an, einen X3 zu besitzen. Der Grund liegt wohl in AMDs Preisgestaltung: Gleich getaktete Vierkern-Prozessoren kosten meist nur ein paar Euro mehr, da hilft es offenbar auch nichts, dass sich viele X3-Prozessoren zu vollwertigen Vierkernern freischalten lassen. Grundsätzlich sind Dreikern-Prozessoren aber keine schlechte Wahl: Bei **Dragon Age: Origins** und **Call of Duty: MW 2** ist der Performance-Nachteil mit fünf bis zehn Prozent gering, bei **Anno 1404** und **Dirt 2** dagegen deutlich spürbar (50 bzw. 17 Prozent). Im Laufe des ersten Halbjahres erwarten wir die ersten Desktop-Prozessoren mit sechs Kernen von AMD und Intel. Wie groß ist der zu erwartende Performance-Gewinn und lohnt es sich, eine etwaige Aufrüstung noch aufzuschieben? Die Antworten auf diese Fragen sind bis zur Präsentation finaler Modelle nicht eindeutig zu beantworten. Nach den Testergebnissen erster Prototypen liegt der Zuwachs selbst bei stark SMP-optimierten Titeln wie **Anno 1404** bei nicht einmal fünf Prozent – das Warten dürfte sich also kaum lohnen, zumal den jüngsten Gerüchten zufolge nur ein einziges Gulftown-Modell erscheinen soll, dessen Preis wohl deutlich über 500 Euro liegen wird. Was Gulftown- und Thuban-Modelle tatsächlich leisten beziehungsweise kosten, können wir aber, wie bereits erwähnt, erst nach der offiziellen Präsentation mit Sicherheit beurteilen.

Hyper- und Multithreading

Erstmals führten wir alle Benchmarks unter Windows 7 durch. Die Funktion „SMT Parking" sorgt dafür, dass Hyper- und Multithreading-fähige Prozessoren einen leichten Leistungsschub erhalten – wir messen zwischen 6 und 26 Prozent.

AMD oder Intel?

Ob es ein AMD- oder Intel-Prozessor sein soll, ist auch eine Frage der Infrastruktur (Systemkomponenten). Hauptplatinen mit Sockel 1156 sind ab 90 Euro erhältlich, AM3-Platinen ab 70 Euro und AM2-Plus-Modelle sogar schon ab 50 Euro. Sockel-1366-Mainboards dagegen sind Luxusware: 130 Euro müssen Sie mindestens anlegen. Wenn es nur um den Prozessor geht, hat AMD in der Preisklasse unter 150 Euro einige attraktive Angebote. Der Phenom II X4 920 (Sockel AM2+) kostet weniger als 100 Euro und ein Phenom II X4 965 mit offenem Multiplikator ist bereits ab 145 Euro erhältlich. Wenn Sie mehr als 150 Euro für den Prozessor ausgeben wollen, gelten unsere Empfehlungen den Intel-Prozessoren Core i5-750 (ca. 160 Euro) und Core i7-860 (ca. 230 Euro). Ein Zweikern-Chip sollte es aufgrund der verbreiteten Optimierungen bei Spielen nicht mehr sein.

Fazit

50 Prozessoren unter Windows 7

Unser großer Vergleichstest zeigt vor allem eines: Prozessoren mit einem Kern sind nicht mehr zeitgemäß, Modelle mit zwei Kernen bekommen zunehmend Probleme bei aktuellen Spielen. Hyperthreading ist erwachsen und unter Windows 7 durchaus nützlich geworden. Das Aufrüsten lohnt sich bei vielen Spiele-PCs aber nur, wenn der Prozessor schon älter ist. Bei einigermaßen aktuellen CPUs ist es aus Spielersicht meist sinnvoller, eine neue Grafikkarte zu kaufen oder den Speicher zu erweitern.

Prozessor-Klassiker einst und heute



Athlon 64 3800+

Der Athlon 64 3800+ war aufgrund des günstigen Preises und der guten Leistung einst ein beliebter Prozessor bei Spielern. Heute reicht es nicht mal mehr für den Einsatz in einem Mediacenter-PC. Als Motor für einen Linux-Homeserver eignet er sich dank der Energiesparfunktion Cool'n'quiet noch einigermaßen gut.

Athlon 64 X2 4800+

Für knapp 250 Euro gab es im Dezember 2006 Spieleleistung satt – AMD hatte die Preise für die Doppelkern-Prozessoren angesichts der aufkommenden Core-2-Generation drastisch gesenkt. Heute sieht der Zweikerner bei fast allen Spielen alt aus. Einzig **Call of Duty: Modern Warfare 2** läuft noch flüssig.





Core 2 Duo E6600

Einer der beliebtesten Prozessoren der Core-2-Duo-Reihe war der E6600, den sich viele Spieler unmittelbar nach dem Erscheinen für knapp 300 Euro zulegten. Heute lassen sich damit mit Abstrichen noch aktuelle Titel zocken. Prozessorlastige Optionen wie eine hochwertige Schattendarstellung sollten Sie dabei allerdings deaktivieren.

Core 2 Quad Q6600

250 Euro kostete der mit 2,4 Gigahertz getaktete Core 2 Quad Q6600 – ein Kampfpreis, dem viele Spieler nicht widerstehen konnten. Bei aktuellen Spielen macht der Vierkerner noch eine gute Figur: Selbst beim äußerst prozessorlastigen **Anno 1404** liefert der Chip durchweg spielbare Bildwiederholraten, sofern die Grafikkarte nicht bremst.





Core 2 Duo E8400

Da vor etwa zwei Jahren erst wenige Spiele von vier Kernen profitierten, griffen viele Spieler zu einem hoch getakteten Zweikernmodell. Erste Wahl war dabei oft der E8400 (Penryn), der mit 150 Euro ein echtes Sonderangebot war. Heute jedoch ist ein Q6600 schneller – die Spiele-Entwickler waren bei der Optimierung fleißig!

Core i5-750

Kaum ein Prozessor ist in den letzten Wochen derart günstig geworden wie der Core i5-750. Für etwas mehr als 150 Euro gibt es einen mit 2,67 Gigahertz getakteten Vierkerner, der im Turbomodus auf bis zu 3,2 Gigahertz aufdreht. Für die CPU vergeben wir das Prädikat „uneingeschränkt spieltauglich".



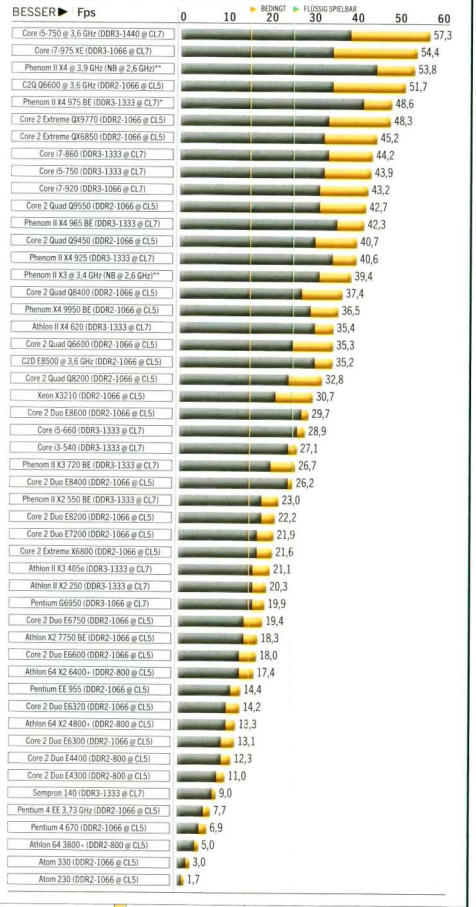


AMD Phenom II X4 965 BE

Mit 3,4 Gigahertz ist der Phenom II X4 965 der zweitschnellste AMD-Desktop-Prozessor. Der offene Multiplikator erlaubt eine weitere Steigerung der Taktfrequenz. Bei Spielen macht der Chip eine sehr gute Figur, einige Titel wie **Modern Warfare 2** liegen dem AMD-Prozessor besonders gut.

Anno 1404 v1.1

Spielstand „Riesige Stadt" – maximale Details, Direct X 10

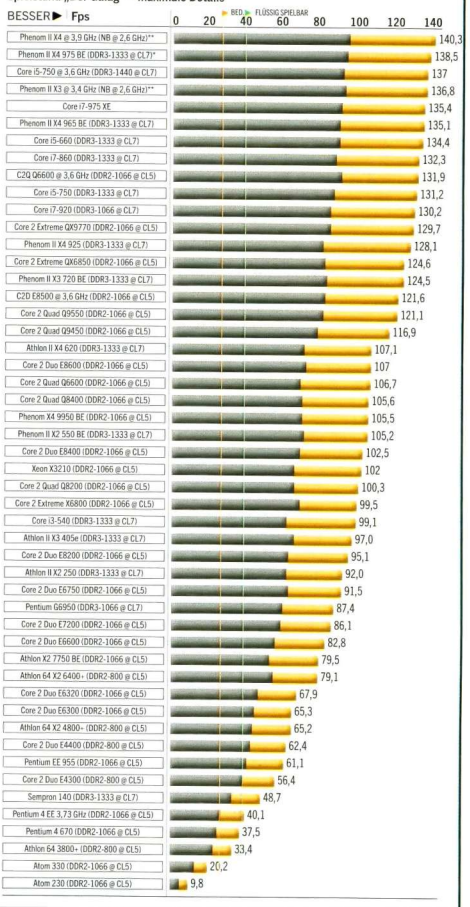


Minimum-Fps	1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: HD 5870, Intel X48/P55/X58, AMD 790FX, 2 x 2.048 Gigabyte; Win7 x64, Catalyst 10.1 (AI std.)
* Simuliert mit Phenom II X4 965 @ 18 x 200 MHz ** Mit DDR3-1333 @ CL7

Call of Duty: Modern Warfare 2 (Steam-Version)

Spielstand „Der Gulag" – maximale Details



Minimum-Fps	1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: HD 5870, Intel X48/P55/X58, AMD 790FX, 2 x 2.048 Gigabyte; Win7 x64, Catalyst 10.1 (AI std.)
* Simuliert mit Phenom II X4 965 @ 18 x 200 MHz ** Mit DDR3-1333 @ CL7

Anno 1404: Kerne und viel Cache sind Trumpf



Anno 1404 profitiert massiv von drei oder vier Prozessorkernen, ein Q6600 ist fast doppelt so schnell wie ein E6600. Mit einem Einkerner ist der Titel unspielbar, der Pentium G6950 schwächelt trotz zwei Rechenherzen. Das Spiel zieht auch viel Leistung aus zusätzlichem Zwischenspeicher (Cache). Unser neuer, für dieses Special erstellter Spielstand liegt AMDs Phenom II X4 sehr gut, bei den Minimum-Fps sind vor allem die CPUs mit Deneb-Kern wie der Phenom II X4 925/965 stark. Simultaneous Multithreading (SMT) steigert die Leistung nur bei den Core-i3/i5-, nicht aber bei den Core-i7-Modellen.

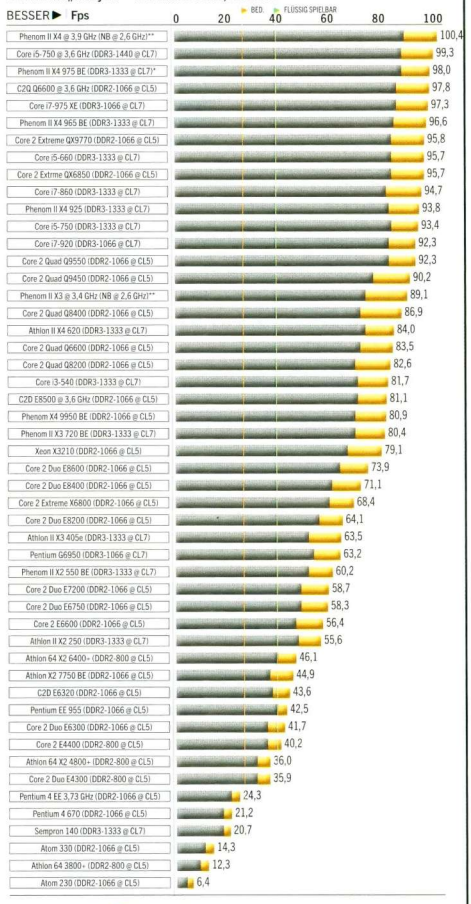
CoD: MW 2 – Schon ein kleiner Zweikerner reicht



Bei **Modern Warfare 2** gibt die Grafikkarte den Ton an, der Prozessor spielt eine untergeordnete Rolle. Selbst ein einkerniger Pentium 4 oder Athlon 64 reicht für halbwegs spielbare Bildraten, optimal ist ein schneller Dreikerner: Der Shooter profitiert zu 20 bis 30 Prozent von einer dritten Rechenzentrale, die vierte liegt brach. Der Pentium EE 955 schneidet überraschend gut ab. **Modern Warfare 2** hat ein Faible für L3-Cache, so berechnet ein Phenom II X4 den Titel gute 10 Prozent schneller als ein Athlon II X4. Bei Intel-CPUs dagegen ist der L2-Cache wenig entscheidend, SMT macht sich bei den Core i3 und i5 positiv bemerkbar.

Colin McRae: Dirt 2 (Steam-Version)

Benchmark „Malaysia" – maximale Details, Direct X 9



Minimum-Fps	1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: HD 5870, Intel X48/P55/X58, AMD 790FX, 2 x 2.048 Gigabyte; Win7 x64, Catalyst 10.1 (AI std.)
* Simuliert mit Phenom II X4 965 @ 18 x 200 MHz ** Mit DDR3-1333 @ CL7

Dragon Age: Origins v1.02a

Spielstand „Ostagar" – maximale Details



Minimum-Fps	1.680 x 1.050, kein AA/AF

System: HD 5870, Intel X48/P55/X58, AMD 790FX, 2 x 2.048 Gigabyte; Win7 x64, Catalyst 10.1 (AI std.)
* Simuliert mit Phenom II X4 965 @ 18 x 200 MHz ** Mit DDR3-1333 @ CL7

Dirt 2: Zwei schnelle Rechenherzen sind Pflicht



Die Ego-Engine ist stark parallelisiert, daher unterliegen Einkerner ihren Dualcore-Pendants – zwei Kerne sind Pflicht. Richtig rund fährt es sich erst mit einem Zweikerner wie dem C2D E6600 oder einem schnelleren Modell. Der Sprung auf vier Kerne steigert die Fps um 50 Prozent, der von drei auf vier sorgt für ein Leistungsplus von 20 Prozent. Auch **Dirt 2** liegt AMDs Phenom II sehr gut, aufgrund des Grafiklimits bei rund 100 Fps setzen sich die Modelle mit sehr hohem Takt jedoch nicht voll in Szene. Der G6950 schwächelt erneut – und das, obwohl die Wolfdale-Modelle ihren Conroe-Vorgängern insgesamt kaum überlegen sind.

Dragon Age: Origins – Intel-lastig + bandbreitenhungrig



Bei Biowares Kracher liegt die Intel-Riege klar in Front, vor allem die Core-i-Serie dominiert das Testfeld. Zwei auf drei Kerne steigern die Bildrate drastisch, eine vierte Rechenzentrale bringt noch einmal 8 Prozent. SMT garantiert nicht nur mehr Leistung, es verhindert bei Dualcores auch lästige Streaming-Ruckler, die beim Betreten eines neuen Abschnitts oder nach dem Laden eines Spielstands auftreten. Übertakter, aufgepasst: **Dragon Age** profitiert von höheren Speicherfrequenzen, das Spiel giert nach Bandbreite. Aufgrund extremer Prozessor-Limitierung wird jedes Quäntchen Takt in mehr Bilder pro Sekunde umgesetzt.

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)	735/2.020MHz	2 x 1.600/80	1,1/5,6 Sone	88,5 Fps	74,5 Fps	1,79
Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X	Ca. € 400,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	870/2.500 MHz	1.600/80	0,4/2,3 Sone	79,0 Fps	60,2 Fps	1,92
Zotac Geforce GTX 295 Single-PC	Ca. € 400,-	DX10/SM4.0	2 x 896 (GDDR3)	576/1.008 MHz	2 x 240/80	1,8/4,4 Sone	80,2 Fps	59,7 Fps	2,01
Asus EAH5850 TOP Direct Cu	Ca. € 300,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,9/1,6 Sone	72,2 Fps	51,6 Fps	2,17
Powercolor Radeon HD 5850 PCS+	Ca. € 270,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	760/2.100 MHz	1.440/72	0,7/1,4 Sone	72,0 Fps	50,7 Fps	2,19
Zotac Geforce GTX 285 AMP	Ca. € 330,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240/80	1,7/3,9 Sone	74,0 Fps	47,7 Fps	2,35
▶ 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
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
Powercolor AX5770-1GBD5-MHD	Ca. € 130,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/2,7 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,71
Club 3D HD 5770 (Club-3D-Design)	Ca. € 130,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/1,3 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,74
Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X	Ca. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	710/2.320 MHz	720/36	0,7/1,0 Sone	44,5 Fps	31,7 Fps	2,79
Powercolor AX5750 SCS3	Ca. € 120,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0 Sone (passiv)	43,7 Fps	31,0 Fps	2,83
▶ 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. € 90,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	585/1.890 MHz	96/32	0,6/0,8 Sone	32,0 Fps	15,5 Fps	3,23
Sapphire Radeon HD 4670 Ultimate	Ca. € 70,-	DX10.1/SM4.1	512 (GDDR5)	750/873 MHz	320/32	0 Sone (passiv)	26,0 Fps	15,0 Fps	3,37

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 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
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
EVGA X58 4 Way SLI Classified	Ca. € 450,-	X58/CH10R	49/1.0	7	x16 (7), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 3 x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,57
▶ 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
Asus M4A89GTD Pro/USB3	Ca. € 120,-	890GX/SB850	0503/1.01G	2	x16 (2), x4/x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	HD 4290, Sidep., 2 x USB 3.0, 6 x SATA 3	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Stabil	1,36
MSI 790FX-GD70	Ca. € 150,-	790FX/SB750	1.0/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA II, 1 x Firewire, OC-Regler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Stabil	1,37
Asus Crosshair III Formula	Ca. € 160,-	790GX/SB750	0403/1.01G	1	x16 (2), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA II, 2 x Firewire, LCD-Anzeige	Sehr gut	Heatpipe	Nicht best.	Stabil	1,44
▶ Gigabyte 770TA-UD3	Ca. € 75,-	770/SB710	F2/1.0	4	x16 (1), x1 (2)	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA II, 2 x USB 3.0, 2 x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Stabil	1,48
Gigabyte MA770T-UD3P	Ca. € 70,-	770/SB710	F1/1.0	2	x16 (1), x1 (4)	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	1.00/1.05	2	x16 (3), x1 (1)	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	7-Zip	Super Pi	Wertung
Asus Maximus III Extreme	Ca. € 300,-	P55	0503/1.01G	5	x16 (5)	1 x 1.000 MBit/s	NF 200 SLI, 7 x SATA, 2 x SATA 3, 2 x USB 3.0	Sehr gut	Heatpipe	9.698 kByte/s	15,522 Sek.	1,27
Gigabyte P55-UD6	Ca. € 180,-	P55	F3/1.0	3	x16 (3), x1 (2)	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., 4 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	9.217 kByte/s	15,225 Sek.	1,35
MSI P55-GD80	Ca. € 170,-	P55	1.10/1.1	3	x16 (3), x1 (2)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1 x Firew., 3 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	9.019 kByte/s	15,741 Sek.	1,36
Asus Maximus III Gene	Ca. € 160,-	P55	0707/1.00G	2	x16 (2), x4 (1)	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA, X-Fi	Sehr gut	Passiv	9.032 kByte/s	15,584 Sek.	1,39
▶ 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	9.032 kByte/s	15,600 Sek.	1,43
Gigabyte H55M-UD2H	Ca. € 85,-	H55	F4/1.0	2	x16 (2)	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Passiv	9.611 kByte/s	15,600 Sek.	1,45

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. € 95,-	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. € 140,-	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. € 90,-	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	Spieletauglich/Inputlag	Helligkeit (0, 50, 100 %)	Helligkeitsabweichung	Wertung
Samsung Syncmaster 223RZ (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 260,-	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
Benq 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. € 230,-	SATA 3 GBit/s	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 3 GBit/s	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 3 GBit/s	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. € 85,-	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. € 360,-	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 200	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. € 75,-	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. € 120,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
▶ Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 70,-	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



€ 705,-*

Prozessor:	€ 110,-
AMD Phenom II X3 720 BE (Sockel AM2+/AM3)	
Kühler:	€ 0,-
Boxed-Kühler	
Hauptplatine:	€ 75,-
Gigabyte 770TA-UD3 (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 90,-
G.Skill Ripjaws 2 x 2.048 MB, DDR3-1333, CL7	
Grafikkarte:	€ 160,-
MSI Radeon HD 5770 Hawk (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 0,-
Onboard	
Festplatte:	€ 45,-
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)	
Netzteil:	€ 35,-
Be Quiet Pure Power L7 (350 Watt)	
Gehäuse:	€ 45,-
NZXT Beta	

AUFSTEIGER-PC



€ 1.180,-*

Prozessor:	€ 150,-
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)	
Kühler:	€ 40,-
Scythe Mugen 2 Revision B	
Hauptplatine:	€ 120,-
Asus M4A89GTD/USB3 (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 90,-
G.Skill Ripjaws 2 x 2.048 MB, DDR3-1333, CL7	
Grafikkarte:	€ 270,-
Powercolor Radeon HD 5850 PCS+ (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 75,-
Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)	
Festplatte:	€ 85,-
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)	
Netzteil:	€ 95,-
Silverstone Olympia Plus OP650-P (650 Watt)	
Gehäuse:	€ 55,-
Sharkoon Rebel 9 Pro	

HIGH-END-PC



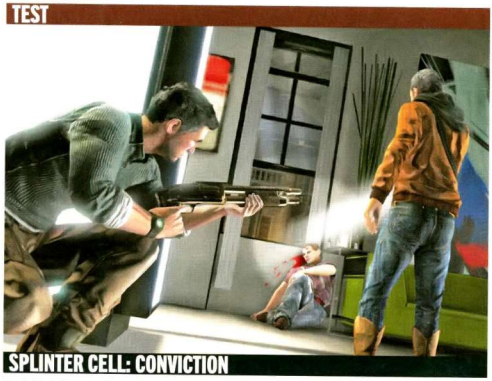
€ 2.340,-*

Prozessor:	€ 445,-
Core i7-870 (Sockel LGA 1166)	
Kühler:	€ 40,-
Scythe Mugen 2 Revision B	
Hauptplatine:	€ 300,-
Asus Maximus III Extreme (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	€ 120,-
Patriot Sector 5 Viper II, 2 x 2.048 MB, DDR3-1600	
Grafikkarte:	€ 400,-
Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 115,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)	
Festplatte:	€ 230,-
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)	
Netzteil:	€ 130,-
Corsair HX 850W (850 Watt)	
Gehäuse:	€ 130,-
Thermaltake Element V	

* In den Kosten sind noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-7-Lizenz enthalten.

In der nächsten Ausgabe:

TEST



SPLINTER CELL: CONVICTION

Bald ist Sams Tag. Da kommt er in unsere Redaktion und legt voraussichtlich den Betrieb für ein paar Wochen komplett lahm. Schließlich will jeder **Splinter Cell: Conviction** zocken!

VORSCHAU



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Der Mix aus Shooter und RPG geht mit neuem Entwickler in die dritte Runde. Wir sagen, was Sache ist.

TEST



PRINCE OF PERSIA

Das neue **PoP** trägt den Untertitel **Die vergessene Zeit** und orientiert sich an den ersten drei Spielen.

TEST



SPLIT SECOND: VELOCITY

Außergewöhnliches Rennspiel mit bombastischen Explosionen und sich verändernden Strecken.

VORSCHAU



ALPHA PROTOCOL

Spannender Agenten-Thriller mit Rollenspiel-Elementen und großer Entscheidungsfreiheit.



PC ACTION 06/10 + Film: Casshern

In einer fernen Zukunft ist die Erde nach einem 50 Jahre währenden Krieg ein verwüsteter Planet. Ein Großteil der Bevölkerung ist unheilbar krank und nur der Wissenschaftler Dr. Azuma arbeitet an einem Heilmittel. Als er bei einem Unfall in seinem Labor zufällig hochintelligente Mutanten erschafft, die die Menschheit als Bedrohung ansehen, beginnt der Schlamassel erst richtig. Tolle Manga-Verfilmung mit fantastischen Effekten.

Ab 12.05.2010 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
Redaktion Marc Brehme, Alexander Frank, Jürgen Krauß, Christoph Schuster
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexander Bohnsack, Lukasz Ciszewski, Christian Gögelein, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Marc Sauter, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Trainees Viktor Eippert, Christina Kalka, Martin Schücker
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
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 Zeilerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jürg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcaction.de

Chefredakteur Online 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@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Oborocow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Marquard Media

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY!, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

FIFA 2010
JETZT AUCH FÜRS HANDY!

SMS an 33333*
0900-033333 * 9222*

NIE WAR EINE FUSSBALL SIMULATION SO REALISTISCH. FIFA 10 IST DAS FUSSBALL HANDY SPIEL DES JAHRES.





HANDY SPIEL (1)

EA SPORTS™ FIFA 10
Sende match6135 an 33333*

WIE BESTELLE ICH?

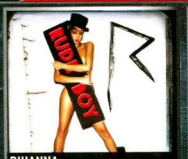
1. Sende das Bestellwort (z.B. für Worms 2010 sende match6138) an 33333*
2. Klick den Downloadlink
3. Finde Dein Produkt und starte den Download



UNHEILIG
Geboren um zu leben
Real Klingelton (2) ton5508
Song in voller Länge (4) song8120
(3:50)



FRAUENARZT & MANNY MARC
Disco Pogo
Real Klingelton (2) ton5509
Song in voller Länge (4) ... song8121
(3:20)



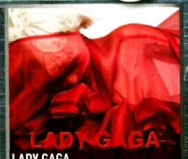
RIHANNA
Rude Boy
Real Klingelton (2) ton5510
Song in voller Länge (4) ... song8122
(3:43)



KERI HILSON
I Like
Real Klingelton (2) ton5511
Song in voller Länge (4) ... song8123
(3:38)



STROMAE
Alors On Danse
Real Klingelton (2) ton5512
Song in voller Länge (4) ... song8124
(3:28)



LADY GAGA
Bad Romance
Real Klingelton (2) ton5513
Song in voller Länge (4) ... song8125
(4:55)



BLACK EYED PEAS - MEET ME HALFWAY
Real Klingelton (2) ton5514
Song in voller Länge (4) song8126
(4:44)



DAVID GUETTA - KID CUDI - MEMORIES
Real Klingelton (2) ton5515
Song in voller Länge (4) song8127
(3:28)



IYAZ FEAT FLO RIDA - REPLAY
Real Klingelton (2) ton5516
Song in voller Länge (4) song8128
(3:01)

Handy Spiele (1)

Für z.B. Tetris® sende eine SMS mit match6140 an 33333*

Die Sims™ 3 Reiseabenteuer



Sende match6136 an 33333*

Need for Speed™ Shift



Sende match6137 an 33333*

Worms 2010



Sende match6138 an 33333*

World Series of Poker™: Hold'em Legend



Sende match6139 an 33333*

Tetris®



Sende match6140 an 33333*

EA SPORTS™ Fussball Manager 10



Sende match6141 an 33333*

Jewel Quest III World Adventures



Sende match6142 an 33333*

Call of Duty: Modern Warfare Force Recon



Sende match6143 an 33333*

James Cameron's Avatar



Sende match6144 an 33333*

Fight Night Round 4



Sende match6145 an 33333*

Interaktive Logos (3)

WITZIG! Dein Handy lebt und reagiert auf den Batteriestand.

SMS an 33333*



bild4432



bild4433



bild4434



bild4435

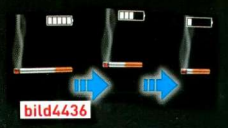


bild4436

* Jedes Abo nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Inhalte: (1) 3 Gutscheine für Spiele/Applikationen (ohne Erotik) im Jamba TopApp-Abo. Jederzeit Ende: stoptopapp per SMS. (2) 2 Gutscheine für Töne + 3 Funvideos (ohne Erotik) im Jamba TopTon-Abo. Jederzeit Ende: stoptopton per SMS. (3) 5 Gutscheine für Logos/Funvideos (ohne Erotik) im Jamba TopGrafik-Abo. Jederzeit Ende: stoptopgrafik per SMS. (4) 6 Gutscheine für Songs und Musik-Videos (ohne Erotik) im Jamba TopMusic-Abo. Jederzeit Ende: stoptopmusic per SMS Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS & WAP/GPRS-Kosten gem. Mobilfunktarif. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Bestellung bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5 554890 124 (0,14 €/Min aus Festnetz, max. € 0,42 aus Mobilnetz) (AT) 0810 005137 (0,072€/Min) (CH) 0848 000 145. Mindestalter 16 Jahre.

EA, the EA logo, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, The Sims, The Sims 3 logo and The Sims Plumbob Design and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Tetris ®&© 1985-2009 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. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. WORMS © 2009 TEAM 17 SOFTWARE. WORMS AND TEAM 17 ARE REGISTERED OR TRADEMARKS OF TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. ORIGINAL CONCEPT ANDY DAVIDSON. Jewel Quest © 2009 iWin, Inc. Game Code © 2009 Electronic Arts Inc. JEWEL QUEST and IWIN wordmarks and logos are trademarks or registered trademarks of iWin, Inc. in the U.S. and/or other countries. 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 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty und Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. / © 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.

Das Allerletzte

(= extremst kranker Mist, der woanders keinen Platz mehr gefunden hat)

Alter Scheiß, frisch ausgegraben

Weil wir die mit Abstand witzigste und faulste Redaktion auf diesem gotterbärmlichen Planeten sind und Witze – wie guter Whiskey – mit dem Alter immer besser werden, finden Sie an dieser Stelle ein unfassbar komisches Stück Unterhaltung aus der Ausgabe 12/2007. Freude, Freude!

Die gefährlichsten Paare der Menschheitsgeschichte



PLATZ 1
Kane & Lynch



PLATZ 2
Heino und Hannelore



PLATZ 3
Harold und Maude



PLATZ 4
Dick und Doof

BEKANNTHEITSGRAD

Der Söldner und der Psychopath sind (noch) nicht sehr bekannt. Wer wenig Aufsehen erregt, kann ungestört abmurksen. Also hoher Multiplikator: **5,5**

Ein Paar wie Bonnie und Clyde, Pech und Schwefel, Adam und Eva. Wenn H&H Liebe machen, nennt man das übrigens ~~Nekrophilie~~ alt, aber geil. **3,3**

Bekannt wie Hennes & Mauritz, Schnick und Schnack, Hinz und Kunz. Also quasi gar nicht – jedenfalls unter unseren Lesern. **6,5**

PC ACTION-Redakteur Wolfgang Fischer ist dick und doof. Wegen seiner multiplen Persönlichkeit wurde er als Komiker-Duo weltbekannt. **1,2**

BODYCOUNT (TOTE PRO MINUTE)

Wenn Kane und Lynch durch die Gegend ziehen, fallen pro Minute durchschnittlich 83,5 Leute tot um. Der zweite Multiplikator beträgt ergo **83,5**

Heinos Gesang tötet relativ wenige Menschen. Aber viele Landen als sabbernde Wracks in Altenheimen. Leichen pro Minute gibt es nur **17,5**

Zwölf von zehn Menschen, die *Harold und Maude* gesehen haben, nehmen sich das Leben. Nett: Der Film liefert gleich diverse Suizid-Tipps mit. **87,5**

Fischer wechselt selten Unterhosen und Socken (also nicht mal monatlich, wie es sich für 'nen reinlichen Mann gehört). Geruchs-Tote/Min.: **46**

HEMMSCHWELLE

Lynchs Hemmschwelle ist niedrig. Der überlegter handelnde Kane versaut aber die schöne Statistik! Deshalb der relativ hohe Divisor von **23,4**

Hannelore wagt es doch tatsächlich, Auto zu fahren, obwohl sie eine Frau ist! *Das* nennen wir mal frech. Sehr niedrige Hemmschwelle! **5,2**

Ein Heranwachsender vögelt mit einer 79-Jährigen. Das ist natürlich völlig normal. Hat sich jeder schon mal gewünscht. Sex, Sex, Sex = **66,6**

Niedrig. Fischer besitzt die Frechheit, zu leben. Atmet Geschöpfen mit viel mehr Daseinsberechtigung die Luft weg (Maden, Asseln). Divisor: **12**

GEFAHRLICHKEITSKENNZIFFER

19,6	11,1	8,5	4,6



Christoph Peter Schuster

VERBRAUCH	1 stilles Wasser pro Stunde
LEISTUNG	4,2 A/H*, 1,8 W/A**, 0,01 T/A***
PREIS(E)	„Preis El Beere 2001", verliehen vom Verein Deutscher Kleingärtner El Paso e. V.
BESCHLEUNIGUNG	> 12,0 s auf 100 km/h (Twingo) <- **HAHA!**
BESONDERHEITEN	Überdurchschnittlich wenig (oder doch eher unterdurchschnittlich viel?) Fingerspitzengefühl.

* A/H = Artikel pro Heft ** W/A = Witze pro Artikel *** T/A = Titten pro Artikel

Wussten Sie übrigens, dass ...

... Schilder mit der Aufschrift „Eltern **haften** für ihre Kinder" total missverständlich sind? Betreten die Kleinen nämlich eine so beschilderte Baustelle und fallen versehentlich in einen Eimer mit **Kleister**, na, wer **haftet** dann wohl? Ganz genau, die Blagen selbst! Aber Vorsicht, sollten Sie einem solchen Mistgör zur Strafe eine **kleben**, landen Sie unter Umständen ganz schnell in **U-Haft**!

Der große PCA-Fortsetzungsroman #6

„... würde er wohl ..."

Comic









Darmkrebs ist zu 100 % heilbar, wenn er rechtzeitig entdeckt wird. Deshalb geht Hans Werner Olm zur Vorsorge. Die ist nur halb so wild, nach 20 Minuten wieder vorbei und die Vorbereitung darauf ist auch kein großes Ding. Mehr Informationen unter **www.felix-burda-stiftung.de**

FELIX BURDA
STIFTUNG

KILLING FLOOR

Co-Op Survival Horror

Sie warten nicht darauf entdeckt zu werden, sondern sie kommen um dich zu holen! Der neue Multiplayer-Shooter mit Gänsehaut-Faktor!



„Motivierendes Klassensystem und enorme Waffenvielfalt in düsterer Endzeitstimmung – wer von Valves Zombiehatz genug hat, sollte auf jeden Fall einen Blick riskieren. Es lohnt sich." **PC Games**

„Das Erfahrungs- und Klassensystem motiviert und wer einmal die Kettensäge in der Hand hatte, fragt sich, warum überhaupt Schusswaffen erfunden wurden." **PC Action**

ZENO CLASH

NOCH NIE WAR EIN SHOOTER SO BIZARR!

„Kreatives Design und hammerharte Nahkämpfe – ein kleines Independent-Juwel!" **PC ACTION**

„Kreativer Wahnsinn trifft auf intensive Prügeleien – ein einzigartiges Action-Spiel." **PC GAMES**

Erlebe jetzt die einzigartige Mischung aus Prügelspiel und Ego-Shooter!



JETZT IM HANDEL

PC DVD ROM

UNREAL TECHNOLOGY

ACE TEAM

ICEBERG INTERACTIVE

Killing Floor ©2009 Tripwire Interactive LLC. All rights reserved. Zeno Clash developed by Ace Team. Published by Iceberg Interactive B.V. Iceberg Interactive design and mark are registered trademarks of Iceberg Interactive B.V. Unreal Technology and the Epic Games logos are registered trademarks of Epic Game Inc. in the USA and other countries. All rights reserved. Steam and the Valve Games logos are registered trademarks of Valve Software Inc. in the USA and other countries. Microsoft®, Windows® and DirectX® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. ©2009 Valve Corporation. Steam, Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/ or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Änderungen vorbehalten.