VORSCHAU: The Witcher 2, Alpha Protocol, Ghost Recon: Future Soldier, XCOM

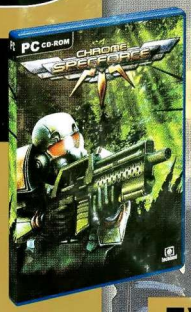
TEST: GTA: Episodes from Liberty City, Lead & Gold, Splinter Cell: Conviction, Necrovision 2

TECHNIK: Versteckte Tools in Windows 7, Blu-ray-Laufwerke im Test, GTA-Tuning

PC ACTION

www.pcaction.de

VOLLVERSION AUF DER HEFT-DVD



CHROME: SPECFORCE

Futuristischer Shooter mit Taktik-Komponente, coolen Fahrzeugen und bombigen Waffen.

+ GRATIS-ROLLENSPIEL

REGNUM ONLINE

Klassisches Fantasy-MMORPG ohne monatliche Grundgebühren

+ VIDEOS & TRAILER

Alan Wake • Alpha Protocol • Blur
PCA dreht durch • Crysis 2
FEAR 3 • The Witcher 2 • Prince of Persia: Die vergessene Zeit
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

+ MODS & MAPS

Risen • Starcraft: Broodwar
Crysis • C&C 4: Tiberium Twilight
Großes The-Witcher-Special

EXKLUSIV: DER NEUE SHOOTER VON EPIC

BULLETSTORM

Die Unreal-Tournament-Götter machen gemeinsame Sache mit den Painkiller-Erfindern. Das Ergebnis: irre Endzeit-Action!

DIE FERTIGE XBOX-FASSUNG IM TEST

ALAN WAKE

Atmosphärischer und besser als Max Payne 2, aber technisch erschreckend schwach!

USK ab 16 freigegeben

4 195002 705506 06

06/2010
€ 5,50

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

THE WITCHER

VS

FREE-TO-PLAY BROWSER MMORPG







www.witcher-versus.de

CDPROJEKT:

one2tribe

games gamigo

Published by Gamigo AG. Name and logo for The Witcher and The Witcher: Versus game are registered trademarks of CD Projekt Red sp. z o.o.
The Witcher: Versus ©2008-2010 CD Projekt Red sp. z o.o. All rights reserved in proper incidence of CD Projekt Red Sp. z o.o, and his licensee, one2tribeSp z o.o.

Herzlich willkommen



Hände hoch! Äh ... runter!

Frank: Hey, warum stehen denn alle Kopf? Hab ich in meinem 0,5-Sterne-Luxus-Urlaub was verpasst?

Brehme: Dieser irre Fischer hat ALLES umgekrempelt!

Fischer: Jawoll! Ihr steht alle Kopf, weil ich das ganze Heft umgestellt habe. Ich ganz alleine, ICH!! Hinten ist jetzt vorne, links ist jetzt oben und unten gibt's nicht mehr! Muhaha!!!!

Krauß: Aha. Und warum das Ganze? Damit wir den Lesern zu den Heften noch einen schicken Lageplan verkaufen können?

Fischer: Natürlich nicht, wobei die Idee gut ist. Das alles hat sich mein großartiger Geist ersonnen, damit die Leser beim Blättern schneller zu den Spiele-Themen gelangen. Das bedeutet: Tests und Vorschauen rücken nach vorne. Reportagen, Entwickler-Challenges, Interviews und so weiter gibt es ab sofort weiter hinten im Heft. Ist zwar auf dem Papier nur eine kleine Änderung, es erhöht den Lesekomfort aber enorm!

Frank: Das ist ja alles ganz toll! Und was ist mit dem Schuster? Der hat's wieder mal nicht begriffen, oder?

Fischer: Der hatte so schwer und bis zur letzten Sekunde an unserer Titelgeschichte zu **Bulletstorm** zu knabbern, dass er vom restlichen Heft wenig mitbekommen hat. Seitdem mag er auch keine Pflanzen mehr!

Frank: Und was ist mit dem Krauß? Hat der sich nicht fortgepflanzt und daher acht Monate Vaterschaftsurlaub?

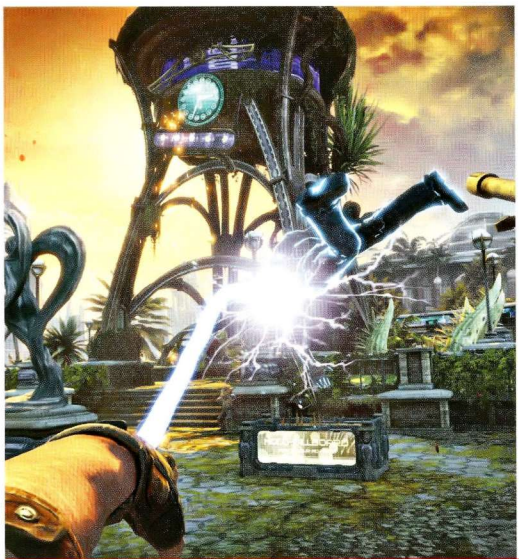
Fischer: Eigentlich schon. Ich konnte ihn aber überreden, früher zurückzukommen, um den Test zu **Splinter Cell: Conviction** abliefern, auf den wir schon seit Monaten warten. Und auch wenn er nicht so aussieht: der Brehme war in diesem Monat ausnahmsweise fleißig und hat sich richtig in das **The Witcher**-Special im Mod-Bereich reingekniet.

Frank: Ich sehe, es läuft auch ohne mich! Ballermann, ich komme zurück!

ANZEIGE



INHALT
Ausgabe 06/10







Vorschau | Bulletstorm

CHRISTOPH MEINT:
Rasante Sci-Fi-Ballerei mit abgedrehten Riesenmonstern, coolen Knarren und innovativem Belohnungssystem.

Heftinhalt 06/10

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

Editorial 3
Redaktionsvorstellung 6

Vorschau

Alpha Protocol 44
Arma 2: Operation Arrowhead 54
Blacklight: Tango Down 50
► Bulletstorm 18
Disciples 3 58
Ghost Recon: Future Soldier 26
Kane & Lynch 2: Dog Days 60
Most-Wanted-Spiele 14
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit 42
Sniper: Ghost Warrior 57
The Witcher 2: Assassin's of Kings 38
Tropico 3: Absolute Power 56
XCOM 34

Magazin |

Age of Conan: Rise of the Godslayer 13
Arcania: Gothic 4 10
BÄM! Der Computec Games Award 12
Bloodgame 11
Drakensang: Phileassons Geheimnis 10
Left 4 Dead 2: The Passing 9
Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge 12
Nail'd 11
Role Play Convention 2010 13

Test

Alter Ego 84
Black Sails: Das Geisterschiff 87
Darkest of Days 80
Dark Fall: Lost Souls 86
GTA: Episodes from Liberty City 70
K11: Kommissare im Einsatz 88
Kalender und Releaseliste 90
Lead & Gold: Gangs of the Wild West 82
Meinungsmache 65
Mount & Blade: Warband 76
Necrovision 2: Lost Company 78
Sam & Max: Season 3 – Episode 1 85
So testen wir 64
Splinter Cell: Conviction 66
Top-Entwickler 94
Top-Spiele 92

Extra

Kino |

Prince of Persia: Der Sand der Zeit 129

Konsole |

► Alan Wake (Xbox 360) 126
FIFA WM 2010 (Xbox 360/PS3) 129

Mods & Maps |

Crysis 130, 134
Gothic 3 130
Lord of Ultima 135
Open TTD 135
Starcraft: Brood War 132



Extra | Alan Wake

WOLFGANG MEINT:
Das Megaprojekt der Max Payne 2-Macher ist endlich fertig. Unser Test der Xbox-Fassung verrät, ob Alan Wake die hohen Erwartungen erfüllt.



Test | Splinter Cell: Conviction

JÜRGEN MEINT:
Mit Conviction haben die Entwickler das Unmögliche geschafft und die „tote" Serie Splinter Cell wiederbelebt. Der neue Sam schleicht weniger und ballert jetzt mehr!

SPIELE IM HEFT

Age of Conan: Rise of the Godslayer, Magazin	13
Alan Wake, Extra	126
Alpha Protocol, Vorschau	44
Alter Ego, Test	84
Arcania: Gothic 4, Magazin	10
Arma 2: Operation Arrowhead, Vorschau	54
Blacklight: Tango Down, Vorschau	50
Black Sails: Das Geisterschiff, Test	87
Bloodgame, Magazin	11
Bulletstorm, Vorschau	18
Chrome: Specforce, Abspann	143
Crysis, Mods & Maps	130, 134
Darkest of Days, Test	80
Dark Fall: Lost Souls, Test	86
Disciples 3, Vorschau	58
Drakensang: Phileassons Geheimnis, Magazin	10
FIFA WM 2010, Extra	129
Ghost Recon: Future Soldier, Vorschau	26
Gothic 3, Mods & Maps	130
GTA: Episodes from Liberty City, Test	70
K11: Kommissare im Einsatz, Test	88
Kane & Lynch 2: Dog Days, Vorschau	60
Lead & Gold: Gangs of the Wild West, Test	82
Left 4 Dead 2: The Passing, Magazin	9
Lord of Ultima, Mods & Maps	135
Monkey Island 2 Special Edition, Magazin	12
Mount & Blade: Warband, Test	76
Nail'd, Magazin	11
Necrovision 2: Lost Company, Test	78
Open TTD, Mods & Maps	135
Prince of Persia: Die Vergessene Zeit, Vorschau	42
Regnum Online, Abspann	144
Sam & Max: Season 3 – Episode 1, Test	85
Sniper: Ghost Warrior, Vorschau	57
Splinter Cell: Conviction, Test	66
Starcraft: Brood War, Mods & Maps	132
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps	131
The Witcher, Mods & Maps	136
The Witcher 2: Assassins of Kings, Vorschau	38
Tropico 3: Absolute Power, Vorschau	56
XCOM, Vorschau	34

The Elder Scrolls 4: Oblivion	131
The Witcher	136
www.pcaction.de | Players.Community.Action	140
Shop	141

Technik

Blu-ray-/DVD-Special	118
Einkaufsführer: Das sind geile Teile	122
Tuning: GTA: Episodes from Liberty City	74
Versteckte Tools in Windows 7	114

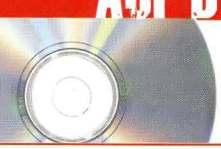
Meinungen

Entwickler-Challenge	100
Interview: PCA spricht mit Ivan Buchta	98
Jahresrückblick 2004	106
Leserbriefe	102
Reportage: Cloud Gaming	110
Streitgespräch	101

Abspann

Client auf DVD: Regnum Online	144
Das Allerletzte	146
DVD-Inhalt	142
Impressum und Heftvorschau	145
Vollversion auf DVD: Chrome: Specforce	143

AUF DVD – HIGHLIGHTS



Vollversion: **Chrome: Specforce** | Spiele-Client: **Regnum Online** | Videos: **Alan Wake** | **Crysis 2** | **Blur** | **Alpha Protocol** | **The Witcher 2** | **Prince of Persia: Die Vergessene Zeit**

Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 142.



Die Redaktion

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

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

SPIELT:
... mal wieder mit dem Gedanken, **WoW** den Rücken zu kehren, um sich sinnvolleren Dingen zuzuwenden. Andererseits steht die **Cataclysm**-Beta vor der Tür ... schwierig!

HÖRT:
... nicht auf seine Freundin, die ihn zum Abnehmen bewegen will. Und sie will auch noch wandern gehen!!!!!

SIEHT:
... gar nicht ein, erwachsen zu werden.

ALEXANDER FRANK // REDAKTEUR



Renn- und Rollenspiele, Action

SPIELT:
... wieder Mal **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** und wundert sich, warum die großen Feen dort einst Traum seiner schlaflosen Nächte waren.

HÖRT:
... den Kollegen Schuster zu, wie er Britney Spears und Modern Talking mitträllert.

SIEHT:
... den Kollegen Schuster auch tanzen. Sehr seltsam!

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... endlich **GTA 4: The Lost and Damned** zu Ende und mit dem Gedanken, auch **Gay Tony** eine Chance zu geben.

SIEHT:
... dem Rentenloch nun entspannter entgegen. Ich habe meinen Beitrag zur Altersvorsorge hiermit geleistet!

HÖRT:
... seine innere Stimme fragen, ob man von zu süßem Nachwuchs Diabetes kriegen kann.

MARC BREHME // REDAKTEUR



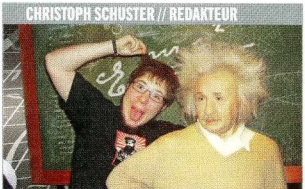
Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... **Alpha Protocol** und **Die Siedler 7** (PC); **GTA 4: Episodes from Liberty City** und **FIFA Fußball WM 2010** (PS3)

GRATULIERT RECHT HERZLICH:
... seinem Vater zum runden Geburtstag sowie zur Vermählung und wünscht, dass dieses Eheglück ewig hält.

AMÜSIERT SICH HOFFENTLICH PRÄCHTIG:
... auf der riesigen Hochzeitsfeier in Thüringen.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

KOMMT KAUM NOCH ZUM SCHLAFEN WEGEN:
... **Assassin's Creed 2**. Das Teil taugte ihm anfangs zwar gar nicht, mauserte sich dann aber zum Knaller!

STATTETE BERLIN ROCKCITY EINEN BESUCH AB:
... und empfiehlt den herrlichen Club White Trash für überlegene Kost wie den Marquée-de-Fuck-Burger.

FREUT SICH MIT DEM STERN DES SÜDENS AUF:
... ein geniales Saison-Finale – Triple, wir kommen!!!

CHRISTIAN GÜRNTH // ONLINE-REDAKTEUR



Ego-Shooter

EMPFIEHLT:
... Live-Konzerte von Callejon, denn Kollege Oedsch (im Bild rechts) und seine Wenigkeit rockten in Nürnberg tierisch ab und verloren 37 Liter Schweiß.

KICKT SICH MITTWOCHS DIE FÜSSE KAPUTT, UM:
... beim Verlags-Fußballturnier nicht negativ aufzufallen.

BEGLÜCKWÜNSCHT HERRN KRAUSS:
... zu seinem ersten Kind. Jürgen hatte Sex. Yeah!

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



SPIELT:
... nur noch **God of War 3** (PS3), wenn der 1. FC Nürnberg absteigen sollte. Billiger als jeder Therapeut ...

VERPASST:
... das Champions-League-Finale. Wer verschiebt das bitte auf Samstag?! Zählt Gewohnheitsrecht gar nichts mehr?

STELLT SICH DAHER DIE FRAGE:
... ob seine Freundin es ihm verzeihen würde, wenn er den terminlich kollidierenden Kanada-Urlaub deshalb absagt.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



LISTET:
... gerade auf, was er alles in seinem Urlaub unbedingt alles erledigen sollte ...

VERBRENNT:
... dann die Liste

UND:
... lungert während des ganzen Urlaubs nur herum und bewegt sich höchstens, wenn es wirklich sein muss.

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN

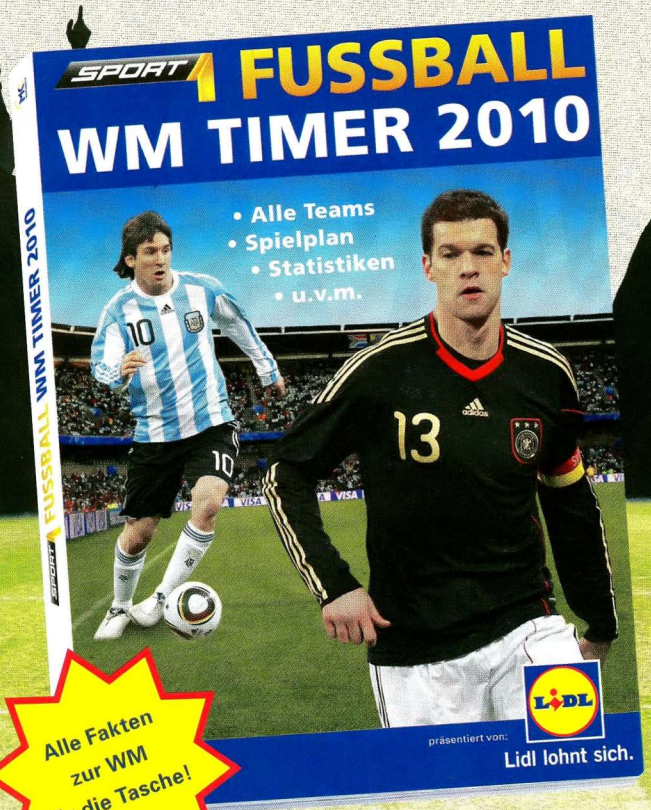


IST VERLIEBT:
... in die Stadt Köln!

SIEHT:
... ihrem kommenden Urlaub freudig entgegen: Eine Woche mit hoffentlich viel Sonne, viel Zeit für Sport und um kreativ zu werden. Herrlich!

IST BEGEISTERT:
...von der zuckersüßen kleinen Frau Krauß!

FUSSBALL WM TIMER 2010 AND YOU'LL NEVER WALK ALONE



Alle Fakten zur WM für die Tasche!

präsentiert von:

Lidl lohnt sich.

Ab 21.05.2010

für nur 3,95 € überall im Handel!

Oder direkt bestellen unter: 0221 - 3500 - 0 bzw. mcse@media-consulta.com

Eine Publikation von:

MEDIA CONSULTA

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!



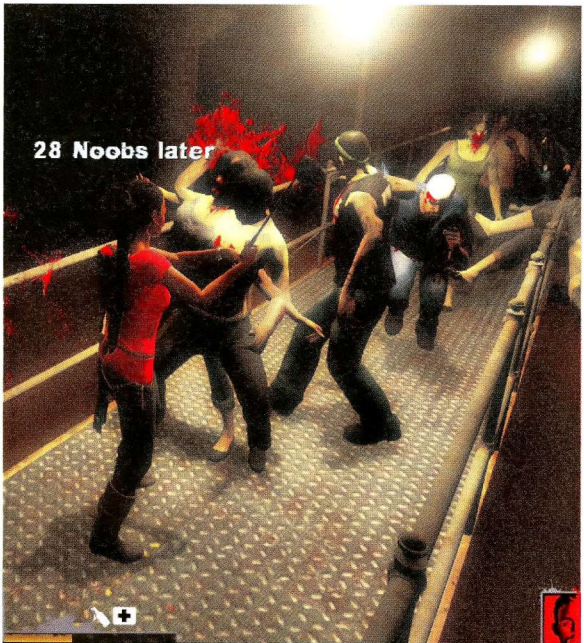
COMPUTEC MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

powered by ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

www.bamaward.de

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



Ohne Handicap: Eine der zwei neuen Waffen ist der Golfschläger.


Huch, da fehlt ja einer! Beim Wiedersehen mit den alten Bekannten stellen Sie fest: Das Quartett ist jetzt nur noch ein Trio.


Hier sollte eigentlich eine Trauung stattfinden – mit Ihrem Eintreffen wird's eher ein Schlachtfest.

Left 4 Dead 2: The Passing

Hier prallen Generationen aufeinander!

MEHRSPIELER-SHOOTER „Die Brücke", so der neue Schauplatz auf Deutsch, liefert endlich frisches Kartenfutter für alle Spielmodi – lässt aber auch Fragen offen.

Warum die Übersetzer von Valve den Titel **The Passing** mit **Die Brücke** ins Deutsche übertragen haben, ist uns ein Rätsel, ist die Bedeutung doch eigentlich eher „Dahinscheiden" oder „Ableben". Das wäre passender gewesen, denn im ersten Download-Inhalt (DLC) zu **Left 4 Dead 2** wird gehörig abgelebt und dahingeschieden – nicht nur bei den Untoten …

Das steckt drin!

Faktencheck: eine frische Kampagne à drei Kapitel, ein Golfschläger, ein M-60-Turbo-Bleiverteiler und eine neue Normal-Infizierten-Art, die bei Dahinscheiden nützliche Gegenstände fallen lässt. Kein allzu dickes Paket – aber da PClern im Gegensatz zu Konsoleros dieser DLC gratis in Form eines Updates auf die Platte flattert, geht der Umfang völlig in Ordnung. Vor allem weil zudem zwei ganz besondere Schmankerl auf geneigte Zombie-Jäger warten. Eines davon: der Mutationsmodus. Diese fast neue Spielart wirft Sie in eine Partie mit wöchentlich wechselnden Sonderregeln. Als dieser Artikel auf die Reise in die Druckerei ging, stand beispielsweise eine Realismus-Versus-Mischung auf dem Speiseplan. Aber uns wurde auch schon ein „Chainsaw Massacre" mit Schusswaffenverbot und Kettensägenpflicht in Aussicht gestellt.

Atmosphär-Play!

Das Flair ist erwartungsgemäß gruselig, ein schön beklemmender Abwasserkanal-Levelschlauch im zweiten Abschnitt gehört dabei genauso zu den Höhepunkten wie das Finale, in dem Sie wie im Modus „Scavenge" Bezinkanister einsammeln. Nette Details wie Graffiti mit Bezug auf **Plants vs. Zombies** oder eine Jukebox, die passend zum Setting „Oh when the saints …" trällert, runden den positiven Gesamteindruck ab. Weniger Herzblut floss scheinbar in Schmankerl Nummero 2, das Wiedersehen mit den Charakteren aus dem Vorgänger. Die sind mittlerweile nur noch zu dritt und beteiligen sich am Ende zwar aktiv an der Untotenhatz, stehen sonst aber eher unspektakulär in der Pampa herum. Schade, da hätten wir uns etwas mehr gewünscht – das kommt dann aber vielleicht mit dem noch ausstehenden DLC zum Vorgänger.

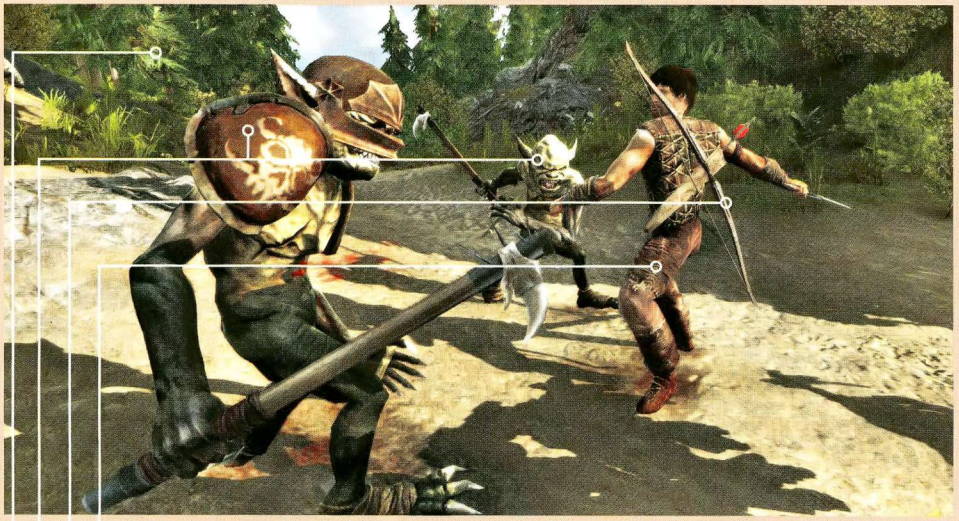


JÜRGEN MEINT: „So hatte ich mir das Wiedersehen mit Zoey und ihren drei Verehrern zwar nicht vorgestellt, aber immerhin unterhält mich der kostenlose DLC erwartungsgemäß köstlich. Ein typisches Valve-Produkt eben."

Arcania: Gothic 4

Wieder mal reif für die Insel!

ROLLENSPIEL Neuer Held, neues Eiland, taktischeres Kampfsystem. Klingt gut!



Schlagbolzen: Der Held kann Schläge zu verheerenden Kombos aneinanderreihen – ähnlich wie in **The Witcher**.
Fernkampfwaffen: Kommen Bogen oder Armbrust zum Einsatz, so erzielen Kopftreffer damit besonders viel Schaden.
Wiedersehen: Goblins als Gegner sind schon aus den Vorgängern bekannt. In Gruppen sind sie besonders gefährlich.
Qual der Wahl: Das Spiel soll mit zwei Grafikversionen erscheinen – US und EU. Die US-Fassung ist bunter, die EU- Variante düsterer.

ANZEIGE
blur
POWERED-UP RACING

Drakensang: Phileassons Geheimnis

Achtung, Zeitumstellung!

ROLLENSPIEL Im Add-on geht's 3.000 Jahre zurück.

Das Hauptspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** (**AFdZ**) kam zwar erst im Februar heraus, doch der Entwickler Radon Labs kündigt schon eine Erweiterung für August dieses Jahres an. Wie der Untertitel verrät, geht es in dem Abenteuer um den Seefahrer Phileasson Foggwulf. Bereits im Hafenviertel des Originals konnten aufmerksame Spieler herumstehende Charaktere über diese Berühmtheit reden hören. Interessant: Zwar begleiten die **AFdZ**-Party-Mitglieder Cuano und Forgrimm den auf Nahkampf spezialisierten Foggwulf bei dessen Abenteuern, er selbst steht für die Handlung von **Am Fluss der Zeit** jedoch nicht zur Verfügung. Ferner verrieten die Berliner Entwickler von Radon Labs, dass der Held etwa 3.000 Jahre in die Vergangenheit reist, um etwa die sagenumwobene Hochelfenstadt Tie'Shianna gegen einen mächtigen Widersacher zu verteidigen. Die geplante Spieldauer beträgt laut Radon Labs etwa zehn Stunden, der Preis der Erweiterung soll bei 30 Euro liegen.



Fiese Belagerer (rechts) greifen die antike Hochelfenstadt Tie'Shianna an.



ALEX MEINT: „Da ich bei Rollenspielen jeden noch so kleinen Winkel erkunde, werden die 10 Stunden Spielzeit bei mir wohl 50 werden. Super!"

Bloodgame

Auge um Auge, Zahn um Zahn

BROWSERSPIEL O'zapft is: Monster wollen Blut sehen

Sie tun es schon wieder: Playa Games, die Macher des Browser-Spiels **Shakes & Fidget: The Game**, kündigen ein neues Projekt an. Das actionreiche Spiel **Bloodgame** entsteht dabei ohne Oskar Pannier und Marvin Clifford, die beiden Comic-Zeichner, die **Shakes & Fidget** Leben einhauchten. Der von Playa Games komplett selbst gestaltete Titel orientiert sich vielmehr an Filmen wie jenen der **Underworld**-Serie und lässt Vampire gegen Werwölfe antreten. Einen genauen Starttermin gibt es bislang nicht, doch die Hamburger Entwickler rechnen damit, das Browsergame bis Sommer 2010 fertigzustellen. Wer mehr wissen will, kann sich bereits auf der Webseite registrieren und wird per E-Mail mit aktuellen Informationen zu **Bloodgame** versorgt.



ALEXANDER MEINT: „Statt lustig könnte es diesmal gruselig werden. Ich bin gespannt, wie Playa Games den Stimmungswechsel hinbekommt."



Düster: Vampire gegen Werwölfe – ein für Spieleentwickler dankbarer Dauerkonflikt.



Schön simpel: Die Menüs des Spiels wirken bis jetzt ziemlich aufgeräumt und übersichtlich.

Nail'd

Für Senkrechtfahrer

RENNSPIEL Hier pflügen Sie auf allen Vieren mit maximaler Drehzahl durch die Pampa.



Schussfahrt: Irre Abfahrten wie diese hier sollen in **Nail'd** zum Standard gehören. Wenigstens wissen wir jetzt, was man auf den Skipisten im Sommer so treiben kann.

Rasanten Fahrspaß mit ungewöhnlichen Fahrperspektiven verspricht das neue Spiel des polnischen Entwicklers Techland (**Call of Juarez: Bound in Blood**). Auf ATVs und Cross-Bikes duellieren Sie sich im Solo-Modus mit Computergegnern oder mit bis zu elf menschlichen Kontrahenten in diversen Online-Spielmodi. **Nail'd** wird 16 Strecken, verteilt auf vier außergewöhnliche Locations, bieten: Yosemite National Park und Grand Canyon (USA), Mittelmeer sowie Anden. Die Veröffentlichung des Rennspektakels ist für Winter 2010 geplant.



ALEXANDER MEINT: „Ich freu mich drauf, weil sich die Fahrzeuge mit mir – anders als in der Realität – nicht im Schlamm festfahren."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln – oder wie Babys flennen.

Steam im neuen Gewand



Valves Download-Plattform zeigt sich seit dem 27. April endlich in neuem Gewand und wartet zudem mit zahlreichen neuen Features und einem überarbeiteten Download-Bereich auf.

Vulkanausbruchsstimmung



Foto: MEV-Bildarchiv

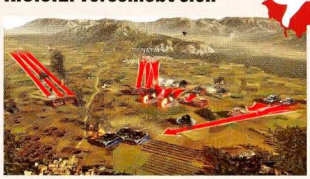
Auch die PC ACTION war vom Ausbruch des isländischen Vulkans Eyjafjallajökull betroffen. Mehrere Spiele-Präsentationen im Ausland wurden abgesagt und Kollege Sebastian Stange musste gar einige unfreiwillige Urlaubstage in England verbringen.

Mechwarrior 4 kommt doch noch!



Im Dezember letzten Jahres sollte **Mechwarrior 4** schon kostenlos zum Download bereitstehen. Die Betonung liegt auf „sollte", denn anscheinend hatte Rechte-Inhaber Microsoft etwas dagegen. Die Probleme sind jetzt ausgeräumt und die Wiederveröffentlichung nicht mehr fern.

R.U.S.E. verschiebt sich



Meldung in letzter Sekunde: Da die Beta-Phase von **R.U.S.E.** wohl nicht so gelaufen ist, wie Ubisoft sich das vorgestellt hat, verschob der Hersteller den für 2. Juni geplanten Start kurzerhand um ein Vierteljahr.

BÄM! Der Computec Games Award

Der Preis ist wieder heiß!

EVENT Stimmen Sie jetzt für Ihre Favoriten ab!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

Die Spielemesse gamescom 2010 rückt näher und damit auch die diesjährige Verleihung des Games-Awards BÄM! Vor zwei Ausgaben haben wir Sie aufgefordert, uns Spiele vorzuschlagen, die Ihrer Meinung nach einen Preis in einer der neun Kategorien des BÄM! verdient haben. Voraussetzung für die Nominierung war ein Erscheinungsdatum des betreffenden Titels zwischen Mai 2009 und April 2010. Kurz vor Redaktionsschluss war die Auswertung der zahlreichen Zuschriften dann endlich abgeschlossen. Wir freuen uns, Ihnen die nominierten Spiele in den Kategorien „Adrenalin", „Atmosphäre" (präsentiert von Asus), „Weltenbummler", „Intelligenz", „Kopf", „Party", „Teamgeist", „Klang" und „Online- oder Browser-Game" präsentieren zu dürfen. Einer der heißesten Favoriten auf einen BÄM! ist Activisions **Call of Duty: Modern Warfare 2**, das insgesamt viermal nominiert ist. Wenn Sie für Ihren Lieblingstitel abstimmen möchten, dann können Sie dies ab Anfang Mai auf unten stehender Webseite tun. Wie im letzten Jahr werden unter allen Teilnehmern wertvolle Gewinne verlost.
Info: www.bamaward.de

ADRENALIN

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

- Battlefield: Bad Company 2 (Electronic Arts)
- Assassin's Creed 2 (Ubisoft)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)
- Need for Speed: Shift (Electronic Arts)
- Uncharted 2: Among Thieves (Sony Computer Entertainment)

ATMOSPHÄRE

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

- Assassin's Creed 2 (Ubisoft)
- Heavy Rain (Sony Computer Entertainment)
- Dragon Age: Origins (Electronic Arts)
- Uncharted 2: Among Thieves (Sony Computer Entertainment)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)

INTELLIGENZ

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

- Napoleon: Total War (Sega)
- Die Siedler 7 (Ubisoft)
- The Legend of Zelda: Spirit Tracks (Nintendo)
- The Whispered World (Daedalic Entertainment)
- Professor Layton und die Schatulle der Pandora (Nintendo)

WELTENBUMMLER

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

- Aion (NCSoft)
- Star Trek Online (Namco Bandai Partners)
- Runes of Magic Chapter II: The Elven Prophecy (Frogster Interactive Pictures AG)
- Atlantica Online (Ndoors Interactive)
- WoW: WotLK – Patch 3.3: Der Untergang des Lichkönigs (Blizzard)

PARTY

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

- FIFA 2010 (Electronic Arts)
- Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen (Sega)
- New Super Mario Bros. (Nintendo)
- DJ Hero (Activision)
- Wii Sports Resort (Nintendo)

KOPF

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

- Ezio Auditore da Firenze aus Assassin's Creed 2 (Ubisoft)
- Batman aus Batman: Arkham Asylum (Eidos)
- Nathan Drake aus Uncharted 2: Among Thieves (Sony Computer Entertainment)
- Bayonetta aus Bayonetta (Sega)
- Kratos aus God of War 3 (Sony Computer Entertainment)

TEAMGEIST

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

- Left 4 Dead 2 (Electronic Arts)
- New Super Mario Bros. (Nintendo)
- FIFA 2010 (Electronic Arts)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)
- Battlefield: Bad Company 2 (Electronic Arts)

ONLINE- ODER BROWSER-GAME

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

- Gilde 1400 (Gameforge)
- Grepolis (InnoGames)
- Heroes in the Sky (gamigo)
- Wewaii (Travian Games)
- Shakes & Fidget (Playa Games)

KLANG

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

- Final Fantasy XIII (Square Enix)
- Risen (Koch Media)
- Bioshock 2 (Take 2 Interactive)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)
- Anno 1404: Venedig (Ubisoft)

Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge

Was für ein Affentheater!

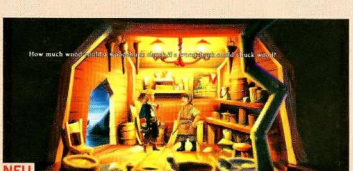
ADVENTURE Der Möchtegern-Pirat kehrt nach einer Kosmetikoperation zurück.

Nachwuchspirat Guybrush Threepwood verabschiedet sich vorerst vom Episodendasein und kehrt im Sommer mit der Neuauflage des kultigen zweiten **Monkey Island**-Abenteuers **LeChuck's Revenge** zurück. Nach seinem Sieg über den Geisterpiraten LeChuck macht sich Guybrush auf, den legendären Schatz Big Whoop zu suchen. Wie schon bei der Special Edition des ersten **Monkey Island** dürfen Sie zwischen pixeliger Originalgrafik und einer schicken und deutlich verbesserten Aufmachung umschalten. Neu ist, dass die Sprachausgabe jetzt bei beiden Fassungen funktioniert, Sie Guybrush nun direkt steuern und es nicht nur eine interaktive Lösungshilfe, sondern auch einen Audiokommentar der Entwickler Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossman geben wird.



ALT

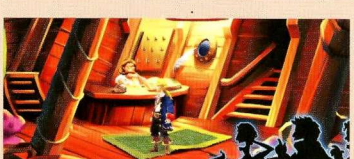
Alt und neu: An dieser Szene, in der Guybrush mit einem Handwerker spricht, …


NEU

… sieht man sehr gut, was sich in Sachen Grafik bei der Special Edition getan hat.



MARC MEINT:
„Schon seit **Monkey Island: SE** habe ich mich auf einen erneuerten Teil 2 gefreut. Und jetzt sogar mit Entwicklerkommentar? Hell yeah!"


Silhouette: So wird auch grafisch signalisiert, wenn die Entwickler im Spiel ihren Kommentar ablassen.

Role Play Convention 2010

Besonders anziehend

EVENT Die erfolgreiche Rollenspielmesse (RPC) öffnete zum vierten Mal ihre Pforten.

Beim ersten Mal (2007) waren es über 12.000 Besucher. Ein Jahr darauf stiefelten bereits über 23.500 Elfen, Magier und Trolle durch die Messehallen. Im April 2009 stieg die Zahl sogar auf 40.000 – unter anderem dank des Messe-Umzugs von Münster nach Köln. Dieses Jahr spricht der Veranstalter von zehntausenden Besuchern, nennt aber keine genaue Zahl. Ein Zeichen für einen Wachstumsstopp? Ist etwa der isländische Vulkan mit dem unaussprechbaren Namen „Eyjafjallajökull" schuld? Immerhin präsentierten rund 200 Aussteller neue Produkte aus diversen Fantasy- und Science-Fiction-Welten – mehr als im Vorjahr. Die Höhepunkte der Messe im Schnelldurchlauf: Mittelaltermarkt, Fantasy-Modeschauen, Lesungen von Wolfgang Hohlbein, Bernhard Hennen und Markus Heitz, Workshops, Turniere und Spielrunden. Zum ersten Mal kürten die Veranstalter auch die kreativsten Ideen und Produkte der RPC. In der Kategorie „Rollenspiel Digital" gewann **Dragon Age: Origins**. Im kommenden Jahr findet die Role Play Convention am 7. und 8. Mai statt.



Die Kopfbedeckung des Kerls links erinnert an Charaktere aus **Fallout**.



ALEX MEINT: „Oger, Trolle, Elfen, wohin das Auge reicht – auch diesmal war die RPC das Mekka für Fantasy-Nerds wie mich."



Diese Orks sind noch grün hinter den Ohren. Und auf der Nase. Und am Hals. Und … überall!

Die Gerüchteküche brodelt!

- Beim Entwicklerstudio Techland geht's rund: Die Polen kündigten **Nail'd** (siehe Seite 11) an, ließen aber auch verlauten, dass die Arbeiten an den Titeln **Chrome 2** und **Warhound** vorerst auf Eis liegen. Gerüchten zufolge arbeitet Techland dagegen an einem neuen Teil der **Call of Juarez**-Reihe.
- Kommt **Commandos 4**? Die Anzeichen verdichten sich, dass die Pyro Studios tatsächlich an einem neuen Teil der kultigen Strategieserie werkeln. Die Spanier dementieren dies zwar, wir sind aber sicher, dass wir den Titel auf der diesjährigen Spielemesse E3 das erste Mal zu Gesicht bekommen. Basta!
- Die Apokalypse steht vor der Tür! Zumindest will uns das neugegründete Entwicklerstudio Killspace Entertainment das glauben machen. Die Entwickler haben sich die Domain apocalypsenowgame.com reservieren lassen, was ein Anzeichen für ein Spiel zum Filmklassiker **Apokalypse Now** sein könnte.

Age of Conan: Rise of the Godslayer

Die Götter müssen verrückt sein!

ONLINE-ROLLENSPIEL Neues zum Brutalo-MMORPG

Für alle Digital-Barbaren gibt es am 11. Mai Nachschub. Die kostenpflichtige Erweiterung (zusammen mit dem Hauptspiel ca. 30 Euro, Preis des Addons allein noch unbekannt) ergänzt das Hauptspiel um fünf Regionen und ein neues spielbares Volk, die Khitaner. Frische Waffen, Fraktionen, Dungeons, Monster, Ausrüstungsgegenstände (unter anderem mehr als 80 Sets!), Quests, Reittiere und Raid-Bosse sind dabei obligatorisch. Die Handlung dreht sich darum, wie Conan der Barbar zum Göttermörder aufsteigen konnte, und lässt sich Aufgabe für Aufgabe ergründen. Zu den Inhalten für hochstufige Spieler (derzeit bei Maximallevel 80) gesellt sich auch ein Gebiet für Abenteurer zwischen den Stufen 20 und 40.



Age of Conan: Rise of the Godslayer bringt zwei neue Reittiere: Tiger (im Bild) und Wolf.



ALEX MEINT: „Verglichen mit **World of Warcraft** hört sich die Erweiterung nach einem einfachen Inhalts-Update an. Aber **Conan**-Süchtige dürften hier für Wochen und Monate beschäftigt sein."



Most Wanted

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

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – ALAN WAKE





Jetzt, wo ich die Xbox-Variante gespielt habe, wünsche ich mir noch mehr, dass Microsoft ein Einsehen hat und **Alan Wake** doch noch für PC bringt.

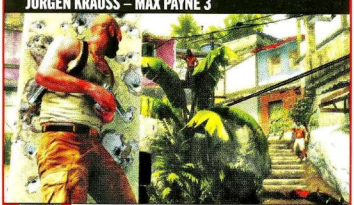
ALEXANDER FRANK – THE WITCHER 2: AOK





Hiermit oute ich mich als Fan von **AOK**! Wobei diese drei Buchstaben nicht für die Krankenkasse stehen, sondern für **Assassins of Kings**.

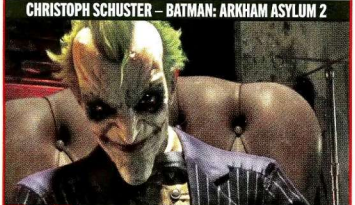
JÜRGEN KRAUSS – MAX PAYNE 3





Ich geb dem umgestalteten Max eine Chance – hauptsächlich deshalb, weil Sam Fisher beweist, dass Neuerungen nicht per se schlecht sind.

CHRISTOPH SCHUSTER – BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2

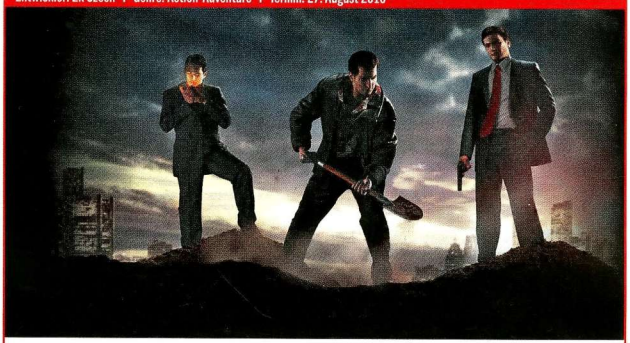




Eine Rückkehr des genialen Jokers plus Two-Face und vermutlich sogar sexy Catwoman? Ich streck schon mal die Feldermausflügel!

1 Mafia 2

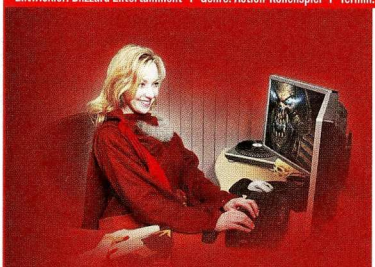
Entwickler: 2k Czech | Genre: Action-Adventure | Termin: 27. August 2010



Wer hätte das gedacht? Trotz des anhaltenden Blizzard-Fanatismus hält sich **Mafia 2** wacker auf dem Most-Wanted-Thron. Vielleicht, weil sich das Eissturm-Gefolge auf **Diablo** und **Starcraft** aufteilt, während die Anhänger der Familie geschlossen hinter einem Titel stehen? Oder hat etwa jemand irgendwo einen Pferdekopf abgeliefert?

2 Diablo 3

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



Was für Spaßkrapfen! Wie jedes Jahr ließ es sich Blizzard nicht nehmen, zum ersten April einige Ankündigungen zu tätigen: Das Angebot reichte von Deckard-Caine-Decken bis zu Kuschelkissen mit den Motiven Ihrer Lieblings-**Diablo**-Monster. Wir glauben: Das war kein Gag, sondern die Zukunft des Blizzard-Merchandising!

3 Crysis 2

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



Holla, die Waldfee! Wir legten Bilder beider Titel nebeneinander und sind beeindruckt: Trotz der unerreicht guten Grafik des Vorgängers (im Bild links, erschien 2007) und der Multiplattform-Entwicklung von **Crysis 2** (im Vergleich rechts) legt Letzteres in Sachen Grafik noch mal eine ordentliche Schippe drauf.

Mitmachen & gewinnen!

Für welches kommende Spiel würden Sie alles tun – wirklich ALLES? Wir sind wie immer schmerzfrei und wollen es wissen!

Zu gewinnen gibt es diesen Monat fünf Mal das neue Abenteuer des Schleich-Opas Sam Fischer. Der zeigt mit **Splinter Cell: Conviction** eindrucksvoll, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört!

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 Starcraft 2: Wings of Liberty

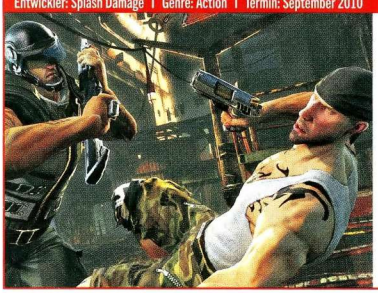
Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Echtzeit-Strategie | Termin: Sommer 2010



Ein großer Online-Händler enthüllte mal wieder ein angebliches Veröffentlichungsdatum. Wow, so was passierte ja erst geschätzte drölfzig Mal! Wesentlich interessanter: In einem siebenminütigen Video gewährte Blizzard Einblicke in zwei der Solo-Missionen, in denen Terraner-Truppen sich mit feindlichen Protoss balgen.

5 Brink

Entwickler: Splash Damage | Genre: Action | Termin: September 2010



„In **Brink** musst du für deine Begleiter nicht den Babysitter spielen – wenn du nicht gut genug bist, werden sie eher dich babysitten!", mit diesen markigen Worten pries Splash Damage seine angeblich beängstigend geniale KI an. Wir freuen uns schon mal drauf, endlich (glaub)würdige Gegner serviert zu bekommen.

6 Max Payne 3

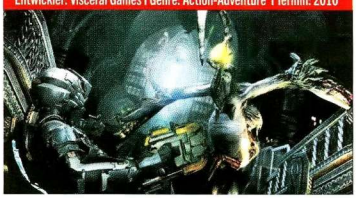
Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action-Adventure | Termin: 2010



Egal wie sehr unsere Leser seine Rückkehr herbeisehnen, es bleibt weiterhin totenstill um Max Schmerz. Wir vermuten deshalb, das sich die Entwickler aufgrund der heftigen Reaktionen noch mal ins stille Kämmerlein zurückzogen und dort das zuerst angedachte Konzept komplett über den Haufen warfen.

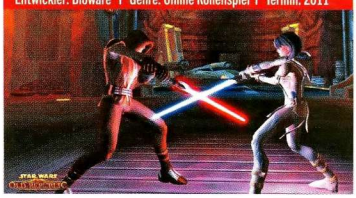
7 Dead Space 2

Entwickler: Visceral Games | Genre: Action-Adventure | Termin: 2010



8 SW: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Online Rollenspiel | Termin: 2011



9 Medal of Honor

Entwickler: EA LA / Dice | Genre: Ego-Shooter | Termin: 4. Quartal 2010



10 Guild Wars 2

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



IN DIESEM MODERNEN SPIONAGE-RPG...

IST ENTSCHEIDUNG IHRE GEFÄHRLICHSTE WAFFE...

WERDEN SIE GEGNER GEZIELT MANIPULIEREN, DIE FEINDLICHE SEITE UNTERWANDERN ODER SICH MIT BRACHIALER GEWALT DURCHSETZEN?

> James Bond, Jack Bauer, Jason Bourne: Michael Thorton schlägt sie alle.
>
> **PlayBlu**

> Das einzigartige Agenten-Setting hat uns überzeugt.
>
> **Games Aktuell**

> Neben actiongeladenen Missionen, in denen Sie zig bösen Buben den Garaus machen, stehen haufenweise prima vertonte Dialoge mit den unterschiedlichsten und teils sehr schrägen Gestalten an.
>
> **GameStar**







USK ab 16 freigegeben

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ALPHA PROTOCOL are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, die Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. „Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. All rights reserved.

ALPHA™ PROTOCOL

EIN SPIONAGE-RPG

WWW.ALPHAPROTOCOL.COM

AB 28.5.10







PS3 PlayStation Network Games for Windows XBOX 360 XBOX LIVE OBSIDIAN entertainment SEGA®

www.sega.de

Bulletstorm

Fleischfressende Pflanzen

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: People Can Fly / Epic Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2011

Text: Christoph Schuster

Paradox: Da braut sich was zusammen und sorgt dennoch für heitere Aussichten!

Jeder verdient eine zweite Chance! In Anbetracht von Katastrophen wie George W. Bushs zweiter Amtszeit fragen wir uns zwar manchmal, ob diese Einstellung wirklich das Gelbe vom Ei ist, aber im Gegenzug geben uns halt regelmäßig positive Beispiele den Glauben an das Gute zurück. Zu letzterer Sorte gehören auch die Polen von People Can Fly. Mit ihrem Debüt **Painkiller** schürten sie eine höllische Erwartungshaltung und enttäuschten. Nichtsdestotrotz erregte das Studio anschließend die Aufmerksamkeit der US-Kultschmiede Epic Games. Diese betraute die Osteuropäer mit der PC-Portierung eines gewissen indizierten Kettensägen-Simulators. Die Jungs lieferten dabei herausragende Arbeit ab und der Vizepräsident des besagten US-Konzerns ließ daraufhin verlautbaren: „Wir sollten sie kaufen. Ich meine, die sind in Polen, was können die schon kosten?" Wie sich herausstellte, eine Menge. Dennoch kam der Deal zustande. So wanderten die kecken Newcomer unter die Fittiche des amerikanischen Branchen-Urgesteins!

Wie schaut's jetzt aus?

Ehrensache, dass der erste Spross aus dieser frischen Verbindung auf Epics bewährte Unreal-Engine 3 zurückgreift. Das geübte Auge erkennt sofort: Von den Knarren über die monströsen Widersacher bis hin zu dem Muskelberg von einem Protagonisten tragen viele Elemente die typische Handschrift der **Unreal**-Schöpfer. Nichtsdestotrotz steht **Bulletstorm** fest auf eigenen Füßen: Den Entwicklern gelingt durch die intensive Flora und Fauna ein individueller Look. Wobei besonders Erstere heraussticht, wie Sie unschwer erkennen dürften – schauen Sie einfach mal ein bisschen weiter rechts! Und keine Angst, dieser Action-Kracher hat noch weitaus mehr zu bieten als nur den Albtraum aller Hobbygärtner ...

SPIEL DES MONATS Mai 2010 PC ACTION



Die Helden Gray und Ishi trotzen riesigen Monstern wie dieser Killerpflanze.

Politisch korrekt geht anders – **Bulletstorm** spart nicht an harten Gefechten, blutigen Szenen und bitterbösen Einblendungen.

Es war einmal ... Die Hintergrundgeschichte von Bulletstorm



Gegen General Serranos mächtiges Flaggschiff (links) sieht Grays kleine Piraten-Schaluppe (rechts) natürlich kein Land, ein Absturz ist vorprogrammiert!

Was hat es nur mit Imperien auf sich, dass sie meist von einem wahnsinnigen Psychopathen angeführt werden? Auch **Bulletstorm** bildet da keine Ausnahme. Im 26. Jahrhundert stellt die Konföderation der Planeten die wohl mächtigste Streitkraft der Galaxie dar. Deren charismatisches Gesicht, General Serrano, pflegt zwar ein perfektes Saubermann-Image, hinter der Fassade lauert allerdings ein klassischer Oberfiesling. Beispielsweise untersteht ihm die Abteilung Dead Echo, bestehend aus verdeckt agierenden Exekutions-Kommandos. Grayson Hunt, kurz Gray, ist nicht nur Elite-Soldat und Anführer eines solchen Trupps, sondern obendrein der Protagonist von **Bulletstorm**. Eines Tages öffnet ihm ein Auftrag die Augen, denn die Person, die auf der Abschussliste steht, erweist sich als nicht so „böse" wie gedacht. Gray verweigert den Mordbefehl und flieht verzweifelt in die Weiten des Alls.

Ho, Ho und 'ne Buddel voll Rum!

Da er außer Kämpfen kaum etwas kann, verdingt sich Gray in der Folge als Raumpirat. Sein Kopfgeld wächst und er steigt – sowohl auf zum meistgesuchten Kriminellen als auch ab zum Alkoholiker und psychischen Wrack! Gewöhnlich retten nun treue Freunde die Hauptfigur vor der Verwahrlosung. Doch Gray hat keine (mehr?). Deshalb übernimmt der loyale Blechkamerad Ishi diese Rolle, wobei der Cyborg gewissermaßen Grays „Stimme der Vernunft" ist. Manchmal kann aber selbst Ishi seinen durchgedrehten Captain nicht mehr zügeln. Das ist zum Beispiel der Fall, als die beiden unverhofft auf das Flaggschiff von General Serranos Flotte treffen. Vom Alk benebelt, sinnt Gray auf Rache und greift an. Bevor seine Laser den massiven Zerstörer auch nur ankratzen, ballert ihn das Monstrum schon zu Klump. Spiel aus, wir gehn nach Haus? Nix da! Mit mehr Glück als Verstand kracht unser Piratenduo ins Triebwerk des Schlachtschiffs. Daraufhin stürzen beide ab, auf einen nahegelegenen Planeten ...



Hauptfigur Gray (rechts) bewegt sich zwischen Held und Trunkenbold, auch sein Cyborg-Kumpel Ishi (links) soll einige interessante Facetten bieten. Dazu kommen weitere Charaktere, wie eine noch unbekannte Lady (Silhouette links).

Eine Frage der Perspektive

In Sachen Kommunikation beherrschen Ego-Shooter-Protagonisten in der Regel zwei Varianten: Entweder der Held genießt und schweigt oder er beschränkt sich beim Quasseln auf Zwischensequenzen, in denen er meist auch zu sehen ist. Die Jungs von People Can Fly fuhren die Anzahl der Zwischenfilmchen in **Bulletstorm** jedoch auf ein Minimum herunter. Stattdessen erleben Sie selbst wichtige Situationen, wie beispielsweise den Prolog im Weltall, aus der Ego-Perspektive als normale, spielbare Passagen. „Es fühlt sich anfangs etwas komisch an, aber man gewöhnt sich nach zwei Minuten dran. Es ist einfach eine frische und ungewohnte Herangehensweise.", erklären uns die Entwickler. Damit der Spieler in wichtigen Situationen nicht versehentlich in die falsche Richtung guckt, ploppt in solchen Momenten ein Hinweis auf. Per Tastendruck blickt Gray dann automatisch dorthin, wo gerade etwas wichtiges passiert.



People Can Fly hegten schon zu **Painkiller**-Zeiten eine Vorliebe für gigantische Bosse. Dass sich daran nichts geändert hat, zeigt dieser **Bulletstorm**-Endgegner.

Das sagen die Verantwortlichen über den Sturm:



Dr. Michael Capps war als Professor der NPS-Universität in Monterey an der Entwicklung von **America's Army** beteiligt. Heute ist er Präsident von Epic Games.

Dr. Michael Capps, Präsident der Kultschmiede Epic Games, über deren neuestes Familienmitglied People Can Fly:

CAPPS: Es ist einfach fantastisch, ein polnisches Entwicklerstudio zu haben, das wie eine durchgeknallte Humppa-Jazzband einfach macht, was es für „f*cking cool" hält. Und das ist auch gut für uns. Wir hier bei Epic brauchen diesen Schuss frisches Blut, denn wir sind zwar ein Haufen Typen, die die Spiele machen, auf die sie gerade Lust haben – aber wir sind auch Geschäftsleute. Sie *(People Can Fly; Anm. d. Red.)* wiederum sind einfach nur ein Haufen Typen, die an coolen Spielen arbeiten, auf die sie einfach Bock haben. Das wirkt sich richtig heilend auf uns aus.

Capps über Bulletstorm:

CAPPS: Als Adrian *(Chmielarz; Anm.d.Red.)* mit **Bulletstorm** auf uns zu kam, sagte er einfach nur ständig „Es ist eine Blut-Symphonie, überall Blut!!!" Wir meinten darauf bloß, „Aha, Vlad der Pfähler möchte ein Videospiel machen. Cool." Wir ließen ihnen praktisch freie Hand.

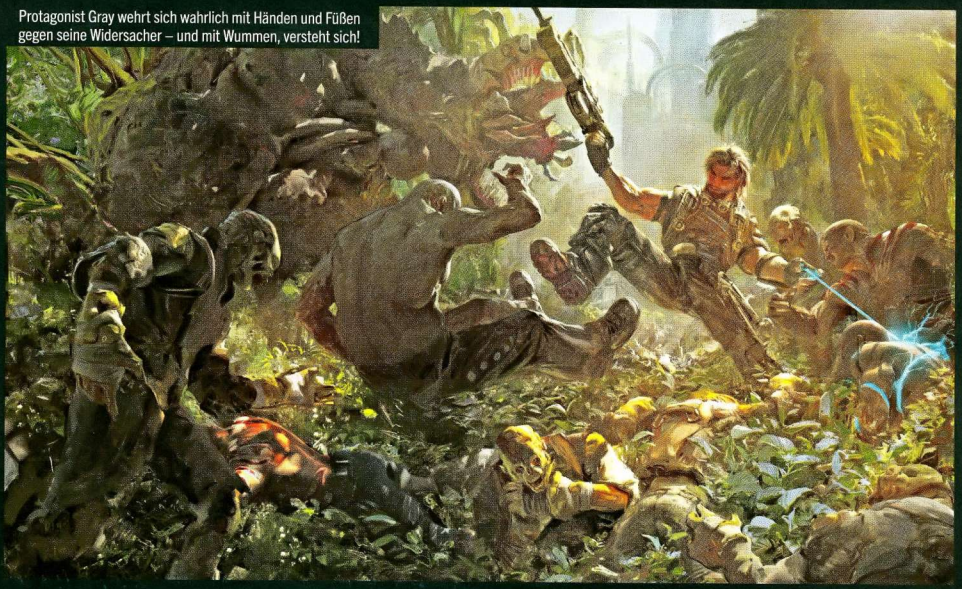
Adrian Chmielarz, Kreativ-Direktor und Mitbegründer von People Can Fly, über die Zusammenarbeit mit Epic Games:

CHMIELARZ: Wann immer wir einen Punkt erreichen, an dem wir sagen „Dieser Abschnitt ist toll", liegen wir falsch! Denn ihre *(Epic Games; Anm. d. Red.)* Messlatte liegt einfach so irre hoch. Im Grunde helfen sie uns dabei, genau da hinzukommen. Und ich glaube, wir sind gute Schüler, deshalb erreichen wir dieses Qualitätslevel auch. Aber es kann ehrlich gesagt trotzdem manchmal ganz schön frustrieren. Du denkst, du hast gerade etwas Atemberaubendes programmiert und dann bekommst du eine Liste mit Änderungen zurück, die bloß besagt „Äh, das hier war langweilig ... ach ja, und das war auch Mist." Dann schlägst du einfach nur deinen Kopf gegen eine Wand. Nach fünf Minuten aber, wenn du dich wieder beruhigt hast, merkst du: „Yeah, das ergibt eigentlich Sinn." Und das ist so unglaublich. Ich meine, du hast da diese fantastischen Entwickler mit all den Auszeichnungen und Hammertiteln und sie helfen dir dabei, ein besseres Spiel abzuliefern.



Adrian Chmielarz gehörte zu den Gründern des polnischen Entwicklerstudios People Can Fly und arbeitet als Kreativ-Direktor an **Bulletstorm**.

Ein Frage des Stils – die Kämpfe in Bulletstorm



Protagonist Gray wehrt sich wahrlich mit Händen und Füßen gegen seine Widersacher – und mit Wummen, versteht sich!

Den bevorzugten Weg der Problemlösung in **Bulletstorm** tauften die Entwickler liebevoll auf den Namen „kreative Körperverletzung". Vorbei die Zeiten, als Sie Gegner einfach hirnlos über den Haufen ballerten. Derart fantasielose Konfliktbewältigung straft das Spiel mit einer lahmen „+10"-Bewertung ab. Für jede Aktion erhalten Sie nämlich Punkte, die neue Fähigkeiten freischalten und am Ende Ihren Highscore bilden. Wer nach einem Schluck Zielwasser die Kugel genau zwischen den feindlichen Augen platziert, bekommt so immerhin 50 Zähler. Ungleich effektiver ist aber der Albtraum eines jeden Mannes, der Gnaden-Bonus: Nach einem Treffer dorthin, wo es besonders weh tut, sackt Ihr Gegenüber nämlich auf die Knie. Die Erlösung des Leidenden bringt dann satte 100 Punkte.



Killerpflanzen attackieren nicht nur Sie, sondern auch Ihre Gegner – nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil!



Die Flail-Gun lässt sich als klassischer Granatwerfer nutzen, verfügt aber auch über einen Zeitzünder und weitere Funktionen.

Die beschriebenen Aktionen schimpfen sich Skill-Shots. Von ihnen soll es im fertigen Spiel satte 100 Stück geben, einige davon waffenspezifisch. Die genaue Zahl der Bleispritzen ist hingegen noch ungewiss. Die Entwickler versprechen aber, dass das Arsenal neben Standardware auch ungewöhnliche Beseitigungsmittel umfasst. Eine Kombination aus beidem bietet die Flail-Gun: im Endeffekt ein traditioneller Granatwerfer, doch statt eines explosiven Eis schleudert dieses Teil gleich zwei, verbunden durch eine Kette. Wer nun auf Fesselspielchen tippt, trifft des Pudels Kern recht genau: Einem Gegner damit die Beine zusammenknoten und ihn anschließend sprengen? Ein Opfer umwickeln und vor der Detonation in eine Gruppe aus Feinden treten? Moralisch fragwürdig, aber effektiv.

Overkill – Wegen Überhitzung geschossen

Die Basiskanone in **Bulletstorm**, die PMC (Peace Maker Carbine), ist im Endeffekt ein stinknormales Gewehr. Damit das Teil längerfristig rockt, werten wir es mit vorher verdienten Punkten auf. Beispielsweise durch das Upgrade „Overcharge". Damit dürfen wir den Friedensstifter überhitzen und komplette Magazine auf einmal rauspusten. Das resultiert im Optimalfall in einem hübsch glühenden Lauf und einem vollständig pulverisierten Gegenüber (siehe Bild). Mit diesem Kaliber gegen Standard-Feinde vorzugehen wäre natürlich wie mit Marschflugkörpern auf Spatzen zu schießen. Bossgegner hingegen besitzen meist Schwachstellen, die sie verständlicherweise gut schützen. Dem Jäger bleibt nur kurz Zeit, um effektiv Schaden anzurichten. Wer genau in diesem Moment den Overcharge zündet, punktet gnadenlos.



Wer einen Widersacher mit dem Overcharge trifft, hinterlässt kaum mehr als ein Häuflein Asche.

Kick it like Beckham – Sport ist Mord


Gegner wegzutreten oder ihnen per Stiefel den Rest zu geben, gehört noch zu den konventionelleren Attacken des Helden.

Fußball ist die schönste Nebensache der Welt. Diese Meinung teilen die Jungs von People Can Fly anscheinend und integrierten einen Teil davon in **Bulletstorm**. Allerdings nicht den Part mit dem Leder und den Netzen, sondern die Beinarbeit. Klingt unspektakulär? Gewinnt jedoch in Verbindung mit der „kreativen Körperverletzung" mächtig an Reiz. So grätschen wir munter Gegner um und verpassen ihnen im Fallen noch ein paar Kugeln – das gibt natürlich Extrapunkte ... Noch cooler gestalten sich die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt. Wer Gegner gezielt in Kakteen tritt, bekommt statt eines Akupunktur-Diploms den „Bad Touch"-Bonus. An anderer Stelle tritt der Protagonist gegen einen Karren, dieser rollt einen Hang hinab und begräbt mehrere Feinde unter sich – highscoreverdächtig!

Freak on a Leash – Schwing dein Ding!

So eindrucksvoll die bisherigen Manöver auch klingen, **Bulletstorm** fehlt noch ein richtiger Knaller. Den liefern uns die Entwickler zum Glück wie aufs Wort, in Form einer Peitsche. Was schon Indiana Jones zum Ruhm verhalf, erleichtert auch Held Gray das Leben. In der Grundversion ermöglicht der futuristische Peitscharm typische Angriffsmuster, also Gegner heranziehen, schlagen oder wegschleudern. Genau wie für die restlichen Wummen stehen für die S&M-Gedächtniswaffe allerdings zusätzlich Upgrades bereit. So knallen wir dank der Thumper-Erweiterung mit Wucht auf den Boden und schleudern versammelte Gegnergruppen in die Luft. Da eine kurze Zeitlupe solche Momente begleitet, können wir die Fieslinge anschließend herunterpflücken wie flügellahme Moorhühner.


Auf Wunsch macht Ihnen Gray den Kraken und wirbelt Feinde mit seiner Energiepeitsche durch die Luft.

Die Bilder auf dieser Seite wurden von uns, zur Verdeutlichung der beschriebenen Features, nachbearbeitet. Im Spiel sind sie natürlich komplett bunt.

Willkommen im Paradies – eine Beispielmission



Imposante Hallen wie diese verdeutlichen, das Elysium einst ein blühendes Paradies war ...

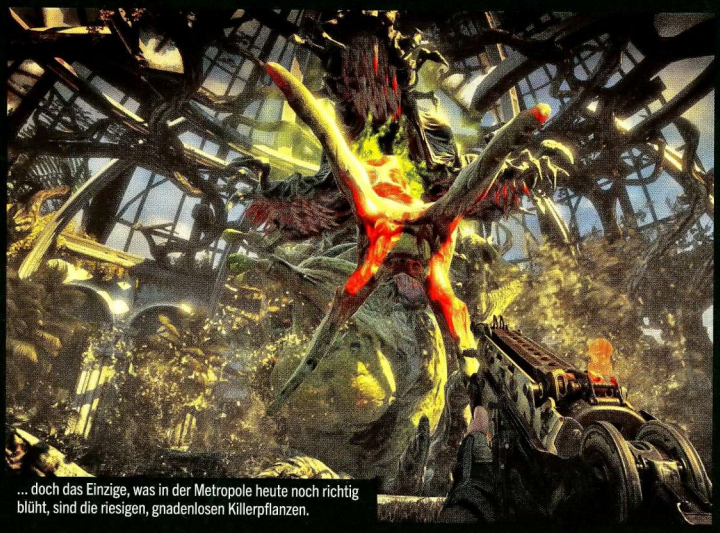
Die Ankunft der **Bulletstorm**-Helden auf dem Planeten Stygia ist dummerweise deutlich mehr Bruch als Landung. Doch Gray und sein Kumpel Ishi hatten sich wohl angeschnallt und die Tische hochgeklappt, denn sie krabbeln halbwegs munter unter den Trümmern hervor. Wie es überhaupt zu dem Absturz kam, lesen Sie auf Seite 20. Wir dagegen unternehmen jetzt eine kleine Zeitreise: Die folgende Mission findet nämlich rund vier Stunden nach Spielbeginn statt. Die Protagonisten entkamen zwischenzeitlich der Wüste, in der sie unfreiwillig landeten und erreichten die Stadt Elysium. Dort verbringen Sie später im fertigen Spiel einen Großteil Ihrer Zeit.

Viva Las Vegas!

Die atemberaubenden Bauwerke dieser Metropole weisen darauf hin, das es sich hierbei einst um eine Vergnügungsoase der Marke Las Vegas oder Dubai handelte. Auf dem Weg dorthin hat unser Heldenduo praktischerweise noch eine Lady aufgegabelt, die sich ein wenig auf dem Planeten auskennt und obendrein noch weiß, wie herum man eine Knarre hält. Der flotte Dreier wird allerdings zu Beginn des hier beschriebenen Handlungsabschnitts durch eine gewaltige Killerpflanze gestört, die urplötzlich aus dem Untergrund herausbricht. Mit einem Happen verschluckt sie Ishi und taucht wieder ab. Unsere erste Reaktion: „Was zur Hölle? Bei dem Salat piept's wohl!", erweist sich als überraschend intelligent: Tatsächlich funkt unser Cyborg-Freund Ishi ein piepsendes Signal aus dem Magen des aggressiven Grünzeugs. Wild entschlossen nehmen wir also die Verfolgung auf!

Die Wurzel allen Übels

Wir nähern uns nach strammem Marsch langsam, aber sicher dem Nest der Monsterpflanze. Diesen Umstand verrät uns einerseits das Funksignal und andererseits die zunehmende Menge an riesigen Venusfliegenfallen um uns herum. Glücklicherweise stehen nicht nur wir auf deren Speiseplan, sondern auch unsere anderen, humanoiden Widersacher. Wir läuten kurzerhand zur Raubpflanzenfütterung und kicken anstürmende Gegner in die gierig lauernden Mäuler. Fies, wie wir eben sind, garnieren wir die Delikatessen obendrein mit einem Paar Granaten, um unser Punktekonto zu füllen und zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen.



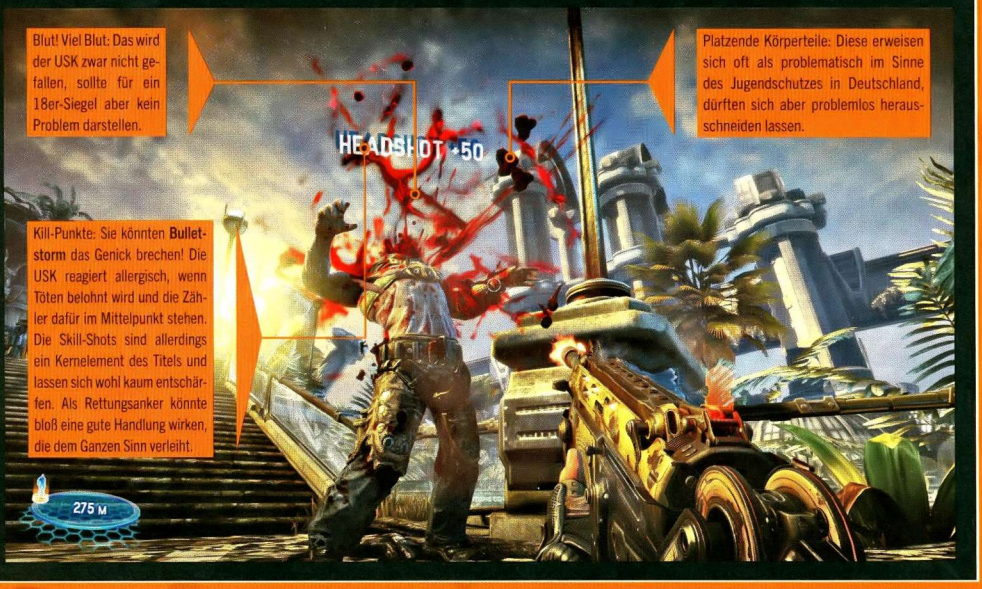
... doch das Einzige, was in der Metropole heute noch richtig blüht, sind die riesigen, gnadenlosen Killerpflanzen.

Ein Hoch auf die Verdauung!

Derlei Taschenspieler-Tricks nutzen allerdings nichts mehr, als Gray und die rätselhafte Dame dem Ober-Unkraut gegenüberstehen. Unsere Begleiterin beruhigt uns: Das Funksignal kommt nicht länger aus dem Magen, wir müssen das Biest also nicht bekämpfen. Gray kommentiert mürrisch: „Toll, es hat Ishi also schon wieder ausgeschissen!", während wir überlegen, wie wir unter ein mehrere Tonnen schweres Killergemüse gelangen. Die Lösung? Ballern natürlich! Der folgende Bosskampf ist spektakulär, fordernd, actionreich und endet extrem überraschend. Mit ... *Trommelwirbel* ... einem schwarzen Bildschirm! Die Entwickler möchten noch nicht mehr verraten. Wie fies!

Warum die USK mit Bulletstorm ihre helle Freude haben wird

Wer 1 und 1 zusammenzählt, kommt zu dem Ergebnis: Der Weg zum Prüfsiegel wird für **Bulletstorm** sicher kein Spaziergang! Woran genau der deutsche Jugendschutz sich stoßen dürfte und wie People Can Fly diese Klippen umschiffen kann, erläutern wir hier:



Mehr Spieler?

Derzeit erfreut sich gemeinsames Spielen wachsender Beliebtheit. Da Sie in **Bulletstorm** meist in Begleitung ballern, zusammen mit dem Cyborg Ishi beispielsweise, drängt sich ein Koop-Modus hier praktisch auf. Diesbezügliche Hoffnungen verfrachteten die Entwickler dennoch direkt ins Wunschtraumland: „Ihr wollt schließlich nicht, dass euch jemand die Skill-Shots klaut." – egoistisch, aber ehrlich! Außerdem passe ein Koop-Modus nicht zur Handlung. Soll etwa ein Spieler eine halbe Stunde lang im Magen eines Monsters versauern? Dafür versprechen die Macher uns „Kick-ass"-Mehrspielermodi. Und zweifeln lässt sich daran kaum, schließlich schrauben die **Unreal**-Väter Epic an **Bulletstorm** mit.



Gray und Ishi ziehen zwar gemeinsam los, aber unseren Träumen zum Thema Koop-Modus erteilen die Entwickler trotzdem eine gnadenlose Abfuhr.

Christoph meint



„Hier lauert Spielspaß der guten, alten Schule!"

Die Vorzeichen stehen auf Sturm: Ein junges, hungriges Team arbeitet an einem Action-Titel, der sich wunderbar frisch und unbeschwert anfühlt. Dahinter steht eine Schmiede, die das Genre wie kaum eine zweite prägte. Dementsprechend stellt Epic nicht nur ein perfektes Technik-Gerüst zur Verfügung, sondern wacht auch mit Argusaugen darüber, dass vom Lead-Designer über den Grafiker bis zur Putzfrau garantiert niemand pfuscht. **Bulletstorm** wird zwar kein **Bioshock** oder **Half-Life**, das uns tief bewegt. Aber das will es ja gar nicht! Es möchte für Oldschool-Spielspaß in Reinkultur stehen – und da hab ich tierisch Bock drauf!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Jürgen meint



„Ich bin Bobbin, bist du meine Mutter?"

Nehmen wir mal für eine Sekunde den reichlich unwahrscheinlichen Umstand an, dass **Bulletstorm** es irgendwie ungekürzt durch die USK schaffen wird. Okay? Dann bleibt allerdings immer noch das Problem, dass ich zwar ordentlich Bock auf **Bulletstorm** habe, aber fürchte, dass es nur ein nett aus **indiziert**, **indiziert** und **indiziert** zusammengeschraubtes, aber leider eher belangsloses Action-Spektakel wird, das seinen Reiz aus übermäßiger Brutalität und Belohnung von übermäßiger Brutalität zieht. Der Witz daran allerdings: Die Spiele, bei denen **Bulletstorm** sich bedient, sind hierzulande aufgrund von Indizierungen eher unbekannt, was – noch immer ein positives USK-Urteil vorausgesetzt – **Bulletstorm** als durchaus innovatives Stück Erwachsenenunterhaltung erscheinen lassen könnte. Ich bin verwirrt und gespannt – Sie auch?

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Jäger: Das Ghost-Team ist zurück. Dieses Mal hat es einen Haufen supermoderner Waffen im Gepäck und räumt mit russischen Putschisten auf.

Ghost Recon: Future Soldier

So sieht die Zukunft aus

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Ubisoft Paris | Hersteller: Ubisoft | Termin: Herbst 2010

Text: Robert Horn

Die Welt retten, das ist auf dem PC die Sache von Amerikanern mit tollen Waffen.

Wenn Entwickler auf virtuellen Schlachtfeldern Kriege entfesseln und internationale Konflikte heraufbeschwören, dann schicken sie entweder ganze Armeen ins Gefecht für den Frieden, inszenieren gewaltige Schlachtenepen voller Dramaturgie oder setzen all ihr Vertrauen auf wenige Kämpfer, die dafür umso genauer wissen, was sie in Krisensituationen tun. Und die, die das – zumindest auf dem Bildschirm des heimischen PCs – unbestritten am besten können, gehören zur Spezialeinheit der Ghosts.

Die Ghosts, zu Deutsch Geister, das ist eine kleine Gruppe von speziell ausgebildeten Soldaten, die sich mit technisch hochwertiger Ausrüstung jeder Bedrohung in den Weg stellen und dem Gegner dabei so schnell und unerkannt zusetzen, dass dieser sie mitunter für Geister halten mag. Erdacht wurden sie von Militär-Autor Tom Clancy, in ein Computerspiel gepackt von Ubisoft. Zum ersten Mal geschah das 2001, als die Serie ihren Anfang nahm. Seitdem hat sich viel getan. Mit **Ghost Recon: Future Soldier** sind

FAQ

Ghost Recon sagt mir was. War das nicht so ein Taktik-Shooter?
Richtig, die Serie, unter vollem Namen als **Tom Clancy's Ghost Recon** bekannt, gibt es schon seit 2001. Das letzte Abenteuer der hochtechnisierten Einsatztruppe ist **Ghost Recon Advanced Warfighter 2** aus dem Jahr 2007. Im neuesten Teil wollen die Entwickler aber einiges anders machen.

Nur der Vollständigkeit halber: Wer ist dieser Tom Clancy?
Ein amerikanischer Autor, spezialisiert auf Kriegs- und Militärromane, die meist patriotisch angehaucht daherkommen. Er erfand die Ghost-Einheit.

Patriotisch … angehaucht?
Okay, das stimmt so nicht. „Triefend" würde es eher treffen. Aber das gehört dazu.

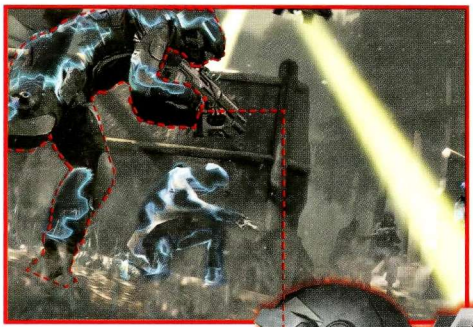
*Was ist denn neu an dem nächsten **Ghost Recon**-Teil?*
Einiges. NICHT neu ist, dass Sie in taktischen Gefechten mit einem Vier-Mann-Team unterwegs sind und Ihre hochtechnische Ausrüstung zu Ihrem Vorteil nutzen. Neu dagegen sind die futuristisch angehauchten Wunderwaffen, die die Ghosts dabeihaben.

Ui, also ballere ich mit Laserwaffen und Strahlenkanonen?
Nein. All das, was die Ghosts benutzen, mag aus heutiger Sicht futuristisch erscheinen, soll aber laut Entwickler bereits in zehn Jahren wirklich eingesetzt werden. Star Wars-Waffen wird es also nicht geben.

… ein kleines Lichtschwert vielleicht?
NEIN.

Der Soldat der Zukunft

Die technischen Gerätschaften der Ghost-Einheiten soll es laut Entwickler in den nächsten zehn Jahren tatsächlich geben. Wir werfen einen Blick auf drei Ausrüstungswunderwerke:





Die Tarnvorrichtung der Ghosts ist überlebenswichtig, denn unbemerktes Vorgehen bildet das Fundament eines gelungenen Einsatzes. Im Kampf funktioniert die Tarnung aber nicht, nur zum Anschleichen.

Der Miniatur-Raketenwerfer lässt den Ghost zum Panzerschreck werden. Das Ding wird einfach auf den Rücken geschnallt und feuert seine explosive Ladung über die Schulter ab.

Drohnen werden schon heute in vielen Konflikten eingesetzt. Die Version der Ghosts ist mit schweren Waffen bestückt und dient in heftigen Feuergefechten als Schutzschild. Der Ingenieur hat direkte Kontrolle über das Ding.

die Ghost-Mitglieder nun endgültig ihrer Zeit voraus.

Krieg im Osten

Um Krieg zu führen, braucht es Bösewichter, zumindest in Computerspielen. Im Falle von **Future Soldier** sind das ultranationalistische Russen unter der Führung eines gewissen Treskayev, die in naher Zukunft mal eben den russischen Präsidenten stürzen und sich die ölreichen nordischen Gebiete unter den Nagel reißen. Um einen drohenden globalen Konflikt zu vermeiden, schicken die USA die Ghost-Einheit; sie sind die Einzigen, die der Bedrohung mit ihren besonderen Fähigkeiten und der speziellen Ausrüstung gewachsen sind. Kleiner Tipp am Rande: Falls Sie **Future Soldier** (oder jedes andere beliebige Tom-Clancy-Spiel) genießen wollen, zerbrechen Sie sich nicht den Kopf über patriotische und Amerika glorifizierende Züge. Captain Mitchell, der Anführer der Ghosts in früheren Teilen, ist übrigens nicht mehr mit von der Ballerpartie. Stattdessen haben die Entwickler ein komplett neues Team zusammengestellt, darunter Captain Edward „Kozak" Kachenko, in dessen Rolle der Spieler schlüpfen wird. Er übernimmt das Kommando über die neu rekrutierte Ghost-Mannschaft. Vor Neuerungen schrecken die Entwickler an dieser Stelle nicht zurück: Erstmals in der Geschichte der Serie erleben Sie die Geschehnisse auch aus der Sicht anderer Personen, etwa der eines russischen Bodyguards, der den Präsidenten während des Putsches beschützen soll, oder eines norwegischen Zivilisten, der seine Familie und Freunde verteidigt. Das klingt, als hätten sich die Entwickler eine kleine Atmosphäre-Scheibe von Vorzeige-Shooter **Call of Duty** abgeschnitten, und verspricht komplett neue Einsichten und Blickwinkel auf die brisante Kriegsgeschichte. Keine schlechte Entscheidung, finden wir, kommen doch gut inszenierte Geschichten in Ego-Shootern meist zu kurz.

Hightech

Da **Future Soldier** in der nahen Zukunft spielt, benutzen die Ghost-Soldaten natürlich keine gewöhnlichen Waffen, wie sie derzeit im Einsatz sind. Das Ziel der Entwickler war ganz klar, möglichst viel Kriegsgerät ins Spiel zu bringen, das zwar futuristisch wirkt, aber auch in der Realität wahrscheinlich spätestens in zehn Jahren von Spezialeinheiten genutzt wird. Von Anfang an steht Ihnen die Ausrüstung allerdings nicht zur Verfügung. Erst nach und nach bekommen Sie im Lauf der etwa zwölfstündigen Kampagne die technischen Spielereien in die Hand gedrückt. Was Ihnen Ubisoft da an die Maus-



Unbemannt: Die Drohne dient den Ghosts als Deckung und sorgt dank dickem, aufgeschraubtem Kaliber für mächtig Ärger beim Feind.



Umgeholzt: Dank ihres hochtechnischen Anzugs sind die Ghost-Soldaten sehr beweglich und flexibel. Normale Gegner bleiben chancenlos.

hand gibt, klingt wahrlich futuristisch. Denn zur Grundausstattung jedes Ghost-Soldaten zählt etwa ein Exoskelett, ähnlich dem, mit dem Nomad aus **Crysis** durch den Dschungel hüpft. Damit bewegen sich die Soldaten der Zukunft schneller, sind ausdauernder und können mehr Gepäck mit sich herumschleppen. Durch die verstärkenden Fähigkeiten des Anzugs packen die Ghosts nun selbstverständlich auch Gerät ein, das für einen Normalsoldaten viel zu unhandlich oder zu schwer wäre. Dazu zählt etwa der neue Schulterraketenwerfer. Damit müssen sich die Kämpfer nicht einmal vor anrückenden Panzern zurückziehen. Ein weiteres technisches Wunderwerk, das die russischen Gegner ins Schwitzen bringen soll, ist der Tarnanzug, der die Soldaten nahezu unsichtbar werden lässt.

Krieg verbindet

Das Cross-Com kennen Spieler noch aus den Vorgängern. Mit diesem taktischen Übersichtsmonitor scheuchten Sie Ihr Einsatzteam herum und behielten in den teils sehr kniffligen Schießereien den Überblick. Die Ghosts benutzen nun Version 3.0, allerdings ohne das bekannte Herumscheuch-Feature. Denn, so betonen die Entwickler, Teams wie die Ghosts kommen mittlerweile ohne Stellungsbefehle aus, schließlich wissen die Berufssoldaten, was in kniffligen Situationen zu tun ist, und verstehen sich blind. Dafür hat die überarbeitete Cross-Com-Software anderes zu bieten: Ein Ingenieur der Ghosts, im Team zuständig für das Steuern von Luft- und Bodendrohnen, greift nun mit dem Cross-Com 3.0 direkt auf seine metallischen Spielzeuge zu: Er sieht, was die Drohnen sehen, verschafft sich so den perfekten Überblick über das Schlachtfeld und bedient das vernichtende Waffenarsenal der fahrenden oder fliegenden Begleiter. Ein wenig schade finden wir, dass die Spieler neben den Drohnen keine weiteren Fahrzeuge selbst steuern werden. Wirklich interessant klingt vor allem das neuartige Verlinken mit dem eigenen Team: Durch einen simplen Knopfdruck verbinden Sie sich mit Ihren Mitstreitern und können nun auf deren Spezialfähigkeiten (wie die eben erwähnte Drohne oder den Raketenwerfer) zugreifen.

Krieg verbindet

Seit dem letzten großen Einsatz 2007, als die Ghost-Spezialisten in Mexiko aufräumten, hat sich einiges getan. Nicht nur optisch lässt das Spiel das matschige Braun des Vorgängers hinter sich, auch im Bereich Gameplay versucht Ubisoft, die Reihe weiterzuentwickeln. Fans spannender taktischer Ballereien wird es freuen, schließlich gehört **Ghost Recon** zu den Urgesteinen dieses Genres. Und irgendwie haben wir den dumpfen Hurra-Patriotismus der Clancy-Spiele auch ein wenig vermisst. Zumindest ein ganz, ganz klein wenig.

Robert meint



„Meine Lieblinge sind zurück!"

Die Ghost-Soldaten mochte ich schon immer. Denn im Gegensatz zu anderen Spezialeinheiten waren sie in unwegsamem Gelände unterwegs, legten sich mit ganzen Nationen an und gaben mir als Spieler so manche knackige Situation zum Lösen. Hier entstehen bei mir auch erste Sorgenfalten: Ein Ghost-Recon-Spiel sollte schwer sein und taktisch fordern, ohne zu sehr zu frustrieren. Schaue ich mir aber Ubisofts Trend zu leichter Kost mit ein wenig Knöpfedrücken (in Fachkreisen spricht man von „Casual Gaming") an, kann ich nur hoffen, dass die Entwickler keinen weichgespülten Jedermann-Mist programmieren.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Rundreise: Der Krieg wird die Ghosts in verschiedene Länder wie Afghanistan oder Russland führen – typische Ego-Shooter-Szenarien also.



Stolz des Landes: Die Ghost-Einheiten zählen zu den fähigsten Soldaten der Welt. Wer Clancy-Spiele kennt, weiß: Patriotismus bleibt nicht aus.

Das geheime Wissen der Spieleprofis



Entdecken Sie Ihre Spiele neu!

Guides, die Sie so nirgends finden!

Mehr Spaß mit Ihren Lieblings-spielen!

AB 12. MAI IM HANDEL

Leseprobe auf: www.pcgames.de/powerplayer



COMPUTEC MEDIA

PC Games

POWERPLAYER



Versüßen Sie sich die Wartezeit auf Diablo 3 mit unserem Report: Interviews, History, Fakten – plus einem großen Mod-Special.



Stürzen Sie sich in die Mehrspielergefechte von Battlefield: Bad Company 2. Detaillierte Karten und Tipps helfen weiter.

Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer

Das geheime Wissen der Spieleprofis ab 12. Mai im Handel



Im Fokus: Lernen Sie, wie Sie die Krieger und Nahkampfmagier perfekt spielen und wie Sie Ihre Heldengruppe optimal einsetzen.



Crysis zählt zu den erfolgreichsten Shooter-Spielen aller Zeiten. Wir zeigen Ihnen, was Sie mit dem Klassiker alles anstellen können.

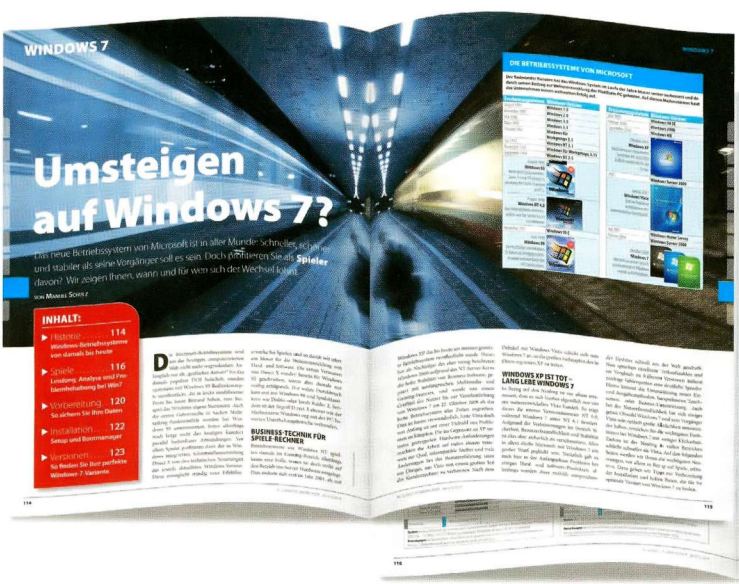
Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer

PC Games

POWERPLAYER



Sparen Sie bare Münze: Wir beraten Sie ausführlich und kompetent, wo und wie Sie Ihre Lieblingsspiele am besten kaufen.



Immer mehr Spieler steigen auf Windows 7 um. Welche Version Sie benötigen und was Sie beachten müssen, verrät unser Praxis-Artikel.



Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer

Das geheime Wissen der Spieleprofis ab 12. Mai im Handel



Entdecken Sie die weiche Seite des harten Kerls Niko Bellic. Coole Tipps, um zum perfekten Liebhaber in Liberty City zu werden.



Zehn Tage lang dürfen Sie kostenlos die Welt von WoW bereisen. Was in dieser Zeit alles möglich ist, verrät Ihnen unser Guide.

Mehr Infos unter www.pcgames.de/powerplayer



Hinterlistig: Der schleimige Blob nutzt gerne Sprungattacken, um seine Gegner zu überraschen. Diesen auszuweichen, fällt in beengten Häusern schwer.

Screen-Info

Die Bilder stammen alle vom Hersteller, jedoch sieht das Spiel in Bewegung genau so aus, wie auf den Screenshots dargestellt.



Klischee: Spielwelt und Figuren sehen aus, wie man es für die 50er-Jahre erwarten würde – der **Unreal**-Engine sei Dank.



Drecksarbeit: Wenn Sie mit der Schrotflinte auf einen Blob feuern, zerplatzt er in tausend Teile. Tot ist er dann aber nicht.

XCOM

Für Klassikfreunde

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: 2K Marin | Hersteller: 2K Games | Termin: 2011

Text: Sebastian Weber

2K Games belebt eine Kultserie wieder – aber anders als erwartet.

In den 1950er-Jahren machen sich die Amerikaner Sorgen um die Sicherheit ihres Landes, es ist die Zeit des Kalten Krieges. Es ist also eine Ära, in der die USA keinen weiteren Gegner brauchen. Doch in 2K Games' Fortsetzung der **XCOM**-Reihe geschieht es: Amerika sieht einer neuen Bedrohung ins Auge. Einer Bedrohung, die rätselhaft und übermächtig zugleich erscheint: Aliens.

Altbekanntes

Wer die **XCOM**-Reihe noch von früher kennt (der erste Teil erschien bereits 1994), dem kommt dies bekannt vor. Damals war **XCOM** ein Strategiespiel. Wie in **Dungeon Keeper** oder ähnlichen Titeln bauten Sie im Lauf der Spielzeit Ihre Basis aus, erforschten Alien-Waffen und andere Technologien und gaben Ihren untergebenen Soldaten im Feldeinsatz Befehle. Die Neuauflage von **XCOM** verändert Ihre Rolle in der Alien-Hatz stark. Statt als allmächtiger Beobachter, der von oben auf alles herabschaut, sind Sie nun zwar immer noch Chef des Geschehens, allerdings mittendrin statt nur dabei. **XCOM** ist also ein Ego-Shooter mit Wirtschaftssimulationsanteilen! Der Spielverlauf von **XCOM** besteht deshalb wie gehabt aus den zwei Teilen Basis-Management und Einsätze. Während Sie aus der Ich-Perspektive durch Ihren Stützpunkt schlendern, dürfen Sie zum Beispiel im Kartenraum den nächsten Ausflug organisieren. Oder aber Sie schauen mal auf dem Schießstand vorbei und probieren die neuesten Spielereien aus, die Ihre Wissenschaftler gebastelt haben. Außerdem dürfen Sie Ihre Basis – wie in den Vorlagen – um neue Räume erweitern. Welche genau dies sind, das verraten die Entwickler noch nicht.

Beschaffungsprobleme

Für Forschung und Bauaktivitäten benötigen Sie zum einen Geld und zum anderen Elerium. Elerium heißt eine außerirdische Ressource, die extrem viel Energie liefert und deshalb essenziell ist, um Ihren Laden am Laufen zu halten. Anhand einer Beispielmission zeigten uns die Entwickler, wie aufwendig es ist, den neuartigen Rohstoff zu beschaffen: In einer Region der USA häu-

Die XCOM-Reihe im Rückblick

Das erste Spiel in der XCOM-Reihe erschien bereits 1994. Hier geben wir Ihnen einen Überblick über die bisher erschienenen Spiele:



Ungewöhnlich: **Terror from the Deep** spielte zwar auf der Erde, aber an einem untypischen Schauplatz.

XCOM: UFO DEFENSE (1994)
Der erste Teil der Reihe erscheint in Europa unter dem Titel **Ufo: Enemy Unknown**. Darin überfallen Aliens vom Mars die Erde und Sie bekommen es mit insgesamt sechs Rassen an Gegnern zu tun. Nebenbei sammeln Sie die Ressource Element 115 für die Erforschung neuer Waffen. Der Spielverlauf war eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und rundenbasiertem Strategiespiel.

XCOM: TERROR FROM THE DEEP (1995)
Etwa ein Jahr später kommt Teil 2 heraus. Diesmal kommen die Außerirdischen aus der Tiefsee, in der auch die meisten der Einsätze stattfinden. Der Spielverlauf bleibt nahezu identisch zum Vorgänger.

XCOM: APOCALYPSE (1997)
Die Menschheit hat nur noch wenige befestigte Städte und Weltraumkolonien, die Aliens kommen durch Dimensionstore. Statt die gesamte Erdkugel im Blick zu haben, dreht sich nun alles um eine Stadt. Außerdem steht jetzt neben dem rundenbasierten Part auch einen Echtzeit-Taktikmodus zur Wahl.

XCOM: INTERCEPTOR (1998)
Das vierte Spiel der Reihe verlegt das Geschehen ins All. Dort bauen Sie eine Raumstation und lenken Kampfschiffe durch actionreiche Schlachten, ähnlich wie in **Wing Commander**. **Interceptor** ist zudem der erste Teil mit einem Mehrspieler-Modus. Bei Fans kam das Spiel allerdings schlecht an, viele sprachen vom Niedergang der Reihe.

XCOM: ENFORCER (2001)
Der bislang letzte Versuch, die Reihe wieder attraktiv zu machen, entfernt sich ganz vom traditionellen Spielverlauf. Sie ballern sich in einem Third-Person-Shooter als Kampfroboter durch Gegnerhorden. Dank **Unreal**-Engine sieht das nett aus, spielerisch ist es aber mau.

fen sich Meldungen über angebliche Tierangriffe auf Menschen. Das finden wir in der Observationsabteilung unserer Basis heraus. Dank der vielen Hinweise, die dort gesammelt werden, können wir das Einsatzgebiet, in dem wir die Tierangriffe aufklären und Elerium beschaffen sollen, auf ein kleines, idyllisches Nest eingrenzen – ganz im klischeehaften Stil der 1950er-Jahre. Die Informationen, die unsere Helfer außerdem an Land zogen, deuten auf eine Alien-Rasse hin, mit der wir es – an diesem Zeitpunkt des Spielverlaufs – schon einmal zu tun hatten: den sogenannten Blob. Dass Sie sich vor einem Einsatz möglichst viele Informationen über die Gegebenheiten Ihrer Umgebung und mögliche Gegner holen, soll laut Entwickler überlebenswichtig sein. Nachdem wir die Infos und unsere Ausrüstung beisammen haben, machen wir uns mit unseren beiden Teamkollegen auf den Weg. In den Einsätzen haben Sie nämlich immer zwei Mitstreiter dabei, die Ihnen – von der künstlichen Intelligenz gesteuert – unter die Arme greifen. Wie es mit einem möglichen Befehlssystem aussieht, dazu schweigt Jonathan Pelling, der Design-Direktor von **XCOM**. Jedoch sollten Sie aufpassen, dass Sie die Jungs im Verlauf einer Mission nicht verlieren. Die Entwickler deuten an, dass es wichtig ist, auf die FBI-Agenten Acht zu geben. Ob man diese wie Charaktere in einem Rollenspiel weiterentwickeln darf, das lässt 2K Marin noch offen.

Überall Schleim

Der Einsatzort, ein ruhiger Vorort irgendwo in Amerika, sieht genauso aus, wie man es aus Filmen und von Bildern dieser Zeit kennt. Die 1950er-Jahre sollen mit ihrem farbenfrohen und optimistischen Aussehen einen Kontrast zur drohenden Zerstörung durch die außerirdischen Gegner darstellen. Vermeiden wollen die Entwickler dagegen, so Pelling, dass Sie auf die typischen kleinen grauen Männchen treffen. Stattdessen entwerfen die Programmierer furchteinflößende Aliens, denen Sie ihre Boshaftigkeit direkt ansehen sollen. Das ungewohnt exotische Aussehen der Biester soll zudem den Forscherdrang des Spielers entfachen. Der Vorort, in dem wir ankommen, ist zu Beginn der Mission verdächtig ruhig. Dank der Informationen, die wir zuvor im Hauptquartier gesammelt haben, befinden sich auf der Übersichtskarte Markierungen, wo wir das begehrte Elerium finden. Außerdem müssen wir ja noch den Hinweisen auf die außerirdischen Aktivitäten nachgehen. Das bedeutet für uns, dass wir den Level erkunden müssen. Dafür sind die Areale in **XCOM** verblüffend groß geraten. Nach einiger Zeit entdecken wir die ersten Gegner: Die Blobs selbst sind ziemlich hin-



Was ist das?: Ein neuartiges Alien löst mit seinem Laser alles auf, was es trifft. Hier hilft nur die Flucht, bis die Forscher wissen, wie man das Ding besiegt.



Erfindung: Der Blobatov, eine Mischung aus Molotowcocktail und Blob-Schleim, ist die einzige Waffe, mit der Sie die schleimigen Aliens ausschalten können.

Interview mit Jonathan Pelling

Jonathan Pelling verrät, warum XCOM als Ego-Shooter fortgesetzt wird.



Jonathan Pelling ist Design-Direktor bei 2K Marin.

PC ACTION: Die XCOM-Reihe ist seit etlichen Jahren tot. Wie kamt ihr nun darauf, eine Fortsetzung zu entwickeln?

PELLING: „Ganz einfach. Wir sind alle riesige Fans der alten XCOM-Klassiker. Und irgendwann bot sich die Chance, eine Fortsetzung zu machen, da Take 2 die Markenrechte hält. Das war einfach toll für uns, denn das ist genau die Art von Spiel, die wir mögen und die wir machen möchten. Da fiel uns die Entscheidung nicht schwer."

PC ACTION: Glaubt ihr nicht, dass es Fans der ersten Stunde abschreckt, wenn ihr nun einen Ego-Shooter aus XCOM macht?

PELLING: „Wir hoffen natürlich, dass die Spieler begeistert davon sind. Denn in den Grundzügen halten wir an der Spielmechanik von XCOM fest. Das war unser Ziel, immerhin mögen wir die alten Spiele, so wie sie waren. Mit unserem Spiel wollten wir aber die Perspektive verändern, ein direkteres Spiel erschaffen. Diesmal erlebt man den Kampf gegen die Aliens sozusagen am eigenen Leib. Uns geht es dabei darum, die Angst und den Stress einer solchen Situation zu vermitteln. Gleichzeitig bleiben aber die Strategie-Elemente aus der Vorlage intakt – sei es die im Kampf oder die bezüglich des Basis-Managements. Es geht also immer noch darum, taktische Entscheidungen zu treffen beziehungsweise die Konsequenzen von Handlungen zu tragen."

PC ACTION: In den Einsätzen hat der Spieler immer zwei Kollegen bei sich. Welche Möglichkeiten bringt mir das?

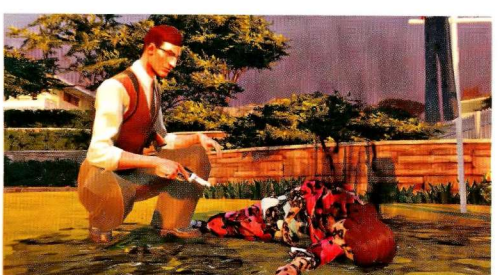
PELLING: „Ja, richtig, der Spieler wird immer zwei Agenten bei sich haben, die von der KI gesteuert werden. Das ist in gewisser Weise auch ein Erbe der alten XCOM-Spiele, in denen man ein Squad befehligte. Wir wollen im Moment nicht zu viel darüber verraten, aber die Jungs nehmen einen wichtigen Stellenwert im Spielverlauf ein und es ist uns wichtig, den Spieler dazu zu bekommen, dass er auf sie aufpasst. Ob man ihnen allerdings Befehle geben kann und Ähnliches, diese Informationen heben wir uns für später auf."

„Wir wollen dem Spieler Angst vermitteln."

PC ACTION: Wird es auch einen Mehrspieler-Modus geben? Denn so wie es sich anhört, wäre XCOM prädestiniert für einen Koop-Part.

PELLING: „Das stimmt wohl, das würde sich tatsächlich anbieten. Wir denken im Moment über einige Modi und Optionen nach, die wir für XCOM umsetzen könnten. Aber auch darüber verraten wir erst später mehr."

terlistige Biester. Im Freien weichen wir den Sprungattacken der schwarzen Schleimklumpen leicht aus. Doch in einem beengten Flur eines Hauses oder wenn die Dinger plötzlich aus den Lüftungsschächten herausbrechen, schnellt unser Puls in die Höhe. Solche Aktionen sollen übrigens nicht geskriptet sein, sondern komplett zufällig von der KI entschieden werden. Falls die Entwickler dies tatsächlich so umsetzen, sehen wir es aber als sehr fehleranfällig an. So huschen wir also minutenlang durch die Idylle, bekommen es ab und zu mit Aliens der genannten Art zu tun und finden am Ende das Elerium. Sobald wir das Zeug eingesackt haben, dürfen wir uns entscheiden: unsere Zelte abbrechen und die Beute nach Hause bringen oder das Areal in der Hoffnung auf neue Hinweise weiter erkunden. Innerhalb eines Einsatzes werden gefallene Kollegen nicht ersetzt und speichern dürfen Sie auch nicht – entscheiden Sie also nicht leichtfertig, so wie wir: Keine 50 Meter von unserem Elerium-Fundort entfernt taucht plötzlich ein unbekanntes Alien auf, ein riesiger, metallisch wirkender Ring. Dieser feuert plötzlich einen gleißend hellen Strahl ab, der einen unserer Mitstreiter auflöst. Wir flüchten. Gerade so erreichen wir das Auto der FBI-Agenten, den Ausgang aus der Mission. Wir sind alleine, kein anderer hat überlebt. Mission erfolgreich? Ja, wir haben das Elerium. Die richtige Wahl getroffen? Ansichtssache. Genau solche Momente machen das neue XCOM nämlich aus. Sie wissen nie, was hinter der nächsten Ecke lauert, und müssen schnell entscheiden, was zu tun ist. Und 2K Marin inszeniert dies überaus spannend.



Proben nehmen: Wenn Sie wie hier an diesem Opfer Spuren von Außerirdischen finden, sollten Sie diese zu Forschungszwecken mit in Ihre Basis nehmen.

Sebastian meint



„Anders als gedacht, aber mit Potenzial."

Das erste XCOM hat mich seinerzeit wochenlang beschäftigt. Alle darauf folgenden Teile der Reihe ließen mich kalt. Das neue Spiel hatte auf den ersten Blick nichts mehr mit der Vorlage zu tun. Aber: Die grundlegenden Elemente der Reihe (Wirtschaftssimulation, gepaart mit Action) bleiben unangetastet. Nur dass ich die schrecklichen außerirdischen Monster jetzt aus nächster Nähe erlebe, statt nur zuzuschauen, was den Spielverlauf deutlich spannender und actionreicher macht, als wenn ich aus der Vogelperspektive Pixelkameraden Befehle erteile. Somit könnte das neue XCOM tatsächlich eine spannende Wiederbelebung einer beinahe vergessenen Serie werden.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

gamer unlimited.de

Spiele DOWNLOAD

www.gamer-unlimited.de



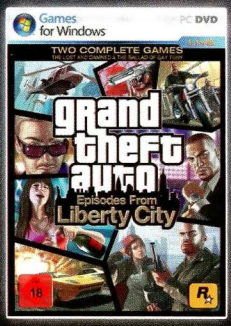
Splinter Cell Conviction 49.95€

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Grand Theft Auto : Episodes from Liberty City
45€



Die Siedler 7
42.95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Tom Clancy's Splinter Cell Conviction © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City & Take-2, Rockstar Games, 2K Games, Global Star Software, Gathering, Gotham Games, Jack of All Games and logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Die Siedler 7 © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers 7 Paths to a Kingdom, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Ravi Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ravi Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Blood Bowl © Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Image ©Ankieo of ©Lucom.



Mysteriös: Der Attentäter vom Ende des ersten Teils beschäftigt Geralt auch in **The Witcher 2** noch. Seien Sie gespannt.

Screen-Info

Die Bilder im Artikel stammen vom Entwickler beziehungsweise aus Ingame-Videomaterial. **The Witcher 2** sieht also aus wie auf den Screenshots dargestellt.

The Witcher 2: Assassins of Kings

Polnische Schwertarbeit

Genre: Rollenspiel | Entwickler: CD Projekt | Hersteller: Nicht bekannt | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Sebastian Weber

CD Projekt setzt sein Erfolgsspiel fort. Wir schauten uns das Ergebnis vor Ort an.

FAQ

Die Figur des Geralt stammt aus den Fantasy-Büchern Andrzej Sapkowskis. Ist der Autor irgendwie in die Entwicklung involviert?
Nein, Sapkowski selbst hat mit den Spielen nichts zu tun. Zwar steht er den Entwicklern bei Fragen zur Seite, die Story von **The Witcher 2** stammt aber von CD Projekts Autoren. Allerdings halten sich die Entwickler strikt an die Buchvorlage, was das Universum rund um Geralt anbelangt.

Dann limitiert also die Buchvorlage die Inhalte des Spiels?
In gewisser Weise ja. Zwar erweitern die Entwickler die Inhalte ihres Spiel-Universums in **The Witcher 2** etwa um ein Hexer-Zeichen (sozusagen die Zauber in **The Witcher 2**) oder um neue Monster, aber sie halten sich an die Vorgaben der Bücher. Allerdings lassen sich die Entwickler die Option offen, sich in der Zukunft etwas von Sapkowskis Büchern zu lösen.

*Was ändern die Entwickler dann alles? Vielleicht auch das Inventar und solche nervigen Punkte aus **The Witcher**?*
CD Projekt hat sehr genau hingehört, was den Fans des ersten Teils gefallen hat und was sie störte. Deshalb wurden auch viele der Kritikpunkte geändert (siehe nächste Seiten). Die meisten dieser Inhalte sind aber noch nicht fertig, deshalb können wir keine Einschätzung dazu abgeben, was am Ende tatsächlich besser wird als in **The Witcher**.

Welche Version des Spiels habt ihr denn gesehen?
The Witcher 2 befindet sich im Moment im Alpha-Status. CD Projekt zeigte uns die momentan aktuellste Version des Spiels.

Die war dann technisch sicher noch nicht ausgereift, oder?
Bezüglich der Performance und der Stabilität überraschte uns die gezeigte Fassung, da sie auf dem PC ruckelfrei lief und nur selten abstürzte oder Fehler produzierte. Die eigenentwickelte Engine scheint also ausgereift zu sein.

The Witcher 2 nutzt eine neue Engine? Was bringt das für Vorteile?
Neben der guten Grafik bringt die neue Engine vor allem einen Vorteil: Ladezeiten entfallen. Lediglich bei einem Wechsel zwischen den Akten (in die die Story eingeteilt ist) wird **The Witcher 2** Sie zu einer Pause zwingen. Der Rest läuft gänzlich ohne Ladebildschirme, selbst wenn Sie Gebäude betreten.

Nie mehr alleine unterwegs – das Begleitersystem

Während Geralt in **The Witcher** eher ein Einzelgänger war, erlaubt es Ihnen CD Projekt in **The Witcher 2**, einen Begleiter mitzunehmen.

Unabhängig

In der Präsentation stellte Tomasz Gop nur Triss und Vernon Roche als mögliche Begleiter vor. Welche weiteren Typen dazukommen, lässt er offen. NPCs, die sich Ihnen anschließen, unterstützen Sie im Kampf, bringen teilweise Quests mit und beeinflussen den Verlauf der Story und den Ausgang von Aufgaben. Befehle können Sie den Figuren nicht erteilen, jede Aktion wird von der KI selbst gesteuert – **The Witcher 2** wird also kein **Dragon Age**-Verschnitt.



Wählen Sie weise: Da Sie nur einen Begleiter bei sich haben, sollten Sie genau abwägen, was Ihnen lieber ist, Kämpfer oder Magier.



Tomasz erzählt:
Die Aktionen der Begleiter basieren voll und ganz auf der künstlichen Intelligenz und den Charaktereigenschaften der NPCs. Triss zum Beispiel würde nie ein Schwert benutzen, da sie Magierin ist. Alle Begleiter bringen also ihre eigenen Ansichten und Einstellungen zu den Geschehnissen mit. Jedoch planen wir gerade nicht, dass es eine Art Ruf-System gibt, sodass es sich Geralt mit einem Charakter verscherzen kann. Denn wir wollen nicht, dass sich die Spieler aus Versehen den Weg verbauen oder Ähnliches.

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2



Triss Merigold: Die Zauberin unterstützt Sie im Kampf aus sicherer Entfernung mit Feuerbällen, Schutzschilden und Ähnlichem.



Vorgegeben: Im normalen Spielverlauf können Sie maximal einen Begleiter bei sich haben. Es scheint aber auch Momente in der Story zu geben, in denen Sie mit mehr NPCs unterwegs sind.



▲ Vernon Roche: Als temerischer Soldat ist er im Schwertkampf geübt und stürzt sich an Ihrer Seite in die Schlacht.

So funktioniert das neue Alchemiesystem

CD Projekt verändert das Alchemiesystem in **The Witcher 2** gravierend. Wie es bisher funktioniert hat und was alles neu wird, zeigen wir Ihnen hier:

So wird es in The Witcher 2

Es gibt zwei Möglichkeiten. Bei der einfachen Variante genügt ein Klick, wenn Sie das Rezept gewählt haben, dann bereitet Geralt alles selbst vor. Experten dagegen dürfen in einer Art Minispiel versuchen, die Tränke zu beeinflussen und spezielle Zutaten zu verwenden. Dadurch besteht die Chance, bessere Tränke zu bekommen, im schlechtesten Fall landet der Standardtrank im Inventar. Wie wichtig die Alchemie im Spielverlauf letztlich sein wird und ob sie wieder an den Schwierigkeitsgrad gekoppelt ist, muss sich noch zeigen.



Schritt 3: Wenn Sie alles beisammen hatten, musste Geralt meditieren, um den Trank fertigzustellen. Dies ging aber nicht überall, zum Beispiel an Feuerstellen. Mal so eben ein Elixier brauen war ein Ding der Unmöglichkeit.

Nervig: Die Zutaten, die Sie benötigten, fanden Sie in Ihrem Inventar oder Sie hatten sie in einem der vielen Wirtshäuser hinterlegt. Somit mussten Sie viel hin- und herrennen, wenn Sie Inhaltsstoffe bestimmter Qualität nutzen wollten, bedingt durch das kleine Inventar. Das nervte.



Tomasz erklärt:
Wir haben die Alchemie gerade für die Spieler erleichtert, denen es in **The Witcher** zu kompliziert war. Jetzt darf Geralt zum Beispiel auch jederzeit und überall meditieren. Aber auch wer ganz bewusst den Zweig der Alchemie ausprobieren will, wird nicht zu kurz kommen. Wenn man sich die Zeit nimmt, kann man beim Tränkebrauen experimentieren und Einfluss auf den Trank nehmen, was mächtigere Elixiere mit einzigartigen Eigenschaften hervorbringt.

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2

So knüpfen die Entwickler an den Vorgänger an

Sie erinnern sich vielleicht noch an das Ende von **The Witcher**. Da kämpfte Geralt gegen einen mysteriösen Attentäter. Wer dieser ist, wer seine Auftraggeber sind und wie er zu seinen Fähigkeiten kam, das ließen die Entwickler offen. Ein klassischer Cliffhanger – sozusagen ein offenes Ende, das Lust auf eine Fortsetzung machen soll.

Alter Hexer, neues Spiel

Und tatsächlich, CD Projekt knüpft mit der Geschichte von **The Witcher 2** exakt an dieser Stelle an. Somit werden Sie im Laufe der Zeit mehr über den Killer herausfinden. Dieser und die Strippenzieher hinter dem Attentat stellen die größte Bedrohung dar, die Geralt beseitigen möchte. Die Entwickler gehen bei der Verknüpfung der beiden Spiele so weit, dass Sie – wenn Sie **The Witcher** zu Ende gespielt haben – Ihren Spielstand in den zweiten Teil importieren können, was Vorteile bringt: Beispielsweise ist Geralt dann in **The Witcher 2** mit den Schwertern ausgestattet, die er im Vorgänger am Ende mit sich trug. Doch auch Entscheidungen, die Sie zuvor getroffen haben, sollen sich auf die Geschichte der Fortsetzung auswirken. Da kann es schon mal sein, dass ein NPC über eine Ihrer einstigen Aktionen spricht – eine eher harmlose Sache. Doch es soll auch Momente geben, an denen wichtige Geschehnisse von Ihrem vorherigen Verhalten beeinflusst werden. „Wer den ersten Teil nicht gespielt hat, braucht sich aber keine Sorgen zu machen. Jeder kann das Spiel in vollem Umfang genießen", verspricht uns Tomasz Gop, der Leitende Produzent des Spiels, während seiner Präsentation von **The Witcher 2**. Bedeutet im Klartext: Neulinge bekommen Standardklingen an die Hand statt der individuellen und es entfallen die Momente, in denen das neue Abenteuer Bezug auf den Vorgänger nimmt, sprich Situationen verlaufen anders und Charaktere reagieren anders. Den Spielspaß schränkt das aber laut Gop nicht ein.



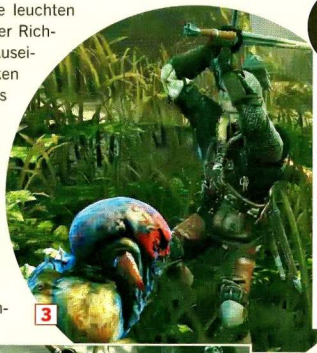
Helden-Duo: Triss Merigold, eine Ihrer möglichen Begleiter, ist unglücklich in Geralt, den Held des Spiels, verliebt.

Das neue Kampfsystem

CD Projekt verabschiedet sich in **The Witcher 2** vom Timing-basierten Klick-Kampfsystem und führt stattdessen ein neues ein.

Wie ein Action-Adventure?

Das neue Kampfsystem fällt deutlich schneller und dynamischer aus als das von **The Witcher**. Es gibt keine expliziten Kampfstile mehr, stattdessen führen Kombos aus starken (2) und schnellen (4) Schlägen zum Erfolg. Den wegfallenden Gruppenkampfstil (1) ersetzt der freie und gezielte Wechsel (3) zwischen Gegnern (diese leuchten dann blau) mithilfe der Richtungstasten. Die Auseinandersetzungen wirken dadurch zwar wie aus einem Action-Adventure à la **Assassin's Creed**, allerdings entscheiden die Charakterwerte über die Wirkung der Attacken – wie für ein Rollenspiel üblich. Der Pausemodus fällt außerdem anscheinend weg.



3



Tomasz ergänzt:

Mit den Änderungen am Kampfsystem wollen wir hervorheben, wie Geralt wirklich ist. Er ist ein professioneller Monsterjäger und kann sich schneller bewegen oder heilen als normale Menschen. Das Kampfsystem ist deshalb schneller und flüssiger, es basiert nicht mehr nur noch auf Timing. Es ist vielmehr wichtig, die verschiedenen Schlagarten miteinander zu verbinden. Denn flinke Gegner weichen nach wie vor starken Hieben aus, während starke Gegner schnelle Schläge parieren, genau wie in **The Witcher**.

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2



1



2



4

Die Bosskämpfe

Wie CD Projekt die Kämpfe gegen die großen Monster in Szene setzt, zeigt ein Beispiel.

Toll inszeniert

Zu Beginn des Kampfes wird klar, dass Köpfchen gefragt ist. Der Krake versucht anfangs, Geralt mit seinen Tentakeln zu zerquetschen – der richtige Zeitpunkt, um die Fangarme zu lähmen. Nun kann Geralt die dicken, roten Gelenke (B) angreifen und so die Tentakel abtrennen. Diesen Vorgang müssen Sie mehrmals wiederholen. Das macht das Ungetüm wütend, es schlägt um sich, sodass sogar die Umgebung, hier die Brücke (A), in Mitleidenschaft gezogen wird. Wenn das Biest wütend genug ist, startet eine Reihe von Quicktime-Events, in denen Sie sich bis zum Leib des Monstrums vorarbeiten und es am Ende in die Luft jagen. Ein Kampf, der in der aktuellen Version etwa fünf bis zehn Minuten dauert.



◀ Taktik: Das riesige Monster ist nur mit der richtigen Strategie zu besiegen. Der wunde Punkt sind die Gelenke der Tentakel.



Timing: Wenn Sie dem Kraken genug Tentakel abgeschlagen haben, wird das Vieh wütend und versucht, Sie wegzufegen. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie per Quicktime-Event auf eines der Tentakel springen; so gelangen Sie zum Zentrum des Monsters.

▼ Fleischberg: Sobald Sie am Kopf des Kraken angekommen sind, schleudern Sie eine Sprengfalle in den Rachen des Monsters – abermals in einem actionreichen Quicktime-Event. Dann explodiert das Ungetüm.



Kritikpunkte

	The Witcher	The Witcher 2
Inventar	Klein und umständlich zu bedienen, so war es anfangs. Die Enhanced Edition erweiterte Geralts Taschen und sortierte den Inhalt besser.	Die Entwickler orientieren sich am Inventar der Enhanced Edition, allerdings soll es noch einfacher zu bedienen sein.
Ladezeiten	Bei jedem Arealwechsel oder wenn Sie ein Gebäude betreten, lädt The Witcher. Nervig!	Dank neuer Engine verringern sich die Ladezeiten, die Welt wird komplett gestreamt.
Ausrüstung	Nur drei Rüstungen und wenige Möglichkeiten, das Equipment zu verbessern – in diesem Punkt enttäuschte der erste Teil.	Viele Rüstungen, auch für unterschiedliche Klassenausrichtungen, und ein ausgefeiltes Crafting-System sollen die Spieler glücklich machen.
Alchemie	Alchemie war – zumindest in den leichten Schwierigkeitsgraden – beinahe unnötig und vor allem viel zu umständlich zu bedienen.	Wer mag, braut Tränke mit nur einem Klick, Experten dürfen versuchen, die Elixiere zu beeinflussen. Wie nötig die Alchemie ist, steht noch in den Sternen.

Sebastian meint



„Ein ganz großes Spiel, da bin ich mir sicher."

Etwa ein Jahr vor Veröffentlichung macht **The Witcher 2** einen so runden und fertigen Eindruck, wie es viele andere Titel nicht zum Release schaffen. Das Kampfsystem ist actionreich, aber gleichzeitig noch eines Rollenspiels würdig. Das neue Alchemiesystem klingt so, als würde es jeden glücklich machen. Und das ist noch nicht alles: Die Spielwelt kommt glaubwürdig rüber, Abstürze gab es so gut wie keine. Dass die Welt ohne Ladezeiten begehbar ist, lädt zum Erkunden ein, statt wie zuvor abzuschrecken. Für mich ist **The Witcher 2** ein neuer Stern am Rollenspiel-Himmel, auch wenn er noch aus großer Entfernung leuchtet.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Alexander meint



„Ich wünschte, wir hätten schon 2011!"

Der erste Teil sorgte bei mir für viele schlaflose Nächte und den vorübergehenden Verlust aller sozialen Kontakte. Es gab nur eine Sache, die mich wirklich gestört hat: die viel zu engen Levels, in denen ich etwa so viel Bewegungsfreiheit wie in einem Flugzeug hatte. Mit dem Wechsel der Engine scheinen die Levels jedoch wesentlich größer zu werden, sodass ich mich weitgehend ladezeitenfrei in die raue, aber faszinierende Spielwelt einsaugen lassen darf. Das wird sich wieder in Schlafmangel und Sozialkontaktverlust niederschlagen, aber als Rollenspieler nehme ich das gern in Kauf.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Fettes Vieh: Bossgegner gehören im Action-Genre zum guten Ton, **Die Vergessene Zeit** bildet da keine Ausnahme.

Screen-Info

Die Bilder haben wir alle selbst anhand unserer Xbox-Version angefertigt. An der Grafikqualität dürfte sich nichts mehr ändern, aber natürlich wird die PC-Version höher aufgelöst sein.

Prince of Persia: Die Vergessene Zeit

Der Artist namens Prinz

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 21. Mai 2010

Text: Thorsten Küchler/Sascha Lohmüller

Der Prinz kütt! Wir haben den neuesten Teil der Reihe auf Konsole durchgezockt.

Sie heilt alle Wunden, sie ist relativ, sie ist Geld: die Zeit. Und sie ist der mächtigste Freund des **Prince of Persia**: Denn der Königssohn aus dem Hause Ubisoft kann sie zurückdrehen, wenn er einen Fehler begangen hat. Unumkehrbar ist jedoch die Verwirrung, welche die Story seines neuesten Auftritts stiftet: Dieser spielt nämlich zwischen den beiden Episoden **The Sands of Time** und **Warrior Within**. Mit dem letzten **Prince of Persia** (das Comic-Ding ohne Untertitel) aus dem Jahr 2008 hat **Die Vergessene Zeit** indes überhaupt nichts zu tun!

Es war einmal ...

Dennoch sollte das Verständnis der Story niemanden überfordern: Der namensgebende persische Prinz besucht die Festung seines Bruders Malik. Das Familientreffen wird aber empfindlich gestört, denn eine feindliche Armee überfällt die Burg. Im allgemeinen Trubel entfesselt Malik eine uralte dämonische Macht, die Freund und Feind in Monster verwandelt. Diesen Schlamassel müssen Sie nun in der Rolle des Prinzen ausbaden. Zu Beginn des knapp neunstündigen Abenteuers ist der digitale Thronfolger noch recht schwach auf der Brust

Ein Sprung ins kalte Wasser

Unser Bilderbeispiel zeigt die coolste Spezialfähigkeit des persischen Prinzen in Aktion.



Die Situation: Vor uns befindet sich ein Wasserfall, hinter uns eine Fontäne, die aus der Wand sprudelt.



Das Problem: Wenn wir die Zeit zu früh anhalten, prallen wir am Wasserfall ab. Also springen wir normal los.



Die Lösung: Im Flug frieren wir das Wasser ein – so wird die Fontäne zur rettenden Kletterstange.



Feuer frei: Mit den Spezialattacken des persischen Prinzen sind selbst derart große Gegnergruppen kein Problem mehr.



Ganz schön scharf: Natürlich sind auch wieder jede Menge Fallen mit von der Partie. Hier etwa müssen Sie Stachelrollen und einem Riesenbeil ausweichen.

– keine Spezialfähigkeiten, keine Zauber. In Sachen Akrobatik ist der Prinz aber ein echter Wundermann. Auf Knopfdruck springt er über Abgründe und hangelt sich an Fahnenstangen entlang. Diese Talente sind auch bitter nötig, denn **Die Vergessene Zeit** steht ganz in der Tradition der Vorläufer und ist vor allem ein Hüpfspiel. Zwei Drittel der Spielzeit verbringen Sie damit, clever ausgeklügelte Turnpassagen zu meistern. Von fiesen Stachelfallen bis hin zu wegbrechenden Säulen ist alles vertreten. Allerdings fällt auf, dass **Prince of Persia**-Experten fast schon im Blindflug durch einige Levels hetzen werden – der Aufbau ist stellenweise doch sehr vorhersehbar.

… ein königlicher Krieger!

Langeweile kommt dennoch nicht auf – die fröhliche Kletterei wird immer wieder von Gefechten unterbrochen. In der Tat sind die Scharmützel eine der größten Neuerungen des Spiels. Denn im Gegensatz zu den Vorgängern legen Sie sich nun mit bis zu 50 Gegnern gleichzeitig an. Diese schiere Masse ist sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht beachtlich. Sie müssen ebenso taktisch wie aggressiv vorgehen, um die Feinde in Schach zu halten. Die Steuerung der Gefechte ist glücklicherweise recht simpel: eine Taste für den Schwertstreich, eine für den Fußtritt, eine für das Ausweichmanöver. Wer mehrere Kommandos aneinanderreiht, lässt fatale Kombo-Attacken vom Stapel. Wenn Sie einen der Schurken am Boden haben, können Sie ihn mit einem schnellen Stich endgültig ausschalten. Als Belohnung für die Kämpfe gibt es Erfahrungspunkte in Form von gelben Orbs. Damit bewegt sich **Prince of Persia** vorsichtig Richtung Rollenspiel und lässt Sie auf einem Upgrade-Bildschirm Dinge wie Fähigkeiten oder Lebensenergie ausbauen.

Der Geist? Keine Flasche!

Fest vorgegeben sind jedoch die Zeitpunkte, an denen der Monarch neue Superkräfte erhält. Durch Portale betreten Sie eine Zwischenwelt, die von Flaschengeistern bewohnt wird. Diese beschenken den Perserprinzen schon früh im Spiel mit der wohl coolsten Neuerung: der Fähigkeit, Wasser gefrieren zu lassen. Von nun an machen Sie per Knopfdruck Wasserfälle und Springbrunnen kurzzeitig zu Eis – eine wunderbare Kletterhilfe, denn Wasserfälle werden so zu Wänden und Springbrunnen zu Säulen. Der Zustand hält jedoch nur wenige Sekunden an. Aus dieser pfiffigen Idee holen die Entwickler das Maximum heraus: Vor allem gegen Ende des Spiels müssen Sie millisekundengenau den Einsatz dieser Fähigkeit abpassen. Mit den beiden anderen Superkräften führen Sie Flugangriffe aus, um Schluchten zu überwinden, und dürfen in die Vergangenheit blicken, um alte Gemäuer wieder erscheinen zu lassen. In den letzten beiden der insgesamt 28 Levels warten dann Aufgaben, welche die Kombination all dieser Talente erfordern – da kommen selbst Profis ins Schwitzen. Die Rücksetzpunkte sind allerdings fair gesetzt, nach kurzer Ladezeit können Sie die schwere Stelle sofort wiederholen – oder Sie drehen einfach die Zeit zurück.

Nicht Vorschau, nicht Test!

Sie merken schon: Unsere Eindrücke vom Spiel sind bereits sehr konkret, einen Test liefern wir Ihnen dennoch nicht. Der Grund: Ubisoft will bis zum Release noch am Spiel feilen und Fehler beseitigen. An einigen Stellen gab es tatsächlich noch seltsame Kameraperspektiven und einen unausgegorenen Schwierigkeitsgrad. Grafisch hingegen sieht das Spiel schon toll aus, lediglich das Aussehen des Prinzen wirkt zu glatt und zu sehr an den Kino-Perser (siehe Seite 129) angelehnt. Zwiespältig auch die Sprachausgabe: Die Stimmen klingen professionell, vermitteln aber keine Märchenstimmung. Schalten Sie lieber auf die atmosphärischere englische Vertonung um. Das ist jedoch Meckern auf hohem Niveau, auch in der aktuellen Fassung ist **Die Vergessene Zeit** ein wirklich sehr gutes Spiel. Und um alle Fehler zu beheben, fehlt den Entwicklern eh etwas: die Zeit.



Thorsten meint



„Isch wäre auch so gern ein kleiner Prinz."

Ich habe alle modernen Teile der **Prince of Persia**-Serie durchgezockt und fühlte mich stets grandios unterhalten. So auch bei Ubisofts neuester Prinzenrolle: Die Akrobatik spielt sich wunderbar flüssig, die Atmosphäre erinnert an das märchenhafte **The Sands of Time** und die frischen Elemente fügen sich prima ins Geschehen ein. Die Massengefechte sind indes Geschmackssache: Irgendwie wirkt das Hauen und Stechen wie ein hastig eingefügter Fremdkörper – und das trotz der spaßigen Spezialattacken. Außerdem sollten die Entwickler noch etwas am Balancing feilen: Gerade in der ersten Spielhälfte werden Serienkenner arg unterfordert und gegen Ende tauchen dann plötzlich einige frustig schwere Riesenmonster auf. Dennoch steht schon jetzt fest: **Die Vergessene Zeit** ist ganz und gar nicht zum Vergessen, sondern ein tolles Spiel.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Feuerwerk: Raketenwerfer gehören nicht zu Ihrer Standardausrüstung, lassen sich aber finden.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Sega zur Verfügung gestellt und zeigen das Spiel exakt so, wie auch wir es zu Gesicht bekamen. Sie sehen hier also ungeschönte Spielegrafik.

Alpha Protocol

Ein Bond fürs Leben

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Obsidian Entertainment | Hersteller: Sega | Termin: 28. Mai 2010

Text: Sebastian Stange

Brutal, diskret oder charmant – welche Art Spion wären Sie gern?

Was für ein erster Arbeitstag: Sie werden unter Drogen gesetzt, in einen Betonbunker entführt und niemand verrät Ihnen, wo auf der Welt Sie sich eigentlich befinden. Sie sind aber nicht Natascha Kampusch, sondern Michael Thorton, der Neuling im Geheimdienst **Alpha Protocol**. Diese Organisation erledigt allerlei Drecksarbeit, für die offiziell niemand verantwortlich ist. Und als Sie etwas nachbohren, finden Sie erste Hinweise darauf, dass offensichtlich die gesamte Anlage samt Personal „entsorgt" wird, wenn diese Aktivitäten ans Licht kommen. Statt unbequeme Fragen zu stellen, können Sie aber auch flache Witze zum Besten geben und das weibliche Personal anflirten. Und genau diese Freiheit ist das Großartige an Segas Spionage-Rollenspiel.

Wer hat's erfunden?

Alpha Protocol stammt aus dem Hause Obsidian Entertainment. Das Studio ist für **KotOR 2** sowie **Neverwinter Nights 2** verantwortlich und werkelt außerdem gerade am vielversprechenden **Fallout: New Vegas**. Die Jungs

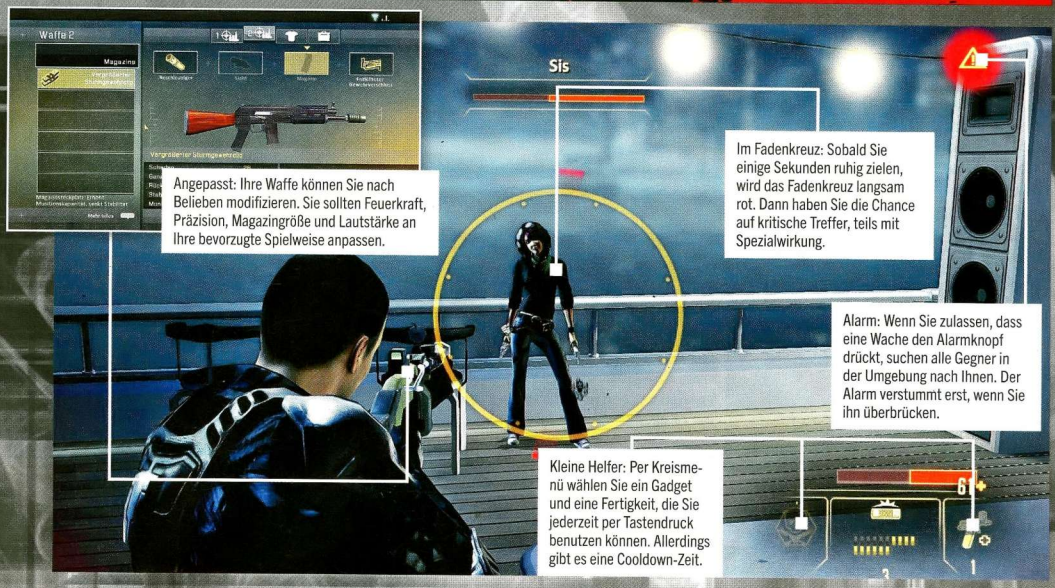


Versteckspiel: Wenn Sie in Deckung sind, können Sie sogar blind feuern. Das ist allerdings sehr ungenau.



Schwere Wahl: Nicht alle Talente lassen sich in einem Spieldurchlauf bis zum Maximallevel ausbauen.

Die spielerischen Besonderheiten



beherrschen also ihr Handwerk und wagen mit dem Spionage-Rollenspiel ihren ersten vollkommen selbst erdachten Titel. Dabei setzt das Team auf ein klassisches Rollenspiel-Gerüst mit Erfahrungspunkten und Fertigkeiten. Der Spielverlauf erinnert jedoch an typische Third-Person-Shooter, also ähnlich wie bei **Mass Effect 2**. Angesichts dieser Konkurrenz muss ein bestechendes Feature her. Obsidian setzt bei **Alpha Protocol** auf Entscheidungsfreiheit. Und dabei geht es nicht nur um die Wahl des eigenen Outfits, Sie treffen bald Entscheidungen von ganz anderem Kaliber. Zunächst sollten Sie sich jedoch Ihre bevorzugte Spielweise aussuchen.

Wie hätten Sie's denn gern?

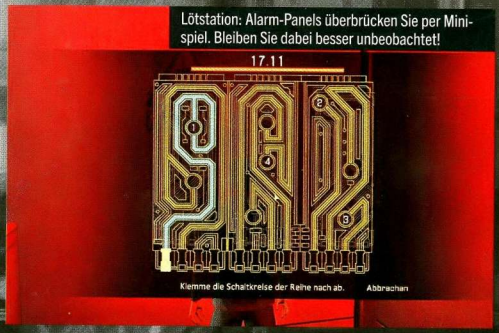
Es gibt viele Möglichkeiten, Spion zu spielen. Bei der Präsentation des Titels liefen gleich drei Versionen des Spiels parallel. Sie zeigten Thorton als Söldner, als Schleich-Profi und als Technikspezialist. Wir spielten ausführlich die letztgenannte Variante an. Die Charaktererstellung geht schnell von der Hand. Sie wählen aus drei vorgefertigten Varianten oder verteilen die Skill-Punkte frei auf neun Fertigkeiten. Der Söldner entspricht dabei dem Krieger aus klassischen Rollenspielen und der Technikspezialist mit all seinen Gadgets und seinem Hacking-Talent könnte auch als Magier durchgehen. Die Fertigkeiten beschränken sich vor allem auf den Umgang mit Waffen. Je nach Spielweise investieren Sie Punkte in das Beherrschen von Gewehren, Pistolen oder Schrotflinten. Außerdem können Sie Thortons Nahkampf-Fähigkeiten, sein Schleich-Talent oder seine Technik-Kenntnisse verbessern. Danach bestimmen Sie Frisur, Bart und Augenfarbe – das Gesicht steht von Anfang an fest – und stürzen sich nach einigen Testparcours in die erste Mission: Sie werden nach Saudi-Arabien geschickt und müssen auf eigene Faust einen Terroristen festnehmen.

Einsatz im Osten

In jedem Einsatzgebiet operieren Sie zunächst von einem Versteck aus. Dort kommunizieren Sie mit Ihren Kollegen und kaufen neue Waffen, Gadgets oder hilfreiche Informationen. Stets warten mehrere Aufträge auf Sie, die zu einem großen Ziel hinführen. Bald jetten Sie dafür durch die ganze Welt, etwa nach Rom, Moskau oder Taipeh. Es lohnt sich, Nebenmissionen zu erledigen. In Saudi-Arabien verwanzten wir zunächst ein Flugfeld und kümmerten uns



Anruf: Missionen werden von einem „Handler" betreut. Verstehen Sie einander, gibt es Boni!



Lötstation: Alarm-Panels überbrücken Sie per Minispiel. Bleiben Sie dabei besser unbeobachtet!

Sie spielen den Spion Ihrer Wahl!

Der Schatten

Mit dem passenden Anzug, schallgedämpften Waffen, Elektronikstörern und Nahkampf-Kenntnissen haben Sie eine gute Chance, unentdeckt zu bleiben. Allerdings ist diese Spielweise die schwierigste, denn sobald der Alarm ertönt, sind Zähigkeit und Waffentalente gefragt. Sofern die KI hier glaubwürdig mitspielt, könnte diese Variante reizvoll für erfahrene Spieler sein.





Der Söldner

Mit den richtigen Skills und guter Ausrüstung haben Sie mit der Rambo-Taktik beste Chancen, Ihre Aufträge problemlos zu erfüllen. Dank verschiedener Munitionstypen, diverser Spezialmanöver und des Deckungssystems verkommt diese Spielweise nicht zur Schießbude. Dennoch fehlte uns in den ersten Missionen etwas die Abwechslung. Ob das später besser wird?

Der Technik-Profi

Mit Granaten, Elektronik-Störern und Tretminen können Sie Gegner aus der Ferne ausschalten. Diese Mischung aus Diskretion und Feuerkraft hat Potenzial. Obendrein haben Technikfreaks leichtes Spiel beim Hacken von Computern oder dem Deaktivieren von Alarmsignalen. Allerdings sollten Sie auch Skillpunkte in Waffen investieren. Ohne Ballern kommen Sie nicht weit.



um einen Waffenhändler. Das brachte dauerhafte Vorteile für alle weiteren Einsätze in der Region. Ähnlich verhält es sich mit Zusatzzielen, die Sie während einer Mission finden. Wenn Sie ein Waffenlager zerstören, sind Ihre Gegner fortan schlechter ausgerüstet. Solche Vorteile entpuppen sich zwar meist als simple Zahlenschieberei à la „10 % weniger Cooldown für Fähigkeiten", es macht aber dennoch Spaß, Boni zu sammeln.

Entscheiden Sie weise!

Im Dialog mit Ihren Widersachern und Verbündeten haben Ihre Entscheidungen teils dramatische Folgen. Im Spielverlauf können Sie Ihre vielen Kontakte belügen, hintergehen oder sogar eliminieren. Außerdem versprechen die Entwickler jede Menge Wendungen und viele charismatische Charaktere. Anders als in vielen Titeln, die Ihnen ebenfalls Entscheidungsfreiheit lassen, wird hier nicht die Moral-Keule geschwungen. Sie wählen also nicht immer nur zwischen Gut und Böse. Wer weiß, vielleicht lohnt sich ja gerade ein extremes Vorgehen? Den Waffenhändler können Sie beispielsweise nicht nur verhaften oder ausschalten, sondern auch gegen etwas Schmiergeld gehen lassen. Das bringt Ihnen viel Geld und später sogar ein Lob des Chefs ein, denn der böse Bube lässt sich fortan prima abhören. Richtig baff waren wir, als wir nach einigen Missionen den bösen Terroristen stellten. Er wusste davon, dass wir für den richtigen Preis ein Auge zudrücken, und hoffte auf die gleiche Behandlung. Diese Entscheidungsfreiheit ist zusammen mit den vielen Dialogoptionen das Highlight von **Alpha Protocol**. Sie haben tatsächlich das Gefühl, die Story selbst in der Hand zu haben, und es macht Spaß, Risiken einzugehen oder einer Rolle treu zu bleiben. Um Ihnen ein Bild vom Ausmaß dieser Vielfalt zu vermitteln: Das einmalige Durchspielen dauert mit allem Drum und Dran etwa 20 Stunden. Die Gesamtdauer aller im Spiel enthaltenen Dialoge beträgt 120 Stunden. Die Sprecher machen ihre Arbeit gut. Selbst Smalltalk ist hörenswert und Thortons platte Witzeleien sind clever geschrieben. Leider sind viele Gespräche recht unspektakulär inszeniert. In der Regel stehen sich beide Parteien einfach gegenüber und oft unterhalten Sie sich via Bildschirm. Ob der weitere Spielverlauf hier Besserung bringt? Einen großen Wermutstropfen gibt es auch: Ihnen wird lediglich eine englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln angeboten.

Rollenspiel im Shooter-Pelz

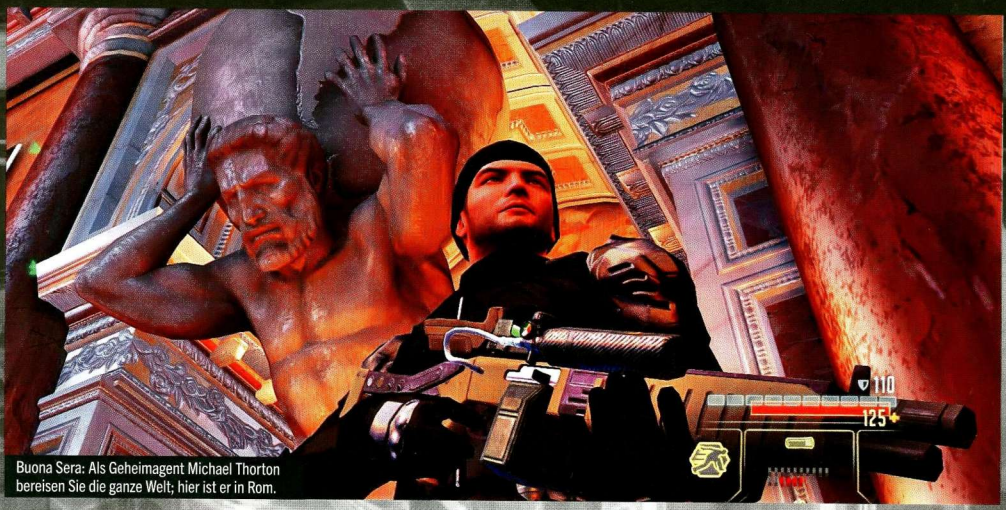
Der Spielverlauf von **Alpha Protocol** ist zunächst etwas ungewohnt. Obwohl das Spiel wie ein normaler Shooter wirkt, können Sie es nicht so angehen. Waffen, für die Sie keine Fähigkeitspunkte haben, richten kaum Schaden an, und auch jene, die Sie gut beherrschen, sind ziemlich ungenau. Sie müssen das Deckungssystem nutzen, lange für kritische Treffer zielen und Waffentalente einsetzen. Sie können beispielsweise mehrere Gegner markieren und auf einen Schlag umlegen. Sobald wir uns auf unsere modifizierte Schrotflinte mit Brandgeschossen eingespielt hatten, kamen wir gut voran. Allerdings mussten wir unsere Taktik kaum verändern. Immerhin gibt es viele



Abgeseilt: So kommen Sie schnell von A nach B, jedoch sind Sie beim Rutschen wehrlos.



Hände hoch!: Die Entwickler versprechen eine Story voller überraschender Wendungen.



Buona Sera: Als Geheimagent Michael Thorton bereisen Sie die ganze Welt; hier ist er in Rom.

besondere Ereignisse, etwa das Auftauchen eines Panzers, eingestreute Dialoge oder neue Entscheidungen, die Sie treffen müssen. Der Einsatz von Gadgets erinnert an die **Splinter Cell**-Reihe. Mit EMPs, Störsendern und Minen lassen sich Gegner überrumpeln. Bei unserem Probespiel scheiterte ein derartiges Vorgehen jedoch immer wieder an der störrischen Gegner-KI. Mal schienen unsere Widersacher Augen im Hinterkopf zu haben und mal rannten sie ziellos umher, nachdem sie uns entdeckt hatten. Das Schleichen wurde zudem dadurch erschwert, dass wir nie genau wussten, ob Thorton gerade gesehen oder gehört werden kann. Dem Spiel würde ein Feature, wie es die **Splinter Cell**-Reihe hat, guttun: Da können Sie sich sicher sein, dass Sie im Schatten praktisch unsichtbar sind.

Gehen Sie Ihren eigenen Weg!

Die verschiedenen Spielwelten bieten stets Raum für diverse Taktiken. Die Levels sind nie völlig offen, aufmerksame Spione finden aber stets mehrere Routen zum Ziel und können überall Geld, Munition und Items aufstöbern. Schlösser knacken sowie PCs und Alarmsysteme hacken – das erledigen Sie in Form simpler, aber unterhaltsamer Minispiele. Altbacken wirkt jedoch die begrenzte Bewegungsfreiheit der Spielfigur. Sie können zum Beispiel nur an speziell markierten Punkten über Mauern springen. Sie sollten **Alpha Protocol** nicht als Shooter betrachten, sondern als Rollenspiel. Sie müssen Ihre Werte im Auge haben, Ihre Waffen schlau upgraden. Letztendlich entscheiden für Sie unsichtbare Kalkulationen des Spielsystems darüber, ob Ihr Schuss ins Ziel trifft, und nicht etwa Ihre Präzision mit der Maus. Wir hoffen, dass die späteren Missionen mehr Abwechslung bieten und dass sich jede Rolle glaubwürdig anfühlt. Nachdem Sie das Spiel beendet haben, gibt es einige Gründe, es gleich noch einmal zu starten. Da wären die vielen Dialoge und Handlungsstränge, die Sie beim ersten Mal verpasst haben. Außerdem dürfen Sie beim zweiten Mal auch den Rekrut als Klasse wählen. Dieser startet ohne Fähigkeitspunkte, kann aber einzigartige Dialogoptionen wählen. Und beim dritten Durchgang können Sie den Veteranen spielen. Der besitzt viel Erfahrung in allen Bereichen und hat wieder neue Dialoge, muss sich allerdings noch schwierigeren Gegnern stellen. Und was gibt es Reizvolleres in einem Rollenspiel, als eine ganz neue Rolle zu spielen?

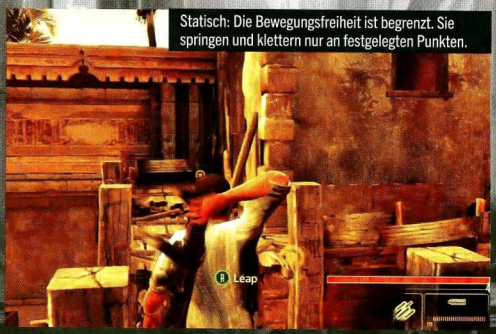
Sebastian meint



„Mein Highlight sind die interaktiven Dialoge!"

Ich liebe die unterhaltsamen Dialoge und die große Entscheidungsfreiheit mitsamt all den spielerischen Konsequenzen. Endlich ein Spiel, das mir nicht nur die stumpfe Wahl zwischen Gut und Böse lässt! Doch es ist die Shooter-Spielmechanik, die noch Feinschliff vertragen könnte. Hoffentlich nutzt man die letzten Arbeitswochen, um die Schießereien auszubalancieren, damit alle Spielweisen gleich gut unterhalten. Wenn das klappt, wird **Alpha Protocol** super!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Statisch: Die Bewegungsfreiheit ist begrenzt. Sie springen und klettern nur an festgelegten Punkten.



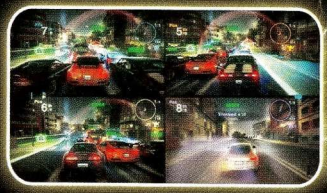
Hochspannung: Wollen Sie Ihr Gegenüber wirklich erledigen? Eine spannende Entscheidung!


6E55 BRB

blur™

"Extrem beeindruckendes Effektgewitter. Das Balancing der Power-Ups sorgt dafür, dass kein Rennen langweilig wird" play3

"Schweißtreibend brachial: Blur ist ein erwachsener Fun-Racer mit großartigem Mehrspieler-Potential." GAMEPRO


POWERED-UP RACING

Tauche ein in die Welt von Blur. 2 bis 4 Spieler an einer Konsole auf geteiltem Bildschirm (Split-Screen). Bis zu 20 Spieler mit- und gegeneinander Online. Einzigartige Mod-Extras für noch mehr Power und Action. Werde zur Legende!

Ab 27. Mai 2010

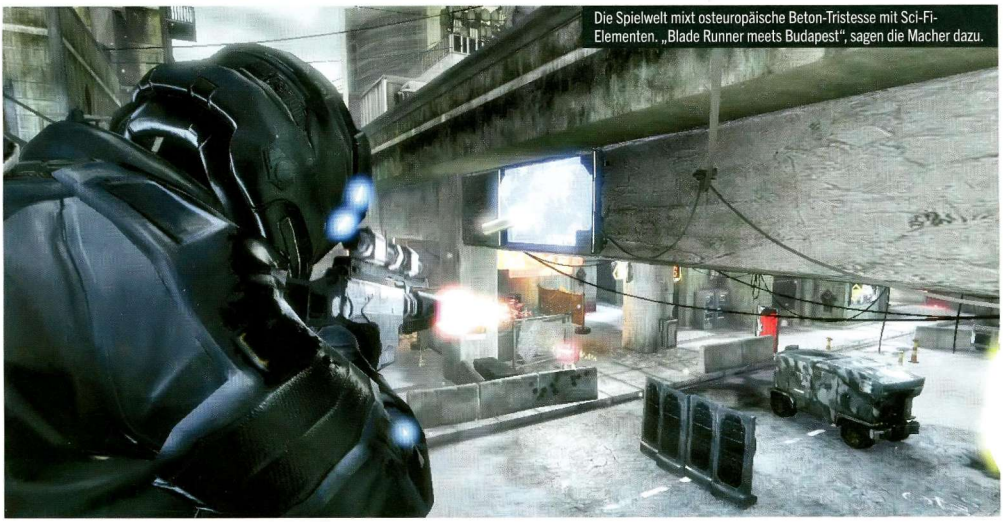
www.blurgame.com

USK 12 PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM BIZARRE CREATIONS

ACTIVISION.

© 2010 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Blur ist ein Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

activision.de



Die Spielwelt mixt osteuropäische Beton-Tristesse mit Sci-Fi-Elementen. „Blade Runner meets Budapest", sagen die Macher dazu.

Blacklight: Tango Down

Der Volks-Shooter?

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Zombie Studios | Hersteller: Ignition Entertainment | Termin: Sommer 2010

Text: Sebastian Stange

Hier erwartet Sie ein ausgewachsener Mehrspieler-Shooter zum Sparpreis!

FAQ

Aha, ein neuer Ego-Shooter. Da würde ich gern sofort die knallharten Fakten wissen!
Tango Down ist ein reiner Mehrspieler-Shooter, der im Sommer zum Preis von etwa 15 Euro als Download erscheint. Bis zu 16 Spieler treten dabei auf 12 Karten in sieben Modi gegeneinander an. Außerdem gibt es eine Koop-Kampagne für bis zu vier Spieler. Das Gameplay ist äußerst klassisch. Es gibt die Hauptwaffe, eine Pistole und Granaten. Keine Serienabschüsse (Killstreaks), keine Fahrzeuge, aber dafür gibt's den brandneuen HRV!

HRV? Eine Handelsregisterverordnung?
Nein, der Hyper Reality Visor. Damit können Sie auf Knopfdruck durch Wände sehen und Gegner, Teammitglieder und Nachschub ausmachen.

Das ist doch unfair!
Die Entwickler haben das Feature gut ausbalanciert. Mehr dazu lesen Sie weiter rechts in unseren Spieleindrücken.

Ihr habt das Spiel also angezockt?
Jau, haben wir. Etwa zwei Stunden lang.

Ist das Game pure Science-Fiction?
Nein, es ist „Science-Fact"! Will heißen: Alle Technologien im Spiel beruhen auf aktuellen Forschungen und Entwicklungen. Das HRV basiert beispielsweise darauf, dass in naher Zukunft überall vernetzte Kameras und weitere Informationskanäle verfügbar sind, in die sich der Spieler einklinkt.

Klingt nett. Wovon handelt denn die Story?
In naher Zukunft wird in der fiktiven Ostblockstadt Balik ein Virus freigesetzt. Er verwandelt seine Opfer in Wahnsinnige. Damit hat die Menschheit das Zeitalter der biologischen Kriegsführung erreicht. Und die Infizierten sind natürlich super Gegner für den Koop-Modus. Man hätte sie allerdings auch gleich „Zombies" nennen können.

*Und wen spiele ich in **Tango Down**?*
Im Spiel treffen Regierungstruppen namens Blacklight auf einheimische Söldner, die sich The Order nennen. Beide Parteien unterscheiden sich bis auf den Look kaum voneinander. Grund dafür ist das Balancing des Mehrspieler-Shooters.



Ein explizites Deckungssystem gibt es nicht, dennoch ist es sinnvoll, sich hinter Kisten zu hocken. Hinlegen können Sie sich übrigens nicht.



Das Zielsystem ist gewöhnungsbedürftig, da Sie auch mit angelegter Waffe via Fadenkreuz und nicht per Kimme und Korn Gegner anvisieren. Ob das so bleibt?

Unsere Spieleindrücke

Das Spielgeschehen von **Tango Down** ist schnell, verdammt schnell! Wir fühlten uns sofort an Mehrspieler-Shooter der alten Schule, etwa **Unreal Tournament 3**, erinnert. Man liegt schnell am Boden, kehrt aber auch fix wieder ins Match zurück. Ruhepausen gibt es kaum. Die Steuerung bietet keinerlei Überraschungen, fühlt sich direkt an und man hat sie sofort verinnerlicht. Die eigentlichen Spielmodi überraschen ebenso wenig. Wir spielten eine CTF-Variante, Team Deathmatch und einen Modus, in dem wir Kontrollpunkte einnehmen mussten. Diesbezüglich wirkt Tango Down fast altbacken.



Bei anderen Spielen werfen Sie Rauchgranaten. In *Tango Down* erzeugen Sie jedoch lokale Bildstörungen. Coole Idee!

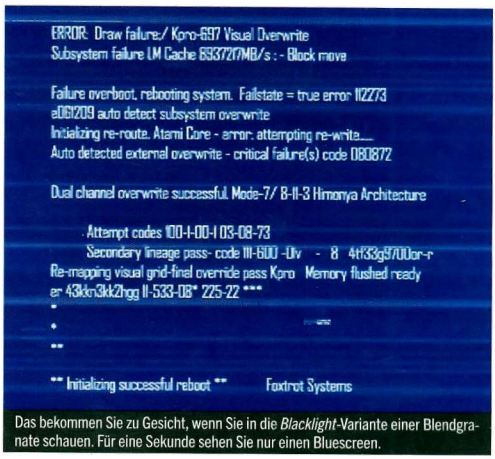
Vorteil dank Röntgenblick

Überhaupt nicht altbacken ist allerdings das HRV-Feature. Per Knopfdruck konnten wir dadurch alle Mitspieler, Gegner und Versorgungskisten erspähen – auch durch Wände hindurch. Klingt unfair, ist aber clever gestaltet: Die Funktion braucht etwas Zeit zum Aufladen und während sie genutzt wird, kann man nicht ballern. Wer will, kann auch komplett darauf verzichten. Einen Vorteil hat man aber schon, wenn man HRV immer wieder mal einsetzt, um sich einen Überblick über die Lage zu verschaffen. Angenehmer Nebeneffekt: Camper haben kaum noch eine Chance.

Es gibt weitere Sci-Fi-Gadgets, die aber eher kosmetische Wirkung haben. Die Rauchgranate erzeugt beispielsweise pixelige Bildfehler und die Blendgranate zaubert einen Bluescreen aufs Display. Nett gemacht.

Kleine Macken beim Probezock

Etwas unzufrieden waren wir mit dem Zielsystem der Waffen. Selbst wenn wir sie anlegten, visierten wir Gegner per Cursor und nicht per Kimme und Korn an. Warum nur? Außerdem überdeckte das futuristische Interface die Action teils zu sehr. Aber solche Sachen, so versprach man uns, seien noch nicht final und man werde sich darum kümmern. Und auch die momentan noch etwas dünne Audiokulisse wolle man noch etwas aufbohren.



Das bekommen Sie zu Gesicht, wenn Sie in die *Blacklight*-Variante einer Blendgranate schauen. Für eine Sekunde sehen Sie nur einen Bluescreen.

Viele Produkte – ein Universum



Der Comic erscheint zeitgleich mit dem Spiel, wohl auch über digitale Kanäle.

Tango Down ist gerade einmal der Einstieg in das **Blacklight**-Universum. Zeitgleich mit der Veröffentlichung des Shooters wird auch ein Comic erscheinen, dessen Handlung ebenfalls in Balik spielt. Das Drehbuch für einen kompletten **Blacklight**-Film wurde bereits in Zusammenarbeit mit Fox Atomic produziert. Außerdem geplant: ein Singleplayer-Spiel sowie irgendwann auch ein Nachfolger zu **Tango Down**. Dabei fährt Zombie Studios eine Strategie namens Trans-Media. Zuerst wurde ein komplettes, glaubwürdiges Universum mitsamt Geschichte, wichtigen Personen und technischen Details geschaffen und in einer „Bibel" festgehalten. Daran müssen sich Filme, Spiele und alle weiteren Medien halten. Der Vorteil: Es muss nicht krampfhaft aus einem Spiel ein Film gemacht werden. Auch Handlung und Schauplatz sind flexibel, Hauptsache, sie passen ins Universum und verstoßen nicht gegen die „Bibel".

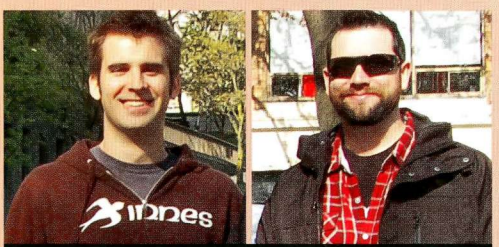
Nur ein Vorgeschmack

Etwas schade finden wir, dass **Tango Down** kaum eine nennenswerte Handlung hat. Um das coole Universum mit all seinen genialen Ideen kennenzulernen, sollten Sie die Marke weiterhin verfolgen.



Die Soldaten des **Blacklight**-Universums verfügen über kuriose Ausrüstung, etwa Schnüffelsensoren.

Interview mit den Machern



Producer Andy Kipling (links) und Projektleiter Jared Gerritzen arbeiten bei Zombie Studios an **Blacklight: Tango Down** und standen uns Rede und Antwort.

Wir sprachen mit den Chef-Entwicklern über ihr Baby **Tango Down.**

„Tango Down wird nur ein Vorgeschmack."

PC ACTION: Wieso habt ihr euch dafür entschieden, Tango Down als Budget-Titel anzubieten?
JARED: Nun, der Verkaufspreis basiert stets auf dem Budget für die Entwicklung. Und das war bei uns nur ein Bruchteil dessen, was andere Spiele verschlingen. Doch mit unserem kleinen Team brauchten wir ohnehin nicht hunderte Millionen von Dollars. Und da uns eh klar war, dass es ein Downloadtitel wird, stand der Verkaufspreis schnell fest.

PC ACTION: Was waren eure Hauptziele bei der Entwicklung?
JARED: Wir wollten ein gänzlich neues Setting schaffen, auf das wir wirklich Lust haben. Und von da aus schauten wir, was wir damit machen können. Mit **Tango Down** wollten wir ein tolles Mehrspieler-Erlebnis kreieren. Ein Spiel, wie es noch nie als Download erhältlich war. Ich glaube fest daran, dass Download-Games in den nächsten fünf Jahren zum Standard werden. Mit der Weiterentwicklung von Hardware und Technik wird man seine Spiele nicht mehr auf einer Disc haben, sondern irgendeiner flüssigkeitsgekühlten Festplatte, so groß, dass man das komplette Internet in 15 Minuten draufziehen kann.
ANDY: Dem kann ich nur zustimmen. Die ganze Download-Sache hat die Branche wirklich wachgerüttelt. Da wäre beispielsweise der Erfolg von **Battlefield 1943** für Konsole. Doch das Spiel erschien eigentlich schon 2002. Aber es zeigte, dass an solchen Konzepten ein Rieseninteresse besteht. Wir sehen da eine enorme Chance.

PC ACTION: Warum veröffentlicht ihr als erstes Spiel des komplexen Blacklight-Universums ausgerechnet einen Mehrspieler-Shooter, in dem kaum eine Story erzählt wird?
JARED: Wir glauben an unsere neue Marke – genug, um den Spielern mit **Tango Down** einen Vorgeschmack zu geben. Von da aus werden wir immer mehr Geschichten erzählen. Der Comic erscheint etwa zeitgleich mit dem Spiel und sollte auch digital verfügbar sein. Die meisten Publisher haben viele Leute, die an der Story arbeiten. Wir sind ein kleines Team. Nur 27 Mann! Also haben wir uns auf das Wichtigste konzentriert. Und die Story ist bei einem Mehrspieler-Titel einfach nicht so wichtig. Daher haben wir uns lieber auf das eigentliche Spiel konzentriert statt sechs oder sieben Leute, die eigentlich an den Levels arbeiten könnten, Cutscenes machen zu lassen, die dann sofort weggeklickt werden.

Waffenarsenal im Eigenbau



Sie können mehrere Ausrüstungs-Varianten abspeichern und bei Bedarf auch mitten im laufenden Spiel wechseln.

Die Waffen in **Tango Down** stellen Sie sich selbst zusammen. „Die Waffe ist die Charakterklasse!", sagen die Entwickler dazu. Im Klartext: Sie basteln sich aus Grundtyp, Visier und Zubehör die Knarre, die Ihrem Spielstil am besten entspricht. Außerdem schalten Sie später verschiedene Rüstungen frei. Schwache Panzerung macht Sie schneller, starke Panzerung langsamer. Neulinge beginnen mit dem Mittelmaß.

Tausende Möglichkeiten

Bei jedem Level-Aufstieg – und auch danach – schalten Sie eines von etwa 100 Waffentags frei. Das sind Aufkleber, die Sie auf Ihren Ballermann kleben können. Sie bringen kleine Status-Verbesserungen mit sich. Damit sind abertausende sinnvolle Kombinationen möglich. Die Waffen im Spiel sind trotz des Zukunfts-Settings übrigens keine Sci-Fi-Laserknarren, sondern erinnern allesamt an aktuelle Modelle.

Sebastian meint



„Keine Genre-Revolution, aber ein tolles Angebot!"

Eine Genre-Revolution ist **Tango Down** mit seinen altbekannten Spielmodi und dem simplen, geradlinigen Spielverlauf sicher nicht. Doch es wird einen stattlichen Umfang zum Sparpreis bieten. Ein „Volks-Shooter" also? Das könnte klappen, wenn die Entwickler bis zum Release die letzten Macken ausbessern. Mir war das Interface teils zu verwirrend. Das Sci-Fi-Setting – die Entwickler sprechen von „Blade Runner meets Budapest" – ist natürlich cool, aber man kann es auch übertreiben mit den Pixel-Effekten und Bildstörungen. Doch die Jungs von Zombie Studios sind flink. Einen Granaten-Indikator, dessen Fehlen ich bemängelte, bauten sie noch am Folgetag ein. Cool!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

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 der Vorrat reicht.

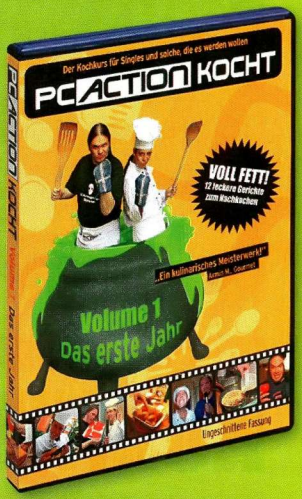


„PC ACTION kocht – Volume 1"

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 der Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094422

„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 der 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 85, **weitere Länder:** Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

Bequemer und schneller online abonnieren: abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit Gratis-Extra für nur € 11,00!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ❒ PC ACTION kocht DVD Vol. 1 (Art.-Nr.: 1094422)
- ❒ PC ACTION kocht DVD Vol. 2 (Art.-Nr.: 1094218)

(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,-/12 Ausgaben. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

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

691664



Der Hubschrauber mit dem bösen Blick gehört zum Arsenal takistanischer Extremisten.

Screen-Info

Alle Bilder in diesem Artikel entspringen der uns vorliegenden Vorschau-Version des Spiels. Das gilt nicht für die Fotos der beiden Redakteure – die sind nämlich die traurigen Abbilder der Wirklichkeit.

Arma 2: Operation Arrowhead

Konflikt-Potenzial

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Bohemia Interactive | Hersteller: Peter Games | Termin: 29. Juni 2010

Text: Alexander Frank

Die Erweiterung der Militärsimulation läuft stabiler als einst das Hauptspiel.

Der Staat Pakistan blieb von einem Militäreinmarsch seitens der USA bisher verschont. Nicht aber das fiktive Land Takistan in **Arma 2: Operation Arrowhead**. Genau hier bekämpft künftig Ihr vierköpfiges Team die lokalen Extremisten. Im Gegensatz zum Hauptspiel entstanden die weitläufigen Gebiete in **Operation Arrowhead** nicht anhand realer Landschaftsaufnahmen. Sehr wirklichkeitsnah wirken hingegen die Waffen und Vehikel. Wie von der Reihe gewöhnt, orientierten sich die tschechischen Macher von Bohemia Interactive an deren realen Vorbildern vom US-Militär. Die takistanischen Extremisten nutzen hingegen veraltete russische Technik. Man möge zwar einwenden, dass die Takistani des Realismus wegen keinen einzigen funktionierenden Panzer oder Hubschrauber besitzen dürften – das Spiel wäre dann aber langweilig.

Aller Anfang ist schwer

Neulinge dürfen vor den Kampagnen-Missionen in Tutorial-Einsätzen die Steuerung erlernen. Wobei … Streichen Sie „dürfen" und setzen Sie stattdessen „müssen unbedingt" ein. Jene Steuerung ist serientypisch sehr komplex, fast jede Taste hat eine oder mehrere Funktionen. **Arma**-Veteranen kennen die meisten Griffe schon, wissen, wie man einen Panzer lenkt, den Granatwerfer richtig benutzt oder einen Heli fliegt. Frische Rekruten werden ohne diese Missionen hingegen keinen hochkriegen. Hubschrauber, versteht sich.

Fehlerteufel?

Der erste Einsatz führt uns in eine Mine. Die Extremisten halten dort Geiseln fest. Wir spurten einen Abhang zu jener Mine hinunter, verstecken uns hinter seltenen Bäumen (die Vegetation in Takistan ist ähnlich arm wie seine Bevölkerung) und nähern uns vorsichtig dem bewachten Zielort. Als wir unseren drei Begleitern den Befehl zum Angriff erteilen, erledigen sie recht zuverlässig die herumlaufenden Wachen. Währenddessen schalten wir mit unserem Scharfschützengewehr die gegnerischen Scharfschützen aus. Anschließend bewegen wir uns in die Mine. Doch dort finden wir nur Leichen und eine Menge zündbereiten Sprengstoffs. Die Geiseln sind nicht da! Ein paar virtuelle Kilometer weiter bomben derweil unsere US-Kollegen ein weiteres Extremisten-Nest nieder. Wir bewegen uns unvorsichtig aus der Mine in die Richtung des Kampfes. Plötzlich pustet uns ein wohl zuvor übersehener Miliz-Kämpfer das Lebenslicht aus! Hier hätten wir uns mehr Unterstützung von den computergesteuerten Begleitern gewünscht, stehen die Kerle doch nur herum und bemerken den Angreifer nicht. Der Fairness halber müssen wir aber anmerken, dass wir in unserer Vorschau-Fassung keine



Die von uns eroberte Mine explodiert, Gebäude drumherum stürzen ein. Bei einer Verletzung färbt sich die Sicht des Spieler rot.



„Quad-Damage" gibt es in diesem Shooter zwar nicht, dafür düsen Sie in manchen Missionen auch auf diesen flinken Fahrzeugen.



Unser Heli schießt bei seinem nächtlichen Rundflug ein paar Raketen auf die Bodentruppen des feindlichen takistanischen Extremisten ab.

weiteren gravierenden Fehler feststellen konnten. Vielleicht hat Bohemia Interactive ja aus seinen Fehlern gelernt (**Arma 2** war zu seiner Veröffentlichung etwa so fehlerfrei wie ein Fiat – nicht umsonst mit **F**ehler **i**n **a**llen **T**eilen betitelt) und bringt ein tatsächlich fertiges Produkt heraus. Immerhin betonen die Entwickler bei ihrem Besuch in unserer Redaktion, mit der jetzigen – sprich: auf dem aktuellen Patch basierenden – Version von **Arma 2**-Technik zu arbeiten. Wir haben den Machern jedenfalls mit einem lebenslangen PC ACTION-Abo gedroht, falls sich das **Arma 2**-Bug-Debakel wiederholt. Das dürfte Warnung genug sein.

Wärmer … wärmer … wärmer!

Ebenfalls neu in unserer Version ist die Thermalerkennung. Nützlich ist sie vor allem bei Nachteinsätzen. So zeigt uns unsere Drohne ein Wärmebild der feindlichen Truppen. Ein stehender Jeep zum Beispiel erscheint dunkel, die Motorhaube eines fahrenden leuchtet hingegen hell. Selbst Reifen von Fahrzeugen, die schon längere Zeit gefahren sind, glühen förmlich, da sie sich erwärmt haben. Der Lauf einer Waffe leuchtet ebenfalls umso stärker, je öfter ihr Besitzer damit Blei verteilt.

Tauschgeschäfte

Die Erweiterung ist ohne das Hauptspiel lauffähig. Allerdings verspricht Bohemia, dass Waffen, Fahrzeuge und weitere Spielbestandteile zwischen den beiden Titeln austauschbar sind. Das bedeutet, neue Einheiten wie etwa eine ferngesteuerte Hubschrauber-Drohne darf der Spieler auch bei seinen Einsätzen im Land Chernarus (Original-**Arma 2**) in die Luft steigen lassen. Auch im Missionseditor lassen sich auf Wunsch Einheiten aus beiden Spielen verwenden. Bohemias Entwickler bastelten vor unseren Augen innerhalb von zwei Minuten einen simplen Einsatz. Wir selbst würden dafür vermutlich zwei Wochen brauchen, geübte Spieler dürften aber recht zügig eigene Missionen erstellen. Ein Nachschub an neuem Material gilt dank riesiger Community somit als sicher.

Alexander meint



„Potenzial reichlich vorhanden, aber wird's fehlerfrei?"

Ich erinnere mich an den Test des Hauptspiels **Arma 2** in der Ausgabe 8/2009. Die Einzelspieler-Kampagne war nahezu unspielbar, was unsere Wertung damals auf 43 % drückte. Zum Glück musste ich das Spiel nicht selbst testen! Denn die beiden Pechvögel, die es tun mussten (Redakteure Stefan Weiß und Robert Horn), bekamen über Nacht graue Haare – laut eigener Aussage sogar an Stellen, an den normalerweise keine wachsen. Erst in der Ausgabe 9/2009 konnten wir das Spiel besser (sprich: mit 72 %) bewerten, denn da erschienen die nötigen Patches. Von der Perfektion war **Arma 2** aber nach wie vor weit entfernt. Ich hoffe, dass die Erweiterung **Operation Arrowhead** die Fehler ihres Hauptspiels nicht wiederholt. Das wäre nämlich ein Schlag in das Gesicht der ohnehin an der Toleranzgrenze werkelnden Mod-Community.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

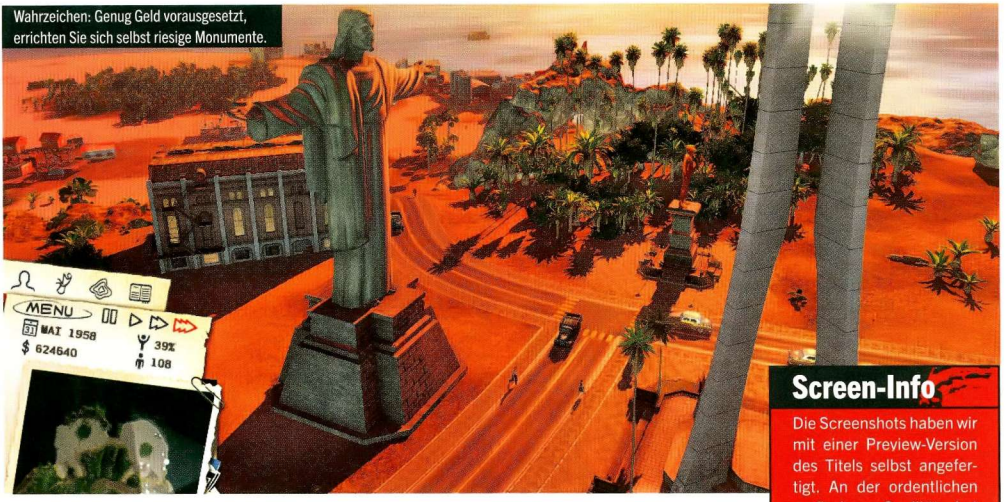
Marc meint



„Schaut gut aus. Hoffentlich taugt der Mehrspieler-Part!"

Ja, die Verkaufsversion des Vorgängers war eine kleine Katastrophe. Aber einige Patches und vor allem auch die Arbeit der Community mit vielen kostenlosen Erweiterungen machten aus **Arma 2** am Ende noch ein gutes Spiel. Die uns vorliegende Preview-Fassung des Add-ons läuft hingegen bereits recht stabil. Es macht Laune, in der Kampagne in Takistan als US-Soldat böse Buben aufs Korn zu nehmen. Zumal ich mir aussuchen kann, ob ich lieber Panzerfahrer, Pilot oder Infanterist sein will. Leider war der – für ein solches Spiel immens wichtige – Mehrspieler-Modus in unserer Version noch nicht implementiert.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Wahrzeichen: Genug Geld vorausgesetzt, errichten Sie sich selbst riesige Monumente.

Screen-Info

Die Screenshots haben wir mit einer Preview-Version des Titels selbst angefertigt. An der ordentlichen grafischen Qualität hat sich seit dem Hauptspiel nichts geändert.

Tropico 3: Absolute Power

Machtspielchen

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Haemimont | Hersteller: Kalypso | Termin: 31. Mai 2010

Text: Christian Schlütter

Wieder reif für die Insel? Per Add-on zurück nach Tropico!

Mit **Tropico 3** konnten Publisher Kalypso und Entwickler Haemimont Games der fast schon tot geglaubten Aufbau-Strategieserie neues Leben einhauchen. In einer tropischen Inselwelt errichten Sie einen Staat ganz nach eigenen Vorlieben, egal ob kapitalistisch oder sozialistisch geprägt.

Sechs Richtige!

Mit der Erweiterung **Absolute Power** geben Ihnen die Entwickler nun nicht nur sechs neue Gebäude vom Yachthafen bis zum Kindergarten. Neben zehn frischen Missionen stehen auch zehn neue Erlasse parat, mit denen Sie einen Nationalfeiertag ausrufen, Geld drucken oder die Insel mit Wahlplakaten zupflastern können. Spektakulär sind zudem die sechs neuen Sehenswürdigkeiten von der Statue bis zum Riesenturm.

Das Volk liebt mich!

Wer besonders gut spielt, züchtet sich Loyalisten als neue Gruppierung heran, die El Presidente abgöttisch lieben und uneingeschränkt unterstützen. Wenn Sie die Staatsgeschäfte aber nicht ernst genug nehmen, riskieren Sie negative Ereignisse wie Studentenproteste. Übrigens: Wem der alte Radio-DJ zu nervig war, für den hat Haemimont einen Piratensender mit einer weiblichen Ansagerin eingebaut. Obendrauf gibt es vier neue Kleidungsstile für Ihre Spielfigur und unbefestigte Straßen für den Transport in ländliche Bereiche.

Christian meint



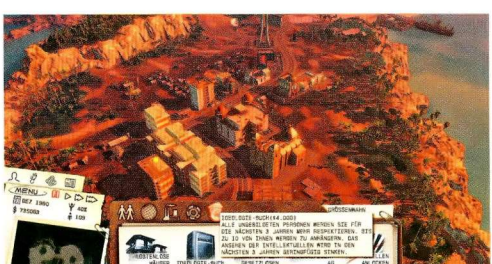
„Uhh … Die Macht ist stark in diesem Add-on!"

Der Ausflug auf die Insel hat mir im letzten Jahr richtig gutgetan und meine herrschsüchtige Seite zutage gefördert. Dass ich jetzt im Add-on noch mehr Macht genieße, finde ich klasse. Hoffentlich fordern die Missionen der neuen Kampagne etwas mehr als die im Hauptspiel. Das war mir zu lasch.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Ihren Präsidentenpalast können Sie nun mit Gärten oder Wachhäuschen aufwerten und so Ihr Ansehen beim Volk oder die Sicherheitsvorkehrungen erhöhen.



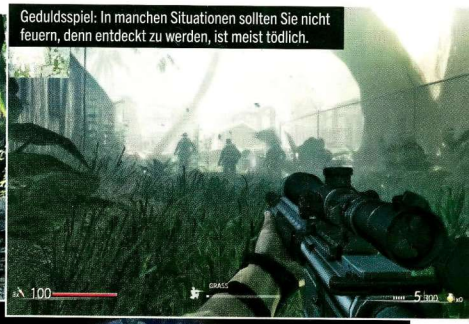
Mit neuen Erlassen züchten Sie sich zum Beispiel Loyalisten heran, die Sie fortan unterstützen. Oder Sie drucken Geld, wenn dieses mal wieder knapp wird.

Screen-Info

Die Screenshots auf dieser Seite stammen aus einem Pressepaket des Publishers, geben aber die grafische Qualität des Spiels (in seinem aktuellen Stadium) recht gut wieder.



Der Protagonist Tyler Wells kann gut mit großen Gewehren umgehen – aber auch mit Wurf- und Kampfmessern.



Geduldsspiel: In manchen Situationen sollten Sie nicht feuern, denn entdeckt zu werden, ist meist tödlich.



Passt alles?: Wind, Entfernung, Herzschlag – ein guter Schütze berücksichtigt all diese Faktoren.

Sniper: Ghost Warrior

Mit alles und scharf

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: City Interactive | Hersteller: City Interactive | Termin: Juni 2010

Text: Jürgen Krauß

Scharfschützen und Action? Passt das zusammen? Die Antwort aus Polen: ja!

Der Alltag eines Scharfschützen ist an sich recht langweilig – von einigen wenigen aufregenden Augenblicken mal abgesehen, liegt der Typ ja nur im Verborgenen und wartet. Wartet auf den perfekten Augenblick, auf freie Sicht oder auf Godot. Was also halten wir davon, dass uns die Polen von City Interactive „das realistischste und unterhaltsamste Scharfschützenerlebnis" liefern wollen, „das es je in einem Computerspiel gab"? Für eine Antwort auf diese Frage ließen wir uns eine zu etwa 80 Prozent fertiggestellte Fassung von **Sniper: Ghost Warrior** vorführen – und so viel schon mal vorweg: Es wird bestimmt nicht so öde, wie man meinen könnte …

Hey, was geht ab?

Tatsächlich verbringen Sie in der Kampagne viel Zeit mit eher unspektakulären Aufgaben – doch selbst die sind überraschend unterhaltsam und herausfordernd: Bevor Sie einen Schuss abgeben, sollten Sie checken, ob jemand in Hörweite ist, abschätzen, ob irgendwer die Leiche finden könnte, sich für mehrere Gegner eine Reihenfolge überlegen, Ihren Puls beruhigen, den Wind analysieren, einen Fluchtweg ins Auge fassen und so weiter. Außerdem werden die nett inszenierten Sniper-Schleich-Passagen immer wieder von actiongeladenen Abschnitten unterbrochen, in denen Sie hin und wieder sogar den Charakter wechseln und zum Sturmgewehr greifen. Die zugrunde liegende Chrome-Engine der vierten Generation (**Call of Juarez: Bound in Blood**) verrichtet dabei gute, aber keine herausragenden Dienste.

Alles nur geklaut?

Bei der Präsentation fallen viele **Modern Warfare**-Anleihen ins Auge: Krasse Tempowechsel, stimmungsvolle Kriecheinlagen direkt unter der Nase des Feindes und sogar eine Ölplattform, auf der wir uns in Zeitlupe durch Türen sprengen. Als wir Produzenten Michał Sroczyński darauf ansprechen, schmunzelt er nur: „Wir fühlen uns geschmeichelt, wenn jemand unser Spiel mit **Modern Warfare** vergleicht." Sinnvolle Anleihen oder dreister Klau? Die Grenzen sind fließend, man hat sogar die Audioproduktionsfirma, die auch für **Modern Warfare 2** verantwortlich war, engagiert. Überhaupt finden sich viele gute, wenn auch wenige eigene Ansätze im Spiel. Piepegal – wer auf etwas ruhigere Action steht, dürfte hier seinen Spaß haben.

Jürgen meint



„Wo bleiben die Schafschützensimulationen?"

Ob der **Ghost Warrior** am Ende wirklich die in Aussicht gestellten neun bis elf Stunden lang unterhalten kann, bleibt nur zu hoffen – gute Ansätze hat das Scharfschützenabenteuer jedenfalls. Und auch wenn City Interactive vielleicht nicht den allerbesten Ruf genießt, geht man hier mit mehr finanziellem Einsatz und Risikobereitschaft an ein Projekt als sonst. Ach ja: Einen Mehrspielerteil soll's auch geben, darüber wollte man uns bei der Präsentation allerdings noch nicht viel erzählen – lediglich, dass er trotz naheliegender Befürchtungen nicht in einen Camping-Simulator ausarten soll.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Screen-Info

Die uns zur Verfügung gestellte Vorschau-Fassung lief nicht. Deshalb mussten wir auf die offiziellen Screenshots von der Webseite des Herstellers zurückgreifen. Ob die Grafik tatsächlich wie abgebildet aussieht, können wir daher nicht beurteilen.

Im Statistikmenü haben Sie alle Attribute, Widerstände oder Inventargegenstände Ihrer Spielfigur im Blick.



Beeindruckend: ein dämonischer Widersacher.



Der Held durchstreift auch Schneelandschaften.

Disciples 3: Renaissance

Mächtig viel Hex-Appeal

Genre: Rundenstrategie | Entwickler: Akella | Hersteller: Kalypso Media | Termin: 24. Juni 2010

Text: Alexander Frank

Im Sommer beglückt uns Mütterchen Russland mit einem Rundenstrategiespiel.

Die Drei im Namen deutet auf eine Serie hin. Doch nur die wenigsten Leser werden die Vorgänger kennen, erschien Teil 2 doch vor acht Jahren (59 % in der PC ACTION 11/2002). Und den Serienerstling (1999) konnten wir noch nicht mal in unserer Spieledatenbank ermitteln. Aber keine Sorge, Sie müssen die Vorgänger nicht kennen, um sich in der magischen Welt Nevendaar zurechtzufinden. Die Geschichte beginnt mit einem gefallenen Stern. Jener Stern symbolisiert für die Bewohner Nevendaars eine uralte Prophezeiung (deren Inhalt bislang unbekannt ist), weshalb drei Rassen (Menschen, Elfen und Dämonen) je einen Abgesandten schicken, der sich des Sterns annehmen soll. Im Klartext: Es gibt drei Kampagnen. Bekannt ist bisher lediglich, was die Fraktion der Dämonen mit dem Stern anstellen will, nämlich dessen magische Kraft nutzen, um aus ihrem Gefängnis in der Unterwelt zu entkommen.

Eine Rundensache

Der Spielablauf erinnert an die **Heroes of Might & Magic**-Reihe. Oder, für unsere jüngeren Leser, an die **King's Bounty**-Spiele. Ihr Held erkundet Nevendaar in der Draufsicht. Trifft er bei seinen Reisen auf Feinde, so wechselt **Disciples 3** in den rundenbasierten Kampfmodus. Das Areal teilt sich dabei in sogenannte Hexfelder auf, sechseckige Flächen, auf denen sich Ihre Truppen schrittweise bewegen, den Feind angreifen, sich und Verbündete heilen oder Zaubersprüche wirken. Wie in vergleichbaren Titeln lassen errungene Siege Ihren Helden aufsteigen und ihn neue Fertigkeiten und Spezialangriffe aus mehreren Talentbäumen erlernen. Ferner sorgt schicke Beute in Form von Rüstungen und Waffen dafür, dass Ihr Recke stets stärker und robuster wird. Der russische Entwickler und Herausgeber Akella brachte das Spiel in Russland bereits Ende 2009 auf den Markt. Nach kritischen Stimmen der dortigen Spielepresse (**Disciples 3** scheint fehlerverseucht gewesen zu sein) lässt der hiesige Publisher Kalypso den Titel überarbeiten. Deshalb können wir noch nicht einschätzen, ob das Rundenstrategiespiel mit dem jüngst erschienenen **King's Bounty: Armored Princess** (82 % in Ausgabe 1/2010, mittlerweile auch im Handel erhältlich) mithalten kann. Ein Test folgt voraussichtlich nächsten Monat.

Alexander meint



„Ich warte mit Spannung darauf!"

Einerseits bin ich total scharf auf Rundenstrategiespiele. Nach einer Partie **Heroes of Might & Magic**, **King's Bounty** oder **Total War** hatte ich früher einen längeren Bart als Osama, weil ich einfach ununterbrochen gespielt habe. Andererseits pflege ich eine gesunde Skepsis gegenüber Spielen aus Russland. Es kann ein geniales Produkt sein, aber auch eine fehlerverseuchte Software-Plage, wie manche Beispiele in der Vergangenheit zeigten (etwa **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**). Deshalb hoffe ich, dass der Herausgeber Kalypso saubere Arbeit abliefert. Wenn auch nur um meines Bartes willen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

gamer unlimited.de

Spiele FLATRATE

www.gamer-unlimited.de



1 Anmelden

2 Downloaden

3 Spielen

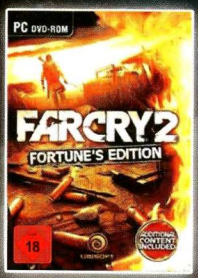
Hunderte PC Spiele - ein Preis

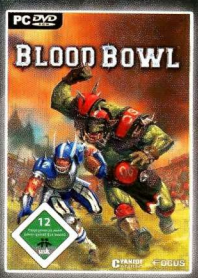
Ohne Limit herunterladen und spielen - kein Risiko!

James Cameron's Avatar

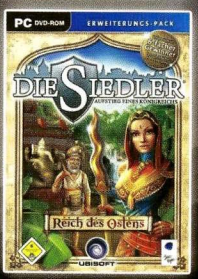


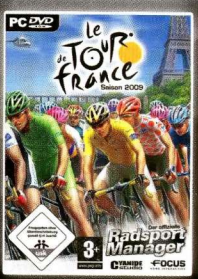












präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

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. Nebenbisch, Ubisoft und das Ubisoft Logo sind Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/ oder anderen Ländern. Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific: U-Boat Missions © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, 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. Eidos Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks or 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. Far Cry 2 Fortune's Edition © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Blood Bowl © Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Pro Cycling Manager 2009 © 2009 Focus Home Interactive. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. James Cameron's Avatar: The Game © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Game Software including Twentieth Century Fox Film Cooperation elements. © 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. James Cameron's Avatar: The Game, James Cameron's Avatar and the Twentieth Century Fox logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Licensed to Ubisoft Entertainment by Twentieth Century Fox Film Corporation. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The Lightstorm Entertainment logo is a trademark of Lightstorm Entertainment, Inc.



Brenzlig: Lynch geht wütend zum Angriff über, die Gegner dürften also gleich das Zeitliche segnen.

Screen-Info

Die Screenshots wurden uns alle von Publisher Square Enix zur Verfügung gestellt. Sie spiegeln die Grafik der Xbox-Version wider, lediglich bei den Kameraperspektiven wurde getrickst.

Kane & Lynch 2: Dog Days

Schanghai nun

Genre: Action | Entwickler: Io Interactive | Hersteller: Square Enix | Termin: 27. August 2010

Text: Sascha Lohmüller

Über den neuen Stil wurde viel geredet, jetzt durften wir endlich Probe spielen.

Die Story von **Kane & Lynch 2: Dog Days** ist schnell erzählt. Die beiden namensgebenden Antihelden sind natürlich wieder die Protagonisten. Während Ex-Söldner Kane quer über den Globus reist, sich vor der Polizei versteckt und auf ein geordnetes Leben in ferner Zukunft hofft, hat Psychopath Lynch Letzteres fast schon erreicht. In Schanghai arbeitet er für Gangsterboss Glazer und hat sogar eine Freundin. Seine Aggressionen lebt er bei seiner Arbeit aus. Als ein großer Waffendeal ansteht, bittet Lynch Kane um Hilfe. Aber wie das nun mal so ist, geht dabei gehörig was schief und das ungleiche Paar wird in ein heilloses Chaos gezogen.

Lynch-Justiz

Anders als im Vorgänger verkörpern Sie nicht Kane, sondern seinen psychisch kranken Kumpan Lynch. Dies hat auch direkte Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Im Vergleich zum militärisch ausgebildeten Kane ist Lynch nämlich viel irrationaler und verlässt sich oft auf improvisierte Vorgehensweisen. Im Grunde versucht er, in dem Chaos um ihn herum einfach nur am Leben zu bleiben. Apropos chaotisch: Das ganze Spiel soll sich so anfühlen. Die Macher wollen Ihnen das Gefühl geben, als passierten um Sie herum Dinge, die eigentlich viel zu groß und zu bedeutend für das Antihelden-Duo sind.

FAQ

Sagen Sie mal, kann man Toast eigentlich einfrieren?
Ja, kann man. Aber was soll die Frage? Hier geht es um **Kane & Lynch 2: Dog Days**. Bereits Teil 1 mit dem Untertitel **Dead Men** verzückte in Ausgabe 01/08 der PC ACTION den Ex-Kollegen Dennis Blumenthal und sahnte eine sehr gute Wertung von 87 % ab.

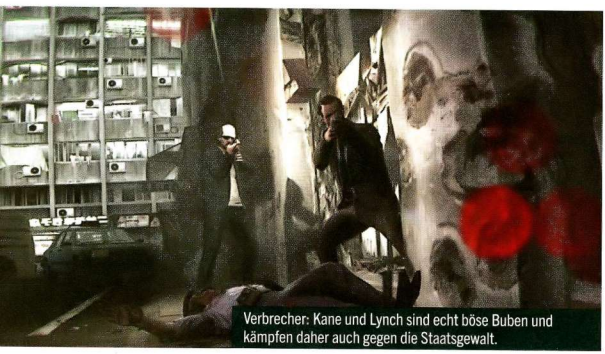
Hui, das ist toll! Spielt man da etwa beide von diesen komischen Typen?
Nein, Sie steuern nur jeweils eine Person, die andere wird von der KI oder einem menschlichen Mitspieler übernommen. Eine kleine Änderung gibt es allerdings schon: Diesmal verkörpern Sie den Psychopathen Lynch statt Ex-Söldner Kane.

Ah, hm. Nur eine Person also. Das klingt jetzt aber nicht sonderlich spektakulär.
Dafür geht die Optik komplett neue Wege: Das gesamte Spiel kommt in einem Amateurfilmstil daher, der mit verwackelten Kamerafahrten und grobkörniger Optik aufwartet und ein völlig neues Spielgefühl vermittelt.

Ah stimmt, das hab ich aber schon mal gelesen. Wärmt ihr hier wieder altes Zeug auf?
Natürlich nicht, es gibt auch Neuigkeiten. So sind wir extra den weiten Weg nach München gefahren, um selber Hand an **Dog Days** zu legen und Ihnen unsere Eindrücke zu schildern. Leider konnten wir jedoch nur die Xbox-Version anspielen.



Versteckspiel: Das im Vorgänger noch unausgereifte Deckungssystem wurde komplett überarbeitet.



Verbrecher: Kane und Lynch sind echt böse Buben und kämpfen daher auch gegen die Staatsgewalt.



Schanghai: Dieses Renderbild soll verdeutlichen, welches Bild der Metropole vermittelt werden soll – ein grauer Moloch.

Mission Possible

Während der Präsentation in München zeigte uns Art Director Rasmus Poulsen eine solche Mission, in der man sich wie ein kleiner Fisch in einem einzigen, großen Chaos fühlt. Der Auftrag startet mit einer Zwischensequenz, in der sich Kane und Lynch in Glazers Auto befinden, als der Wagen plötzlich gerammt wird. Durch den neuartigen Look, bei dem das Geschehen wirkt, als würde es mit einer Handkamera gefilmt, fühlt man sich als Spieler mitten in die Handlung versetzt – eine clevere Idee. Doch zurück zur Mission: Kane, Lynch und ihr Chef werden nach der Rammattacke erst von rivalisierenden Gangstern angegriffen, später gesellt sich auch noch die Polizei dazu. Die beiden schnappen sich also Glazer und flüchten in eine Tiefgarage, in der nur noch mehr Polizisten lauern. Die beiden KI-Gegner-Gruppen agieren dabei unterschiedlich. Die Kriminellen stürmen blind nach vorne, die Gesetzeshüter hingegen agieren eher defensiv und aus der Deckung heraus. Während dieser Mission durften wir auch einige der neuen Features begutachten. Auf Knopfdruck schnappt sich der Spielcharakter beispielsweise Benzinkanister oder Feuerlöscher und wirft diese in Richtung der Kontrahenten. Dann reicht ein gezielter Schuss, um ganze Gegnergruppen auszuschalten. Ebenfalls neu: Wenn Ihre Spielfigur zu oft getroffen wird, ist sie nicht sofort tot. Stattdessen geht sie erst mal zu Boden und kann liegend weiterfeuern. Falls Ihr Charakter nun nicht weiter beschossen wird, kann er nach einer Weile wieder aufstehen oder sich hinter eine Deckung retten. Dieses Feature ist eine Reaktion der Entwickler auf den oftmals zu hohen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers.

Tischlein, deck mich

Danach durften wir selbst Hand an den Controller legen und eine weitere Mission spielen, in der Kane und Lynch vor einem Sondereinsatzkommando der Polizei aus einem Restaurant fliehen. Bei dieser Gelegenheit fiel uns eine weitere sinnvolle Neuerung auf: Die Steuerung wurde komplett überarbeitet. Vor allen Dingen das Deckungssystem, das im ersten Teil besonders unausgereift wirkte, geht in **Kane & Lynch 2: Dog Days** deutlich flüssiger von der Hand. Durch einen einfachen Tastendruck lehnt sich Ihr Charakter gegen Wände oder versteckt sich hinter Autos, Tresen und dergleichen. Einige dieser Objekte zerbröseln jedoch bei starkem Beschuss, gerade wenn sie aus Holz sind. In dem Fall heißt es: Feuerpause abwarten und zum nächsten sicheren Ort sprinten. Übrigens: Kommt Ihr Spielcharakter einem Gegner nahe genug, ohne dabei durchsiebt zu werden, kann er den Kontrahenten packen und als Schutzschild missbrauchen. Nachdem der Kollege ausgedient

Der Vorgänger

Das erste Spiel rund um die zwei ungleichen Kerle Kane und Lynch erschien hierzulande Ende 2007 und trug den schicken Namen **Kane & Lynch: Dead Men**. Trotz einer mageren KI und eines unausgegorenen Deckungssystems bestach das Spiel mit einer wirklich tollen Story sowie den wohl charismatischsten Antihelden der Spielegeschichte. Der Lohn: Eine Wertung von 87 %, die Ex-Kollege Dennis Blumenthal damals zückte. Für den zweiten Teil scheinen sich die Entwickler jedoch auch die Kritikpunkte zu Herzen genommen zu haben.




Kontraste: Neonreklame und eine dreckige, vermoderte Straße – so stellen die Entwickler viele Orte dar.


Treffer: Die Blutspritzer auf der Kamera bedeuten, dass Sie getroffen werden. Nun heißt es Deckung suchen.

hat, schubsen Sie ihn einfach weg, oder erschießen ihn. Überhaupt wird der Gewaltgrad in **Kane & Lynch 2: Dog Days** noch einmal nach oben geschraubt. In einer Szene der von uns angespielten Mission flehte ein unbewaffneter Polizist um Gnade. Noch ehe wir uns versahen, verpasste ihm Kane aus dem Hintergrund zwei Kugeln und er brach vor unseren Augen zusammen – starker Tobak.

Stil? Voll!

Die Brutalität wirkt jedoch nicht übertrieben, da sie in das dreckige Gesamtbild des Spiels passt. Wie bereits erwähnt, wird das Geschehen dargestellt, als würde ein neutraler Beobachter alles mit einer wackligen Handkamera aufzeichnen, was durch einen Grießeleffekt und Farbarmut nochmals verstärkt wird. Dadurch entsteht ein enormes Mittendrin-Gefühl. Als Inspiration für diese Art Kameraführung nannte uns Poulsen übrigens neben allerlei Augenzeugen-Youtube-Videos auch Hollywood-Filme wie **Stirb langsam** und **Collateral**, die an einigen Stellen mit wackligen, hektischen Bildern aufwarten. Allzu derbe Gewaltszenen, etwa Kopfschüsse mit Schrotflinten, werden einfach verpixelt. Das stellt zum einen die USK zufrieden, zum anderen vertieft es den dokumentarischen Amateurfilm-Eindruck. Man kann sich richtig vorstellen, wie ein Nachrichtensprecher sagt: „Diese dramatischen Szenen einer Schießerei wurden uns durch einen Augenzeugen zugespielt." Die Wahl Schanghais als Ort der Handlung hat ebenfalls nicht nur storybedingte Gründe. Besonders die Größe und die Gegensätze innerhalb der Stadt waren für die Entwickler interessant. Dort stehen riesige Glasbauten direkt neben Slums, alles ist grell und neonfarben und trotzdem wirkt die Stadt dreckig, farbarm und vermodert. Was vermittelt werden soll, ist: Ja, diese Stadt ist real und glaubhaft, aber trotzdem hat sie etwas Seltsames, Fremdartiges. Oder wie es Poulsen ausdrückte: „It's like **Robocop**'s Detroit on Crystal Meth."

Für mehr Spieler

Auch für Mehrspieler-Freunde gab es Neuigkeiten, jedoch nicht allzu viele. Ein Koop-Modus ist wieder an Bord, erstmals jedoch online und nicht nur zu zweit an einem Bildschirm – auch ein Kritikpunkt am Vorgänger, den sich die Entwickler zu Herzen nahmen. Der Modus „Fragile Alliance" ist ebenfalls wieder mit von der Partie, hier wird das Grundgerüst beibehalten und um einige „Überraschungen" angereichert, wie uns Poulsen verriet. Mehr ließ sich der Herr aber nicht aus der Nase ziehen.

Sascha meint

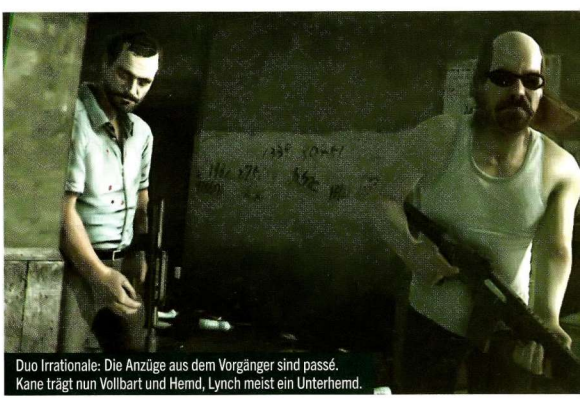


„Der Stil trifft genau meinen Geschmack."

Anfangs war ich skeptisch, ob der dreckige, verwackelte Look überzeugend und spielfördernd umgesetzt werden kann. Nachdem ich nun selbst eine Runde **Dog Days** spielen durfte, weiß ich, dass meine Sorgen unbegründet waren und die Optik für ein völlig neues Spielgefühl sorgt. Da sich die Entwickler zudem die Kritikpunkte am Vorgänger zu Herzen genommen haben und ein Online-Koop-Modus mit an Bord ist, bin ich zuversichtlich, dass uns mit **Kane & Lynch 2: Dog Days** im August wieder ein echter Actionkracher erwartet.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10


Scharfschütze: Da der Schwierigkeitsgrad knackig hoch ist, suchen Sie oft Deckung. Blindes Stürmen bringt gar nichts.


Duo Irrationale: Die Anzüge aus dem Vorgänger sind passé. Kane trägt nun Vollbart und Hemd, Lynch meist ein Unterhemd.

ANZEIGE

Von Profis für Profis

ALTERNATE HARDWARE - SOFTWARE - ENTERTAINMENT

PC Games Hardware DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Der PCGH-OC-PC

EXTRA:
2-GB-USB-Stick mit BIOS-OC-Profilen + Video





- Phenom II X4 955 @ 3,42 GHz
- Radeon HD 5770/1.024 MB
- 4 GiByte DDR3-1333-RAM
- 640 GB Samsung-Festplatte
- Nur Silent-Komponenten

€ 869,-*

* Mit Windows 7 Home Premium für € 949,-

PCGH-Overclocking-PC

Die Redakteure der Zeitschrift PC Games Hardware haben zum ersten Mal einen Komplett-PC zusammen gestellt, der bereits in übertaktetem Zustand ausgeliefert wird. Des Weiteren erhalten Sie auf einem USB-Stick zusätzliche OC-Profile, die Sie auf eigene Gefahr nutzen können. Ein HD-Video zeigt Ihnen schließlich, wie Sie beim Übertakten vorgehen müssen. PC Games Hardware bleibt auch bei diesem Komplett-PC dem Silent-Konzept treu und so ist der Rechner auch in anspruchsvollen PC-Spielen kaum hörbar.





* Preiserfassung vom 27.04.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis.

Jetzt bestellen unter: www.pcgh.de/go/alternate

So testen wir

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf:

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 informieren, aber auch unterhalten!

3. Ehrlichkeit schreiben wir groß!
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.

4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!

5. Wir beißen Sie nicht!
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



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



Spiel des Monats
In jeder Ausgabe küren wir ein Spiel, das etwas ganz Besonderes ist, mit diesem Preis!

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 Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
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 Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.
HARDWARE-ANFORDERUNGEN	Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP
MEHRSPIELER-OPTIONEN	(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Coop-Modus (Kampagne)
MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. 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.

PC ACTION-Tester meint



„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Ex-Freundin!"

Mein Vorurteil Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

Meinungsmache

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



SPLINTER CELL: CONVICTION (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 8,0

WOLFGANG FISCHER
Wenn ein Held Fisher heißt, was soll da noch schiefgehen? Nur etwas anspruchsvoller hätte Sams neues Abenteuer sein dürfen. **8**

ALEXANDER FRANK
Der Kopierschutz von Ubisoft ist mit meinem wegen Umzugs vorübergehend abgemeldeten Internet-Anschluss inkompatibel. **-**

JÜRGEN KRAUSS
So muss ein moderner Action-Schleicher aussehen. Ein wenig mehr Feinschliff hätte dem Teil aber trotzdem gutgetan. **8**

CHRISTOPH SCHUSTER
Der neue Fisher ist eine coole Action-Sau. Davon gibt's aber eigentlich schon genug … also mir wäre der alte Schleich-Sam lieber gewesen. **8**

MARC BREHME
Ich bin hin- und hergerissen. Einerseits fehlen mir die alten Schleicheinlagen mit Herzklopfgarantie, andererseits ist der neue Sam auch saucool. **8**

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY (Test S. 72)



Ø WERTUNG: 8,6

WOLFGANG FISCHER
Weniger Bellic, dafür mehr Abwechslung und zwei richtig gut erzählte Gangstergeschichten. Aber warum mussten PCler darauf so lange warten? **8**

ALEXANDER FRANK
Ich hatte es schon auf der Konsole gedaddelt, weshalb ich in der Zeit, die für diese Ausgabe dafür eingeplant war, schlafen konnte. Prima! **9**

JÜRGEN KRAUSS
Wie können die nur die Auto-Physik für **The Lost and Damned** noch weiter verhunzen? Bäh! Erzähltechnisch allerdings allererste Sahne. **8**

CHRISTOPH SCHUSTER
GTA 4 gehörte zu meinen größten Enttäuschungen der jüngeren Spielegeschichte. Die Episoden taugten mir dann aber wieder … **9**

MARC BREHME
Hey, endlich Nachschub für Nico & Co. Irgendwie widerstrebt mir zwar der Gay Tony etwas, aber die Rockerstory ist dafür mal obergenial. **9**

MOUNT & BLADE: WARBAND (Test S. 76)



Ø WERTUNG: 4,8

WOLFGANG FISCHER
Komplex, schwer zugänglich und teilweise unnötig kompliziert. Mir kann diese Perle türkischer Programmierkunst gestohlen bleiben. **5**

ALEXANDER FRANK
Gute Ideen einerseits, miese Technik und Bedienfreundlichkeit andererseits. Das ist nur was für Hardcore-Strategen und Masochisten. **5**

JÜRGEN KRAUSS
Ein bisschen weniger Mischung und ein wenig mehr Entwicklungskompetenz und das Ganze wäre vielleicht was geworden. **4**

CHRISTOPH SCHUSTER
Das Teil hat im Grunde wirklich eine Menge Potenzial und Spielspaß. Leider schaffen's die Entwickler nicht, das vernünftig umzusetzen. **6**

MARC BREHME
Die sterile Welt und der schwierige Einstieg haben mich abgeschreckt. Das Beste an diesem Spiel ist noch sein Mehrspielermodus. **4**

NECROVISION 2: LOST COMPANY (Test S. 78)



Ø WERTUNG: 5,0

WOLFGANG FISCHER
Zombies und Monster in einem Weltkriegs-Shooter? Klingt nach **Wolfenstein**, ist aber doch nur ein handwerklich minderwertiger Abklatsch. **4**

ALEXANDER FRANK
Nichts in der Welt konnte mich davon abbringen! Und zwar ganze fünf Minuten lang. Danach war's irgendwie öde. **6**

JÜRGEN KRAUSS
Leider weniger B-Movie-Flair als beim Vorgänger – das hätte das Spiel vielleicht noch halbwegs gerettet. **5**

CHRISTOPH SCHUSTER
Der Erstling versprühte noch so einen herrlichen Trash-Charme. Aber der nutzt sich eben schnell ab. Ergo wandert Teil 2 artgerecht in die Tonne. **5**

MARC BREHME
Diese 08/15-Ballerei im Ersten Weltkrieg lockt wirklich niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Auch mich nicht. Da spiel ich lieber **Wolfenstein**. **5**

DARKEST OF DAYS (Test S. 80)



Ø WERTUNG: 5,6

WOLFGANG FISCHER
Darkest of Days driftet trotz guter Ideen und nettem Auftakt schnell ins Mittelmaß ab. Und für Mittelmaß hab ich keine Zeit! **6**

ALEXANDER FRANK
Das verdient einen Ehrenplatz in meinem Regal der durchschnittlichen Spiele. Die verschenke ich dann an meine Erzfeinde und Kollegen. **6**

JÜRGEN KRAUSS
Zeitreisen verwirren mich. **5**

CHRISTOPH SCHUSTER
Ein wahrlich finsterer Tag! Sehr coole Spielidee, aber leider in der Umsetzung derart verhunzt – so was schmerzt mich immer besonders. **5**

MARC BREHME
Den Zeitreise-Shooter beobachte ich schon seit seiner Ankündigung. Leider verschenkt er viel Potenzial und landet in der Durchschnittlichkeit. **6**

LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST (Test S. 82)



Ø WERTUNG: 6,4

WOLFGANG FISCHER
Toll, noch ein Multiplayer-Shooter. Im Wilden Westen. Brauche ich so dringend, wie Herr Frank noch mehr Haupthaar braucht. **5**

ALEXANDER FRANK
Ich warte sehnsüchtig auf **Red Dead Redemption** und würde mit **Lead & Gold** gern die Zeit bis dahin abkürzen. Zumindest wenn es gut wäre. **6**

JÜRGEN KRAUSS
Ich warte immer noch darauf, dass jemand mal einen Bud-Spencer-und-Terence-Hill-Westernprügler versoftet. Bis dahin ist **Lead and Gold** okay. **7**

CHRISTOPH SCHUSTER
Ich liebe Western-Shooter! Vermutlich weil mein lahmes Reaktionsvermögen mit den alten Waffen besser klarkommt als mit **MW 2** und Co. **7**

MARC BREHME
Die Western-Mehrspieler-Ballerei mit cleverer Teamtaktik ist ein echter kleiner Geheimtipp. Erst recht für gerade mal 15 Flocken. **7**

SAM & MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE – THE PENAL ZONE (Test S. 85)

Packshot nicht verfügbar

Ø WERTUNG: 6,75

WOLFGANG FISCHER
Spaß mit Hund und Has'. Wer's nicht kennt: Nein, das ist keine Jägersimulation sondern das abgedrehteste Adventure-Duo der PC-Geschichte. **8**

ALEXANDER FRANK
Ich hasse Cliffhanger! Deshalb warte ich lieber, bis alle Episoden verfügbar sind, und spiele es anschließend am Stück durch. **-**

JÜRGEN KRAUSS
Ich bin ein großer Fan des Ur-**Sam & Max** und finde, man hätte es dabei belassen sollen. Moderne Adventures haben einfach keinen Charme. **4**

CHRISTOPH SCHUSTER
Meine Nostradamus-Kugel verrät mir: Des Teufels Theater rockt noch richtig fett die Bühne. Die erste Episode dudelt aber erst mal so dahin … **7**

MARC BREHME
Juhuu! Endlich eine neue Staffel! Diesmal besitzt der Hase neue und sogar übernatürliche Fähigkeiten. Ja, ist denn schon wieder Ostern?! **8**



Sparzwang: **Splinter Cell Conviction** kann sich aufgrund der Weltwirtschaftskrise nur selten Farbe leisten. Kleiner Scherz.

Splinter Cell: Conviction

Frischer Fisher

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 29.04.2010

Text: Robert Horn

Sam schleicht wieder. Aber eigentlich ballert er jetzt viel lieber.

FAQ

Endlich ist der Test da. Wie ist es denn so, gebt doch mal einen Überblick!
Gerne. Wir freuen uns auch, das Spiel nun endlich testen zu können. Enttäuscht wurden wir dabei nicht. Der Sam des Jahres 2010 ist älter geworden, zynischer, brutaler und direkter. Statt Hochglanz-Spionage gibt es dreckige Abwasserkanäle, brutale Verhöre und wilde Schießereien. Denn Sam ist auf der Suche nach seiner Tochter. Eigentlich dachte er zwar, sie wäre tot, doch die vagen Andeutungen einer alten Kollegin wecken die Zweifel in ihm … und Rachegelüste.

*Die alten **Splinter Cell**-Teile fand ich super. Wird mir dieser Teil dann gefallen?*
Diese Frage lässt sich nicht direkt beantworten. Denn **Splinter Cell: Conviction** hebt sich deutlich von seinen Vorgängern ab. Nicht nur die Präsentation hat sich gewandelt, auch Fisher selbst ist nicht mehr der Gleiche. Der Schleich-Anteil ist immer noch vorhanden, klar. Aber so zwingend wie früher ist es nicht mehr, sich in Schatten herumzudrücken. Stattdessen lösen gezielte Kopfschüsse oder auch mal wilde Schießereien mit dicken Waffen viel schneller die meisten Probleme.

Also ist das Spiel mehr Ballerorgie als strategisches Schleichvergnügen?
Nein, so leicht macht es uns das Spiel nicht. Es mischt beide Vorgehensweisen recht konsequent. Oft werden Sie zum Leisesein gezwungen, dann wieder wirft Ihnen das Spiel so viele Gegner entgegen, dass Ihnen gar nichts anderes übrig bleibt, als den Abzug durchzudrücken. Wer möglichst ohne Waffengewalt ans Ziel kommen will, hat es aber deutlich schwerer. Insgesamt hätte Sam Fisher für unseren Geschmack ruhig ein wenig mehr schleichorientiert auftreten können.

*Was ist denn das Besondere am neuen **Splinter Cell**?*
Besonders beeindruckt hat uns vor allem die Inszenierung des Action-Adventures. Denn Missionsbeschreibungen werden immer wieder mitten in den Raum projiziert, ebenso wie kleine Filmchen, die wie Erinnerungsstücke Fishers die Handlung auf Trab halten. Aber auch Sams Kampfmanöver gefallen: Mark & Execute gibt Ihnen dringend benötigte Vorteile, diverse Nahkampfangriffe helfen beim lautlosen Ausschalten und die neuen Verhöre nutzen sich zwar schnell ab, haben aber ihren eigenen Reiz.


Knockout: Nahkampfattacken versorgen Sie mit den wichtigen „Mark & Execute"-Aufladungen.


Eier knacken: Sam ist ganz und gar nicht schüchtern, wenn es um das Herauspressen von Informationen geht.

CONTRA Vorhersehbar: Die Story

Eine Geschichte, die sich um Spione, geheime Organisationen, Intrigen, Lügen und Verrat dreht, ist vor allem eins: verwirrend.

Nicht ohne meine Tochter

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich Sam Fisher auf Malta. Urlaub machen, möchte man meinen, doch Sam ist ein zerrütteter, kaputter Mann. Seine Tochter Sarah starb vor ein paar Jahren bei einem Verkehrsunfall. Oberagent Fisher schmiss seinen Job bei der amerikanischen Third-Echelon-Organisation und gab sich fortan seinem Kummer hin. Bis eine alte Bekannte, Anna Grímsdóttir, Sam per Telefon mitteilt, dass Sarah noch lebt. Obwohl Sam weiß, dass Anna (in früheren Aufträgen seine „Stimme im Ohr") ihn schon öfters belogen und benutzt hat, bleibt dem alternden Mann nichts anderes übrig, als das Spiel mitzuspielen und Annas Forderung auf Unterstützung bei einem brisanten Fall nachzukommen.

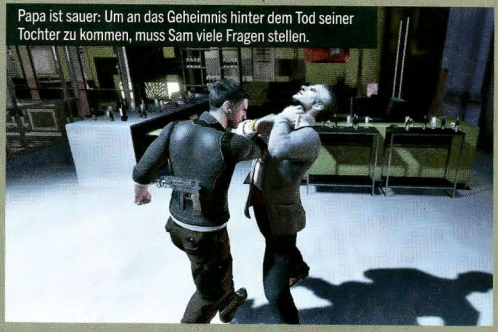
Leicht zu erraten

Okay, superspannend klingt das jetzt nicht gerade. Ist es auch nicht, allerdings setzt Ubisoft das Geschehen vernünftig in Szene und gewinnt der eigentlich vorhersehbaren Handlung wenigstens ein bisschen Dramatik ab. So beginnt das Spiel mit Szenen, die eigentlich vom Ende des Abenteuers stammen, während ein Erzähler die Hintergrunddetails erklärt. In einer Mission spielen Sie sogar einen Rückblick direkt selber, allerdings nicht als Sam Fisher … Viele dieser Momente sind cineastisch beeindruckend in Szene gesetzt; genau wie man es von einem großen Titel wie **Splinter Cell: Conviction** erwartet.

Doof nur, wenn solche Rückblenden und Vorschauen zu viel verraten, sodass findigen Spielern schon nach den ersten zehn Minuten klar sein dürfte, was am Ende passieren wird. Auch wenn auf Sams Schultern mal wieder die Rettung eines ganzen Landes lastet, mitreißend ist die Agentenstory nur selten.



Verwirrspiel: Third-Echelon-Mitarbeiterin Grim ist auf Sams Seite. Oder nicht? So recht weiß man das nie.


Papa ist sauer: Um an das Geheimnis hinter dem Tod seiner Tochter zu kommen, muss Sam viele Fragen stellen.

PRO Ungewohnte Inszenierung

Wenn Sie bereits eines der diversen Videos zum Spiel gesehen haben, dann wissen Sie: **Splinter Cell Conviction** wagt einen neuen Ansatz der Missionsbeschreibung. Da werden wichtige Schritte einfach an Häuserwände rund um Sam projiziert oder kleine Videoschnipsel an die Wand geworfen, die die Hintergrundgeschichte erläutern. Das alles wirkte im Test richtig klasse und sorgte für eine ganz eigene Atmosphäre. Auf Standards wurde trotzdem nicht verzichtet und die Geschichte in schön gemachten Zwischensequenzen erzählt. In seltenen Fällen fährt die Kamera sogar **Matrix**-mäßig durch eine eingefrorene Szene, inklusive in der Luft hängender Blutspritzer und Pistolenkugeln. Davon hätten wir gern mehr gesehen! Etwas übertrieben ist dagegen der Schwarz-Weiß-Effekt, der immer dann auftritt, wenn Sam sich in sicheren Schatten befindet. Am Anfang noch cool, raubt dieser Effekt leider schnell die nötige Übersicht. Auch Sams Sonarsichtgerät könnte weniger Augenschmerzen verursachen. Insgesamt hinterlässt **Conviction** grafisch aber einen guten Eindruck.

Vertonung okay

Dass sich Wachen ständig unterhalten und sich ihre Position durchgeben, während sie ausschwärmen, sorgt zusätzlich für authentische Jäger-und-Gejagter-Atmosphäre. Nicht immer passt das Gesprochene aber zum Tatsächlichen, etwa wenn die letzte überlebende Wache immer noch die Kollegen anquatscht oder nach einer Granatenexplosion „Alles ruhig hier" vermeldet. Sams Synchronstimme sollten Sie übrigens kennen: Sie ist unter anderem beim deutschen Nicolas Cage zu hören.



Grau in Grau: Befinden Sie sich in sicherem Schatten, verliert die Spielwelt – bis auf Gegner – ihre Farbe.



Ja, das gibt es noch. Sie dürfen, ja müssen auch in Sams aktuellem Abenteuer noch schleichen und Gegner überraschen.

PC ACTION-Testlogbuch

Splinter Cell Conviction

Der eine Vater will bittere Rache, der andere einfach nur eine Woche Vaterschaftsurlaub.



ROBERT HORN

DIENSTAG, 13.4.2010 I 10:30 UHR

Ich lümmle mich in meinen Bürostuhl und mache meinen Job, nämlich Spiele testen. Das grandiose **Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City** flimmert über meinen Bildschirm, ich freue mich auf einen entspannten Test für die kommende Ausgabe. Doch plötzlich bricht in der Redaktion Panik aus.

DIENSTAG, 13.4.2010 I 12:00 UHR

Kollege Jürgen Krauß ist nicht zur Arbeit erschienen. Er wird nämlich gerade Vater, musste also schnell ins Krankenhaus, um seiner Frau beizustehen. Doof nur, dass der Kerl einfach seinen **Splinter Cell: Conviction**-Test liegen gelassen hat! Da es im Krankenhaus wahrscheinlich keinen geeigneten Spielerechner gibt und seine Frau wohl auch leicht gereizt reagieren würde, wenn Jürgen nebenbei daddelt, muss ein anderer Redakteur einspringen. Alle Augen richten sich auf mich. Mist!

DIENSTAG, 13.4.2010 I 20:42 UHR

Jürgen Krauß wird Vater einer süßen, kleinen Tochter namens Lisa.

MITTWOCH, 14.4.2010 I 11:15 UHR

Die erste Panikattacke ist überwunden: Installation und Registrierung bei Ubi.com liefen ohne Probleme, dabei hatten mir doch Kollegen und Weltpresse Ubisofts neuen Kopierschutz als spielstandvernichtendes, bösartiges Monster verkauft. Bei mir läuft's aber problemlos und die ersten Stunden mit dem neuen Fisher machen tierisch Laune.

DONNERSTAG, 15.4.2010 I 13:00 UHR

Inzwischen habe ich mich eingewöhnt und bin hin- und hergerissen. Das Verstecken und Täuschen geht richtig ab: Wenn ich Lichter ausschieße und lautlos Gegner ausschalte, fühle ich mich wie ein überlegener Jäger. Leider passiert das viel zu selten. Die Abschnitte bieten meist nicht genug Raum für Experimente oder kreatives Vorgehen und allzu oft finde ich mich, umzingelt von Gegnern, mit der Waffe im Anschlag wieder. Wieder und wieder ballere ich mir einfach den Weg frei. Hier hätte ich mehr erwartet.

FREITAG, 16.4.2010 I 17:30 UHR

Ich bin durch. Das Ende ist vorhersehbar und klischeetriefend, dafür haben mich die letzten Abschnitte richtig gefesselt und all mein Können abverlangt. Allerdings sah es kurz vorher nicht so rosig aus: Da platzierte Ubisoft die Speicherpunkte so ungünstig und die Gegnerwellen so unfair, dass ich stundenlang an einem nervenzerfetzenden Abschnitt hing. Knapp acht Stunden habe ich gebraucht, nun warten noch Neben- und Koop-Missionen. Die spiele ich dann mit Jürgen.



Lautlos: Wenn Sie Gegner im Nahkampf ausschalten, verursacht das keinen Lärm. Heimlichkeit ist meist Trumpf.

PRO Fishers Waffen

Nahkampftricks



Sams Möglichkeiten, mit den unzähligen Schurken fertig zu werden, sind vielfältig. Besonders effektiv sind die Nahkampfangriffe: Wenn Sie sich nahe genug an einen Gegner herangeschlichen haben, reicht ein Tastendruck und Sam schickt sein Gegenüber lautlos und schnell zu Boden. Das funktioniert genauso gut von einem Fenster aus, wo Sam die Gegner einfach in die Tiefe zieht, oder als Sprungattacke von erhöhten Positionen, dem „Tod von oben". Ihre größte Herausforderung ist, genau solche Angriffe zu initiieren, um möglichst viele Feinde ungesehen auszuschalten. Ohne erfolgreiche Nahkämpfe können Sie nämlich Fishers besten Trick vergessen:

Die stärkste Waffe: Mark & Execute



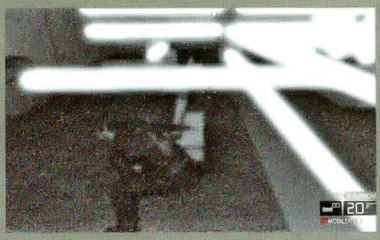
Haben Sie ein Opfer wie oben beschrieben niedergemacht, schalten Sie Mark & Execute frei, eine Neuerung, die sich die Entwickler wohl bei **Rainbow Six: Vegas** abgeschaut haben. Damit markieren Sie Feinde und schalten Sie mit gezielten Schüssen in wenigen Augenblicken aus. Wenn Sie Ihre Waffen im Laufe des Spiels verbessern, können Sie so bis zu vier Schurken gleichzeitig aus dem Spiel nehmen – was bei den späteren Gegnerfluten auch zwingend erforderlich ist. Befürchtungen, Mark & Execute könnte zu stark sein, erwiesen sich als unbegründet. Nur wer diese Technik geschickt einsetzt und mit Nahkampfangriffen kombiniert, hat am Ende die Oberhand.

EMP, Granaten, Kameras und Minen



Ein Sam Fisher wäre kein obercooler Ex-Geheimagent, hätte er nicht einige technische Spielereien im Gepäck. Und so füllen diverse Gerätschaften seinen Rucksack, mit denen er seine Feinde aufs Glatteis führt, etwa recht unspektakuläre Splitter- oder Blendgranaten, ein EMP-Signal, das kurzzeitig die Stromversorgung lahmlegt, Haftminen oder nette Minikameras, die Sie an geeigneten Stellen platzieren, feindliche Laufwege ausspionieren und bei Bedarf explodieren lassen. Das klingt auf den ersten Blick wirklich cool, kommt im Spiel tatsächlich aber kaum zum Einsatz. Brachiale Action geht vor, weswegen die meisten Spieler lieber die Splittergranate zünden werden, ohne sich die Mühe zu machen, vorher Kameras aufzustellen.

Das Dreiauge



Das Nachtsichtgerät gehört zu Fisher wie eine Wertung zu einem Spiele-Test. Dieses Mal bekommt Sam allerdings ein Sonar-Modell, mit dem er Gegner durch Wände sehen kann. Dieses Gerät wird gerade in den späteren Abschnitten extrem hilfreich, ist aufgrund der verschobenen, flirrenden Optik aber auch eine echte Anstrengung für die Augen. Doof: Auch einige Gegner haben später diese Wunderbrille vor den Augen und erspähen Sie hinter jeder Deckung.

INFO So spielt sich Splinter Cell: Conviction

Ein Action-Adventure wie **Splinter Cell Conviction** gibt sich nicht einfach mit simplen Schieß-dich-durch-Missionen zufrieden. Eine abwechslungsreiche Gameplay-Mechanik sorgt dafür, dass die einzelnen Abschnitte genug Freiraum für eigene Vorgehensweisen lassen – auch wenn wir uns noch mehr davon gewünscht hätten.

SCHLEICHEN



Das konnte Sam schon immer: Lautlos durch die Levels pirschen und sich ungesehen an seine Feinde anschleichen. Auch in **Conviction** ist er auf leisen Sohlen unterwegs. Befindet er sich dabei im sicheren Dunkel, färbt sich die Welt schwarz-weiß.

TRICKSEN



Mit Waffengewalt allein kommt der Geheimagent nicht immer ans Ziel. Mit Tricks wie unvorsichtige Gegner aus dem Fenster zu ziehen, sich auf sie drauffallen zu lassen oder zu diversen technischen Hilfsmitteln zu greifen bleibt Sam am Leben.

BALLERN



Wenn nichts mehr geht, hilft nur noch Blei: Sams Waffenarsenal frischen Sie vor jeder Mission auf, darunter schallgedämpfte Pistolen oder auch Maschinengewehre. Ballern ist in **Conviction** immer eine Option.

FLÜCHTEN



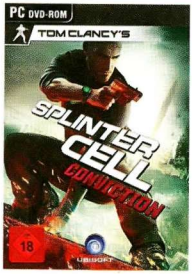
Wegrennen, sich verpissen, das werden Sie in **Conviction** häufig machen. Denn sobald man Sie entdeckt hat, dauert Ihr virtuelles Leben nur noch Sekunden. Also nehmen Sie besser die Beine in die Hand.

BEFRAGEN



Weil Sam seine Tochter sucht und böse Menschen mehr wissen als er, fragt Sam öfter mal nach – auf seine Weise. Recht brutal geht es dabei zur Sache, das interaktive Feature nutzt sich zudem sehr schnell ab.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	29.04.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, Sams Abenteuer kommt gänzlich ungeschnitten daher. Finden wir gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,8 GHz Intel Core2Duo/2,4 GHz Athlon X2, 1,5 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Drei Mehrspielermodi: Jäger, Letztes Gefecht und Infiltration. Zusätzlich gibt es Koop-Missionen, die Sie zu zweit absolvieren.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	4

Robert meint



„Operation gelungen, Patient tot"

Mein Vorurteil ▸ Nach dem, was ich bisher an Spielszenen, Videos und Berichten gesehen habe, geht der neue Sam voll ab. Das muss ein 90er werden!

Ich mochte Sam früher, in seinen ersten Abenteuern, und ich mag ihn auch heute noch. Auch wenn das nicht mehr Sam ist, sondern irgendeine moderne, wütende, brutale und kompromisslose Sau, die nur entfernt wie der gute, alte Gentleman-Agent Fisher aussieht. Klar war, dass Ubisoft versucht, die Serie voranzubringen, und dafür viel alten Ballast über Bord wirft. Das ist gelungen, wenn auch in meinen Augen nur knapp. Denn vom alten Fisher ist kaum etwas übrig geblieben. Zu einfach ist es, in den Abschnitten die Wumme auszupacken und Gegnerhorden niederzumähen, anstatt sich die Mühe zu machen, außenrum zu schleichen. Sofern die Abschnitte so etwas überhaupt zulassen. Also: Gutes Spiel, beim nächsten Mal aber bitte mehr Stealth, Ubisoft!

Jürgen meint



„Endlich wieder Nachricht von Sam!"

Mein Vorurteil ▸ Nach der großartigen Vorschaufassung vor vier Wochen bin ich mir ziemlich sicher, dass auch die Testversion rocken wird!

Anders als den meisten Hardcore-Schleich-Agenten-Fans taugt mir der runderneuerte, rachelustige und verböserte Herr Fisher ziemlich gut – so sieht ein modernes Schleich-Actionspiel nun mal aus! Allerdings sammelten sich beim Test auch eine ganze Reihe nicht wegzudiskutierender Mini-Spielspaßbremsen, die in der Summe spürbar aufs Stimmungsbarometer drückten. Viel wichtiger aber: Die Serie ist nicht tot und hat die nächste Evolutionsstufe erreicht. Olé!

Wertung

PRO
- Tolle Inszenierung
- Viele gute Spielideen
- Solider Spielumfang
- Freiraum beim Vorgehen

CONTRA
- Frustige, fiese Stellen
- Verhöre nutzen sich schnell ab
- Ballern wird zu leicht, schleichen zu schwer gemacht
- Vorhersehbare Geschichte

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	80



06/2010
GEILES STÜCK!
PC ACTION

Erledige alle Cops, damit du Marta sicher wegbringen kannst.

Erlebnisurlaub: Reisen Sie nach Liberty City! Genießen Sie Kultur und freundliche Menschen und freuen sich über die hilfsbereite Polizei.

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Kriminell gut!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Rockstar North | Hersteller: Rockstar Games | Termin: 16.04.2010

Text: Robert Horn

Entwickler Rockstar haut gleich zwei geniale GTA-Abenteuer raus!

FAQ

Bitte, worum geht es hier?
Um **Grand Theft Auto**, kurz **GTA**. Den vierten Teil kennen Sie sicher, der erschien damals erst für Konsolen, später auch für den PC und löste enorme Begeisterungsstürme aus. Wobei, für die Rechenknecht-Version gab es auch richtig Schelte für die Entwickler. Schließlich verlangte die PC-Fassung nervige Zusatzinstallationen und lief auf Rechnern mit Ati-Karten alles andere als rund. Das Spiel an sich ist aber Weltklasse.

Ach, was ist daran denn so klasse?
Entwickler Rockstar erweckt mit **GTA 4** in unfassbarer Detailarbeit eine komplette virtuelle Stadt zum Leben. Noch dazu erzählen sie die Geschichte rund um Niko Bellic in tollen Sequenzen, gespickt mit Ironie und Zynismus.

Und jetzt gibt es das erste Add-on?
Ja, sozusagen. Allerdings handelt es sich bei **Episodes from Liberty City** um gleich zwei Gechichten aus der Großstadt. Die gibt es schon länger exklusiv für die Xbox 360 und nun endlich auch für den PC.

Lohnt sich der Kauf?
Wir sagen: Ja. Denn zum einen stimmt der Preis von etwa 30 Euro, zum anderen haben Sie damit locker über 20 Stunden Spielspaß. Außerdem benötigen Sie das Hauptspiel nicht, können also direkt loslegen. Klingt doch gut, oder?

Also irgendwo muss ein Haken sein.
Wir haben lange gesucht, aber keinen gefunden. Klar, das blöde Anmelden bei Games for Windows Live vor dem Spielen nervt, hier und da zickt die Steuerung und kleinere Bugs sind auch drin – aber das fällt kaum ins Gewicht. Denn Rockstar zelebriert in beiden Episoden ein vollkommen übertriebenes Feuerwerk aus Action, Humor, Sex und Gewalt, das erwachsene Spieler perfekt unterhält.



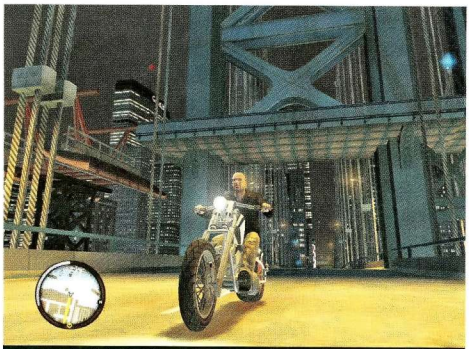
Kennen Sie den? Links im Bild: Niko Bellic, Held aus dem Hauptspiel.



Lachhaft: Yusuf Amir ist der überdrehteste Charakter in **Episodes**.

"We're getting Arab money. We're getting Arab money." Oh, oh, oh, oh! Machen wir's nochmal.

PRO Von Bikern und Barbesitzern: Die Story



Alles für den Klub: Als Biker sind Sie hauptsächlich mit Motorrädern unterwegs. Bei Bedarf dürfen Sie Ihre Kumpels zu Hilfe rufen.



Held der Ballade: Der Südamerikaner Luis ist der loyale Partner von Gay Tony. Wenn es um den Schutz ihres Eigentums geht, kennt der Gangster keine Zurückhaltung.

In **Episodes from Liberty City** erleben Sie zwei verschiedene Geschichten. Beide dauern jeweils etwa zehn Stunden, beide erzählen von einer komplett unterschiedlichen Welt:

The Lost and Damned

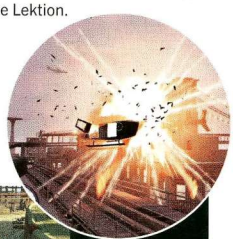
Als Vize-Präsident einer kriminellen Biker-Gang starten Sie Ihr erstes Abenteuer. Johnny Klebitz, so der Name des knallharten Rockers, führt ein Leben am Rande der Legalität. Als der Boss der Biker-Gang, Billy, nach Jahren der Abwesenheit aus einer Entzugsklinik entlassen wird, nimmt das Schicksal seinen Lauf. Denn Billy sieht rot und legt sich mit anderen Motorrad-Clubs, Gangstern und der Polizei an. Ausbaden muss das natürlich Johnny, der zwischen Vernunft und Loyalität gefangen ist. **The Lost and Damned** ist düster, brutal, knallhart und streckenweise ungewohnt ernst. Dafür haben die Entwickler das Thema „Biker-Gang" glaubhaft (und Rockstar-typisch satirisch überspitzt) eingefangen.

The Ballad of Gay Tony

Die zweite Episode ist ... anders. Hier haben die Entwickler Vollgas gegeben und den Grad an überdrehtem Humor, Gewalt und Sex auf die Spitze getrieben. Als Luis Lopez bügeln Sie Fehler aus, die Ihr Partner und Clubbesitzer Anthony „Gay Tony" Prince am laufenden Band produziert. Im Mittelpunkt stehen Diamanten, die jemandem geklaut wurden, der sie jemandem geklaut hat, der nun wiederum stinksauer ist und auf Rache sinnt. **The Ballad of Gay Tony** dreht mächtig an der Action-Schraube, versorgt Sie mit neuen Waffen und drückt Ihnen schon bald Helikopter in die Hand, mit denen Sie den Luftraum von Liberty City erobern. Geballert wird dort natürlich auch. Dank des neuen, praktischen Fallschirms dürfen Sie sich aber auch öfter aus Ihrem Gefährt werfen und gen Boden schweben. In beiden Episoden begegnen Ihnen übrigens immer wieder Charaktere aus dem Hauptspiel.

PRO Es gibt viel zu tun!

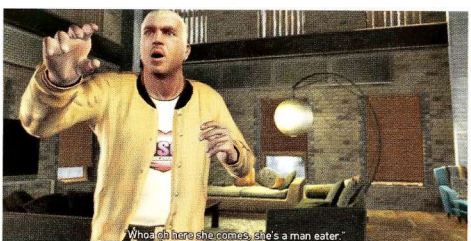
Die Missionen beider Episoden verdienen durchweg Lob. Kaum ein Auftrag nervt mit Langeweile, die Einsätze sind meist perfekt durchchoreografiert. Zwischensequenzen, brillant in Szene gesetzt, erklären, worum es geht, danach wird gerast, geballert, gerannt und geflucht. Toll: Wenn Sie eine Mission vermasseln, müssen Sie dank der neuen Zwischenspeicherpunkte nicht mehr den gesamten Auftrag von vorne beginnen. Und so mischen Sie feindliche Gangs auf, klauen Panzer oder fahrende Züge (!), befreien Knastbrüder oder erteilen einem aufmüpfigen Blogger eine Lektion.





Gewaltig: **Episodes** kennt in Sachen Action keine Zurückhaltung. In vielen Missionen legen Sie sich mit einer Übermacht an und sorgen für Chaos und Zerstörung.

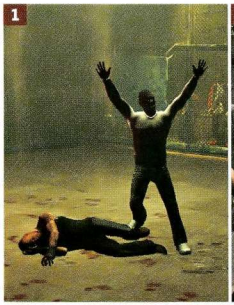
PRO Stadtleben



Super: Besonders **The Ballad of Gay Tony** überzeugt mit Charakteren, die denen des Hauptspiels in nichts nachstehen. Ganz großes Rockstar-Kino!

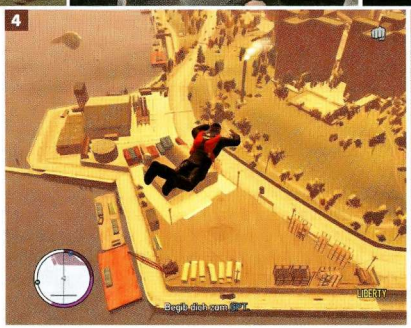
Episodes from Liberty City schafft es in beiden Episoden auf verblüffende Art, eine dichte Atmosphäre zu erzeugen, die gleichzeitig glaubhaft und dennoch hoffnungslos überzogen wirkt. **The Lost and Damned** gelingt sogar für kurze Momente der Brückenschlag zur Ernsthaftigkeit und konfrontiert den Spieler mit Johnnys drogensüchtiger und kaputter Freundin Ashley. Die Ballade des schwulen Tony nimmt sich dagegen an keiner Stelle ernst und attackiert das Zwerchfell der Spieler mit abgedrehten Charakteren wie Möchtegern-Gangster Yusuf Amir. Auch Brucie, Steroid-Clown aus **GTA 4**, und sein Bruder Morie haben Gastauftritte. Herrlich!

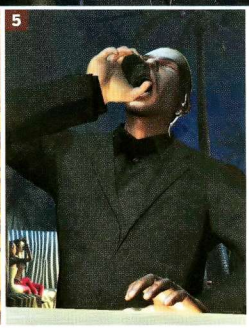
INFO Freizeit in Liberty City











Nebenbeschäftigungen sind die Würze in der **GTA**-Suppe. In **Episodes from Liberty City** packt Entwickler Rockstar noch einige Tätigkeiten dazu. Langweilig wird es in Liberty City niemals:

Saufen, boxen, zocken

The Ballad of Gay Tony lädt Sie dazu ein, Ihre Kraft in Käfigkämpfen zu messen (1), in Tonys Clubs mit den VIP-Gästen dicke Champagnerflaschen zu köpfen (3) oder sich einfach so einen hinter die Binde zu kippen (5). Ab und zu müssen Sie die Disko sogar selber managen und mit Knopf im Ohr Störenfriede vor die Tür setzen. Zur Entspannung geht es dann in der Stadt zum Base-Jumping (4). Kollege Johnny dagegen führt ein weniger aufregendes Leben. Im Haus seines Motorradklubs The Lost trifft er sich mit Kumpels zum Armdrücken (2) oder spielt Hi-Lo, ein simples aber süchtig machendes Kartenspiel. Außerdem bestreiten die Lost-Jungs Gang-Kriege, in denen Sie feindlichen Bikern die Hölle heiß machen. Wie gesagt: Langweilig wird es nie.

CONTRA Macken bei der Steuerung



Frustschleuder: Helikoptereinsätze sind bei **Gay Tony** häufig. Die Steuerung der fliegenden Waffen erweist sich aber als nicht optimal.

Meckern wir ein wenig: Prinzipiell gibt es an **Episodes from Liberty City** nicht viel auszusetzen, die ewig dauernde Installation mal außen vor gelassen. Doch die Steuerung von Johnny und Luis gestaltet sich als nicht optimal, wohlgemerkt bei Verwendung von Maus und Tastatur. Dank des Deckungssystems etwa kleben Sie zwar fömlich an schützenden Mauern oder Wänden, oft verreißt es dabei aber die Kamera und das Zielkreuz will nicht dorthin, wo Sie es gerne hätten. Dennoch gefielen uns die Gefechte mit der Maus im Vergleich zum Gamepad besser. Wer gezielt Gegner ausschalten will, hat mit dem Nager deutlich Vorteile.

Heli from Hell

Unangenehm wird die PC-Steuerung in **The Ballad of Gay Tony**. Hier steigen Sie ein ums andere Mal in Hubschrauber, um Verdächtige zu verfolgen oder Gegner mit Raketen und Bordgeschütz zu pulverisieren. Wer diese Aufträge mit Maus und Tastatur erledigen will, braucht viel Geduld und Übung. Leicht passiert es, dass die Maschine durch den Druck einer falschen Taste oder einer unruhigen Maushand ausbricht. Sparen Sie sich das Zähneknirschen und Haareraufen und greifen Sie zum Gamepad.



PS-Monster: Autofahren ist mit Maus und Tastatur kein Problem.

INFO Online-Dienste!

Auch das Add-on **Episodes from Liberty City** zwingt Spieler, diverse Online-Dienste laufen zu lassen: So müssen Sie Microsofts Games for Windows Live installieren, gefolgt vom Rockstar Social Club. Wenn Sie das Spiel starten, müssen Sie sich bei GFWL mit einem Profil anmelden. Zum normalen Spielen reicht ein Offline-Profil, bei dem Sie keine wichtigen Daten hinterlegen. Falls Sie sich allerdings online austoben wollen, müssen Sie ein entsprechendes Profil einrichten. Den Social Club dürfen Sie ebenfalls im Offline-Modus starten und somit ignorieren. Ein erster Patch ist übrigens schon erschienen.

INFO So spielt sich Episodes from Liberty City

Entwickler Rockstar hat mit Liberty City eine gigantische Stadt erschaffen, die viel zu schade ist, um darin einfach nur von A nach B zu fahren. Spieler werden in diesen riesigen Schmelztiegel geworfen und dürfen sich dort nach Herzenslust austoben. „Mach einfach mal", lautet die Devise. Ja, was denn? Wir sagen es Ihnen:

FAHREN



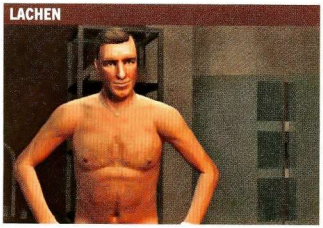
Fahren, und zwar mit allem, was Räder hat, macht den größten und wichtigsten Teil jedes **GTA**-Spiels aus. Als Rocker Johnny tun Sie das vorzugsweise auf dicken Chopper-Bikes, Luis greift zu schnellen Angeberkisten mit viel PS.

BALLERN



Das Waffenarsenal bei Episodes from Liberty City wurde leicht aufgestockt: Johnny etwa bekommt eine abgesägte Schrotflinte, Luis darf mit einer Schrotflinte und Explosivmunition selbst Polizeihelikopter in handliche Teile zerfetzen.

LACHEN



Typischer Rockstar-Humor: Nach minutenlanger, nichts enthüllender Zwischensequenz rutscht die Kamera am Ende doch noch einige Zentimeter tiefer. Solche Szenen finden Sie in **Episodes from Liberty City** zuhauf.

NEBENMISSIONEN ERLEDIGEN



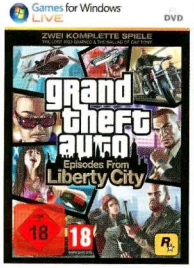
Zu tun gibt es immer etwas. Und wenn Sie mal keinen Bock auf die Story-Missionen haben, dann prügeln Sie sich in Gang-Kriegen, verticken Drogen mit alten Kumpels oder helfen der nervigen Exfreundin.

FREIZEIT GENIESSEN



In Liberty City haben Sie die nahezu totale Freiheit: Fernsehen, Tanzen, Trinken, Bowling, Billard, Sex (bezahlt oder unbezahlt), Auto- oder Motorradrennen, Fallschirmsprung – die Liste ist elend lang.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	16.04.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Uncut, Baby! Episodes ist für Erwachsene. Hier wird geflucht, gemordet, gefoltert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo 1,8 GHz/Athlon X2 64-CPU 2,4 GHz, 1,5 GB RAM, Nvidia 7900/X1900

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Fünf verschiedene Spielmodi und die gesamte Fläche von Liberty City: Hier balgen Sie sich mit über 30 Gleichgesinnten online. Dafür benötigen Sie aber einen Account.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	5

Robert meint



„Tolle Geschichten aus einer tollen Stadt"

Mein Vorurteil ▸ **GTA 4** war klasse. Rockstar versteht sein Handwerk. Da kann eigentlich nichts schiefgehen. Außer, mein Rechner ist nicht stark genug.

Zum Glück hat mein Computer durchgehalten, auch wenn **Episodes from Liberty City** sicherlich nicht das hardwarefreundlichste Spiel der Welt ist. Da ruckelt es schon mal hier und da. Mit entsprechenden Komponenten sieht das Spiel aber fantastisch aus. Egal, wichtiger sind eh Atmosphäre und Story. Hier hat sich Rockstar keine Fehler erlaubt und erzählt zwei wunderbar unterschiedliche Geschichten. Mir persönlich liegt die augenzwinkernde, vor Klischee triefende Struktur von **The Ballad of Gay Tony** mehr als die etwas düstere, thematisch eingeschränkt wirkende Story von **The Lost and Damned**. Andererseits ist es aber cooler, als Biker durch die Stadt zu brausen und fette Rockmusik zu hören. Das könnte ich den ganzen Tag lang tun.

Sebastian meint



„Wer hier nicht zuschlägt, ist selbst schuld!"

Mein Vorurteil ▸ Auf der Xbox 360 boten die beiden Add-ons zu **GTA 4** exzellente Unterhaltung. Wenn die Umsetzung stimmt, kann es nur gut werden.

The Lost and Damned und **The Ballad of Gay Tony** könnten unterschiedlicher kaum sein: Das eine düster und hart, das andere lustig und überdreht – so bekommt man jede Menge Abwechslung und Anreiz, Liberty City erneut zu erkunden. Für mich hat Rockstar hier die perfekte Mischung gefunden und die ineinander verwobenen Handlungsstränge sorgen immer wieder für Aha-Momente. Für diesen niedrigen Preis bekommen Sie also das volle Open-World-Brett.

Wertung

PRO
- Gleich zwei tolle GTA-Episoden
- Wunderbar überdrehte Charaktere
- Neue Waffen und Fahrzeuge
- Viel Neues zu entdecken
- Kaum langweilige Missionen
- Wiedersehen mit alten Bekannten
- Genialer Rockstar-Humor

CONTRA
- Schwammige PC-Steuerung
- Hardwarehungrig ohne Ende

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	85

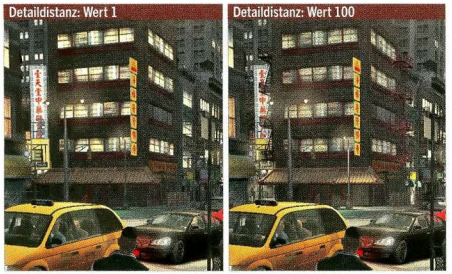
GTA: Episodes from Liberty City

Tuning-Tipps

Technisch bleibt bei den neuen **GTA**-Episoden das meiste beim Alten: Ohne leistungsstarken Spiele-PC geraten Ihre Abenteuer schnell ins Stocken.

Text: Frank Stöwer

Tuning-Tipp 1: Die Detaildistanz reduzieren



Beim Minimalwert werden entfernte Objekte mit weniger Details dargestellt (keine Feuerleiter) und die Beleuchtungsqualität (Zahl der Lichtquellen) sinkt. Dafür erhöht sich die Leistung um bis zu 24 Prozent.

Tuning-Tipp 2: Scheinwerferschatten ausschalten



Wenn Figuren im Licht von Scheinwerfern oder Laternen (siehe Markierung) einen Schatten werfen, sieht das auf jeden Fall realistisch aus. Wer allerdings darauf verzichtet, kann die Gesamtleistung um bis zu 19 Prozent steigern.

Weniger ist mehr – so läuft das Spiel flüssiger!*

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Videomodus: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Texturqualität: Niedrig statt Hoch	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Reflexionsauflösung: Aus statt Sehr hoch	5 Prozent	1 (21 auf 22 Fps)
Qualität Schatten: Aus statt Sehr hoch**	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Scheinwerferschatten: Aus statt Sehr hoch	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)
Sichtdistanz: 1 statt 50	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Detaildistanz: 1 statt 100	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Fahrzeugdichte: 1 statt 100	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)

* Gemessen mit C2D E6600, GTS 250 (1 Gigabyte), 4 Gigabyte RAM, Vista 64 SP2 ** Scheinwerferschatten automatisch aus

Auf die neuen Episoden aus Liberty City mussten PC-Besitzer wieder länger warten als die Konsolenspieler. Die verlängerte Entwicklungszeit hat Rockstar North nur teilweise genutzt, um die Technik aufzupolieren. Lediglich das Streaming hat man verbessert und die Speicherverwaltung überarbeitet. Von optischen Aufwertungen keine Spur. Nach wie vor verrichten zwei Engines in **Episodes from Liberty City** ihren Dienst: Die RAGE-Engine erledigt das Rendering und das Natural-Motions-Euphoria-Pendant übernimmt die Animation der NPCs sowie das Ragdoll-System. Diese Kombi zwingt bei voller Detailstufe sogar sehr rechenstarke Prozessoren in die Knie.

Mehr Kerne, mehr Leistung

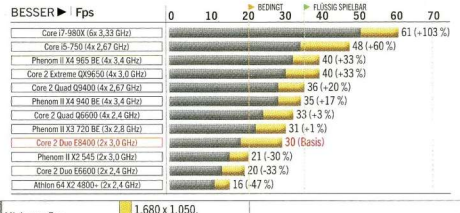
Wie beim Hauptspiel nutzt auch die RAGE-Engine in **Episodes from Liberty City** jeden zur Verfügung stehenden Prozessorkern, um die Gesamtleistung zu steigern. Das demonstriert beispielsweise der Core 2 Quad Q6600, der um 65 Prozent (13 Fps) schneller ist als sein Zweikern-Pendant, der Core 2 Duo E6600. Das technische Fundament ist auch in der Lage, eine höhere Megahertz-Leistung in mehr Performance umzusetzen. Das zeigt der Vergleich des Core 2 Duo E6600 mit dem Core 2 Duo E8400. Dank 600 Megahertz mehr Takt steigt bei Letztgenanntem die Bildwiederholrate um 50 Prozent.

Grafikleistung gefragt

Ein ruckelfreies Spielvergnügen ist allerdings nur möglich, wenn Sie Ihrer CPU mindestens 4 Gi-Byte Arbeitsspeicher (Windows XP/Vista/7) sowie eine leistungsstarke Grafikkarte zur Seite stellen. Wir empfehlen eine Geforce GTX 260-216/GTX 275 oder Radeon 4890/5830. Ein High-End-Modell ist nicht nötig, da nach wie vor keine Kantenglättung unterstützt wird. Wichtig ist, dass der 3D-Beschleuniger idealerweise über 1.024 Megabyte VRAM verfügt, da die Einstellungen der Grafikoptionen an die Menge des vorhandenen Grafikspeichers gekoppelt sind. Wenn Sie diese Gängelung umgehen wollen, laden Sie die Datei command.txt per BONUSCODE: 275N unter www.pcgameshardware.de herunter und entpacken diese in das Installationsverzeichnis, in dem sich die EFLC.exe-Datei befindet. Anschließend öffnen Sie die Datei und tragen unter -availablevidmem Folgendes ein: 3.0 bei einer Karte mit 512 Megabyte, 1.67 bei einen Modell mit 896 Megabyte und 1.5 bei einer 1-Gigabyte-Grafikkarte.

Die Gesamtleistung steigt mit der Anzahl der Kerne

GTA: The Ballad of Gay Tony (Version 1.1.0.0), Spielstand I Luv LC, maximale Details



System: Geforce GTX 480, P45/790 FX/1156/1366, 4 Gigabyte DDR2-800/1067/DDR3-1066/1333, Windows Vista x64 SP2, Geforce 197.41 (Qualität) **Bemerkungen:** Der Phenom II X4 kann seinen höheren Takt nicht ausspielen und liegt gleichauf mit dem C2E QX9650. Der Core i7-980X und der Core i5-750 führen das Feld an.

HARDCORE FÜR SCHRAUBER

PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

JETZT NOCH BESSER!



MINI-PCs: Tests und Eigenbau-Tipps auf 84 Seiten für nur € 5,99!

Heft jetzt online bestellen unter www.pcgh.de/go/heft



Im spaßigen Mehrspielermodus dreschen bis zu 64 Spieler aufeinander ein. Dabei geht es oft drunter und drüber, Sie fühlen sich aber immer „mittendrin".

Mount & Blade: Warband

Keine zarte Bande

Genre: Rollenspiel/Strategie | Entwickler: Taleworlds Entertainment | Hersteller: Deep Silver

Text: Christian Schlütter

Die Fortsetzung versucht es mit Mehrspielermodus und Detailverbesserungen.

Im Jahr 2008 machte das türkische Studio Taleworlds mit **Mount & Blade** zum ersten Mal von sich reden. Das Mittelalter-Abenteuer vermischte Rollenspiel und Strategie und hatte viele interessante Ansätze, scheiterte aber bei Spielerführung und Präsentation. Mit dem Nachfolger **Mount & Blade: Warband** macht Taleworlds jetzt einiges besser, aber immer noch nichts perfekt.

Wo bin ich denn hier?

Das Spielprinzip ist weitestgehend gleich geblieben. Zunächst basteln Sie sich einen Recken zusammen. Dafür stehen eine Menge Regler für das Aussehen sowie für die verschiedenen Fähigkeiten zur Verfügung. Danach wählen Sie noch, in welchem Land des Fantasy-Kontinents Calradia Sie starten wollen, und werden ohne weitere Erklärung auf eine schmucklose Übersichtskarte geworfen, auf der Ihre Spielfigur als kleiner Reiter repräsentiert wird. Auf dieser Karte klappern Sie Dörfer, Burgen und Hauptstädte ab, übernehmen Quests für Grafen und Sultane und werben Freiwillige an. Mit der Zeit wächst Ihre Gruppe immer weiter an, die Aufträge werden schwieriger, aber auch die Belohnungen und Ausrüstungsgegenstände werden besser. Der Spaß in dieser offenen Mach-dir-deine-Geschichte-doch-selbst-Spielwelt wird aber durch zahlreiche Punkte getrübt. So müssen Sie oft quer durch die halbe Spielwelt galoppieren, um endlich einen Adeligen zu finden, der eine Aufgabe für Sie hat. Für Botengänge wetzen Sie dann einem anderen hohen Herrn hinterher. Und wenn Sie dabei – gerade zu Beginn des Spiels – einer großen Banditengruppe zum Opfer fallen, wird es sehr schwer, wieder eine schlagkräftige Truppe aufzubauen. Für deutsche Spieler kommt noch ein weiteres Ärgernis hinzu. Das türkische Studio hat die Lokalisation nämlich anscheinend nur zur Hälfte geschafft. Immer wieder sind Wörter falsch übersetzt oder in Texten stehen englische Begriffe und Platzhalter.

Und? Was gibt's noch zu tun?

Weiteres Problem: Bald schon werden die Aufgaben eintönig und Sie wünschen sich, dass **Mount & Blade: Warband** eine Geschichte präsentiert, die das Spielideen-Gerüst zusammenhält. Immer wieder erledigen Sie die gleichen Aufträge, besuchen dieselben Orte, steigern dieselben Werte bei Ihrem Helden. Und dabei hat sich Taleworlds bemüht, auch Möglichkeiten abseits des Weges anzubieten. So dürfen Sie in der Fortsetzung jetzt um eine Braut werben und müssen dafür bei ihrem Vater in gutem Ruf stehen und dem holden Burgfräulein feine Gedichte vortragen können. Außerdem treiben Sie Lösegeld für Gefangene ein oder handeln mit Gütern wie Wein oder Flachs, für die das Spiel sogar ein eigenständiges Wirtschaftssystem generiert. Lange können diese Extras aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spielgeschehen nur dadurch interessant wird, dass Calradia und die sechs darin um Vorherrschaft kämpfenden Reiche ein dynamisches Eigenleben führen. Will heißen: Ständig ist irgendwo Krieg, Grenzdör-



Zusammen mit unseren Untergebenen und einer Gruppe Bauern haben wir Banditen in die Flucht geschlagen. Die Meute freut sich unbändig.



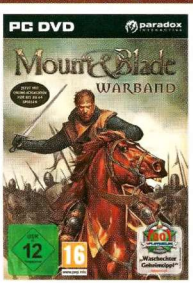
In einem abgelegenen Dorf hat sich dieser Mörder versteckt. Für einen Grafen stöbern wir den Unhold auf und lassen ihm seine Strafe zukommen.

fer werden geplündert und Hofintrigen gesponnen. Wenn Sie eine gewisse Stufe erreicht haben, dürfen Sie und Ihre Bande sogar selbst in große Auseinandersetzungen eingreifen. Im Kampf spielt **Warband** dann seine Trümpfe aus.

Spaß in der Masse

Aus leicht zu erlernenden, aber schwer zu meisternden Block- und Angriffsmanövern ergibt sich wahlweise in Ego- oder Third-Person-Ansicht ein glaubwürdiges und trotzdem spaßiges Abbild mittelalterlicher Kämpfe, bei denen Sie wirklich das Gefühl haben, an einer Schlacht teilzunehmen. Das zeigt sich besonders im neuen Mehrspielermodus, in dem bis zu 64 Spieler gegen- oder miteinander antreten. Neben typischen Deathmatch-Partien finden Sie hier zum Beispiel einen Eroberungsmodus, in dem Sie klobige Festungen einnehmen müssen. Ranglisten oder ein XP-System gibt es im Multiplayer-Part zwar nicht. Dafür bekommen Sie nach Siegen Kohle gutgeschrieben, die Sie vor jeder Partie für fettere Rüstungen oder schärfere Schwerter ausgeben dürfen. Trotz der extrem kantigen und matschigen Grafik kommt gerade in den Kämpfen Laune auf. Bald stören Sie sich nicht mehr daran, dass Ihre Spielfigur alle fünf Minuten ins Gras beißt und Freund schlecht von Feind zu unterscheiden ist. Stattdessen brennen Sie Ihren Widersachern einen Pfeil nach dem anderen auf den Pelz und klettern an provisorischen Leitern die Mauern der gegnerischen Burg empor. Da die Verkaufsversion schon die nötigen Patches enthält, sind die Server-Verbindungen stabil und Sie finden schnell eine Partie, bei der Sie mitspielen können.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	16.04.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Version wurde nicht geschnitten, aber schlecht lokalisiert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,1-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, 900 MB Festplattenspeicher, 128 MB Grafikspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf acht festen und vier zufallsgenerierten Karten bekriegen sich bis zu 64 Spieler in sieben verschiedenen Spielmodi. Es gibt sechs Fraktionen mit jeweils drei Klassen.

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7

Christian meint



„Auch beim zweiten Mal tut es weh!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war zwar ein interessantes Experiment, aber nicht wirklich ein Spiel. Zu verwirrend, zu öde, zu hässlich. Wird es besser?

Ich hatte gehofft, dass die Entwickler von Taleworlds ihr Spiel zugänglicher machen würden. Unter der größtenteils potthässlichen Grafik, dem minutenlangen Herumreiten auf der leeren Karte und der spartanischen Präsentation liegt nämlich nicht nur ein innovatives Kampfsystem, sondern eine dynamische Welt mit vielen guten Ideen. Leider wird wohl fast niemand sich durch die fies langen, öden Passagen quälen. Mein Tipp: Wenn der Einzelspieler-Modus Sie einmal nervt, legen Sie einfach ein paar flotte Internet-Partien ein und kehren dann quasi „erholt" in die offene Welt zurück. Im Ernst: Wenn ich mich durch ein Spiel quälen muss, um die guten Ansätze freizuschaufeln, kann etwas nicht stimmen. Bitte beim dritten Teil doch etwas mehr Mainstream, Taleworlds!

Christoph meint



„Das Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken!"

Mein Vorurteil ▸ Der Erstling hatte nette Ansätze. Wenn die Entwickler nun professioneller zu Werke gehen und was dazugelernt haben, wird's richtig fett.

Statt **Mount & Blade** sollte dieser Titel wohl besser **Mount & Blöd** heißen! Statt nach dem vielversprechenden ersten Teil nämlich gezielt Verbesserungen vorzunehmen und sich die Kritik zu Herzen zu nehmen, schlugen die Entwickler stur ein zweites Mal in dieselbe Kerbe. Klar, **Warband** bietet Detailverbesserungen und einen coolen Mehrspieler-Modus, aber noch immer verspielt der Titel durch den missratenen Einstieg unglaublich viel Potenzial.

Wertung

PRO
- Offene, glaubwürdige Spielwelt
- Viele Freiheiten
- Gutes, flüssiges Kampfsystem
- Spaßiger Mehrspielermodus

CONTRA
- Grottige Grafik
- Übersetzungsfehler in vielen Texten
- Lange, öde Passagen im Gameplay
- Keine Hintergrundgeschichte
- Spiel-Elemente wiederholen sich oft.

GRAFIK 6

SOUND 5

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	78



Diese zombifizierten Soldaten greifen den Spieler bevorzugt in Gruppen an und sind deshalb besonders gefährlich.

Unsere vom Computer gesteuerten Begleiter erweisen sich als nützlich und stechen einen brennenden Zombie nieder.

Necrovision 2: Lost Company

Ein Schuss in den Ofen

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Farm 51 | Hersteller: The Games Company

Text: Alexander Frank

Der Nachfolger eines durchschnittlichen Ego-Shooters ist … genauso durchschnittlich.

Hätten Medikamente in Spielen ähnliche Beipackzettel wie im echten Leben, würde sich der bekannte Spruch in seiner **Necrovision 2**-Version vermutlich folgendermaßen lesen: „Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie Ihren Arzt oder Apotheker!" Hier drehen die mit einem neuartigen chemischen Gemisch infizierten deutschen Soldaten nämlich durch und versuchen genau das: den Helden Doktor Jonas Zimmermann zu fressen. Doch der Arzt möchte den aggressiven Patienten mit allen Mitteln beweisen, dass er nicht schmeckt. Diese Mittel sind: Keulen, Schaufeln, Pistolen, Schrotflinten, Granaten, Maschinengewehre. Heilen lassen sich die Infizierten sowieso nicht mehr. Zimmermann verfügt zwar über ein Gegenmittel, muss es aber zur Burg Stern bringen – einer fiktiven Festung im Ersten Weltkrieg.

Armee der Finsternis

Die Handlung klingt wie aus einem billigen Horrorfilm. Doch auch die können unterhaltsam sein. Wie im Vorgänger (der übrigens ebenfalls im Ersten Weltkrieg spielt, allerdings zu einem späteren Zeitpunkt als Teil 2) hetzen die polnischen Entwickler The Farm 51 ganze Kleinarmeen von Widersachern auf den Spieler: Untote, Soldaten, Ghule, kleinwüchsige Ninjas oder geflügelte Dämonen. In den einzelnen Abschnitten wiederholen sich die Gegnertypen zwar öfter, als Sie Kugeln verschießen, für Action ist aber gesorgt. Ihr Hirn dürfen Sie dabei jedoch ruhig in den Stand-by-Modus schalten. Die Widersacher tun stets dasselbe: Dämonen werfen mit Feuerbällen, Ninja-Zwerge massakrieren Ihre Spielfigur mit ihren Messern und durchgedrehte Metzger hacken mit einem Beil auf Ihren Helden ein. Eine andere Taktik, als den Spieler zu verfolgen und ihn zu töten, beherrschen die Feinde nicht. Ein anderes Vorgehen ist aber auch Ihrerseits nicht nötig. Daher könnte man **Lost Company** im Grunde mit drei Dingen beschreiben: Schießen, Feuern und Ballern. Laufen und Nachladen zählen wir mal nicht dazu.

Kombinationsgabe

Die Entwickler haben sich jedoch um etwas Taktik bemüht. Wer spezielle Kombos ausführt, erhält vorübergehend mehr Feuerkraft und nimmt die Umgebung temporär in Zeitlupe wahr. Hierbei kann sich der Spieler jedoch mit normaler Geschwindigkeit bewegen, was ihm einen Vorteil gegenüber den Mini-Ninjas und Co. verschafft. Nette Abwechslung, die Widersacher in Zeitlupe herumfuchteln zu sehen, wirklich nötig ist es aber nicht. Zwei, drei Stellen im Spiel weisen zwar tatsächlich einen knackigen Schwierigkeitsgrad auf, das ist aber eher auf die mangelnde Balance denn auf beabsichtigte Design-Kunst zurückzuführen.

Mach einen Abflug!

Ebenso bemüht wirken die Levels, in denen man Dr. Zimmermann ausnahmsweise nicht aus der Ich-Sicht steuert. Zum einen wäre das der Flugzeug-Abschnitt – hier gleiten Sie mit einer Propellermaschine durch die Luft und holen Ihre Feinde vom Himmel. Diese Maschine reagiert auf jede Mausbewegung allergisch, etwas mehr Stabilität hätte der Steuerung nicht geschadet. In einer späteren Panzer-Mission lässt sich das Kettenfahrzeug hingegen sehr zäh kontrollieren und kommt nur mit der Geschwindigkeit einer dreibeinigen Schildkröte voran. Immerhin lockern diese Levels den sonst ziemlich geradlinigen Shooter etwas auf. Überhaupt wirkt **Necrovision 2** durchdachter, reifer und spannender als die halbwegs aktuellen Genre-Vertreter (man denke nur an das grottige **Painkiller: Resurrection**, das wir vor allem wegen der unzähligen Abstürze und Programmfehler in der Ausgabe 13/2009 mit 59 % abgestraft haben). Man kann das aber natürlich auch anders interpretieren: **Necrovision 2** ist das kleinere Übel unter den vergleichbaren Ego-Shootern. Ein großer Wurf ist das Spiel jedenfalls aus beiden Blinkwinkeln nicht.

Technik, die begeistert?

In technischer Hinsicht entlockt uns **Necrovision 2** allenfalls ein müdes Lächeln. Vor allem dann, wenn wir daran denken, dass ein iPhone gefühlt bessere Grafik darstellen kann, selbst im ausgeschalteten Zustand. Dafür läuft das Spiel aber auch auf Aldi-Rechnern von vorgestern und – das müssen wir fairerweise erwähnen – stellt erstaunlich große Levels dar. Für manche brauchten wir bis zu 40 Minuten. Insgesamt ballerten wir uns etwa sieben Stunden lang durch das Spiel. Einige nette Bonus-Levels mit kranken Aufgaben à la „Schieße 40 vom Himmel fallende Zombies ab" verlängern die brachiale Action um etwa eine halbe Stunde. Unsere Vermutung: Wer sich die abgedrehte, aber hirnlose Ballerei am Stück reinzieht, ist am Ende tatsächlich reif für den Arzt oder Apotheker.

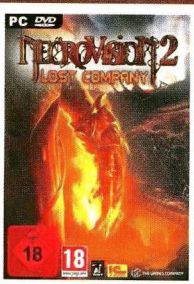


In diesem Bonus-Level holen Sie innerhalb einer vorgegebenen Zeit 50 Flugzeuge vom Himmel. Nicht besonders anspruchsvoll, aber immerhin etwas Abwechslung.



Die Boss-Gegner sehen ziemlich brachial aus. Dieser hier schlägt mit einem Riesenhammer nach uns. So etwas haben wir noch in keinem Spiel gesehen, ehrlich!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	30.04.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja. Blut und abgetrennte Körperteile fehlen. Erledigte Gegner lösen sich in Luft auf.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,4 GHz, 1 GB RAM (WinXP)/1,5 GB RAM (Vista), 256-MB-Grafikkarte, 8 GB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Folgende Modi stehen zur Verfügung: (Team-) Deathmatch, Bis zum letzten Mann, Nebelkammer, Artefakt erobern; zusätzlich einige Optionen, etwa „Medikits fallen lassen"

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	5

Alexander meint



„Für Spieler ohne große Erwartungen das Richtige"

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel wird bestimmt ein völlig hirnloser **Painkiller**-Klon. Und der Erste Weltkrieg als Szenario ist sicher öde.

Das Szenario ist austauschbar. Ob die Zombies nun vorm Hintergrund des Ersten Weltkriegs herumgurken oder einfach so, ist hier eigentlich schnuppe. Ganz so übel wie der aktuelle **Painkiller**-Teil ist **Necrovision 2** dann aber doch nicht. Immerhin bemühen sich die Macher um eine halbwegs brauchbare, wenn auch trashige Handlung. Dummerweise bietet das Spiel sonst absolut nichts Neues. Sogar die Flugzeug- und Panzer-Levels habe ich schon x-fach in anderen Spielen in einer wesentlich besseren Form bestritten. Ob der Ego-Shooter zum Abschalten ausreicht, kann ich nicht genau sagen, denn mir gingen die immergleichen Gegnerhorden innerhalb der einzelnen Levels so auf den Senkel, dass ich danach wieder was zum Abschalten gebraucht habe.

Marc meint



„Flottes und stumpfes Zombiemetzeln"

Mein Vorurteil ▸ Der neue Einzelspieler Zombie-Shooter, der mich spielerisch überzeugt, muss erst noch programmiert werden!

Mein Vorurteil hat sich bestätigt. Die Story ist so tiefgründig und packend wie die Infos auf einer Milchtüte und die Grafik ist angestaubt. Viel zu selten sorgen alternative Einsätze für Abwechslung. Dass das geht, zeigen der Geschützeinsatz aus dem Doppeldecker heraus oder die Möglichkeit, die Zeit zu verlangsamen, wenn Sie genügend Kombopunkte gesammelt haben. So ist **Necrovision 2** kein Hammer, aber dennoch ein passabler Shooter für zwischendurch geworden.

Wertung

PRO
- Große, interessante Levels
- Abgedrehte Gegner und Bossgegner
- Geheime Orte und Boni
- Freakige Handlung
- Brauchbare KI-Begleiter

CONTRA
- Chronische Munitionsknappheit
- Nach ersten Levels recht monoton
- Vorhersehbare Gegnerwellen
- Idiotensichere Rätsel

GRAFIK 6
SOUND 6
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	68



Darkest of Days setzt nicht auf Realismus. Hier kämpfen Sie zum Beispiel mit einer futuristischen Waffe gegen römische Legionäre.

Mit solchen blauen Blasen reisen die Agenten im Spiel durch die Zeit. Golden schimmernde Personen müssen Sie beschützen.

Darkest of Days

Zeitreiseführer

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Phantom EFX | Hersteller: The Games Company

Text: Christian Schlütter

Gefangen in der Zeitschleife – Phantom EFX' Shooter verschenkt zu viele Chancen.

Stellen Sie sich mal vor, Sie tingeln im Wilden Westen herum und geraten in die Schlacht von Little Bighorn. Leider haben Sie noch nicht genug Ballerspiele gespielt und sind deswegen im Umgang mit Waffen völlig unbedarft. Als die erstbeste Rothaut auf Sie zuspringt, um Ihnen den Skalp zu klauen, erscheint allerdings eine blaue Blase. Aus dem wabernden Gebilde entsteigt ein futuristisch aussehender Typ, der Sie in die Zukunft entführt und Ihnen eröffnet, dass Sie von nun an durch die Zeit reisen werden, um den verschwundenen Gründer der Zeitreise-Firma Kronotek wiederzufinden. Feiner Deal, oder? Denkt sich auch der Protagonist von **Darkest of Days**, des Erstlingswerks von Phantom EFX. Was er nicht weiß, ist, dass er in ein ziemliches Kuddelmuddel aus missratenen Gameplay-Ideen und Stroy-Unlogik hineingeraten ist.

Einmal durch die Zeit

Die Prämisse hört sich dabei eigentlich ganz gut an: In **Darkest of Days** reisen Sie in den Ersten und Zweiten Weltkrieg, in den Amerikanischen Bürgerkrieg und schließlich sogar bis ins alte Pompeji, dem gerade von einem Vulkanausbruch die Hölle heiß gemacht wird. In jeder Zeitschiene hantieren Sie mit historischen Waffen wie der Springfield-Muskete und nehmen an deftigen Massenschlachten teil. Blöd nur, dass man dem Titel an allen Ecken die Unerfahrenheit der Entwickler anmerkt. So ist schon das Leveldesign eine kleine Katastrophe. Die Schlachtfelder gaukeln Ihnen mehr Freiheit vor, als Sie eigentlich haben. Immer wieder stoßen Sie an unsichtbare Levelgrenzen oder müssen ein ganzes Stück zurückgehen, weil Sie an der falschen Seite eines Berges entlanggegangen sind und nicht einmal ansatzweise die Steigung hinauflaufen können. Dabei sind die Umgebungen selbst teilweise recht ansprechend gestaltet. Gerade Wasser- und Naturdarstellungen überzeugen. Bodentexturen und Feinde hingegen sehen matschig und einfallslos aus.

Neue Waffengeschäfte

Groß angepriesen haben die Entwickler auch ihre Waffen. Dummerweise haben sie neben den hübsch modellierten, museumsreifen Schießeisen auch das Nachladesystem einiger Konsolenspiele eingebaut, bei dem Sie im richtigen Moment klicken müssen, um den Nachladevorgang zu beschleunigen. Das nervt, weil die alten Wummen nach jedem einzelnen Schuss nachladen müssen und das Ganze auch noch elend lange dauert. Da hilft auch das notdürftig angeflanschte Upgrade-System für die Waffen nicht. So macht Ballern wenig Spaß. Das hat wohl auch Phantom EFX gemerkt. Am Ende fast jeder Mission drückt

man Ihnen nämlich eine futuristische Feuerspritze in die Hände, damit Sie die technologisch völlig unterlegenen Gegner (die dabei auch noch mit einer strunzdummen KI zu kämpfen haben) reihenweise ummähen können. Das wirkt lächerlich, gerade weil Ihnen im sonstigen Verlauf der langweiligen und unlogischen Story ständig eingetrichtert wird, dass Sie ja nicht den Lauf der Geschichte verändern dürfen.

Blaues Licht – leuchtet blau

So laufen Ihnen auf den Schlachtfeldern immer wieder bläulich leuchtende Nichtspielercharaktere über den Weg. Diese sind besonders wichtige Personen im Zeitfluss. Sie dürfen sie nicht töten, sondern müssen sie mit sogenannten Chasern außer Gefecht setzen. Wenn die Blaumänner aber von jemand anderem getötet werden, scheint das bei Kronotek niemanden zu jucken. Wieder eine interessante Idee, die im Spieldesign völlig versumpft. Gleiches passiert mit den historisch angehauchten Episoden des Spiels. Im Zweiten Weltkrieg werden Sie von den Nazis gefangen genommen und in ein KZ gebracht. Von Wärtern geschunden wandern Sie mit anderen Gefangenen in den Haftbereich. Nach nur wenigen Minuten lässt **Darkest of Days** diese bedrückende Szene aber zugunsten von noch mehr stumpfer Ballerei fallen. Damit doch noch irgendwie Abwechslung aufkommt, steckt Sie das Spiel immer wieder hinter Geschütze. Selbst eigentlich innovative Sequenzen wie die Reise in einem waffenbewehrten Zeppelin werden dabei aber so sehr in die Länge gezogen, dass daraus eine langweilige Schießbudenpartie wird.

Was bleibt vom Fest?

Zwischen all den Design-Fehlern verstecken sich aber innerhalb der gut 12 Stunden Spielzeit ein paar lustige Shooter-Passagen und eindrucksvolle Szenen, in denen Sie sich tatsächlich mitten in einer Kriegssituation mit hunderten Beteiligten wähnen. Die Musik bleibt dabei unauffällig. Die ordentliche Sprachausgabe ist nur auf Englisch verfügbar.

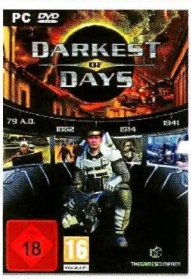


Eindrucksvolle Szenen wie diese in einem Nazi-Konzentrationslager reizt das Spiel leider nicht aus. Bald schon verfällt **Darkest of Days** wieder in Ballerei.



Bläulich leuchtende NPCs dürfen Sie nicht erschießen, weil das den Zeitfluss durcheinanderbringt. Jeder andere darf mit Ihnen aber tun, was er will. Unlogisch!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	26.02.2010
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine Hakenkreuze in der deutschen Version, einige Szenen geschnitten

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 8800 GS/Radeon HD 3850, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Darkest of Days besitzt keinen Mehrspielermodus. Es sei denn, Sie reisen in der Zeit zurück und spielen gleichzeitig mit Ihrem früheren Ich das Spiel. Verwirrt? Gut!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Christian meint



„Schade um die coolen Ideen. Zeitreise-Fail!"

Mein Vorurteil ▸ Ich verfolge das Projekt seit der Ankündigung. Phantom EFX hat einen Haufen guter Ideen. Hoffentlich setzen die das gut um.

Ich mag alles, was mit Zeitreisen zu tun hat. Inklusive des Ausflugs in das örtliche Irish Pub, bei dem ich gestern Abend glatte sechs Stunden verloren habe. Deswegen hatte ich mich sehr auf **Darkest of Days** gefreut. Leider verschenkt Phantom EFX fast alle Chancen, die dieses Projekt gehabt hätte. Die unverbrauchten Spielumgebungen verlieren ihren Reiz durch das schlechte Leveldesign und die historischen Waffen den ihren durch das nervige Nachladesystem und die Gewissheit, dass am Ende des Levels eh die Mega-Kanone wartet. Dass die Story von Unlogik geradezu durchlöchert ist, fällt da schon kaum mehr ins Gewicht. Vielleicht kann Phantom EFX ja mit einem zweiten Teil alles besser machen. Bitte!

Alexander meint



„Vor fünfzehn Jahren wäre das gut gewesen."

Mein Vorurteil ▸ Ich mag Geschichten über Zeitreisen. Aus dem Stoff kann man sehr viel rausholen. Leider versemmeln es die meisten Autoren.

Die Ansätze für eine gute und spannende Handlung sind vorhanden, allerdings verkommt **Darkest of Days** an vielen Stellen zu einer durchschnittlichen Baller-Orgie. Man möge zwar einwenden, dass Ego-Shooter bisher selten mit einer durchdachten Geschichte glänzen. Aber das ist ja so, als würde man behaupten, alle Fußballer wären minderbemittelt. Ich gebe zu, mir fällt gerade kein Gegenbeispiel ein. Dennoch hätte ich mehr Hirn erwartet. Bei beiden.

Wertung

PRO
- Interessante Spielumgebungen
- Viele gute Ideen

CONTRA
- Schlimmes Leveldesign
- Zu viele unsichtbare Levelgrenzen
- Nerviges Nachlade-Feature
- Schlechtes Waffengefühl
- Reichlich dumme KI
- Logikfehler in Story und Missionen
- Zu lange Geschützpassagen

GRAFIK 7
SOUND 6
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
59	--



Auf politische Korrektheit dürfen Sie in **Lead & Gold** keine Rücksicht nehmen – wer am Boden liegt, kann immer noch zurückschießen. Also nichts wie nachgeladen zum Gnadenschuss!

Lead & Gold: Gangs of the Wild West

Das wirbelt Staub auf!

Genre: Mehrspieler-Shooter | **Entwickler:** Fatshark | **Hersteller:** Paradox Entertainment

Text: Christoph Schuster

Mehrspieler-Action aus schwedischen Landen – eine Erfolgsformel?!

Wir glauben an eine höhere Gerechtigkeit und dementsprechend auch daran, dass es für miese, schleimige Lizenzspiel-Programmierer einen besonderen Platz in der Hölle gibt. Andererseits verdient jeder eine zweite Chance. Auch die Schweden von Fatshark! Die Väter der unsäglichen **Terminator: Salvation**-Versoftung nutzten besagte Chance dann auch. Nach der Pleite ihres Mutterstudios Grin begannen sie mit der Arbeit an **Lead & Gold**. Statt auf großes Spaghetti-Western-Pathos wie in **Call of Juarez: Bound in Blood** setzen die Geläuterten allerdings auf raue, flotte Mehrspieler-Gefechte. Im Endeffekt also **Battlefield** trifft **Winnetou**, bloß ohne Indianer!

Klassengesellschaft

Das genannte, ebenfalls aus Schweden stammende Vorbild **Battlefield** etablierte dabei unter anderem das Klassensystem im Genre. Mit dieser Konvention bricht auch **Lead & Gold** nicht. Vor jedem Neueinstieg wählen Sie aus vier Klassen: dem Revolverhelden, der Trapperin, dem Hilfssheriff und dem Sprengmeister. Ersterer lässt in bester Clint-Eastwood-Manier den Revolver glühen und eignet sich damit perfekt für den Nahkampf. Das direkte Gegenteil ist die Trapperin: Als klassischer Jäger stellen Sie in deren Rolle Bärenfallen auf und legen sich mit einem Scharfschützengewehr auf die Lauer. Als Grobmotoriker entpuppt sich dagegen der Sprengmeister: Per Schrotflinte pumpt er Feinde auf kurze Distanz aus den Stiefeln und wirft obendrein mit Dynamit um sich. Der Hilfssheriff schließlich macht aus aller guten Dinge vier und erweist sich mit seinem Repetiergewehr auf mittlere Distanz als beste Wahl. Schön: Die vier Klassen spielen sich recht unterschiedlich und wirken dennoch gut ausbalanciert. Falls Sie einen Medizinmann vermissen, können wir Sie übrigens beruhigen: Der ist nicht nötig, denn jeder Spielcharakter kann auf dem Schlachtfeld gestürzten Kameraden wieder auf die Beine helfen.

Traditionsbewusst

Obwohl die Entwickler betonen, keinen plumpen **Battlefield**-Klon im Wilden Westen zu fabrizieren, sind auch die Spielmodi größtenteils wohlbekannt. Traditionelle Vertreter wie Eroberung, Capture the Flag und Deathmatch warten auf schießwütige Cowboys und -girls. Unser Liebling war allerdings der Raubüberfall: Während eine Fraktion einen Goldschatz verteidigt, muss die andere Bande sich zuerst per TNT den Weg zum Tresor freisprengen und anschließend versuchen, unter feindlicher Gegenwehr möglichst viele Goldsäcke hinauszutragen. Gespielt werden grundsätzlich zwei Runden, jede Seite verkörpert also einmal Angreifer und einmal Verteidiger. Abwechslungsreich, passend, schlicht cool! Die guten Karten tun dann auch ein Übriges, um gelungene Wildwest-Stimmung aufkommen zu lassen. Definitiv eine feine Sache!



Dumm gelaufen: Wenige Meter, bevor wir mit dem Goldsack die rettende Zielzone erreichen, fängt uns ein gegnerischer Revolverheld ab. Mist!



Bitter: Erst latscht der Typ in unsere Falle und dann nehmen wir ihn auch noch in aller Seelenruhe aufs Korn, während er sich zu befreien versucht.

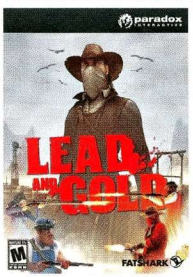
Reißt euch gefälligst zusammen!

Ähnlich gelungen kommt das innovative Alleinstellungsmerkmal von **Lead & Gold** daher: die Synergien. Selbige sollen aus campenden Ego-Schweinchen eine gemeinsam agierende Bande schweißen. In unmittelbarer Nähe von Mitspielern bekommt Ihr Alter Ego nämlich Boni zugesprochen, die sich je nach Klasse anders auswirken. Wer nicht als einsamer Wolf loszieht, sondern an der Seite von Sprengmeistern Richtung Feind marschiert, erleidet beispielsweise weniger Schaden pro Treffer, während begleitende Revolverhelden Ihre Zielgenauigkeit erhöhen. Eine nette Idee, doch in den flotten Gefechten kommt das kaum bewusst zum Einsatz. Also bitte ausbauen, Potenzial wäre nämlich da!

Der Mühe Lohn?

Damit sich die Schufterei letztendlich lohnt, entschädigt Sie **Lead & Gold** mit Erfahrungspunkten für gelungene Aktionen. In der Folge steigen Sie im Level auf. So was kennen und schätzen wir! Die Entwickler begingen allerdings den Fehler, Stufenaufstiege nicht permanent zu machen. Sie verlieren also Ihre Fortschritte nach jeder Partie und fangen immer wieder bei null an. Das erleichtert Neulingen zwar den Einstieg, gefällt uns Spiele-Göttern aber gar nicht. Im Gegensatz zur Konkurrenz fehlt der ganzen Chose dadurch nämlich echte Langzeitmotivation. Schade, denn mit einem fesselnden Rangsystem hätte dieser Titel einen noch besseren Eindruck hinterlassen. Darüber hinaus störte uns noch die geringe Spielerzahl: Bei maximal zehn Kombattanten wirken manche Karten ziemlich verlassen. Für gerade mal 15 Euro können Sie dennoch guten Gewissens einen auf John Wayne machen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	8. April 2010

SPRACHE/TEXT Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Dieser Westen ist noch wild und frei und dementsprechend auch ungekürzt!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,6 GHz; 2 GB RAM; Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein Koop-Modus für zwei Spieler, Trainings-Modus sowie derzeit fünf weitere Modi (Eroberung, Raubüberfall, Deathmatch, Pulverfass und Gier)

MAX. SPIELERANZAHL	1-10
SPIELMODI	--

Christoph meint



„Ein Mal Spaghetti Western, bitte!"

Mein Vorurteil ▸ Die Entwickler brachten bisher nicht allzu viel zustande, ich habe im Vorfeld nichts von dem Titel gehört – das kann eigentlich gar nix werden.

Trotz meiner Vorurteile meldete ich mich noch aus dem Urlaub für diesen Test. „Lieber halbgare Western-Ballereien, als dass am Ende irgendwelche Simulator- oder MMO-Kacke an mir hängen bleibt", dachte ich. Ein Schritt, den ich nicht bereut habe, denn **Lead & Gold** bereitete mir als Action- und Western-Fan entgegen meinen ersten Erwartungen eine Menge Freude. Bereits der Morricone-Tribut-Soundtrack im Hauptmenü sorgte für die richtige Stimmung, Optik und Gameplay schlossen sich wie von alleine an. Für einige Stunden hatte ich richtig Spaß! Dann verflog die Anfangs-Euphorie allerdings und kein motivierendes Rangsystem hielt mich bei der Stange. Zudem wirkten die Karten oft wie ausgestorben. Schade, denn ohne diese Kritikpunkte hätte mich **Lead & Gold** wirklich überzeugt!

Sascha meint



„Kurzweilig und überraschend gut"

Mein Vorurteil ▸ **Counter-Strike** habe ich seit 2001 nicht mehr gespielt, weil's mir zu langweilig wurde, warum sollte ich also dasselbe mit Cowboys mögen?

In meiner Jugend, damals vor dem Krieg, haben wir Kinder Cowboy & Indianer gespielt, haben Winnetou im Fernsehen geschaut und Lederstrumpf-Bücher gelesen. Den Indiana Jones gab's auch noch. Heutzutage interessiert so was aber eigentlich niemanden mehr. Umso überraschter war ich, dass **Lead & Gold** trotz veralteter Technik echt Spaß macht. Die Partien sind kurzweilig, die Karten abwechslungsreich und die Klassen spielen sich erfrischend unterschiedlich. I like!

Wertung

PRO
- Tolle Wild-West-Atmosphäre
- Synergie-Effekte belohnen das Zusammenspiel.
- Relativ leichter Spieleinstieg
- Gute, flotte Karten
- Cooler Raubüberfall-Modus

CONTRA
- Kein permanentes Rangsystem
- Nur zehn Spieler pro Karte – zu wenig!
- Teilweise Lags, Verbindungsabbrüche
- Keine Ducken-Funktion

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	71



In der Kneipe führt Timothy viele Gespräche. Statt des Inventars werden dann am unteren Bildrand die Themen angezeigt.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.03.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 1,5 GHz CPU (2,5 GHz empfohlen), 512 MB RAM (1 GB empfohlen), Windows XP/Vista/7, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte, 4 GB freier Festplattenplatz

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mehrspieler? In einem Adventure? Schon klar ... Muhahahaaa. Nix gibt's!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Marc meint



„Story hui + Technik pfui = Durchschnitt"

Mein Vorurteil ▸ Oh, mein Gott! Nach **Black Mirror** brachte das Studio nur noch Gurken raus ...

Die Klasse seines Erstlingswerks **Black Mirror** konnte Entwickler Future Games auch mit **Alter Ego** nicht wieder erreichen. Dafür zieht mich das Spiel zu wenig in seinen Bann, ist zu steril, zu leicht und zu kurz. Schade.

Alter Ego

Männersache

Genre: Adventure | Entwickler: Future Games | Hersteller: BitComposer Games/Namco Bandai

Text: Marc Brehme

Ein spannendes Geheimnis. Zwei Kerle. Viele Rätsel.

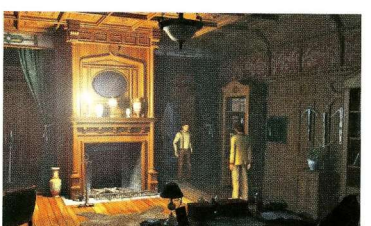
Die Reise des Kleinganoven Timothy Moore im Jahr 1894 endete nicht wie geplant in Amerika, sondern im englischen Städtchen Plymouth. Der blinde Schiffspassagier wurde geschnappt, flüchtete aber bei seiner Verhaftung durch einen beherzten Sprung ins Hafenbecken und tauchte in der Stadt unter. So weit die Vorgeschichte. Blöd, dass die Gesetzeshüter bei seiner Flucht sowieso gerade in heller Aufregung sind. Denn der plötzliche Tod eines gewissen Sir William sorgt nicht nur bei seiner Beerdigung für Aufruhr, sondern auch danach. Denn die Leiche des angeblichen Massenmörders wird aus der Friedhofsgruft gestohlen.

Ein Fall für zwei

Während Sie mit Tim durch die düsteren, aber mangels animierter Objekte auch etwas steril wirkenden Schauplätze streifen, versuchen Sie zunächst, Ihren alten Kumpel Brian zu treffen und doch noch irgendwie in die Neue Welt aufzubrechen. Später im Spiel übernehmen Sie abwechselnd auch die Rolle von Detective Briscol, der in Sir Williams Fall ermittelt. Sobald sich die Wege beider Figuren kreuzen, wiederholen sich auch einige Schauplätze. Die Rätsel sind klassisch und recht einfach. Die Lösung liegt meist in den teils langatmigen Gesprächen oder dem Kombinieren von Gegenständen.

Leider will im Spiel trotz der spannenden morbiden Atmosphäre, die die Bilder schaffen, keine echte Gruselstimmung aufkommen. Sogar eine bildschirmfüllende Leiche mit blutiger Halswunde schockte uns nicht. Das Spiel lebt eher von der Story sowie den Kanten und der passenden Vertonung der beiden Hauptdarsteller. Es verschenkt aber viel Potenzial, da es mangels Soundeffekten und Musik nicht in der Lage ist, einen fesselnden Spannungsbogen aufzubauen. Und wenn Sie glauben, nun ginge es endlich mal richtig los, flimmert plötzlich der nur mäßig befriedigende Abspann über den Bildschirm.


Als Detective Bristol stellen wir auf dem Friedhof nach, wie ein Reporter dort eine Leiche fotografiert haben will.


Die Ganoven Timothy (rechts) und Brian brechen bei einem alten, reichen Mann ein und knacken den Wandtresor.

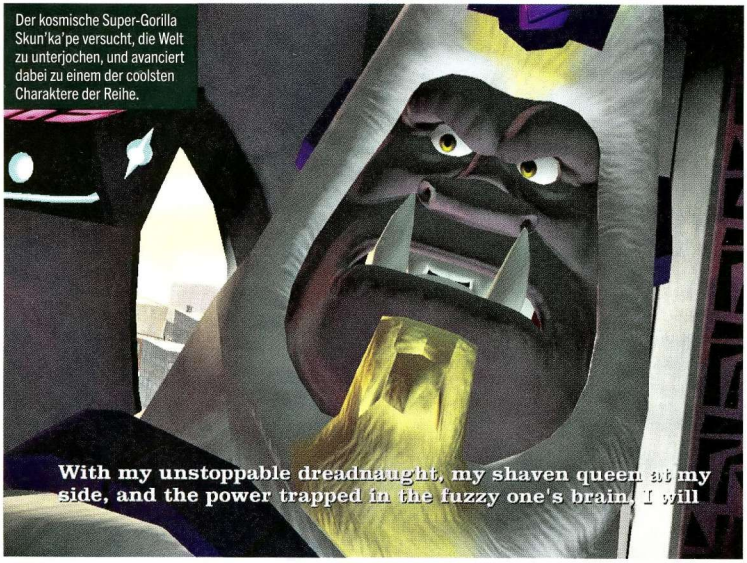
Wertung

PRO
- Spannende Geschichte aus zwei Perspektiven
- Schaurig-schöne Schauplätze
- Passende düstere Atmosphäre ...

CONTRA
- ... die aber nie echt gruselig wird
- Für Profis deutlich zu leicht

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--



Der kosmische Super-Gorilla Skun'ka'pe versucht, die Welt zu unterjochen, und avanciert dabei zu einem der coolsten Charaktere der Reihe.

Sam & Max: Season 3, Episode 1: The Penal Zone

Dich laust der Affe

Genre: Adventure | Entwickler: Telltale Games | Hersteller: Telltale Games

Text: Christoph Schuster

Ring frei für Runde 3 – Hund und Hase melden sich zurück!

Ein Spieletitel ist im Optimalfall kurz und knackig, aber auch eigenständig genug, um Verwechslungen zu vermeiden. Zumindest die zweite Voraussetzung erfüllt **Sam & Max: The Devil's Playhouse, Episode 1: The Penal Zone**. Doch das tierische, urkomische Detektiv-Duo hat in seiner dritten Staffel mehr zu bieten als nur einen langen Titel. Cooles Rätseldesign beispielsweise. Der Dank dafür gebührt Max' neuen übernatürlichen Begabungen. Der neurotische Hase kann nämlich in die Zukunft sehen, per Spezial-Kaugummi beliebige Formen annehmen und sich mittels Telefon teleportieren, was zu einigen herrlichen Kopfnüssen führt. Nichtphysischer Natur, versteht sich. Diese frischen Fähigkeiten benötigen Sie auch dringend, schließlich konfrontiert Sie die erste Episode mit der Invasion des galaktischen Super-Gorillas Skun'ka'pe. Die Geschichte entwickelt sich später rund um mächtige Artefakte, mystische Kulte, das Manipulieren der Zukunft und ein sympathisches, vertrocknetes Alienhirn. Klingt bekloppt? Und das ist auch gut so! Die Entwickler heben sich allerdings eine Menge Schabernack für zukünftige Folgen auf: Nach dem Hammerstart flimmert abseits der gewohnt witzigen Dialoge eher durchschnittliche Kost über Ihren Monitor. Erst gegen Ende lässt **The Penal Zone** noch mal kräftig die Muskeln spielen. Was bleibt, ist ein guter Einstand, ein Appetithappen, der Lust auf eine herrlich abgefahrene, dritte Staffel weckt. Unlustig finden wir da nur die Preispolitik des Herstellers. Telltale vertickt für den PC nämlich bis dato lediglich das Gesamtpaket. Den Preis auf einmal bezahlen, aber das Spiel nur stückchenweise bekommen? So haben wir nicht gewettet!



Sobald Sie die Kontrolle über Max übernehmen, wechselt das Spiel in dessen Ego-Ansicht. Der Blick durch die Augen des Hasen offenbart … Merkwürdiges.

Infos zum Spiel

PREIS Ca. € 35,- (für alle fünf Episoden)
USK-FREIGABE Noch nicht geprüft
TERMIN 15.04.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine Ahnung. Derzeit gibt es nämlich nur eine englische Variante.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz, 1 GB RAM, Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie spielen zwar zwei Protagonisten, bleiben aber das ganze Spiel über alleine – verrückt, oder? Persönlichkeitsspaltung galore!

MAX. SPIELERANZAHL --
SPIELMODI --

Christoph meint



„Noch kein Festmahl, aber ein feiner Appetithappen!"

Mein Vorurteil ▸ Schon die dritte Staffel in so kurzer Zeit? Langsam nutzt sich das sicher ab.

Die erste Episode verspricht fantastische Ideen und genial bekloppte Situationen. Erfüllen kann sie all das jedoch selten. So cool ich **The Penal Zone** auch fand, ich würde es erst kaufen, wenn alle Folgen erschienen sind.

Wertung

PRO
- Herrliche abgedrehte Charaktere
- Schön verrückter Humor
- Ordentliche Rätsel
- Abwechslung durch Psycho-Skills

CONTRA
- Keine Hotspot-Anzeige
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	--



Die grotesken Szenen im Speisesaal des Bahnhofs bieten einen düster-bizarren Anblick.

Die verschwundene, heute elfjährige Amy Haven erscheint Ihnen nicht nur als Geist, sondern ruft Sie sogar an.

Dark Fall: Lost Souls

Geistig verirrt

Genre: Adventure | Entwickler: Darkling Room | Hersteller: Iceberg Interactive

Text: Marc Brehme

Jonathan Boakes' neues Abenteuer zerrt an Ihren Nerven.

Fünf Jahre sind vergangen, seit die kleine Amy verschwand. Doch der Fall lässt den damals erfolglos ermittelnden und daraufhin vom Dienst suspendierten Inspektor nicht los. Im dritten Teil der **Dark Fall**-Saga suchen Sie erneut nach dem Mädchen.

Stadtrundgang

In Ego-Sicht klicken Sie sich durch das Städtchen Dowerton. Gegenstände können Sie per Mausklick ins Inventar aufnehmen oder mit ihnen interagieren, beispielsweise um Schalter zu benutzen oder Kartons zu bewegen. Anfangs sind Sie noch allein unterwegs, doch bald treffen Sie auf Geister, die Ihnen einmal Türen versperren, dann wieder Hinweise geben oder sogar mit Ihnen reden – etwa Amy oder deren Mutter. Die Schauplätze, die Sie besuchen, sind hübsch und gruselig in Szene gesetzt. Stimmungsvolle Beleuchtung, ein gelungenes Spiel von Licht und Schatten, flackernde Glühlampen und verrottete Einrichtungsgegenstände zeugen von der Detailverliebtheit der Entwickler.



Auf diesem Tisch öffnen Sie mittels einer Mauswegungsaufgabe den kleinen Sarg und montieren zuvor gefundene Beine an die gruselige Puppe.

Das sollte dir zu denken geben!

Statt der sonst üblichen Gegenstandkombinationsorgie bei Genrekollegen finden Sie bei **Lost Souls** knifflige Rätsel der alten Schule vor. Sie müssen alle Hinweise genau studieren, um weiterzukommen. Um das Notsignal für die Gleise am Bahnhof zu schalten, bringen Sie etwa die Stationsnummer und die Regionszugehörigkeit von Dowerton in Erfahrung und finden schließlich ein Buch mit einem Kästchencode, den Sie entschlüsseln und dann an einer Schalttafel eingeben. **Lost Souls** schafft es, die Spannung während der 20 Spielstunden (hoher Schwierigkeitsgrad) durch subtilen Horror stetig zu steigern. Allerdings leidet der Spielspaß unter der teils störrischen Bedienung und den nur mittelmäßigen Sprechern.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	09.04.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,4-GHz-CPU, 512 MB RAM (1 GB für Vista), DX9-Grafikkarte (128 MB), WinXP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auch in diesem Adventure sind Sie mal wieder auf sich allein gestellt.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Marc meint



„Gruselige Atmo und eine ebensolche Bedienung"

Mein Vorurteil ▸ Wer braucht denn heute noch First-Person-Adventures?

Das altmodische, aber gelungene Rätseldesign verlangt weniger nach Kombinationslogik als nach Zettel und Stift. Grafisch ist das Spiel nur Mittelmaß, aber die stete Präsenz der dichten Soundkulisse sorgt für Gänsehaut.

Wertung

PRO
- Schöne, beklemmende Atmosphäre
- Gespenstisch-düsterer Soundtrack
- Relativ lange Spielzeit
- Zwei Schwierigkeitsgrade

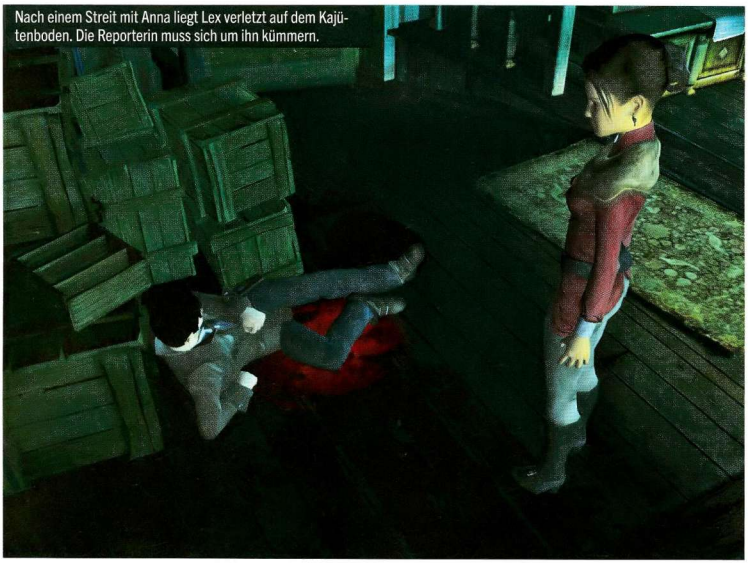
CONTRA
- Bescheidene Sprachausgabe
- Zähe, teils hakelige Steuerung

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--



Nach einem Streit mit Anna liegt Lex verletzt auf dem Kajütenboden. Die Reporterin muss sich um ihn kümmern.

Black Sails: Das Geisterschiff

Echter Meerwert

Genre: Adventure | Entwickler: Deck13 | Hersteller: Astragon

Text: Alexander Frank

Bei diesem Schiffbruch-Abenteuer ist die Länge zweitrangig.

Als ihr Schiff im Ozean sinkt, können sich die Passagiere Anna und Lex retten – und zwar auf einen anderen in der Nähe treibenden Frachter. Sie klettern durch das offene Kajütenfenster in die Räume des Kapitäns. Doch auf Hilfe der Mannschaft können die beiden nicht zählen, denn das Schiff treibt scheinbar verlassen durch das Gewässer. Aber nur *scheinbar* …

Mädchensache

Der Spieler steuert Anna in typischer Adventure-Manier mit Mausklicks. Annas Mitgestrandeter Lex ist der Dame keine große Hilfe, landet er doch nach einem Streit mit ihr (kurz nach Spielstart) blutend auf dem Boden. Deshalb muss Anna ihn versorgen und sucht das Schiff nach Desinfektions- und Verbandszeug ab. Bei ihrer Suche findet sie Hinweise der ehemaligen Mannschaft – hauptsächlich Briefe und Tagebucheinträge – auf ein geheimnisvolles Mädchen namens Fiona. Jene Fiona steuern Sie zwar auch, nachdem Anna an einer bestimmten Stelle in Ohnmacht fällt, allerdings bleibt zunächst unklar, welche Rolle das siebenjährige Kind spielt und was die Besatzung mit ihm vorhatte. Mehr können wir von der Handlung nicht verraten, denn **Black Sails** ist ohnehin sehr kurz – nach rund vier Stunden haben Sie das Geheimnis des Geisterschiffs gelöst. Der Weg bis dahin ist teilweise zu einfach, der Schwierigkeitsgrad der Rätsel eignet sich fast durchgehend für Anfänger. Doch der Plot, das völlig unvorhersehbare Ende und schlussendlich der Preis von nur 30 Euro machen **Das Geisterschiff** zu einer Empfehlung. Und Vorsicht: Das Ende des Spiels wird mit hoher Wahrscheinlichkeit mit Ihren Gefühlen spielen. Zumindest mit unseren tat es das …



Fiona, das Mädchen auf dem Geisterschiff, zieht mit ganzer Kraft an einem Hebel. Die Geschichte des Kindes offenbart sich erst im Abspann von **Black Sails**.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,–
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	22.04.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Wer will, kann es aber mit einer Schere nachholen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,5 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 500 MB HD, Windows XP SP2

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wir hätten uns zwar „Deathmatch" und „Capture the Flag" gewünscht, das Spiel bietet aber leider keine Mehrspielermodi.

MAX. SPIELERANZAHL	–
SPIELMODI	–

Alexander meint



„Trotz seiner Kürze erstaunlich packend"

Mein Vorurteil ▸ Dieses Low-Budget-Adventure ist bestimmt nett, mehr aber nicht.

Die Rätsel sind zwar recht anspruchslos, aber gegen Ende des Spiels saß ich minutenlang mit offenem Mund da. Nein, das war kein Krampf beim Gähnen, vielmehr hat mich die krasse Wendung sehr überrascht. Wow!

Wertung

PRO
- Ergreifende Geschichte
- Interessante Hauptcharaktere
- Komfortable Bedienung

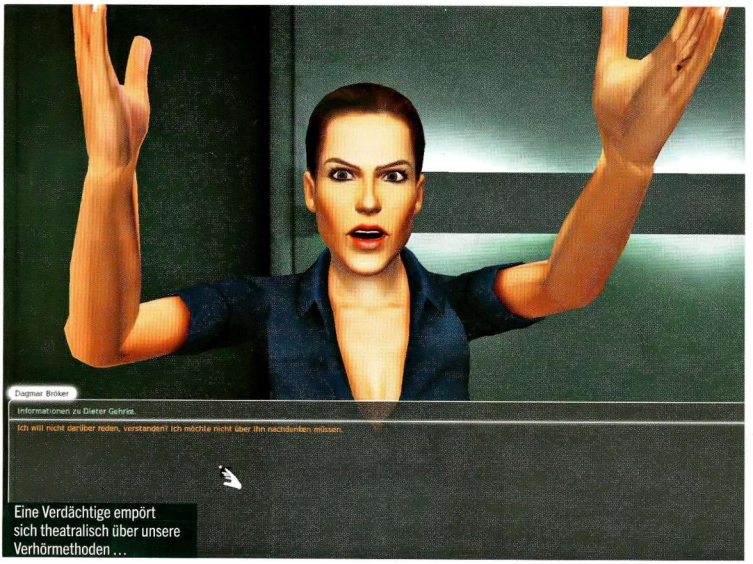
CONTRA
- Nur ein Ort des Geschehens
- Teils anspruchslose Rätsel
- Wenig Interaktion

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--



Eine Verdächtige empört sich theatralisch über unsere Verhörmethoden ...

K11: Kommissare im Einsatz

Bullengrütze

Genre: Adventure | Entwickler: Sproing Interactive Media | Hersteller: Seven One Intermedia

Text: Alexander Frank

Ein Mordsspaß für die ganze Familie ... ist das hier nicht.

Die namensgebende Sat.1-Pseudo-Doku zählt bereits acht Staffeln. Und da heutzutage jeder halbwegs quotenbringende TV-Müll sein eigenes Spiel bekommt, gibt's **K11** jetzt auch für den heimischen Rechner. Eins vorweg: Die Altersfreigabe „Ab 12 Jahren" ist bei diesem Spiel nicht nur eine Unter-, sondern scheinbar auch eine Obergrenze. Denn kein einziger Ermittlungsvorgang in den insgesamt fünf Kriminalfällen fordert auch nur annähernd die Gehirnzellen eines Erwachsenen.

Kurz, aber schmerzlos

Für die besagten Zwölfjährigen ist das Adventure aber durchaus in Ordnung. Der Spieler ermittelt unter der Leitung der beiden Serienkommissare Alexandra Rietz und Michael Naseband. Die beiden geben Tipps und fassen den bisherigen Ermittlungsfortschritt zusammen. Der Spieler hingegen sichert an den Tatorten Spuren (aus der Ich-Sicht) und wertet sie aus. Jene Tatorte sind zwar meistens nicht geräumiger als eine Studenten- oder Hartz-IV-Bruchbude, dafür kommt man aber auch recht zügig voran. Beispiel: Im Kämmerlein eines vergifteten Pfarrers stellt der Spieler fest, dass Dinge wie das Kruzifix fehlen. Also werden die entsprechenden Stellen fotografiert. Pralinen von Pfarrers Schreibtisch werden im Labor auf Gift untersucht. Anschließend befragt der Spieler Zeugen wie die Haushälterin und übt auf sie in Multiple-Choice-Dialogen Druck aus. An einigen Stellen ist die Beweisführung löchriger als Schweizer Käse, das hält die beiden Vorgesetzten Ihrer Spielfigur aber nicht von einer Anklageerhebung ab. Fazit: Wer die Arbeit der Polizei bisher nicht zu schätzen wusste, wird es nach diesem Spiel noch weniger tun.


Die Garage sieht (wie jeder andere Tatort) nicht besonders detailliert aus.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	12.04.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Bis auf gelegentliche Blutspuren gibt es hier aber auch kaum etwas Brutales.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,6 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 2,5 GB HD, Windows XP SP3

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine. Aber wenn Sie möchten, schnappen Sie sich einen Kumpel und werfen Sie sich die Spiel-DVD gegenseitig als Frisbee zu.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Alexander meint



„Damit kann man seine nervigen Blagen beschäftigen."

Mein Vorurteil ▸ Pseudo-Dokus kommen aus der Hölle! Deren PC-Spielumsetzungen ebenfalls!

Ich dachte ja, dass **K11** unsere Rubrik „Schrott des Monats" füllen würde. Doch so schlecht war das Spiel am Ende gar nicht. Zumindest Schulkinder werden hiermit für drei bis vier Stunden beschäftigt.

Wertung

PRO
- Einige Fälle überschneiden sich und entwickeln sich weiter.

CONTRA
- Sehr anspruchslose Aufgaben
- Monotoner Spielverlauf
- Altbackene Grafik
- Semiprofessionelle Vertonung

GRAFIK 5
SOUND 6
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	--

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End PC Manufaktur!

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

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger*

PERFORMANCE Liquid E5300@3.4 GTS 250



- Intel Pentium Dual E5300
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 3.4 GHz OC
- 2048MB DDR2 800 Ram
- 512 MB nVidia GTS 250
- 500 GB Samsung HDD

- Asus P5N-D SLI mit nVidia nForce 750 Chipsatz
- Intel Pentium Dual Core E5300 @ 3.4 GHz
- Corsair Cooling Hydro H50 Wasserkühlung
- 2048MB DDR2-800 Samsung Kit
- 500 GB Samsung SATA II 16 Cache
- 512MB nVidia GeForce GTS250
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW

599.95
oder 36x 19,30 € 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

729.95
oder 36x 22,50 € 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

839.95
oder 36x 25,70 € mtl.*

PERFORMANCE Liquid i5-750@3.4 5830



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 3.4 GHz OC
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5830
- 500 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55A-UD4 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel Core I5-750 4x 2.66 GHz @ 3.4GHz
- Corsair Cooling Hydro H50 Wasserkühlung
- 4096MB DDR3-1333 Corsair Kit
- 500GB Samsung SATA II 16MB Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5830
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

999.95
oder 36x 32,20 € mtl.*

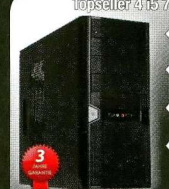
COMBAT READY!

- 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 GTX470 4GB 1TB Neu



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1280 MB nVidia GTX 470
- 1000 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Corsair KIT
- 1280MB nVidia GeForce GTX 470
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x LG DVDRW

999.95
oder 36x 34,80 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming powered by XFX i7 920@3.8



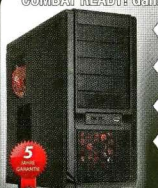
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 3.8 GHz OC
- 1024MB XFX Radeon 5870
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 850W XFX 80+ Netzteil

- 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.

1479.95
oder 36x 43,50 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming i7-920 GTX 480 6GB 1.0TB



- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1536MB nVidia GTX 480
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-960 4x 3.2 GHz
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1536MB nVidia GeForce GTX480
- 1000 GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW

1539.96
oder 36x 46,70 € mtl.*

COMBAT PERFORMANCE Liquid i7-860@4.1 5870



- Intel® Core™ i7 Processor I7-860
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.1 GHz OC
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon HD5870
- 1500 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-P55A-UD6 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-860 @ 4.1GHz Watercooled
- 6144 MB DDR3-1333 Corsair KIT
- 1024MB ATI Radeon 5870 Wassergekühlt
- 1500GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 900W be quiet! 80Plus
- 22x DVDRW Laufwerk
- Wasserkühlung CPU+VGA

2199.95
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!

Releases

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Mai 2010			
Achtung Panzer: Kharkov 1943	Strategie	dtp	7. Mai
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	28. Mai
Blur	Rennspiel	Activision	28. Mai
Demolition Company	Simulation	astragon Software	27. Mai
Hinterland: Das neue Königreich	Aufbau-Strategie	The Games Company	14. Mai
Pole Position 2010	Rennspiel	Kalypso Media	27. Mai
Pure Football	Sportspiel	Ubisoft	27. Mai
Rig 'n' Roll	Simulation	rondomedia	19. Mai
SBK X	Rennspiel	Black Bean	28. Mai
Split/Second: Velocity	Rennspiel	Disney Interactive Studios	20. Mai
Tropico 3: Absolute Power (Add-on)	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	12. Mai
Juni 2010			
Alchemia	Rollenspiel	dtp	25. Juni
BlazBlue: Calamity Trigger	Beat 'em Up	Headup Games	17. Juni
Darksiders	Action	THQ	22. Juni
Die Sims 3: Traumkarrieren (Add-on)	Simulation	Electronic Arts	3. Juni
FIFA Online	Sportspiel	Electronic Arts	Juni
LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	29. Juni
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	Ubisoft	Juni
RUSE	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	2. Juni
Singularity	Ego-Shooter	Activision Blizzard	25. Juni
Sniper: Ghost Warrior	Ego-Shooter	City Interactive	Juni
Transformers: War for Cybertron	Action	Activision Blizzard	25. Juni
Juli 2010			
Lionheart: King's Crusade	Strategie	Paradox Interactive	1. Juli
Toy Story 3: Das Videospiel	Action-Adventure	Disney Interactive Studios	15. Juli
Außerdem im 3. Quartal 2010			
Blacklight: Tango Down	Ego-Shooter	Zombie Studios	3. Quartal
Sid Meier's Civilization 5	Aufbau-Strategie	2K Games	3. Quartal
Dead Rising 2	Action	Capcom	3. September
Disciples 3: Renaissance	Runden-Strategie	Kalypso Media	3. Quartal
F1 2010	Rennspiel	Codemasters	September
Jekyll & Hyde	Rollenspiel	bitComposer Games	3. Quartal
Kane & Lynch 2: Dog Days	Action	Eidos	27. August
Mafia 2	Action-Adventure	2K Games	27. August
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (Special Edition)	Adventure	LucasArts	3. Quartal
Need for Speed World	Rennspiel	Electronic Arts	3. Quartal
Patrizier 4	Wirtschaftssim.	Kalypso Media	3. Quartal
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	September
Tour de France Saison 2010	Rennspiel	Focus Home Interactive	3. Quartal
Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	3. Quartal
Im 4. Quartal 2010			
Brink	Ego-Shooter	Bethesda Softworks	4. Quartal
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Dead Space 2	Action	Electronic Arts	4. Quartal
Fear 3	Ego-Shooter	Deep Silver	4. Quartal



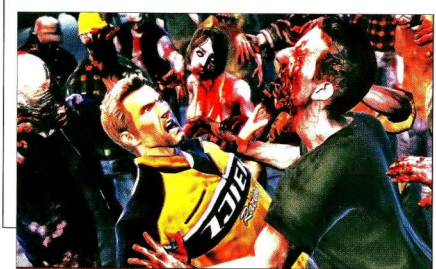
Darksiders

Seit Anfang des Jahres ist die Action-Überraschung für Konsolen erhältlich, Ende Juni kommen die PC-ler auf ihre Kosten. Sie steuern darin Krieg, einen Reiter der Apokalypse. Für die Entwicklung zeichnen die Macher von **Warhammer 40k: Online** verantwortlich.



Singularity

Wir haben lange nichts gehört von Activisions Ego-Shooter, in dem Sie die Zeit manipulieren. Auf der offiziellen Website prangt immer noch der Juni 2010 als Erscheinungstermin, mehrere Händler geben den 25. Juni an. Wir rechnen fest mit einer Verschiebung.



Dead Rising 2

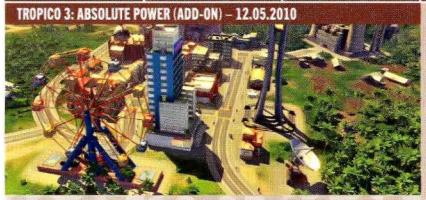
Noch dürfen wir Bilder zur Zombie-Metzelei abdrucken, nach der Veröffentlichung nicht mehr. Die Action wird so blutig, dass das Spiel von der USK garantiert keine Einstufung ab 18 Jahren erhalten wird. Den Versionen aus dem Ausland blüht eine Indizierung.

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
09.05.	10.05.	11.05.	12.05.	13.05.	14.05.	15.05.
16.05.	17.05.	18.05.	19.05.	20.05.	21.05.	22.05.
23.05.	24.05.	25.05.	26.05.	27.05.	28.05.	29.05.
30.05.	31.05.	01.06.	02.06.	03.06.	04.06.	05.06.
06.06.	07.06.	08.06.	09.06.	10.06.	11.06.	12.06.

TROPICO 3: ABSOLUTE POWER (ADD-ON) – 12.05.2010



Heute neu!
- Tropico 3: Absolute Power (Add-on)

Heute neu!
- Hinterland: Das neue Königreich

HINTERLAND – 15.05.



RIG 'N' ROLL – 19.05.2010



Heute neu!
- Rig 'n' Roll

Heute neu!
- Split/Second: Velocity

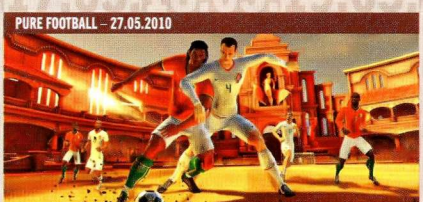
SPLIT/SECOND: VELOCITY – 20.05.2010



Java

Am 23. Mai 1995 stellte Sun Microsystems erstmalig die Programmiersprache Java vor. Darauf basierende Spiele sind heutzutage vor allem auf Handys sehr beliebt.

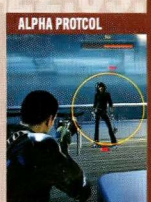
PURE FOOTBALL – 27.05.2010



Heute neu!
- Demolition Company
- Pole Position 2010
- Pure Football

Heute neu!
- Alpha Protocol
- Blur
- SBK X

ALPHA PROTCOL



RUSE – 02.06.2010



Heute neu!
- RUSE

Heute neu!
- Die Sims 3: Traumkarrieren (Add-on)

PC ACTION

PCA 7/2010
Für Abonnenten

Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 07/10 im Briefkasten liegen haben.

PC ACTION

PCA 7/2010
Im Laden

Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens.

DIE SIMS 3: TRAUMKARRIEREN (ADD-ON) – 03.06.2010

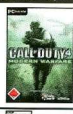


Top-Spiele

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele – müssen Sie haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)



1 **CoD 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 **GTA: Episodes from Liberty City**
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

4 **Portal**
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%

5 **Assassin's Creed 2**
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 88%

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.

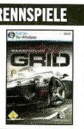
2 **Madden 08**
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

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%

FÜNF FORTSETZUNGEN, DIE SICHER KOMMEN

1 **Final Fantasy MDCLXVIII**
Entwickler: Square Enix
Vorraussichtliche Wertung: LXXXI%
Im Hause Square Enix nimmt man es halt mit dem Wort „final" nicht so ernst.

2 **World of Warcraft: Revenge of the Nerds**
Entwickler: Blizzard | Vorraus. Wertung: Schnarch

3 **FIFA 2086**
Entwickler: EA | Vorraus. Wertung: Nicht für PC

4 **Anno 1945**
Entwickler: Related Designs | Vorraus. Wertung: 90%

5 **Raumstations-Simulator 2169**
Entwickler: Rondomedia | Vorraus. Wertung: 12%

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. DIE SIEDLER 7

ENTWICKLER	Blue Byte	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	86%*

3. ASSASSIN'S CREED 2

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%

4. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	06/10
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	90%

5. COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

ENTWICKLER	EA Los Angeles	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	71%*

6. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%

7. DIE SIMS 3

ENTWICKLER	The Sims Studios	TEST IN	08/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%

8. COUNTER-STRIKE: SOURCE

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%*

9. ANNO 1404

ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	09/09
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	91%

10. DRAGON AGE: ORIGINS – AWAKENING

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	87%

[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. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY

ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	06/10
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	90%

4. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	94%

5. COUNTER-STRIKE: SOURCE

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%*

6. GRAND THEFT AUTO 4

ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%

7. DRAGON AGE: ORIGINS

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%

8. BATMAN: ARKHAM ASYLUM

ENTWICKLER	Rocksteady Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Eidos	WERTUNG	91%

9. LEFT 4 DEAD 2

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*

10. MASS EFFECT 2

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY



Lange mussten wir warten, doch nun ist es endlich so weit: Die beiden tollen Episoden erscheinen auf dem heimischen PC. Klar, dass wir uns darauf stürzen.

ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	06/10
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	90%

2. DUNGEON KEEPER (WIEDER MAL CPS!)

ENTWICKLER	Bullfrog	TEST IN	07/97
HERSTELLER	Kingsoft	WERTUNG	80%

3. HEROES OF NEWERTH (BETA)

ENTWICKLER	S2 Games	TEST IN	-
HERSTELLER	S2 Games	WERTUNG	-

4. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*

5. FUSSBALL MANAGER 10

ENTWICKLER	Bright Future	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%*

* Mehrspieler

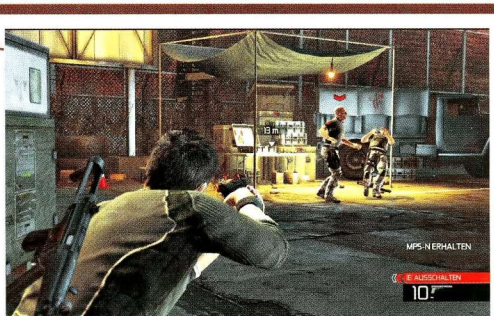
Mitmachen!

Endlich ist unser Lieblings-Fischer wieder zurück und wir müssen uns nicht mehr länger mit der dicken, heimischen Version abgeben. Und zur Feier des Tages verlosen wir 5x Splinter Cell: Conviction. Wir sind ja so nett!

Wie heißt der Held von **Splinter Cell: Conviction** mit Vornamen?
A) Wolfgang B) Sam C) Hector-Pascal

Schreiben Sie Ihre Lösung + **Ihr aktuelles Lieblingsspiel** per Mail an gewinnspiel@pcaction.de oder per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Div 2", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Schneller Finger: Dank des neuen „Mark & Execute"-Features schalten Sie Ihre Feinde in **Splinter Cell: Conviction** blitzschnell aus.

Top-Entwickler

Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

Rockstar North

Gegründet: 1988 | Firmensitz: Edinburgh, Schottl. | Website: rockstarnorth.com

Die Macher von **Grand Theft Auto**!

Text: Manfred Reichl



Mit **GTA 3** gelang Rockstar North der große Durchbruch. Die Spieler lieben es seitdem, in offenen Spielwelten so richtig schön die Sau rauszulassen.

Die Gründung des Studios erfolgte bereits 1988 unter dem Namen DMA Design. Nur zwei Jahre später setzten die Schotten mit dem Puzzle-Spiel **Lemmings** eine erste Duftmarke. 1997 erschuf man die Gangster-Serie **Grand Theft Auto**. Darin durfte sich der Spieler in einem Stadtgebiet frei umherbewegen und als Krimineller verschiedene Aufträge annehmen. Der zweite Teil erschien 1999 und zeigte das Geschehen wie der Vorgänger aus der Vogelperspektive. Mit **Grand Theft Auto 3** revolutionierte DMA Design 2001 die Welt der Videospiele. Am Spielkonzept der beiden ersten Teile hatte sich zwar nichts geändert, erstmals durfte der Spieler das Geschehen aber in der 3D-Perspektive betrachten und in eine riesige virtuelle Spielwelt eintauchen. Damit war das Genre der Open-World-Games erschaffen. Ebenfalls 2001 erfolgte die Umbenennung des Studios in Rockstar North. Bis auf zwei in Deutschland beschlagnahmte Titel haben sich die Entwickler seitdem vollends der **GTA**-Serie verschrieben. Mit **Agent** entwickelt Rockstar North nun seit langer Zeit wieder ein Spiel, das nichts mit **GTA** zu tun hat. **Agent** erscheint jedoch nur für die PS3.

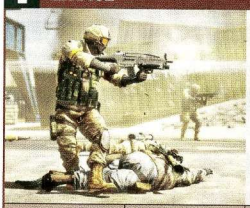
Entwicklungshilfe

Die Geschichte von Rockstar North besteht aus zwei Teilen: der Zeit vor und nach GTA 3. Für diese Titel zeichnen die Schotten unter anderem verantwortlich:

- Menace, 1988
- Lemmings, 1990
- Lemmings 2, 1993
- Grand Theft Auto, 1997
- Grand Theft Auto: London, 1999
- Grand Theft Auto 2, 1999
- Grand Theft Auto 3, 2001
- GTA: Vice City, 2004
- GTA: Liberty City Stories, 2005
- GTA: Vice City Stories, 2006
- Grand Theft Auto 4, 2008
- GTA: Lost and Damned, 2009
- GTA: Chinatown Wars, 2009
- GTA: Ballad of Gay Tony, 2009

Top-Entwickler Platz 1 bis 4

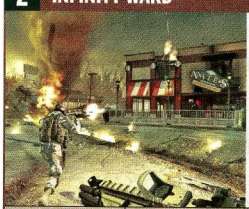
1 EA DICE



Die Multiplayer-Giganten
Zum zweiten Mal in Folge sichern sich die Schweden den Spitzenplatz in unserer Hitliste der besten Entwickler. Möglich macht es **Battlefield: Bad Company 2**. Vor allem der Mehrspieler-Modus des Ego-Shooters beinhaltet jede Menge Suchtpotenzial. Und obwohl **Mirror's Edge** nicht vollends überzeugte, wünschen sich viele Spieler eine Fortsetzung des stilvollen Parkour-Abenteuers.

(1)	Firmensitz: Schweden	Gründung: 1988	Top-Titel Battlefield 2

2 INFINITY WARD



Moderne Kriegsführer
Bei Infinity Ward geht es drunter und drüber. Mehrere hochrangige Mitarbeiter mussten das Studio verlassen. Dennoch sprechen die Erfolge der Vergangenheit und die Beliebtheit von **Call of Duty: Modern Warfare 2** weiter für sich. Sie brauchen sich zudem keine Sorgen um die **Call of Duty**-Serie zu machen. Das restliche Team und kompetente Nachfolger der Entlassenen werden's richten.

▲ (4)	Firmensitz: USA	Gründung: 2002	Top-Titel Call of Duty: MW

3 BIOWARE



Die Rollenspiel-Legenden
Die Kanadier liefern einen Rollenspiel-Kracher nach dem anderen ab. Jüngst überzeugten sie mit dem Add-on **Awakening** zu **Dragon Age: Origins**. Doch auch **Mass Effect 2** ist immer noch in aller Munde. Weltweit hoffen die Zocker auf eine baldige Veröffentlichung des letzten Teils der Weltraum-Trilogie. Hoffentlich gibt es auf der nächsten E3 erste Szenen daraus zu sehen.

(3)	Firmensitz: Kanada	Gründung: 1995	Top-Titel Mass Effect 2

4 BLIZZARD ENTERTAINMENT



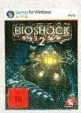
Die MMORPG-Götter
Regelmäßig stürmen neue Spiele an die Spitze der Verkaufscharts. Doch kaum sind diese durchgezockt, spielt alle Welt wieder **World of Warcraft**. Blizzard machte sich mit diesem Multiplayer-Online-Rollenspiel unsterblich. Doch auch die anderen Marken des Studios haben viele Fans. **Starcraft 2** steht in den Startlöchern. **Diablo 3** befindet sich ebenfalls in Entwicklung.

▲ (8)	Firmensitz: USA	Gründung: 1991	Top-Titel World of Warcraft

Top-Entwickler Platz 5 bis 15

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
5	▲ (11)	**Rockstar North, Schottland**	Die Zeit der Xbox-360-Exklusivität ist inzwischen endgültig vorbei! **Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City** ist seit Mitte April endlich auch für den PC erhältlich.	
6	▼ (2)	**Valve, USA**	Mittlerweile kündigten die **Half Life 2**-Macher **Portal 2** und eine neue Episode zu **Left 4 Dead 2** an. Sobald diese Titel draußen sind, geht's garantiert wieder nach oben.	
7	▼ (5)	**Bethesda Softworks, USA**	**Fallout: New Vegas** wird von Obsidian Entertainment entwickelt, daher geht es um zwei Plätze nach unten für die Macher des Endzeit-Rollenspiels **Fallout 3**.	
8	▼ (6)	**Ubisoft Montreal, Kanada**	Oh weh, **Splinter Cell: Conviction** weiß nicht so zu überzeugen wie seine Vorgänger. Diese Scharte muss wohl der **Prince of Persia** im Juni mit dem Abenteuer **Die Vergessene Zeit** auswetzen.	
9	▲ (24)	**Related Designs, Deutschland**	Ehre, wem Ehre gebührt! Das Mainzer Studio heimst seit Jahren Traumwertungen im 90-Prozent-Bereich für seine **Anno**-Serie ein. So zuletzt auch für **Anno 1404: Venedig**.	
10	▼ (7)	**2K Czech, Tschechien**	Das Gangster-Epos **Mafia 2** hat endlich einen konkreten Release-Termin erhalten. Am 27. August läuten die tschechischen Entwickler ein neues Zeitalter im Open-World-Genre ein.	
11	▲ (13)	**Crytek, Deutschland**	Die Frankfurter Grafik-Spezialisten hypen derzeit die Hardware-Power ihrer neuen Grafik-Engine und steigern damit auch die Erwartungen an **Crysis 2**. Hoffentlich ist bald Weihnachten!	
12	▲ (18)	**Capcom, Japan**	Der japanische Kult-Entwickler und -Publisher heimste jüngst mit **Lost Planet 2** und **Super Street Fighter IV** wieder Traumnoten ein, allerdings auf Konsole. Aber: Diese Spiele erscheinen noch für den PC!	
13	▼ (9)	**Rocksteady Studios, England**	Das Erstlingswerk **Batman: Arkham Asylum** war grandios. Jetzt müssen die Engländer allerdings nachlegen. Wollen sie auch – und zwar mit **Batman: Arkham Asylum 2**. Einfallsreich? Nein. Cool? Ja!	
14	■ (14)	**Id Software, USA**	Am 12. August veranstalten die Shooter-Experten ihre Hausmesse QuakeCon 2010. Ego-Shooter-Fans fiebern diesem Datum entgegen und erhoffen sich neue Infos zu **Doom 4** und **Rage**.	
15	▼ (10)	**Codemasters, England**	Muss man Angst haben um die Engländer? Ja, irgendwie schon, denn finanziell plagt das Unternehmen eine gewaltige Schieflage. Die deutsche PR-Arbeit übernahm beispielsweise Koch Media.	

Top-Entwickler Platz 16 bis 25

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
16	▼ (12)	**Gearbox Software, USA**	Noch immer gibt's keine Neuigkeiten über **Aliens: Colonial Marines** zu berichten. Langsam wird's Zeit, denn **Borderlands** verliert seinen Reiz. Und ein neues **Brothers in Arms** braucht kein Mensch.	
17	▲ (NEU)	**Relic Entertainment, Kanada**	Die Schöpfer der **Warhammer**-Reihe ließen es vor zwei Ausgaben mächtig krachen. Das **Dawn of War 2**-Add-on **Chaos Rising** beeindruckte unsere Strategie-Experten. Und schon steht das Studio in den Charts.	
18	▼ (15)	**Epic Games, USA**	Mittlerweile ist es offiziell: Cliffy B. und die Jungs bei Epic arbeiten an **Gears of War 3**. Allerdings nur für die Xbox 360. Wäre schön, wenn Epic auch für den PC mal wieder was machen würde.	
19	▼ (16)	**Remedy Entertainment, Finnland**	Knapp eine Woche nach diesem Magazin ist **Alan Wake** im Handel erhältlich. Wir haben's schon gespielt und die Grafik ist selbst auf der Xbox 360 nicht mehr zeitgemäß. Wollen wir wirklich eine PC-Version?	
20	▼ (17)	**Creative Assembly, England**	Mit **Stormrise** leisteten sich die Strategie-Fachmänner einen derben Ausrutscher, mit **Napoleon: Total War** kehrte das Studio in die Erfolgsspur zurück. Wir sind gespannt auf die nächste Ankündigung.	
21	▲ (23)	**Avalanche Studios, Schweden**	**Just Cause 2** ist technisch gesehen nicht perfekt, macht aber jede Menge Laune. Kein Wunder, es rumst und kracht gewaltig. Außerdem sorgt die prächtige Kulisse für Urlaubsstimmung.	
22	▼ (19)	**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 Spiel hier weiterhin lobend erwähnen möchten.	
23	▲ (26)	**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 auf eine Auflösung auf der E3.	
24	▼ (20)	**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!	
25	▲ (27)	**4A Games, Russland**	Ob das gelungene **Metro 2033** reicht, um die russischen Entwickler dauerhaft im Gespräch zu halten? Vermutlich nicht, aber immerhin taucht das Studio jetzt zum zweiten Mal in unserer Hitliste auf.	

Was vergessen?

Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Nordrumänien unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



Seagate



84,90

Interne Festplatte

Seagate Barracuda LP 1,5 TB

- „ST31500541AS" • 1.500 GB Kapazität • 32 MB Cache • 5.400 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s



134,90

Prozessor

Intel® Core™ 2 Quad Q8400

- Sockel-775-Prozessor • „Yorkfield"
- 4x 2.666 MHz Kerntakt
- 4 MB Level-2-Cache
- inkl. Lüfter



174,90

ATX-Mainboard

Asus Crosshair IV Formula

- AMD 890 FX Chipsatz
- 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCI • Sockel AM3
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s RAID, 1x eSATA
- 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN



499,-

Prozessor

Intel® Core™ i7-960

- Sockel-1366-Prozessor • „Bloomfield"
- 4x 3.200 MHz Kerntakt • 1 MB Level-2-Cache
- 8 MB Level-3-Cache
- inkl. Lüfter



79,90

CPU-Wasserkühlung

CoolIT Systems ECO Advanced Liquid Cooling

- für Sockel 775, AM2+, AM3, 1156 und 1366
- im CPU-Kühler integrierte Pumpe • wartungsfrei
- Single-Radiator mit 1x 120-mm-Lüfter



72,90

Portable Festplatte

Sharkoon QuickStore portable

- 640 GB Kapazität • 2,5"-Bauform
- Backup-Taste mit integrierter Status-LED
- ausklappbarer USB-Anschluss
- in verschiedenen Farben erhältlich



89,90

Interne Festplatte

Samsung SpinPoint F1 RAID

- „HE103UJ" • 1 TB Kapazität
- 32 MB Cache • 7.200 U/min • 3,5"-Bauform
- für den Dauerbetrieb in Raidkonfigurationen optimiert • SATA 3Gb/s



137,90

ATI-Grafikkarte

XFX HD5770

- Radeon HD5770 • 850 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4.800 MHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- 2x DVI-I, HDMI, DisplayPort



379,-

ATI-Grafikkarte

XFX HD5870 XXX

- Radeon HD5870 • 875 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 5.000 MHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- HDMI, 2x DVI, DisplayPort



94,90

Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

G.Skill DIMM DDR3-1600

- F3-12800CL9D-4GBNQ • Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Kit: 2x 2 GB



89,90

Netzteil

Thermaltake Toughpower XT

- 675 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 89%
- 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschluss
- 140-mm-Lüfter • ATX12V 2.3 • EPS12V 2.91



47,99

Gaming-Gehäuse

Zalman Z7

- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"
- Lüfter: 2x 120 mm • Front: 2x USB, Audio-I/O
- ATX-Bauform



154,90

Gaming-Gehäuse

Lian Li PC-P50B

- Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- Lüfter: 2x 140 mm, 2x 120 mm
- 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.



www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

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

acer



99,90

48,3-cm-Monitor (19")

Acer eMachines E192HQbmd

- 48,3 cm (19") Bilddiagonale • 1.366x768 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Kontrast: 50.000:1
- Acer Adaptive Contrast Management (ACM)
- VGA, DVI (HDCP)

TechniSat



67,90

TV-Box

TechniSat CableStar Combo HD CI

- DVB-C-Tuner
- MPEG-4/H.264-Aufnahme (SDTV und HDTV)
- HDTV in den Formaten 1080i/720p
- Time-Shifting • USB 2.0

FUJIFILM



199,90

Digitale SLR-Kamera

Fujifilm FinePix S2500HD

- 12,2 Megapixel Auflösung • 28mm Weitwinkel
- 18x optischer Zoom • SD, SDHC
- Gesichtserkennung • HD Video
- 7,6-cm-LCD-Monitor (3") • USB 2.0, Mini-HDMI

SAMSUNG

Internet@TV



666,-

LCD-TV-Gerät

Samsung LE40B650

- 102 cm (40") Bilddiagonale • 100 Hz
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • DVB-T/C-Tuner
- Ultra Clear Panel, Anti-Reflexionsschicht
- Medi@2.0, Internet@TV • 4x HDMI, 2x USB, CI+

D-Link
Building Networks for People

dlink green



33,99

Netzwerkswitch

D-Link DGS-1008D

- 8x Gigabit-LAN (10/100/1.000 MBit/s, RJ-45)
- autom. Kabelerkennung (Auto-MDI/MDIX)
- Desktop-Version

Microsoft Hardware
Discover the Difference



46,99

Tastatur

Microsoft WL Comfort Desktop 5000

- Multimedia-Tastatur und optische Maus mit 4-Wege-Scrollrad
- „BlueTrack"-Technology
- 2,4-GHz-USB-Empfänger

hp
invent



83,90

A4-Tintenstrahldrucker

Hewlett-Packard OfficeJet 6000

- bis zu 4.800x1.200 dpi Farb-Druckauflösung
- bis zu 600x600 dpi Schwarz-Druckauflösung
- bis zu 32 S/min Schwarzdruck
- Papierfach mit 250 Blatt • USB 2.0, RJ-45

AKG



104,90

Kopfhörer

AKG K 242 HD

- Frequenzbereich Kopfhörer: 15 Hz-25 kHz
- großer Dynamikbereich • Kabellänge: 3 Meter
- Varimotion-Membrane
- 3,5-mm-Kopfhöreranschluss

Paragon
SOFTWARE GROUP



29,99

Utilities-Software

Paragon Festplatten Manager 2010 Suite

- Partitionieren, Dateisystemoptimierung, Datensicherung und Datenwiederherstellung
- für Windows 2000, Windows XP, Windows Vista und Windows 7

acer



929,-

Full-HD-Touch-PC (58,4 cm, 23")

Acer Aspire Z5610

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8200 (2,33 GHz)
- ATI Radeon HD4350 • 4 GB RAM • 1-TB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

CREATIVE



38,99

Gaming-Headset

Creative Fatal1ty Gaming HS-1000

- X-Fi-Technologie für EAX-Klangeffekte • Mikrofon abnehmbar, Rauschunterdrückung
- Lautstärkeregler • einseitige Kabelführung • Mikrofon • USB

systea



699,-

Komplett-PC

Systea Gold A101 W7HP64

- Intel® Core™ i3-530 Prozessor (2,93 GHz)
- ATI Radeon HD5770 • 4 GB RAM
- 640 GB HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

lenovo



259,-

39,1-cm-Notebook (15,6")

Lenovo G530 M15KGGE

- Intel® Celeron Prozessor 900 (2,2 GHz)
- Intel® GMA 4500M Grafik • 160-GB-HDD
- 1 GB DDR2-RAM • DVD±RW-Brenner
- Webcam • WLAN • FreeDOS

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2009

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

SHOP DES JAHRES 2009 CHIP ONLINE

PC Games Hardware Hardwareversender des Jahres 2009 1. Platz ALTERNATE

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

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 26.05.2010.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 0180 5 - 90 50 40*
Fax: 0180 5 - 90 50 20*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

PCA spricht mit ...

Ivan Buchta ist Leitender Designer von Arma 2. Derzeit werkelt er am Add-on Operation Arrowhead (Seite 54). Von: Alexander Frank

PC ACTION: Wie sieht denn dein typischer Arbeitstag bei Bohemia Interactive aus?
IVAN: Morgens ist es immer relativ ruhig. Die meisten Kollegen kommen nicht vor neun Uhr. Das ist die beste Zeit, um Mails zu beantworten, kreative Aufgaben anzugehen oder einfach mal nachzuschauen, woran denn die anderen so arbeiten. Vor der Mittagspause gibt es meist ein kurzes Meeting des Design-Teams. Danach arbeite ich normalerweise bis zum Abend durch. Dabei variieren meine Aufgaben nach Bedarf. Mal spiele ich, mal dokumentiere ich, mal spreche ich mit Kollegen oder tüftle an den Spieldateien herum. Abends gehe ich entweder im Wald joggen, ein Bierchen in der örtlichen Kneipe trinken oder ich arbeite einfach weiter.

PC ACTION: Was ist das Besondere am Job eines Spieleentwicklers? Und was ist das Beste – oder auch das Schlimmste – an der Arbeit bei Bohemia Interactive?
IVAN: Ich arbeite gern kreativ. Der Job eines Spieleentwicklers ist für mich genau richtig. Was Bohemia betrifft: Ich mag den kreativen Freiraum, das fantastische Team und die Tatsache, dass unser Büro im Herzen der Natur liegt. [Anm. d. Red.: Bohemias Büro liegt am Waldrand.] Das Schlimmste ... das ist wohl die Küche unserer Grafiker.

PC ACTION: Würdest du, wenn du könntest, irgendwas in der Spielebranche verändern?
IVAN: Ich würde gern weniger aufdringliche Kopierschutzmechanismen sehen, vielleicht sogar die grundsätzliche Herangehensweise an dieses Problem ändern. Hier werden Dinge unnötig verkompliziert, besonders für uns Spieleentwickler, da wir zusätzliche Ressourcen aufbringen müssen, um den Kopierschutz zu implementieren. Und selbstverständlich auch für die ehrlichen Käufer, die sich mit diesen penetranten Maßnahmen herumärgern müssen.

PC ACTION: Im Gegensatz zum Musik- oder Film-Business werden in der Spielebranche nur selten die Menschen hinter dem Produkt bewundert. Stört dich das?
IVAN: Nein, nicht wirklich. Ich bin eher der schüchterne Typ.

PC ACTION: Was würdest du unseren Lesern raten, die eine Karriere als Spieleentwickler anstreben?
IVAN: Entwickelt ein Spiel für euch selbst oder tretet einer Modding-Community bei. Man muss klein anfangen, um es durch kontinuierliche Arbeit nach oben zu schaffen. Und vergesst niemals eure Wurzeln!

PC ACTION: Gibt es Dinge, die du nicht mal deinem schlimmsten Feind wünschen würdest?
IVAN: Ich lebe mit allen menschlichen Wesen in Frieden. Daher gibt es an dieser Stelle keine schockierenden Enthüllungen, tut mir leid.



Bohemia-Geschäftsführer Marek Spanel (links) und der Leitende Designer Ivan Buchta tun so, als würden sie diskutieren. Was für eine Flasche hat Ivan in der Hand?



Vita

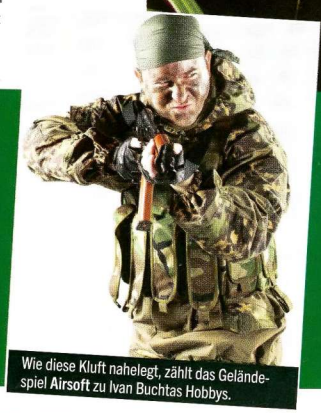
Der 30-Jährige gab uns auch einen kleinen Einblick in sein Privatleben.

▶ **Vor seinem jetzigen Job ...**
... war Ivan Forstwissenschaftler. Sein Forschungsschwerpunkt lag dabei auf der Insekten-Ökologie.

▶ **Ivans schlimmster Albtraum ...**
... sind Spielentwickler, die Samstagnacht irgendwelche großen Veränderungen am Spiel vornehmen.

▶ **Ivan liegt sehr viel an Modding, weil ...**
*... er als Modder die Chance bekam, das Terrain für die Militärsimulation **Virtual Battlespace 1** beizusteuern.*

▶ **Privat ...**
*... sieht er gern Filme wie **Peculiarities of the National Hunt** und hört klassische Musik.*



Wie diese Kluft nahelegt, zählt das Geländespiel **Airsoft** zu Ivan Buchtas Hobbys.

... Ivan Buchta



„Ich würde gern weniger aufdringliche Kopierschutz-mechanismen sehen [...]"

Entwickler-Challenge

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

Von Alexander Frank

Worum geht es?

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

Aufgabe: Stellt euch vor, ihr entwickelt ein Spiel namens **Flaschendrehen 3D**. Es soll ein Mehrspieler-Titel werden. Wie würde es denn aussehen?



Wer ist King Art?

Den Entwickler King Art gibt es mittlerweile seit zehn Jahren. Das in Bremen ansässige Team besteht aus elf Mitarbeitern sowie einigen Praktikanten. Ihre Leidenschaft sind storybasierende Spiele, King Art hat mit **The Book of Unwritten Tales** das nach eigenen Angaben bestverkaufte Adventure des Jahres 2009 hingelegt. Und damit die Kohle für ein paar Firmen-Ferarris reicht, versucht King Art sich neuerdings auch im Bereich der Browser-Spiele. So entwickelte man unter anderem das Rennspiel **Web Racer 3**.

Solch eine verrückte Aufgabe könne man am besten bei einem Firmen-Grillabend lösen, teilten uns die Mitarbeiter von King Art mit. Vermutlich haben sie dabei einige Liter Wein, Schnaps oder andere Alkoholika vernichtet. Natürlich nur, um für die Lösung ein paar leere Flaschen zu haben.

PC ACTION: Wie würde das Spiel denn grundsätzlich funktionieren?
KING ART: Um das Spiel genießen zu können, müsste man möglichst viele Freunde einladen (im echten Leben, versteht sich, nicht die aus Facebook!). Gesteuert würde das Ganze mit unserer neuartigen „Bottlemote". Erfreulich für die Geldbörse: Unabhängig von der Spielerzahl wäre immer nur ein einziger Controller nötig! Im Spiel selbst gäbe es nach dem sogenannten „Sandbox-Prinzip" eine offene Spielwelt, in der sich die Teilnehmer eine unbegrenzte Zahl von Fragen stellen könnten. Das würde völlige Entscheidungsfreiheit mit adaptivem Schwierigkeitsgrad und multiplen Enden ermöglichen.



Flaschendrehen 3D würde mit der eigens entwickelten „Bottlemote" gesteuert. Kabellos, versteht sich.

PC ACTION: Welche Erfolge und Errungenschaften (sogenannte „Achievements") könnten die Spieler erhalten?
KING ART: Herpes, peinliche Erinnerungen oder einen schlechten Ruf.

PC ACTION: Die Darstellung von Glas dürfte bei der Flaschendrehen 3D-Grafik-Engine neue Maßstäbe setzen … Öhm … Gilt das auch für Uschis Glas?
KING ART: Die Berechnung von „Blick durchs Glas" ist an sich schon sehr aufwendig, da normalerweise die Attraktivität der Mädels proportional zur Zahl der konsumierten Gläser zunimmt. Für „Uschis Glas" müsste diese Relation jedoch umgekehrt werden, wofür wir extra einen komplexen Runzel-Filter mit Schlaff-Mapping und realistischem Faltenwurf programmieren würden.

PC ACTION: Wie würdet ihr sicherstellen, dass sich Spielemagazine wie das unsere beim Test NICHT über die fehlende Hintergrundmusik beschweren?
KING ART: Die Gefahr bestünde nicht, denn die Musik würde sich dank einer geschickten Lösung dynamisch dem Geschmack der Spieler anpassen. Der Spieler würde zu Beginn des Spiels in einem Minigame aufgefordert werden, eine CD mit seiner Lieblingsmusik in den CD-Player einzulegen und abzuspielen.

PC ACTION: Auf welchen Plattformen würde das Spiel denn erscheinen und wie sähe es mit den Hardware-Anforderungen aus?
KING ART: **Flaschendrehen 3D** wäre komplett plattformunabhängig und extrem ressourcenschonend. Die einzige Hardware-Voraussetzung wäre ein ebener, fester Untergrund, beispielsweise ein handelsüblicher Fußboden.

PC ACTION: Stellt euch vor, ihr würdet es selbst spielen – und die Flasche zeigt auf euch! Wahrheit oder Pflicht? Wie würdet ihr reagieren, wenn ihr an der Reihe wärt?
KING ART: Pflicht natürlich! Wenn das zu küssende Mädel hübsch wäre, ran an die Buletten! Falls nicht, würden wir im dunklen Zimmer einen Dummy aus Kissen, Kürbis und Wachslippen basteln und uns klammheimlich hinausschleichen. Tihihi!

Unser Fazit

Das Spiel hätte Hit-Potenzial! Dank der einfachen Bedienung und der geringen Hardware-Anforderungen wäre es massentauglich und würde ein breites („breites", verstehen Sie? Haha!) Publikum ansprechen. Sicher, **Flaschendrehen 3D** würde aufgrund seines schlüpfrigen Charakters eine Ab-18-Freigabe erhalten, dafür bliebe einem nerviges Teenie-Gekicher erspart!

Schulnote: 2-



Alte Spiele-Lizenzen – in Frieden ruhen lassen oder wiederbeleben?

Auf Wiedersehen!

Die Retro-Experten Brehme und Krauß über die gestörte Totenruhe von Klassikern.

JÜRGEN: Also ich weiß nicht. Seit Wochen gräbt die Spieleindustrie immer mehr und mehr alte Lizenzen aus, frickelt etwas an ihnen rum und stellt die Byte-Opas entweder online oder als Billig-Box sogar wieder in die Läden.

MARC: Du sprichst von **M.u.d. TV**, **Tropico** und Co., oder? Find ich total cool. Das waren die Spiele meiner Jugend! Damit habe ich mehr Zeit verbracht als im Hörsaal!

JÜRGEN: Deiner Jugend? Du sprichst von den Dreißigerjahren?

MARC: Danke für die Erinnerung, dass ich meinen Rentenbescheid beantragen muss! Im Ernst: Ich finde es toll, mit den ganzen alten Spielen wieder fantastische Erinnerungen auszugraben.

JÜRGEN: Weißt du, was das Beste an diesen Klassikern ist? Genau: die Erinnerung daran. Die ollen Schinken gehören ins Museum und nicht mehr auf die Festplatte.

MARC: Aber die alten Spielprinzipien und das Flair dieser Perlen sind doch zeitlos und werden noch Jahre … ach, was sag ich, Jahrhunderte überdauern!

JÜRGEN: Ja, genau! So wie Steuerung und Grafik dieser Antiquitäten die letzten Jahre Weiterentwicklung in Sachen Komfort überdauert haben. Optik und Handhabung treiben mir heute noch Tränen in die Augen – allerdings nicht vor Rührung.

MARC: Das ist aber doch nicht immer so. Das Remake von **Monkey Island** beispielsweise kommt auch mit einem modernen Grafikmodus, den man aber jederzeit im Spiel gegen die alte Pixelpampe eintauschen kann. So kommen sowohl Retro-Puristen als auch neue Fans auf ihre Kosten.

JÜRGEN: Trotzdem bin ich der Meinung, dass man sich seine positiven Erinnerungen an die Spiele kaputt macht, wenn man sie heute mal wieder hervorkramt – egal ob im alten Original oder als frisches Remake. Denn eines haben all diese Fossilien gemeinsam: Sie missachten die mittlerweile gültigen Standards in Sachen Design, Bedienkomfort, künstliche Intelligenz usw. und machen gerade deswegen heute keinen Spaß mehr.

MARC: Ach, das stimmt doch gar nicht. Was meinst du, wie diebisch ich mich freue, wenn ich mich nach kurzer Grübelei wieder an den alten Trick erinnern kann, in **Patrizier** immer alle Pelze in Nowgorod zu kaufen, in Brügge zu verscherbeln und reich zu werden …

JÜRGEN: Ja, ja, Altersdemenz ist ein echtes Problem!

MARC: Klappe! So hat man schnell Erfolgserlebnisse und das Spielen macht auch wieder Laune. Ein modernisiertes Wirtschaftssystem würde mir diesen Spaß doch nur verderben.

JÜRGEN: Diese Einstellung hat ja schon was Masochistisches und kommt für mich gleich nach der „Ich gebe Geld für Browserspiele aus"-Haltung. Das ist ja fast so, als würde man für Schweinskram im Internet Geld bezahlen, obwohl es das doch an jeder Ecke kostenlos gibt.

MARC: Na, du musst dich ja auskennen! Spielst du auf dieses „tolle" **Tiger Woods Online** an, mit dem EA jetzt die Casual Gamer ködern will? Und dessen Jahresgebühr, wenn man denn das Spiel komplett nutzen will, höher ist als der Kaufpreis eines Konsolentitels?

JÜRGEN: Ja, auch wenn es mir schwerfällt, Tiger Woods als Klassiker zu bezeichnen, nach all der schlechten Presse in letzter Zeit.

MARC: Dann spiel halt **Lord of Ultima**, wenn du dich für den prominenten Bällchenschubser nicht erwärmen kannst.

JÜRGEN: Du Ketzer! Du sollst die Toten ruhen lassen! Und abgesehen davon spielt sich das Teil echt zäh und hat mit dem Klassiker wirklich nichts mehr zu tun.

MARC: Ach, dir kann man auch gar nichts recht machen. Ich jedenfalls warte sabbernd auf …

JÜRGEN: … einen freien Platz im Seniorenstift?

MARC: Quatsch! Auf das Remake von **Monkey Island 2** natürlich.

JÜRGEN: Nee, lass mal gut sein. Ich lass den Guybrush ruhen und warte lieber auf ein Spiel, das nicht wiederbelebt wurde oder Fortsetzungszahlen im Namen trägt.

Leserbriefe@pcaction.de

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …

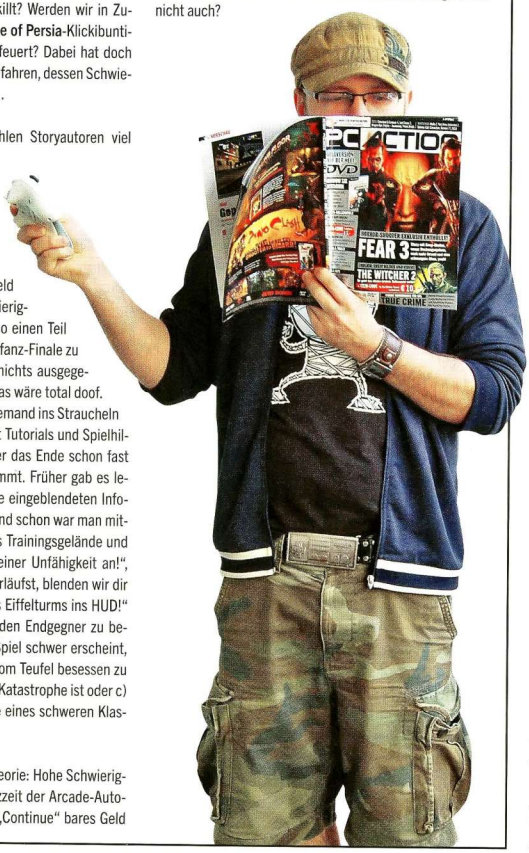
Kolumne von Jürgen Krauß

„Wir müssen wieder öfter in Spielen sterben!“ oder „Warum sich die neue Leichtigkeit des virtuellen Seins im Einzelfall über die Maßen kontraproduktiv auf das moderne Spielspaßempfinden auswirkt“

Spiele werden immer leichter. Dessen bin ich mir mittlerweile ziemlich sicher. Ich würde mir ja gerne einreden, dass ich einfach nur besser werde, meine ohnehin schon übermenschlichen Reflexe weiter trainiere und langsam so etwas wie Spiele-Superkräfte entwickle … aber irgendwie glaube ich mir da selbst nicht so recht – immerhin komme ich der großen „30“ und damit einem Alter, in dem der Körper langsam, aber sicher abbaut, unaufhaltsam näher. Woran liegt das also, dass heutzutage keiner mehr anspruchsvolle Spiele macht? Hat die Erfindung des Speichersystems die Herausforderung für immer gekillt? Werden wir in Zukunft nur noch mit Ein-Tasten-**Prince of Persia**-Klickibuntiooooh-schon-gewonnen-Spielen befeuert? Dabei hat doch gerade der persische Prinz einen Vorfahren, dessen Schwierigkeitsgrad bis heute legendär ist …

Meine Theorie: Produzenten bezahlen Storyautoren viel zu viel Geld für viel zu kruden Firlefanz. Und weil sie das dermaßen teuer kommt, bestehen sie darauf, dass jeder, der ihr Spiel kauft, auch den kompletten kruden Firlefanz zu Gesicht bekommt. Immerhin hat der ja Unmengen an Geld verschlungen. Wäre dabei der Schwierigkeitsgrad zu hoch und würde man so einen Teil der Spieler davon abhalten, das Firlefanz-Finale zu erleben, hätte man ja viel Geld für nichts ausgegeben. Und für kruden Firlefanz. Und das wäre total doof. Logisch, oder? Falls also unterwegs jemand ins Straucheln gerät, wird umgehend und heftig mit Tutorials und Spielhilfen auf ihn eingedroschen, sodass er das Ende schon fast auf dem Silbertablett serviert bekommt. Früher gab es lediglich einen für Sekundenbruchteile eingeblendeten Infobildschirm mit der Tastenbelegung und schon war man mittendrin! Kein „Komm, absolviere das Trainingsgelände und wir passen den Leichtigkeitsgrad deiner Unfähigkeit an!“, kein „Damit du dich auch ja nicht verläufst, blenden wir dir eine Kompassnadel in der Größe des Eiffelturms ins HUD!“ und erst recht kein „Drücke X, um den Endgegner zu besiegen!“. Wenn uns heutzutage ein Spiel schwer erscheint, dann meist nur, weil a) die Kamera vom Teufel besessen zu sein scheint, b) das Spieldesign eine Katastrophe ist oder c) es sich um ein (in)offizielles Remake eines schweren Klassikers handelt.

Na gut, die viel wahrscheinlichere Theorie: Hohe Schwierigkeitsgrade sind Relikte aus der Glanzzeit der Arcade-Automaten. Immerhin war damals jedes „Continue“ bares Geld wert – aber wo sind die Menschen, die sich auch heute mal wieder ein saftiges **Megaman** wünschen? Oder ein heftiges **Battletoads**? Oder ein **Ninja Gaiden**? Stecken die vielleicht noch im Bosskampf von **Probotector** fest? Mir jedenfalls fehlt das Gefühl, den letzten Level mit nur einem halben Leben durchgestanden zu haben – der Moment, in dem plötzlich der Stress von einem abfällt, sich die schmerzhaft verkrampften Finger langsam vom Eingabegerät der Wahl lösen (sofern das überhaupt noch möglich ist) und das 8-Bit-Abspann-Gedudel für ein fast meditatives Erlebnis sorgt. Ihnen nicht auch?





Und das geschah vergangenen Monat …

Box-Luder

*Hi Ich habe eine frage zu **Assassins Creed 2** ich hab mir das Spiel letztens für die XBox 360 gekauft und es ist auch sau geil aber ich finde einfach keine nebenaufträge ich bin noch nicht so weit habe aber schon die Viller im Spiel. Naja da ich keine nebenaufträge finde und die auch nicht auf der karte sind wollte ich mal fragen ob die vieleicht erst später kommen oder so?!? Ich würd mich freuen wenn ihr mir antwortet. Ach und die Zeitschrifft ist echt gut.*

LUCA LEPPEN

Ach Luca, weißt du auch, warum unsere Zeitschrift so gut ist? Weil wir uns nicht unnötig mit Konsolenquark herumschlagen und solche Spiele viel lieber auf dem PC spielen!

Wo du wolle?

*habe seit langem mal wieder euer heft .. gekauft, find ich ja klasse wie ihr euch weiterverwickelt habt. immer noch herrlich bescheuerte bildunterschriften und das niwo ist gewohnt niedrig. schade, das der fränkel nicht mehr dabei ist, der war früher hauptgrund für mich euer heft zu lesen (abgesehn von den covergirls ;) diesmal hab ich mich für euer magazin der vollversion wegen entschieden. klasse! **comand and conquer.** super. früher*

ruff und runner gezockt und sogar ein par tage auf die schule verzichtet um noch länger zocken zu können. habs jetzt installiert. toll. dll nicht vorhanden. scheiss computer!

*ich hab aber ein anderes anliegen: „Jahresrückblick: das war 2002" – war schön in erinnerungen zu schwelgen. **warcraft 3, jediknight 2,** und **mafia**... das waren noch spiele! stutzig machte mich allerdings das ende der rubrik: zitat: „FORTSÄTZUNG FOLGT! Es ist viel passiert im jahre 2002. Doch auch die folgenden 12 Monate waren ziemlich ereignisreich. sie möchten wissen wie es weiter ging? dann kaufen sie gefälligst die nächste ausgabe!"*

fragwürdig fand ich diesmal nicht die aufforderung zum kauf sondern das sich die nächste ausgabe im rückblick anscheinend nur mit ein par monaten beschäftigt anstatt eine in sich abgeschlossene reschärsche über das jahr 2003 abzuliefern. der gebildete leser fragt sich: sind die neuen redaktöre überfordert? oder ist das jetzt die neue Masche den leser über mehrere ausgaben an das heft zu binden, womit wir wieder beim kaufzwang wären. ich wäre froh wenn ihr die wahrheit hinters licht führt.

TIM SCHNEIDER

Selbst wenn wir ignorieren, dass 1. sich dieser Brief sich auf die vorletzte Ausgabe bezieht und dafür aber viel zu spät bei uns ankam, 2. kein Leser unabsichtlich (inhaltlich wie formal) dermaßen viele Fehler in einem einzelnen Anschreiben unterbringen kann und 3. es sich bei dieser Mail folglich um eine miserable Fälschung handeln muss – Tim, selbst dann wissen wir immer noch nicht, was du eigentlich von uns willst.

Keine halben Sachen!

*Hallo Krauß, du weißt scho, dass du **Splinter Cell Conviction** bei einer Wertungstendenz von 8.4 das NEUNTE Feld halb ausmalen musst und ned des ACHTE!!! Darf ich meine PCAction mal vorbeibringen, damit du's mir per Hand machen kannst? Wo muss ich da klingeln?*

HERR G. (NÜRNBERG)

Da müsstest du eigentlich bei Layout-Annchen klingeln, die hat nämlich das Feld ausgemalt. Da wir ihre Adresse aber nicht herausgeben dürfen, hilft dir das auch wenig. Vorschlag zur friedlichen Einigung: Schneide doch einfach eines der Kästchen aus einem beliebigen Christoph-Schuster-Vorschau-Artikel aus, der Fanboy setzt die Tendenzen eh immer viel zu hoch an.

Beichte-Unterhaltung

*Vater ich habe gesündigt, Ich habe einen Trainer für **Mass Effect 2** benutzt um einen Bossgegner auf „Wahnsinn" zu plätten. ich bitte um vergebung. aaaaach ja da ist ja noch die neue PCA, deren Show auf der DVD war mal wieder der Oberhammer. Am besten war Wolgang Fisher (oder Sam Fischer). Danke für eine göttliche Ausgabe*

PS: der Buchstabendreher, oben, war Absicht

CHRIS

Ach, du schreibst Wolfgangs Namen also absichtlich falsch? Da hast du wohl im Religionsunterricht gepennt, sonst wüsstest du, dass du den Namen unseres Herren besser nicht missbrauchen solltest! Viel Spaß also in der Hölle! Und übrigens, du hast nicht nur (absichtlich) Fisher und Fischer verdreht, sondern auch (vermutlich eher unabsichtlich) bei Wolfgang ein „f" unterschlagen. Ob es wohl so etwas wie eine Hölle-Hölle gibt?

Du bist besonders!

somma is euer kollege horn wirklich so dumm oder tut der im heft immer nur so?? in eurem letzten heft, hats hörnle ja über die betaversion von steam geschrieben. da dachte ich nur OMG!! net des neue steam, sondern dass ein mensch wirklich so dumm sein kann und des net wieder ins standart zurückbringt.. hier ne anleitung für sonderschüler: mann klickt in steam auf einstellungen, unter account geht mann bei beta-teilname auf ändern und aktiviert einfach wieder die normale version.. war des jetz so schwer?? abgesehen davon jetz ist euer heft wirklich spitze!! auch wenn das niveau von heft zu heft sinkt werde ich bis zum bitteren ende dabei sein!!

AARON SEITZ

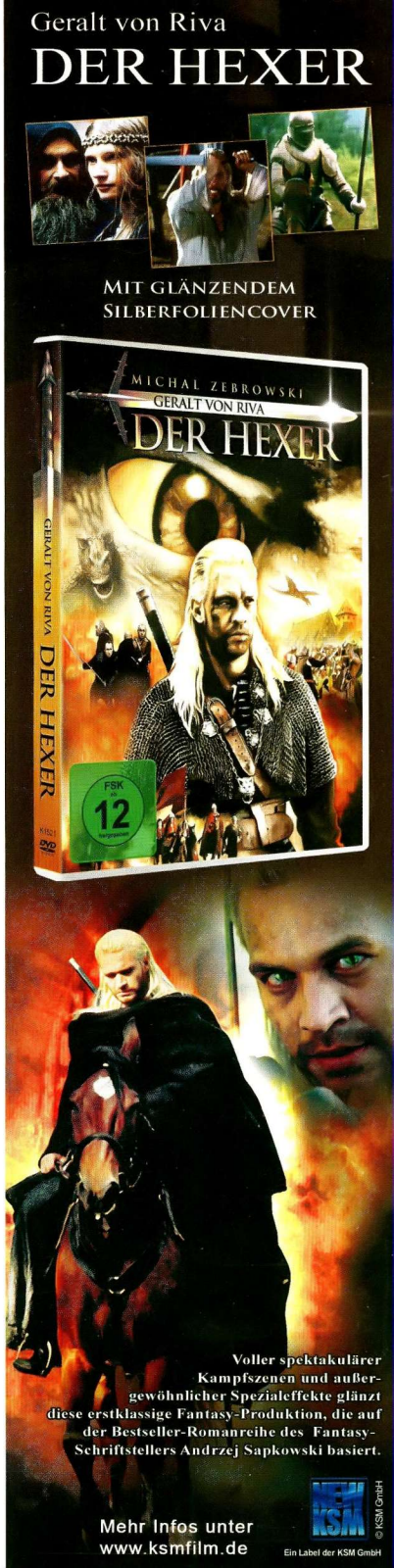
Mit Anleitungen für Sonderschüler scheinst du dich ja bestens auszukennen. Vielen Dank auch, dass du durch deinen Leserbrief aktiv zurSenkung des Heftniveaus beiträgst!

Hartz mit Herz

Wunderschönen guten Tag, habe gerade den Leserbrief von [Name aus Feigheit von der Redaktion unterschlagen] aus der aktuellen Ausgabe gelesen und hab mich gefreut, dass endlich mal wieder so 'ne Flachpfeife sich über einen lustigen Teil eines Artikels beschwert. Aber warum merken die Leute nicht, dass ihr euch in jeder dritten Zeile über irgendetwas oder irgendjemand, inklusive euch selbst, lustig macht? Und wahrscheinlich hat er auch noch über den ganzen restlichen Mist gelacht. Wie auch immer. Wenn ich kein arbeitsloser Ossi wäre und das Pfandsammelgeschäft nicht so schlecht laufen würde, würde ich das Abo vom Zahnarzt von Herr/Frau [Name aus Feigheit von der Redaktion unterschlagen] übernehmen. Würde euch noch gerne sagen, wie toll ihr seid, aber die Buchstaben, die ich monatlich vom Sozialamt bekomme, sind aufgebraucht.

TOM ADRIAN

Keine Buchstaben mehr vom Sozialamt? Dann versuch es



Redakteur am Pranger



*Ich fang mal von weiter vorne an: ich liebe euer Magazin, besonders seit ihr mich vor ein paar Jahren durch die Vollversion von „**Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!**“ zu einem riesen Fan von **Sam & Max** gemacht habt. Ich habe bisher kein Spiel ausgelassen und bin jetzt überhaupt ein großer Verehrer des Duos. Auch die neuste Staffel hats mir angetan und BÄM!, ich öffne die PC-Action und auf Seite 33 erblicke ich einen, wenn auch kleinen Artikel dazu. Ich lese diesen also und bin entsetzt, wird da doch behauptet, die erste Episode von „**The Devil's Playhouse**“ heiße „**The Penal Code**“! Sehr schlampig, Herr Fischer! Das wäre ja noch kein Grund zum Rummaulen, wenn dann nicht noch jemand im Inhaltsverzeichnis die Staffel flugs in „**The Devil's Playground**“ umbenannt hätte. Jetzt entschuldigt euch sofort, sonst gehts ohne Abendessen ins Bett!*

ALEXANDER SCHATEN

„Majestätsbeleidigung“, schrie Kollege Fischer, als wir ihn mit diesem Prangerantrag bezüglich seiner Rechtschreibverfehlungen konfrontierten. Spätestens aber, als ihm unser Leser Christioph [*Anm. d. Leserbriefonkelz: Haha, der Fischer reitet sich immer weiter rein – jetzt verhunzt er auch noch Lesernamen!*] Schöneberger noch Schwächen im Grundrechnen nachwies, war er aber kleinlaut. Das Redaktionsschwergewicht hatte sich auf der Meinungsmache-Seite bei der Berechnung der Durchschnittswertung von Command & Conquer 4 verrechnet und irrtümlicherweise 4,2 statt 4,6 angegeben. Zur Strafe haben wir das Wolferl ohne Pausenbrot zu einem Auffrischungskurs in Sachen Deutsch und Mathematik in eine örtliche Grundschule geschickt. Seitdem fehlt von ihm jede Spur. Falls Sie ihn sehen: Bitte geben Sie ihn an der nächsten Polizeidienststelle oder Dönerbude ab.

doch mal in der Suppenküche, wenn du Glück hast, kriegst du da noch ein paar ...

An den Pranger!

Da die Redakteure in letzter Zeit immer besser werden und es deshalb immer weniger von ihnen am Pranger gibt, hätte ich da eine Idee. Na gut ... vielleicht werden die Leser auch nur immer blinder (durch das Lesen eures Schundheftes). Warum stellt ihr nicht auch einfach Leser an den Pranger? Wie z. B. Max Gässler, der euch wirklich „leibes PcAction Team“ (05/2010, S.16) genannt hat, obwohl es doch eigentlich „abgrundtief böses“ oder zumindest „liebes PcAction Team“ heißen sollte. Ausserdem sollte Christian Gürnth an den Pranger, denn er hat ernsthaft den Typen links auf seinem Foto (S. 10) als Steve mit N bezeichnet hat, obwohl Steve mit N doch in der Mitte ist (links ist noch das Gesicht einer anderen Person von der Seite zu sehen). Und auf Seite 3 habt ihr in den Zahlen & Fakten natürlich die Fibonacci-Folge versteckt.

SUFFKOPP (NAME VON DER REDAKTION NICHT GEÄNDERT)

Vermutlich hast du es noch nicht gemerkt, Suffkopp, aber wir stellen Leser an den Pranger. Regelmäßig. In jeder Ausgabe aufs Neue. Wir drucken ihr Fehlverhalten ab, machen uns über sie lustig und prangern sie so öffentlich an. Das nennen wir dann Leserbriefseiten. Dass darauf dann noch mal ein Pranger zu finden ist, ist ein sehr komplexer und schwer zu verstehender Umstand, dessen Erklärung – so wir sie dir denn geben würden – dein Gehirn vermutlich innerhalb von Sekundenbruchteilen zerfließen lassen würde.

Glaubensfrage

[...] Außerdem hab ich den auf Seite 3 erwähnten Aprilscherz gefunden. Auf Seite 10 behauptet der Herr Schuster, er sähe „mal wieder unheimlich gut aus“. Nicht einmal der besagte Redakteur kann so leichtgläubig sein.

MARTIN

Dafür muss man dem armen Kerl aber zugute halten, dass man seinen Mundgeruch (im Gegensatz zur Fahne unserer Redaktionsrussin Frank) schon bei sechs Metern Sicherheitsabstand kaum mehr als störend empfindet. Wenn es dir aber hilft, überklebe einfach das „gut“ in dem Satz, dann stimmt's auch wieder.

Zu Hilf!

[zur versteckten Fibonacci-Zahlenfolge auf der Auftaktseite der PC ACTION 5/2010] Wenn du nen richtig harte Zahlenfolge suchst kann ich abhilfe Schaffen. Nimm einfach die schste Zeile des Pascalsches Dreieck. 1 5 10 10 5 1 Darauf werden nur die Leute wie ich kommen die so Doof waren wie ich den Mathe Leistungskurs zu Wählen.

PATRICK PHILIPIAK

Mit dem Pascalschen Dreieck angeben, aber den Deutsch-Grundkurs schwänzen, das haben wir gerne! Aber vielleicht erklären wir es dir lieber so, dass du es auch verstehst: Ein PC ACTION-Leser schreibt einen Brief mit 38 Wörtern (ohne Anrede und Gruß), in denen er neun Fehler versteckt. Außerdem lässt er drei Kommata weg. Wie groß ist die Chance, dass der PC ACTION-Leserbriefonkel einmal in seinem Leben einen Leserbrief erhält, der weniger als zwei Rechtschreib- und/oder Grammatikfehler enthält?

Des Rätsels Lösung

*[...] Aber jetzt bin ich mal gespannt, ob denn jemand auch so früh auf die neue Frage geantwortet hat! Die versteckte Zahlenfolge ist die Fibonacci-Folge! Dabei bilden die beiden vorangehenden Zahlen die nächste Ziffer, also 0,1,1,2,3,5,8,13,21 und so weiter! Und das weiß ich nicht aus dem Film **Sakrileg** sondern aus dem Buch **Sakrileg**, pah! Auch mit solch niveauvollen Rätseln können Sie mich nicht erschrecken! Und jetzt bitte den Platz als bester Leserbrief im Heft und ein T-Shirt mit Unterschrift :D. (Erwähnung reicht auch schon ;)*

JAN PERKUHN

Na, zum Glück reicht dir auch eine Erwähnung im Heft, denn wenn wir für solche Rätsel auch tatsächlich Preise vergeben würden, hätte das möglicherweise zur Folge, dass sich unsere Leser so etwas wie Bildung zulegen. Und wie wir alle wissen, lesen gebildete Menschen keine PC ACTION. Würden wir unseren Lesern also direkt oder indirekt zu viel beibringen, könnten wir den Laden hier über kurz oder lang dicht machen. Also, kein Preis für dich, Jan, wir sind uns sicher, du verstehst das.

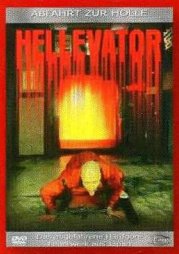
E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

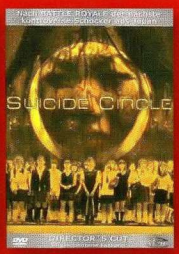
POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

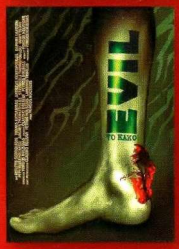
ANZEIGE

PC ACTION + Film + tolle Prämie!

JETZT ÜBER 6% RABATT!









Horror-Filme x 4

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



Action

Batman: Arkham Asylum
Genießen Sie das Abenteuer mit coolem 3D-Effekt (zwei 3D-Brillen liegen dem Spiel bei).
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1099379

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)

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!)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

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

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

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

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

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



Irgendetwas an diesem Bild der Helden aus **Half-Life 2** ist merkwürdig. Hat Gordon etwa eine neue Frisur?

Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2004

Früher war alles besser!

Teil 5 unserer epischen Serie über die vergangenen zehn Jahre: Darüber haben Gamer anno 2004 diskutiert.

Text: Lukasz Ciszewski/Christoph Schuster

Normalerweise waren PC ACTION-Redakteure im Jahr 2004 nicht sehr erfreut, von der Ankunft eines Brillenträgers zu erfahren. Doch der damalige Chef Bigge kam jeden Morgen pünktlich zur Arbeit. Verdammt! Weniger zeitig, aber um einiges spektakulärer meldete sich ein anderer Herr mit Sehhilfe zurück. Valve spannte uns satte sechs Jahre auf die Folter und verschob den Nachfolger des legendären Ego-Shooters **Half-Life** immer wieder. Jeder, der seit 1998 in die mysteriöse Geschichte des Wissenschaftlers Gordon Freeman eintauchte, wollte endlich wissen, wie der Kampf gegen die außerirdischen Invasoren weitergeht. Und noch viel wichtiger: Würde es in **Half-Life 2** schlüpfrige Szenen mit ihm und seiner neuen Begleiterin Alyx geben?

Geschichtenerzähler

Leider war dies nicht der Fall. Vielleicht hebt sich Valve dieses Ereignis extra für Teil 3 auf? Wie dem auch sei, **Half-Life 2** präsentierte sich Ende 2004 als der erwartete Hammertitel. Zum einen war das das Verdienst der Drehbuchschreiber bei Valve. Gab es damals beim Erstling noch die atmosphärische Schwebebahn-Einleitung auf dem Weg zur Black Mesa-Forschungsstation, so stieg Gordon zu Beginn seines zweiten Abenteuers aus einem Zug. Es erwartete ihn die überdimensionale Fresse des Bartträgers Dr. Breen, der mit den Aliens kollaborierte. Die beiden Ostblock-Redakteure Ciszewski und Frank fühlten sich stark an die Architektur ihrer Geburtsländer erinnert, doch genau diese ungewöhnliche Umgebung machte das Valve-Werk damals schon einzigartig. Die Maßnahmen der außerirdischen Combine hingegen erinnern an die Zustände in der Redaktion: Jeder zivile Ungehorsam wurde mit Stockschlägen quittiert. Gut, dass sich der Spieler als Gordon Freeman



Die Alien-Invasion geht weiter: **Half-Life 2** war 2004 der erhoffte Mega-Hit. Das lag unter anderem an den lebensechten NPCs und der authentischen Spielphysik.



Mit im **Half-Life 2**-Paket befand sich **Counter-Strike: Source**, eine aufgebohrte und mit neuer Engine ausgestattete Version des populärsten Online-Shooters der Welt.

Das waren die 85er!

Folgende Titel haben im Jahr 2004 die Spielspaßmarke von 85 % geknackt:

- Anno 1503: Add-on (Strategie, 85% in 2/2004)
- Battlefield Vietnam (Shooter, 91% in 5/2004)
- Beyond Good & Evil (Action, 87% in 2/2004)
- Call of Duty: United Offensive (Shooter, 85% in 11/2004)
- Clever & Smart (Adventure, 85% in 12/2004)
- **Codename: Panzers (Strategie, 92% in 7/2004)**
- Colin McRae Rally 04 (Rennspiel, 86% in 5/2004)
- Colin McRae Rally 2005 (Rennspiel, 87% in 11/2004)
- Counter-Strike Source (Shooter, 88% in 12/2004)
- Deus Ex: Invisible War (Rollenspiel, 85% in 4/2004)
- HDR: Schlacht um Mittelerde (Strategie, 94% in 1/2005)
- Die Siedler 5 (Strategie, 85% in 1/2005)
- Die Sims 2 (Simulation, 89% in 10/2004)
- Doom 3 (Shooter, 89% in 10/2004)
- DTM Race Driver 2 (Rennspiel, 90% in 6/2004)
- Far Cry (Shooter, 89% in 5/2004)
- FIFA Football 2005 (Sportspiel, 85% in 11/2004)
- **Full Spectrum Warrior (Strategie, 86% in 11/2004)**
- Fußball Manager 2005 (Simulation, 95% in 11/2004)
- Ground Control 2: Operation Exodus (Strategie, 85% in 7/2004)
- GTR (Rennspiel, 88% in 12/2004)
- Half-Life 2 (Shooter, 94% in 12/2004)
- Joint Operations (Shooter, 87% in 89/2004)
- NBA Live 2004 (Sportspiel, 93% in 2/2004)
- NBA Live 2005 (Sportspiel, 86% in 1/2005)
- Need for Speed Underground 2 (Rennspiel, 87% in 1/2005)
- Neverwinter Nights: Add-on (Rollenspiel, 85% in 6/2004)
- Nexus (Strategie, 85% in 12/2004)
- NHL 2005 (Sportspiel, 88% in 11/2004)
- Port Royale 2 (Strategie, 85% in 6/2004)
- Prince of Persia: The Sands of Time (Action, 89% in 2/2004)
- **Prince of Persia: Warrior Within (Action, 87% in 1/2005)**
- Pro Evolution Soccer 4 (Sportspiel, 88% in 1/2005)
- **Sacred (Rollenspiel, 86% in 4/2004)**
- Spellforce: The Breath of Winter (Strategie, 90% in 8/2004)
- Spellforce: Shadow of the Phoenix (Strategie, 89% in 1/2005)
- **Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Action, 88% in 5/2004)**
- The Chronicles of Riddick (Shooter, 87% in 1/2005)
- The Westerner (Adventure, 86% in 5/2004)
- **Thief 3: Deadly Shadows (Action, 87% in 7/2004)**
- Tiger Woods 2005 (Sportspiel, 87% in 11/2004)
- Tony Hawk's Underground 2 (Sportspiel, 87% in 12/2004)
- Tribes: Vengeance (Shooter, 86% in 12/2004)
- UEFA Euro 2004 (Sportspiel, 88% in 6/2004)
- Unreal Tournament 2004 (Shooter, 92% in 5/2004)
- Warhammer 40.000: Dawn of War (Strategie, 86% in 11/2004)
- Xpand Rally (Rennspiel, 85% in 11/2004)



schnell mit den menschlichen Freiheitskämpfern verbündet, um das Terror-Regime zu stürzen.

Die richtige Technik

Neben der Handlung sorgte die fabelhafte Source-Engine für Wow-Momente am Fließband. Derartig detaillierte Gesichter hatte man vor 2004 in keinem anderen Computerspiel gesehen. Und dank der abgefahrenen Gravitationskanone warf Freeman herumliegende Objekte physikalisch korrekt durch die Gegend. Unser freier Redaktions-Opa Heinrich Lenhardt sinnierte damals: „Ich übernehme bei Wertungsdiskussionen sonst eher den Part des altersstarrsinnigen Nörglers, aber bei **Half-Life 2** strecke ich die rhetorischen Waffen – es macht einfach bodenlos viel Spaß. Der Spielablauf ist so abwechslungsreich, die Physik-Simulation so kreativ ausgereizt, dass sich **Doom 3** eigentlich in eine Ecke stellen und schämen müsste." Als Mehrspielerpart diente übrigens **Counter-Strike: Source**, der offizielle Nachfolger des Online- und LAN-Party-Phänomens **Counter-Strike 1.6**.

Das muss man vertreiben!

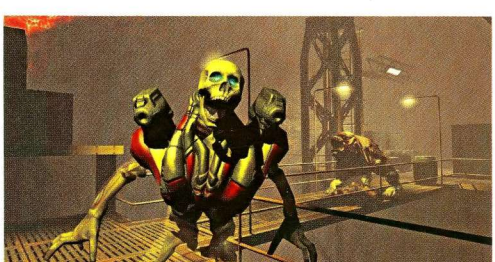
Half-Life 2 mischte nicht nur wegen seiner Inhalte das Genre auf, sondern auch wegen seiner Vertriebsform. Über das Download-Programm Steam mussten die Spieler den Titel registrieren. Wer keinen Internetzugang besaß, konnte das Game nicht starten. Valve erhielt damals tonnenweise Hass-Mails, doch heutzutage ist Steam in der Spielergemeinde größtenteils akzeptiert.

Ballern ohne Ende

Aber auch abseits der Halb-Leben sind wir diesmal total shooterfixiert! 2004 war eben ein waschechtes Action-Jahr. Neben der Combine-Hatz aus dem Hause Valve erblickten vor sechs Jahren zwei weitere Shooter-Meilensteine



Sonys tragbare PlayStation sorgte dafür, dass wir uns auch in aller Öffentlichkeit als Nerds outen konnten, erreichte jedoch nie den Erfolg der Nintendo-Konkurrenz.



Stand 2004 ein wenig im Schatten des großen **Half-Life 2**: id Softwares **Doom 3**, das mit pervers guter Grafik, stumpfem Spielverlauf und dunklen Levels aufwartete.

Der Überflieger

Das hätten Sie jetzt nicht erwartet, was? Unser Liebling des Jahres 2004 ist Vin Diesel!



Erst in stumpfen Kinofilmen wie xXx, nun auf Ihrem Monitor: Vin Diesel alias Riddick.



◀ Legendär sind Riddicks Fertigkeiten im Nahkampf. Da wird gewürgt, gehauen und geballert.



▶ In regelmäßigen Abständen trifft Riddick auf Wächter-Mechs, die über massig Feuerkraft verfügen.

Wie öde wäre es denn bitte, wenn wir uns an dieser Stelle für **Half-Life 2**, **Far Cry** oder **Doom 3** entschieden hätten? Der Hauptgrund für unsere Wahl ist im damaligen Überraschungseffekt begründet. Das Teil haute uns schlicht aus den Socken! Dass eine Lizenz-Versoftung, noch dazu mit Hollywood-Glatze Vin Diesel, so gut sein könnte, hätten wir nicht für möglich gehalten. Ex-Kollege Hesse verzückt: „**Riddick** zeigt, wie man zu einem durchschnittlichen Kinofilm ein hervorragendes Spiel macht." Der schleichintensive Shooter basiert nämlich auf dem Streifen **The Chronicles of Riddick** aus dem gleichen Jahr. Die Story des Spiels: Riddick sitzt im Hochsicherheitsknast Butcher Bay und bearbeitet Feinde mit Knarren, Werkzeugen und blanken Fäusten. Besonders fein sind die Stimmen von Vin, Ron Perlman und Xzibit, die als Synchronsprecher auftreten.

das Licht der virtuellen Welt. Löblicherweise stammt einer davon aus deutschen Landen. Das Coburger Entwicklerstudio Crytek, das mittlerweile nach Frankfurt umgezogen ist und mit Electronic Arts zusammenarbeitet, bastelte jahrelang an der imposanten Cry-Engine und der zugehörigen Hintergrundgeschichte. Als gestrandeter Elite-Soldat Jack Carver erkundete der Zocker in Edel-Optik eine mit Söldnern und Monstern bevölkerte Südseeinsel. Grafisch setzte **Far Cry** mit seinen Wasserreflexionen und der immensen Sichtweite neue Maßstäbe. Im Interview gab sich Crytek-Chef Cevat Yerli eher bescheiden. Auf die Frage, welche Wertung er dem Spiel geben würde, antwortete er: „Ich? Ganz objektiv? Ehrlich: Ich habe mit einem englischen Redakteur gesprochen, der das Spiel mit 93 % bewertet hat. Der sagte, er hätte 120 % geben müssen, um fair zu sein – verglichen mit anderen Spielen auf dem Markt."

Jetzt wird's dunkel

Der dritte Top-Titel des Jahres kommt etwas düsterer daher. Die Baller-Veteranen von id Software lieferten mit **Doom 3** einen harten Ego-Shooter ab, der zu 99 % in dunklen Gängen spielte und deshalb von vielen **Far Cry**-Fans belächelt wurde. Da war was dran: Wozu die megadetaillierte Optik, wenn man sowieso kaum was sieht? Auch der Mehrspielermodus, bei dem aufgrund technischer Beschränkungen nicht mal eine Hand voll Zocker gleichzeitig mitmachen durften, hinterließ einen bitteren Nachgeschmack. Wer jedoch Bock auf schockierende Grusel- und Splatter-Szenen hatte, wurde mit **Doom 3** wahrlich glücklich.

Blog dich ein!

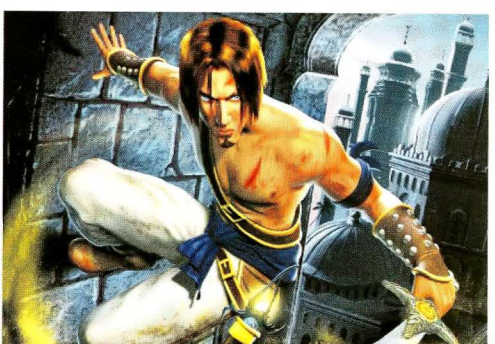
Ebenfalls 2004 wurde die Welt von einer allgegenwärtigen Seuche erfasst. Damit sind nicht etwa die zahlreichen Terroranschläge radikaler Hohlköpfe gemeint, sondern die ausufernde Blogging-Szene. Vom Supermarktmitarbeiter bis hin zum Firmenvorstand fühlte sich jeder Mensch mit PC dazu berufen, seinen saulangweiligen Alltag in virtuell niedergeschriebener Form zu verewigen. An jeder Ecke des Internets fand man die mehr oder weniger erträglichen Ergüsse. Auch die PC ACTION-Redaktion beugte sich diesem globalen Zwang. In der Blog-Ecke auf pcaction.de verarbeiteten die Schreibsklaven ihr leidvolles Leben oder sorgten mit einem unlustigen „Witz des Tages" für Furore.

Sony Mobil

Einen echten Grund zum Bloggen bot hingegen Sony. Der japanische Branchenriese veröffentlichte im Dezember 2004 seine erste tragbare Spielkonsole. Die Firma taufte ihr mobiles Baby PlayStation Portable, kurz: PSP. Technisch konnte das



Qualität aus deutschen Landen: **Far Cry** kam auf den Markt und eroberte mit unglaublicher Inselgrafik, fantastischer KI und toller Physik unsere Zockerherzen.



Märchenhaft, bezaubernd und absolut spektakulär: Der Prinz aus Persien feierte 2004 nach über einer Dekade Abwesenheit ein fulminantes Comeback.

Ding mit der ersten PlayStation mithalten, ähnlich sah auch das Spieleangebot aus. Mit **Ridge Racer, Wipeout** und **Metal Gear** standen am Erstverkaufstag alte Bekannte bereit. Die PSP – das aktuellste Modell heißt PSP Go – beschränkte sich nicht nur aufs Zocken, sondern bot einen Video-Player, eine MP3-Funktion sowie einen Internet-Browser mit WLAN-Feature. Das waren noch Zeiten! Im Vergleich zur Konkurrenz von Nintendo und mittlerweile Apple floppte das Ganze dennoch gnadenlos.

Alles neu?

Anfangs nannte man die weiße Kiste schlicht „Revolution". Dass Nintendo zwei Jahre später mit seiner neuen Konsole Wii ebendiese Gaming-Revolution auslösen würde, glaubten wohl nur hartgesottene Optimisten. Mit dem GameCube verloren die Japaner viele Hardcore-Spieler, weil neben einigen **Zelda**- und **Mario**-Titeln kaum Nachschub erschien. Als dann auf der Nintendo-Pressekonferenz der E3 2004 erstmals von „Revolution" die Rede war, herrschte große Skepsis. Nintendos Präsident Satoru Iwata erläuterte: „Unser Anspruch für unser nächstes System ist anders. Es wird nicht einfach eine neue Technik sein. Bessere Technik ist gut, aber nicht genug. Einfach nur die Grafik zu verbessern, wäre kein großer Unterschied. Was soll also eine neue Maschine bieten? Viel mehr. Eine unvergleichliche Spielerfahrung. Etwas, das noch nie eine Spielkonsole geboten hat." Wie die Geschichte zu Ende geht, lesen Sie in zwei Monaten im Jahresrückblick 2006.

Prinzenrolle

Zehn Jahre war es sehr ruhig um ihn, doch dann weckte Ubisoft ihn aus seinem Schlummer. Die Rede ist natürlich vom legendären **Prince of Persia**! Sein erstes Abenteuer fand 1989 statt, damals sprang der Held über Abgründe und bestritt coole Säbelkämpfe. 1994 folgte ein hübscher Nachfolger mit dem Untertitel **The Shadow and the Flame**. Doch mit Ubisofts **Prince of Persia: The Sands of Time** erlebte der Prinz eine unvergleichliche Reinkarnation. Die PCA vergab 89 % Spielspaß und Kollege Iscitürk folgendes Fazit: „Im echten Leben bin ich ein fettes Schwein, das mit Anlauf gerade mal den Bordstein hochkommt. In **Prince of Persia** erklimme ich spielend meterhohe Mauern, wirble wie ein Trapezkünstler durch die Lüfte und schlage sogar Frauen! Ein beinahe perfekt dosierter Schwierigkeitsgrad, die edle Optik und das durchweg fesselnde Spielprinzip machen mich wirklich glücklich." Die Neuauflage, die bis heute zahlreiche Nachfolger spendiert bekam, war überaus erfolgreich. So erfolgreich, dass in diesem Mai eine Hollywood-Verfilmung mit Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle in den deutschen Kinos anläuft.

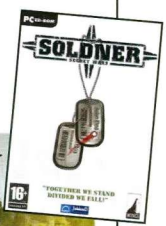
Fortsetzung folgt

Das Shooter-Jahr 2004 ging zu Ende, da folgte schon 2005. Verrückt, was? Nächste Ausgabe erfahren Sie alles über die **World of Warcraft**-Pandemie, **Google Earth** und den **Crazy Frog**.

Flop des Jahres

Ein deutsches Studio wollte in schierem Größenwahn den Online-Shooter-Gott Battlefield beerben – doch das ging mächtig in die Hose!

Battlefield nervt! Klar, das Spielprinzip war damals revolutionär und zog unzählige Klone nach sich. Doch ein Detail im Gameplay nervte eben massiv: Man konnte Hütten, Häuser, Zäune, Strommasten und andere in der Pampa stehenden Objekte nicht überfahren oder zerstören. Mittlerweile, in der aktuellsten Schlachtfeld-Folge namens **Bad Company 2**, geht das. Aber 2004 eben nicht. Deshalb wollte das deutsche Entwickler-Team Wings Simulations mit **Söldner: Secret Wars** ebenjenes Zerstörungs-Feature bieten. Leider verlor man andere wichtige Dinge, beispielsweise die Fahrzeug-Physik, komplett aus den Augen. Plötzlich flog man mit tonnenschweren Panzern sekundenlang durch die Luft, die erwünschte Militär-Atmosphäre ging verloren. Ebenfalls uncool: heftige Lag-Probleme und Grafikfehler. Die Konsequenz: enttäuschende 73 % Spielspaß in Ausgabe 8/2004 und viele verbitterte Shooter-Freunde.





Helis, Panzer, Infanterie – es hätte so schön werden können. Doch Bugs machten den Entwicklern einen Strich durch die Rechnung.

Neues in der Redaktion

2004 wurde ausgemistet: Gleich drei frische Visagen durften die Leser begrüßen.



Die neuen Redis Wollner, Ciszewski und Brehme in München, bei einem Fortbildungskurs. Hat leider nichts geholfen.

Mal ganz unter uns: Die alten Redis waren schon ganz okay, aber der Generationswechsel im Jahr 2004 war längst überfällig. Also ersetzten der Thüringer Marc Brehme sowie Ralph „Porno-Ralle" Wollner das unsympathische Duo Sauerteig/Iscitürk. Blöd: Im Winter kam der Türke plötzlich wieder, als Ersatz für den scheidenden Bezold. Doch den Redaktionsvogel schoss Leserbriefonkel Harald Fränkel ab: Er verdünnisierte sich im Spätsommer und engagierte den ~~attraktiven, höchst intelligenten~~ Verursacher dieser Zeilen, Lukasz Ciszewski, als Thronfolger. In eigener Sache: Nun sitze ich hier an diesem Artikel (den mir der Fischer für einen Hungerlohn aufgedrückt hat) und habe es immer noch zu nichts gebracht im Leben. Schönen Dank auch, Herr Fränkel!

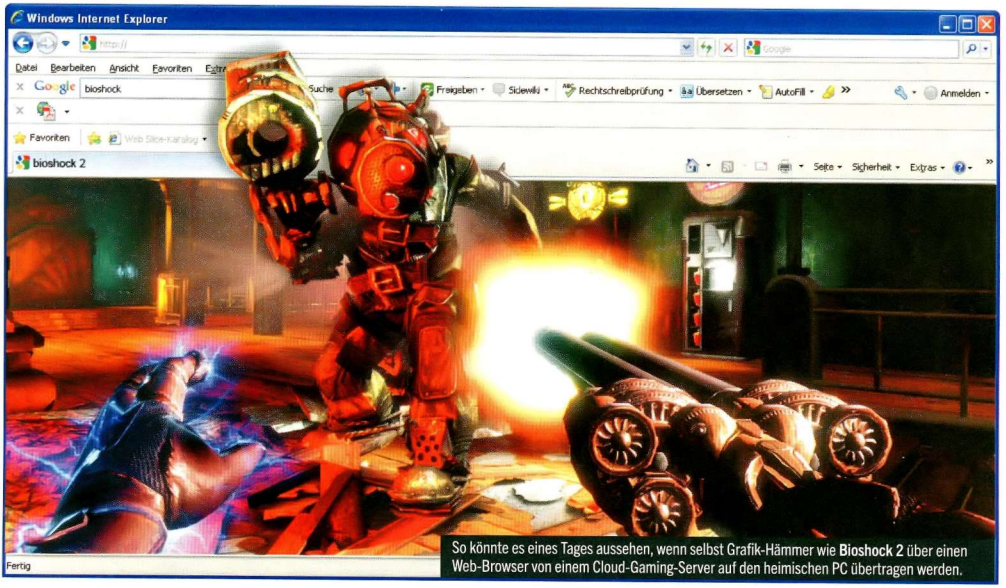
Technik, die begeisterte

Diese Themen beschäftigten Hardware-Freaks.

Wenn Sie im Jahr 2004 richtig trendy sein wollten, brauchten Sie einen Mini-PC. Die kleinen Kisten dienten als Multimedia-Center und waren vorzugsweise am Fernseher angeschlossen. Damit steuerte man die MP3-Sammlung per Fernbedienung an und zauberte Filme mit wenigen Klicks auf die Glotze. Inhalt einer zeitgemäßen Box waren ein Athlon 64 3200+, doppelter 512-MB-DDR-RAM, ein Mainboard mit Onboard-Sound sowie ein DVD-Brenner. Faszinierende neue Technikwelt! Heute braucht so was aber kein Mensch mehr.



Schwarz und eckig ist nicht nur Mike Tyson, sondern auch der schicke Mini-PC, der als Multimedia-Center dient.



So könnte es eines Tages aussehen, wenn selbst Grafik-Hämmer wie **Bioshock 2** über einen Web-Browser von einem Cloud-Gaming-Server auf den heimischen PC übertragen werden.

Cloud Gaming

Wolkig bis heiter

Endlich aus dem Hardware-Wettrüsten aussteigen und trotzdem immer die neuesten PC-Spiele spielen – das verspricht Cloud Gaming.

Text: Roland Austinat

Wer kennt das nicht? Der noch vor einem Jahr brandaktuelle PC mit turboschneller Grafikkarte gehört heute schon fast wieder zum alten Eisen. In der Zwischenzeit haben Prozessor- und Grafikkartenhersteller schon ein bis zwei neue, natürlich noch schnellere Modelle auf den Markt geworfen, mit denen sich aktuelle PC-Titel noch flüssiger und mit noch besseren Effekten spielen lassen sollen. Viele PC-Spieler haben sich deshalb in den vergangenen Jahren besonders in den USA aus dem Rüstungswahnsinn ausgeklinkt und sind auf Videospielkonsolen wie Microsofts Xbox 360 oder Sonys Playstation 3 umgeschwenkt. Auf denen laufen schließlich alle für das System angebotenen Spiele – und die Qualität der Titel steigt analog mit dem Alter der Konsole. Denn erst nach und nach lernen die Konsolen-Programmierer und -Entwickler, mit allen Tricks und Tücken der Hardware umzugehen. Bis dann eines Tages eine neue Konsole in den Geschäften steht und alles wieder von vorne losgeht – die Technikspirale dreht sich auch hier mit unbarmherziger Konstanz. Dieses Malheur kennt sonst kaum ein anderes Medium. Stellen Sie sich vor, Sie müssten alle zwei, drei Jahre einen neuen Fernseher, DVD- oder CD-Spieler kaufen, nur weil die neuesten Filme oder Musikalben nicht mehr auf den alten Geräten laufen. Oder ein neues Bett, weil die Freundin nicht mehr … ach, lassen wir das lieber.



Mit der OnLive-Konsole (links) und dem passenden Gamepad wird selbst ein Fernseher ohne jegliche Grafikkarte zur potenten Spielemaschine.



Mit sogenannten Brag Clips, besonders gelungenen Spielszenen, können Sie bei Ihren Freunden auf OnLive Eindruck schinden.



Auch Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** arbeiten mit dem Spiele-Streaming-Dienst Gaikai zusammen. Unklar ist noch, wie es mit Add-ons aussieht.



Wie groß das jeweilige Spielfenster beziehungsweise die dadurch benötigte Datentransferrate ist, bestimmen die Hersteller und damit Betreiber der Gaikai-Server.

Ein echtes Kind der 60er

Findige Köpfe investieren derzeit daher viel Zeit und Geld, um eine Lösung für das kostspielige Technik-Wettrüsten zu finden, die allen Seiten Vorteile bringt. Die derzeit heißeste Idee heißt Cloud Gaming, das Spielen in der Internet-Wolke. Dabei ist Cloud Gaming eigentlich nichts Neues, sondern nur eine besonders rechenintensive Variante des schon seit Langem bekannten Cloud Computing, das schon ein paar Tage auf dem Buckel hat. Schon in den 60er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts hatten Informatiker die Idee, eine Anwendung auf einem externen Server laufen zu lassen und mit einem damit verbundenen Rechner auf dessen Daten zuzugreifen. Viele von Ihnen nutzen täglich das Prinzip des Cloud Computing, ohne sich dessen bewusst zu sein – etwa wenn Sie Ihre E-Mail online mit einem Browser wie Firefox oder dem Internet Explorer lesen.

Von der Wolke in den Computer

Für zünftiges Spielen in der Internet-Wolke benötigen Sie nichts weiter als einen PC, der Videos darstellen kann – eine 3D-Karte ist nicht nötig. Der Rechner nimmt dann über eine flinke Internetverbindung mit dem Datenzentrum eines Cloud-Gaming-Anbieters Kontakt auf, in dem sich Hunderte bis Tausende von Servern tummeln. Einer davon startet das von Ihnen gewünschte Spiel und überträgt dessen Grafik und Sound in Echtzeit per Internet auf den Bildschirm und in die Lautsprecher Ihres PCs. Ihre Steuereingaben mit Maus, Tastatur oder Gamepad gehen dann über das Netz zurück zum Server, der diese im Spiel in entsprechende Aktionen wie Schießen, Springen oder Mit-dem-Auto-durch-eine-Kurve-Schlittern umsetzt. Die daraus resultierenden Spielszenen fließen anschließend wieder zurück zu Ihnen nach Hause. Patches und Updates? Neue Hardware für grafiklastige Titel wie etwa **Crysis 2**? Dafür ist allein der Cloud-Gaming-Anbieter zuständig. Auch aus der Sicht der Spielhersteller ist Cloud Gaming eine feine Sache, denn es macht mit einem Schlag Schluss mit Raubkopierern. Wie sollten die auch ein Spiel knacken, das auf einem fernen Server läuft und von dort auf einen heimischen Monitor „gesendet" wird? Andererseits dürfte ein Cloud-Gaming-Erfolg den durch Online-Vertriebsplattformen wie Valves Steam ohnehin schon gebeutelten Einzelhändlern nicht sonderlich gut gefallen. Wer sollte noch Spiele kaufen, wenn die in den Datenzentren Tag und Nacht startklar bereitstehen?

PC-Kracher auf dem Fernseher

Eine Handvoll Anbieter arbeitet derzeit an der Cloud-Gaming-Revolution. Allen voran die kalifornische Firma Onlive (www.onlive.com), die den gleichnamigen Dienst schon vollmundig vor einem Jahr auf der Game Developers Conference (GDC) in San Francisco ankündigte. Aus dem Starttermin Weihnachten 2009 wurde allerdings nichts: Jetzt soll Onlive am 17. Juni 2010 ans Netz gehen. Onlive-Chef Steve Perlman verriet auf der diesjährigen GDC außerdem, dass sein Dienst rund 15 Dollar pro Monat kosten soll. Darin sind allerdings noch keine Spiele enthalten, sondern lediglich Demos, Video-Chat- und andere Soziale-Netzwerk-Funktionen. Fünf Datenzentren, die nicht mehr als 1.600 Kilometer von den Benutzern entfernt sein dürfen, sollen für verzögerungsfreien Spielgenuss in den 48 kontinentalen US-Bundesstaaten sorgen. Damit aktuelle Titel allerdings auch in all ihrer Grafikpracht dargestellt werden, benötigen die Onlive-Nutzer eine Internetverbindung von mindestens 5 MBit/Sekunde. Hinter den Kulissen soll hinter der Spielemaschine ein Videokompressions-Server dafür sorgen, dass die Grafikdaten bei der Übertragung nicht ins Stocken geraten. Neben PCs unterstützt Onlive auch Apple-Rechner und sogar Fernsehapparate. Letztere werden mit der zigarrenschachtelgroßen Onlive-Konsole spieletauglich, einem kleinen Kästchen, das zwischen Internet-Anschluss und Fernseher gesteckt wird und mit einem konsolentypischen Gamepad ausgeliefert werden soll. Bei

Wolkenfreie Online-Welten

„Cloud Gaming ist doch nichts Neues, das gibt es mit MMOs doch schon seit Jahrzehnten", mögen vielleicht manche von Ihnen murmeln. Das stimmt nur zum Teil, denn in der Tat gibt es Online-Rollenspiele nicht erst seit gestern. Doch ohne ein oft mehrere Gigabyte großes, auf Ihrem PC fest installiertes Programmpaket mit zahlreichen Grafik- und Sound-Dateien können Sie mit der Server-Spielwelt keinen Kontakt aufnehmen. Genauso wenig handelt es sich bei Valves Steam-Plattform um Cloud Gaming, sondern schlicht um eine Online-Vertriebsplattform mit jeder Menge Community-Funktionen. Auch Klöpse wie Ubisofts aktueller Kopierschutz, bei dem Sie selbst mit Einzelspielertiteln ständig online sein müssen, sind allemal ärgerlich, aber kein Cloud Gaming.



Trotz Server kein Cloud Gaming: Online-Rollenspiele wie das hier abgebildete **World of Warcraft** brauchen weiterhin heimische Rechenkraft.

InstantAction: Sofort losspielen!

Neben David Perry (Gaikai) mischt noch ein weiterer Design-Veteran bei neuen Online-Vertriebsmodellen mit: Louis Castle, Mitbegründer der Westwood Studios (**Command & Conquer**, **Dune**). Er ist nach dem Ende von Westwood und etlichen Jahre bei EA Los Angeles jetzt Chef von Garage Games und des firmeneigenen Web-Dienst InstantAction (www.instantaction.com). InstantAction ist eine Mischung aus Download-Plattform und Cloud Gaming: Die über die Webseite angebotenen Titel laufen allesamt im Browser und sind schon nach wenigen Minuten spielbar, während der Download im Hintergrund weiterläuft. Alternativ kann das Spiel dank eines Abkommens mit Gaikai auch komplett in einem Cloud-Gaming-Modus gespielt werden. Damit die Spieler das Spiel von jedem beliebigen Browser starten können, werden die Spielstände auf dem InstantAction-Server gespeichert.



Fallen Empire: Legions ist der über InstantAction angebotene Nachfolger des in den USA sehr beliebten 3D-Action-Titels **Tribes**.

einer Vorführung zeigte Steve Perlman sogar den 3D-Shooter **Crysis** auf einem iPhone – steuerungstechnisch diskussionswürdig, technisch aber ziemlich beeindruckend.

Die Konkurrenz schläft nicht

Onlives größter Konkurrent heißt Gaikai (www.gaikai.com). Dahinter steckt unter anderem David Perry, langjähriger Spiele-Entwickler und seit den Tagen von **Earthworm Jim** im Geschäft. Das gebührenfreie Gaikai ist kein Portal wie Onlive, sondern leitet Sie direkt auf die Webserver der Spielhersteller und deren Titel weiter. Damit will das System einerseits Lags vermeiden, andererseits entfallen so gigantische Einrichtungskosten wie bei den fünf Datenzentren von Onlive. „Wir brauchen auch keine 5 MBit/Sekunde, um Titel wie **EVE Online** zu spielen", sagt Perry mit einem kleinen Seitenhieb auf den Konkurrenten. Allerdings kommt Gaikai nur mit lediglich einem mickrigen MBit/Sekunde aus, falls das Spiel in einem Fenster und nicht im Vollbild läuft. Gaikai ist auch eine Vertriebsplattform. Nachdem Sie beispielsweise eine kostenlose Demo-Version gestreamt und gespielt haben, müssen Sie sich entscheiden: Wollen Sie die Vollversion des Spiels in einem Laden vor Ort reservieren, sie bei einem Online-Händler kaufen, sie wie über Valves Vertriebsdienst Steam direkt auf den Rechner herunterladen oder sie weiter über das Netz spielen? Unklar ist derzeit, wann Gaikai auf den Markt kommen soll. Darüber freuen sich drei weitere Mitbewerber wie der englische Anbieter Tenomichi, der 2007 mit Streammygame (www.streammygame.com) den ersten Cloud-Gaming-Dienst überhaupt startete. Er ermöglicht es seinen Nutzern, Spiele von der eigenen PC-Festplatte über das Internet auf Laptops, PCs und Eee-PCs zu genießen sowie auch Freunden Zugriff auf die Spiele zu geben. Etwas exotischer: Playcast Media Systems (www.playcast-media.com), das an einem Pilotprojekt arbeitet, mit dem in Israel Xbox-360- und PS3-Titel über eine lokale Kabelfernsehgesellschaft gespielt werden sollen. Die US-amerikanische Firma Otoy (www.otoy.com) arbeitet an einem Onlive-artigen Modell, schweigt sich über konkrete Details jedoch aus – vom Starttermin „2. Quartal 2010" einmal abgesehen.



Auch Valves Online-Dienst Steam wurde zu seinem Start belächelt und beschimpft – ob sich die Geschichte beim Cloud Gaming wiederholt?

Wo ist der Haken?

Wenn Cloud Gaming so eine tolle Sache ist, stellt sich die Frage: Warum gibt es so etwas nicht schon längst? Nehmen wir beispielsweise Onlive: „Ich bin wirklich gespannt, wie die den Lag in den Griff bekommen wollen", kommentiert ein erfahrener Programmierer und Hardware-Experte, der seit vielen Jahren für große Entwickler von Online-Spielen in San Diego arbeitet. Läuft die Kommunikation zwischen PC und Onlive-Server nicht absolut flüssig, fährt der Rennwagen statt in die Kurve vor die Wand – Frust pur. Auch die von Onlive-Chef Steve Perlman geforderte Datenrate von 5 MBit/Sekunde ist durchaus mutig: 2008 lag die Internet-Durchschnittsgeschwindigkeit in den USA gerade mal bei 3,9 MBit/Sekunde. Dazu kommt, dass selbst in der Hightech-Metropole San Francisco das Internet-Angebot des Kabel-Monopolisten Comcast oft stundenlang ausfällt. Dumm, wenn man dann keine physikalische Spielkopie besitzt, sondern nur auf einen Cloud-Gaming-Server zugreifen kann. Für viele Beobachter ein noch viel größerer Knackpunkt: die Kosten. Nach sehr vorsichtigen Insider-Schätzungen, die voraussetzen, dass maximal 15 Prozent aller Spieler gleichzeitig online sind, braucht der Dienst einen Server für sechs Spieler – umgerechnet mindestens 100 Dollar pro Person. Damit geht Onlive jedoch in Vorleistung, denn der Kunde hat noch kein einziges Spiel gekauft. Auch die Preismodelle sind derzeit unklar: Zahlt man einen Fixpreis pro Titel, ein mehrere Titel umfassendes Abo oder für die individuelle Spieldauer? Und selbst wenn Steve Perlman behauptet: „Für die Anpassung von **Red Faction Guerilla** hat ein THQ-Programmierer drei Wochen gebraucht", ist immer noch fraglich, ob gerade in der hektischen Phase vor dem Release Zeit bleibt, um solche Anpassungen vorzunehmen. Sicher ist, dass wohl niemand drei Wochen auf die Cloud-Gaming-Version eines Titels wartet, den er währenddessen längst im Laden kaufen kann.

Roland meint



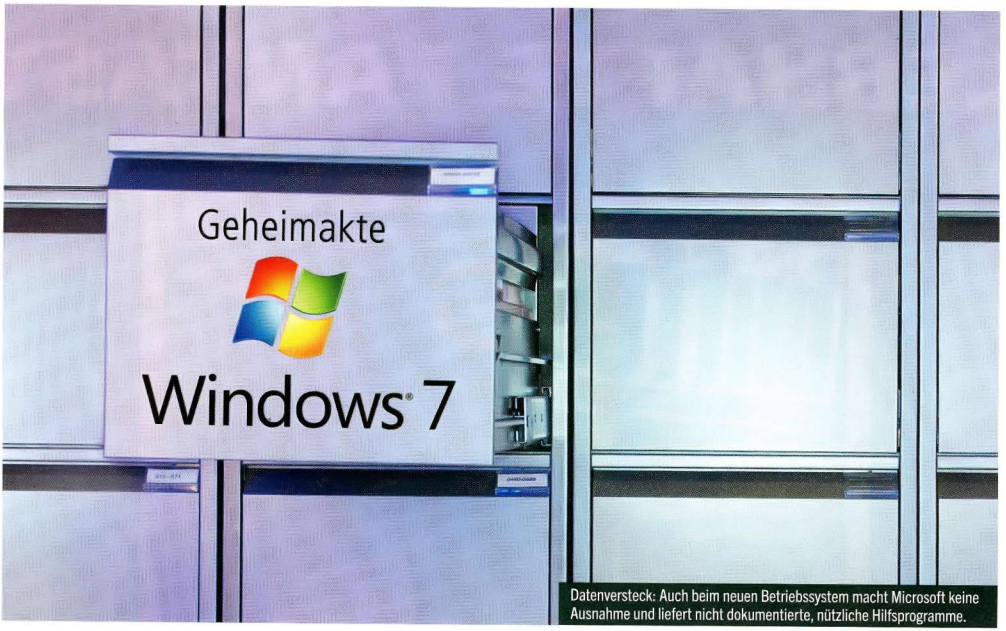
Cloud Gaming ist zweifelsohne ein faszinierendes Thema. Auch wenn ich als Old-School-Gamer immer noch gerne eine Spielschachtel in der Hand halte, reizt mich die Vorstellung, überall auf der Welt meine Spiele starten zu können – ohne lange Installation und auf jedem Rechner, der ein Video darstellen kann. Doch ich frage mich, wie lange diese Dienste einer kleinen Minderheit vorbehalten bleiben, die im Einzugsgebiet eines schnellen Datenzentrums wohnt. Was machen alle anderen, für deren Provider es sich nicht lohnt, ihnen eine schnelle Internet-Anbindung zu liefern? Wie wirken sich unvermeidliche Lag-Verzögerungen auf schnelle Action-Titel oder Rennspiele aus? Wie sieht es bei Online-Rollenspielen mit Erweiterungen der Benutzeroberfläche aus, ohne die viele Spieler nicht leben können? Und gibt es vielleicht doch die Möglichkeit, Sicherheitskopien der gekauften Spiele anzulegen, um einem Internet-Ausfall vorzubeugen? Viele Fragen. Doch wenn die geklärt sind, besitzt Cloud Gaming das Potenzial, den Markt so umzukrempeln, dass wir ihn kaum wiedererkennen werden.

LEBHAFTE FANTASY



Jetzt im Handel! Das neue Magazin speziell für Fans von Rollenspielen. Auch online erhältlich:

http://magazin.buffed.de



Datenversteck: Auch beim neuen Betriebssystem macht Microsoft keine Ausnahme und liefert nicht dokumentierte, nützliche Hilfsprogramme.

Bild: Aidbox

Das geheime Fenster

Microsoft spendiert Windows 7 eine ganze Reihe geheimer Tools, die so manche Kaufsoftware überflüssig machen.

Text: Marco Albert

Bisher gab es in allen Windows-Versionen versteckte Programme, die kaum dokumentiert waren, und Windows 7 macht da keine Ausnahme: In den Systemverzeichnissen des neuen Betriebssystems verstecken sich sehr nützliche Hilfsprogramme (Tools), mit denen Sie beispielsweise Windows komfortabler konfigurieren können oder zusätzliche Funktionen möglich werden. PC Action hat die Systemordner von Windows 7 durchforstet und ist auf einige echte Programm-Perlen gestoßen, die wir Ihnen auf den nächsten drei Seiten vorstellen.

Arbeitsspeicherdiagnose

Mdsched ist das Windows-Arbeitsspeicher-Diagnosetool. Es überprüft, ob innerhalb des Systems Probleme mit dem Arbeitsspeicher vorliegen. Das Programm läuft automatisch, ist sehr simpel gehalten und dadurch leicht zu bedienen. Beim Start des Programms wird der Standard-Testdurchlauf geladen. Mit der F1-Taste kann man zwischen drei Speicher- und Cachetest-Arten wählen und die Anzahl der Durchläufe festlegen. Ein Fortschrittsbalken zeigt den Status des Tests an. Sie starten das Programm, indem Sie in das Suchfenster „Mdsched" eingeben und mit „Enter" bestätigen. Anschließend können Sie wählen, ob das System sofort neu starten und den Arbeitsspeicher prüfen oder bis zum nächsten Neustart (Reboot) warten soll. Sobald Windows 7 wieder hochgefahren ist, wird unten rechts in der Systemleiste angezeigt, ob Fehler gefunden wurden oder nicht.

Notfalldatenträger erstellen

Es muss nicht unbedingt eine Linux-Distrubution sein, um ein Notfallbetriebssystem auf einer CD oder DVD einzurichten. In Win7 ist bereits ein Tool zur Erstellung eines Systemreparatur-Datenträgers enthalten. Sie starten das Programm, indem Sie unter „Start" einfach „Systemreparatur" und anschließend „Systemreparatur erstellen" wählen. Mit einem Klick auf „Datenträger erstellen" sorgen Sie für die Fertigstellung des gewünschten Datenträgers. Sobald Sie von dem Medium starten, können Sie Sicherungen zurückspielen, Startprobleme lösen oder den Arbeitsspeicher prüfen.

Systemkonfiguration

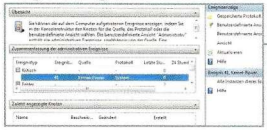
Dieses Programm ist eine der Hauptanwendungen, wenn es darum geht, Windows zu optimieren. Sie starten die Systemkonfiguration, indem Sie im Startmenü „msconfig" eingeben. Am wichtigsten ist wohl der Reiter „Systemstart", denn hier sehen Sie alle Programme, die mit Windows automatisch gestartet werden. Um den automatischen Start von Programmen zu unterbinden, entfernen Sie den Haken vor dem unerwünschten Eintrag und klicken auf „Übernehmen". Die Registerkarte „Dienste" gibt Auskunft über alle gestarteten Dienste unter Windows 7. Wenn Sie den Haken bei „Alle Microsoft-Dienste ausblenden" setzen, werden nur noch die Dienste von zusätzlich installierter Software angezeigt. Durch Entfernen des Hakens lassen sich diese Dienste deaktivieren. Unter „Tools" bekommen Sie schnellen Zugriff auf weitere Windows-Funktionen, welche die Einstellungen der Benutzerkonten (UAC) ändern. Sehr nützlich: Im unteren Teil wird die jeweilige Konfigurationsdatei angezeigt. Wenn Sie sich diese merken, können Sie über die Suche im Startmenü schneller darauf zugreifen.

Computerverwaltung

In der Computerverwaltung finden Sie die Aufgabenplanung, die Er-

Die mächtige Computerverwaltung

Ereignisanzeige



Die Ereignisanzeige zeigt eventuelle Fehler des Computer-Systems an.

Freigabe



Freigabename	Ordnerpfad	Typ	Anzahl der Clientverbindur
ADMIN$	C:\Windows	Windows	0
C$	C:\	Windows	0
D$	D:\	Windows	0
IPC$		Windows	0

In diesem Bereich sehen Sie auf einen Blick, welche Ordner freigegeben sind.

Benutzer



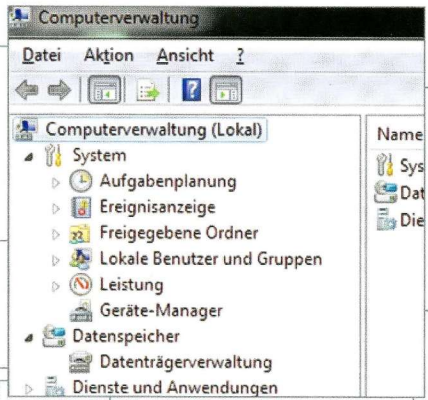
Hier haben Sie Zugriff auf Benutzerkonten und können Berechtigungen ändern.

Dienste



Name	Beschreibung	Status	Starttyp	Anmelden als
Acronis Schedulin...	Provides task ...	Gestartet	Automa...	Lokales System
Acronis Try And D...	Acronis Try A...	Gestartet	Automa...	Lokales System
ActiveX-Installer (...	Bietet eine Be...		Manuell	Lokales System
Adaptive Helligkeit	Überwacht U...		Manuell	Lokaler Dienst
AMD External Eve...		Gestartet	Automa...	Lokales System
Anmeldedienst	Unterstützt e...		Manuell	Lokales System

Prüfen Sie die aktiven Dienste und schalten Sie unwichtige gegebenenfalls ab.

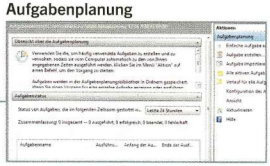


Geräte



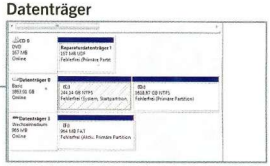
Selbst auf die Geräteliste haben Sie über die Verwaltung Zugriff.

Aufgabenplanung



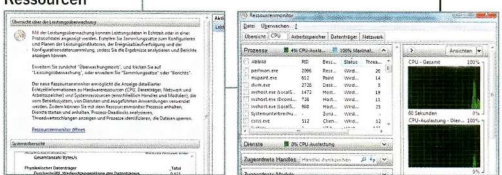
Möchten Sie Abläufe automatisieren? Dann hilft Ihnen die Aufgabenplanung weiter.

Datenträger



Unter Windows 7 können Sie die Größe der Festplattenpartitionen nachträglich ändern.

Ressourcen

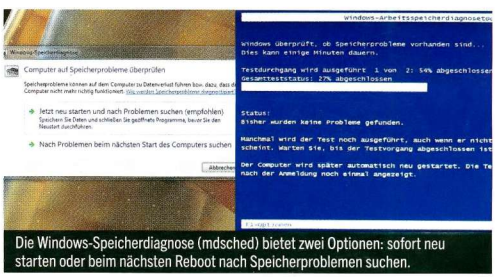


Sehr nützlich ist der Bereich „Ressourcen", denn über den Ressourcenmonitor sehen Sie, welche Dienste oder Anwendungen besonders viel Leistung benötigen. Diese können Sie dann ganz gezielt abschalten.

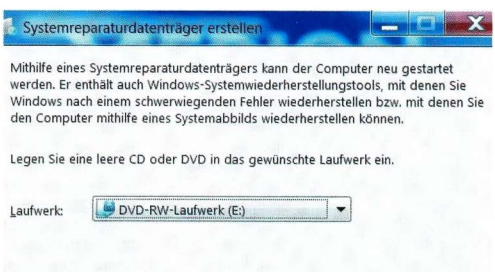
eignisanzeige, die freigegebenen Ordner, die Leistungsanzeige, den Gerätemanager, die Datenspeicher, die Datenträgerverwaltung sowie Dienste und Anwendungen. In der Aufgabenplanung können Sie verschiedene in Windows integrierte Aufgaben aktivieren und die Ausführung konfigurieren. Die Ereignisanzeige zeigt eventuelle Fehler im System an und bietet Korrekturmöglichkeiten an. Unter „Leistung" finden Sie das weiter unten beschriebene Tool Perfmon. Der Gerätemanager zeigt die installierte Computer-Hardware an. Ein Klick auf den Punkt „Grafikkarte" zeigt so den Namen der Grafikkarte an. Mit der rechten Maustaste können Sie die Treiber aktualisieren, die Karte deaktivieren, deinstallieren oder gegebenenfalls nach neuer respektive geänderter Hardware suchen. Mit einem Klick auf „Eigenschaften" öffnet sich ein weiteres Fenster, das den Gerätestatus anzeigt. Unter dem Reiter „Treiber" sehen Sie unter anderem die aktuell installierte Treiberversion. In der Datenträgerverwaltung werden alle internen Speicherlaufwerke angezeigt. Die bestehenden Laufwerke/Partitionen können Sie editieren: Das Volume kann erweitert, verkleinert oder gelöscht werden. Es ist außerdem möglich, Partitionen als aktiv zu markieren und die Laufwerkspfade sowie -buchstaben zu ändern. In den Eigenschaften ändern Sie des Weiteren Berechtigungen, starten Defragmentierungen und prüfen den aktuellen Stand der Speicherbelegung.

Gruppenrichtlinien

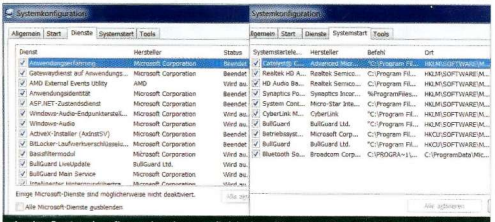
Mit Gpedit.msc verwalten Sie die Gruppenrichtlinien. Dieses Tool ist nur bei den professionellen Versionen von Windows enthalten. In den Windows-Home-Varianten fehlt das Hilfsprogramm. Es wird meistens von Administratoren verwendet, um Nutzern den Zugriff auf bestimmte Programme oder Ordner- respektive Dateistrukturen zu verweigern.



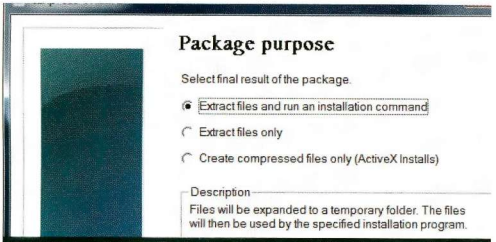
Die Windows-Speicherdiagnose (mdsched) bietet zwei Optionen: sofort neu starten oder beim nächsten Reboot nach Speicherproblemen suchen.



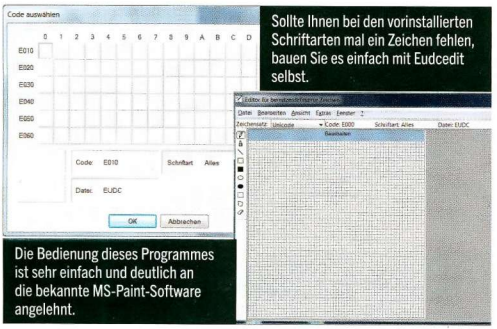
Mit nur wenigen Mausklicks legen Sie unter Windows 7 eine CD oder DVD mit nützlichen Tools zur Systemreparatur an. Bei Problemen booten Sie davon.



In der Systemkonfiguration (msconfig) haben Sie schnellen Zugriff auf alle Dienste und auf automatisch mit Windows 7 startende Programme.



Unter Windows 7 können Sie ohne Zusatzsoftware wie Winrar, Winzp oder 7zip auch Dateien komprimieren und diese als selbstentpackende Archive abspeichern.



Sollte Ihnen bei den vorinstallierten Schriftarten mal ein Zeichen fehlen, bauen Sie es einfach mit Eudcedit selbst.

Die Bedienung dieses Programmes ist sehr einfach und deutlich an die bekannte MS-Paint-Software angelehnt.

Erweiterte Energieinstellungen

Powercfg wird mit Windows installiert. Es ist kein eigenständiges Tool, sondern wird in der Kommandozeile als Befehl eingegeben. Mit diesem Tool können Sie Energieeinstellungen verwalten und verändern. Eine vollständige Liste aller möglichen Einstellungen rufen Sie per „powercfg -?" auf.

Selbstentpackende Datei

Mit Iexpress erstellen Sie selbstentpackende Dateien oder öffnen eine vorhandene selbstentpackende Datei. Der Prozess verläuft in mehreren Schritten. Sie haben unter anderem die Wahl, ob die Dateien nur entpackt oder ob nach dem Entpacken zusätzlich ein Installationsassistent ausgeführt werden soll. Des Weiteren können Sie dem Paket einen Namen geben und bestimmen, ob eine Befehlszeile ausgeführt werden und ob eine Lizenz angezeigt werden soll. Zum Schluss geben Sie dann an, welche Dateien in dem Paket enthalten sein sollen.

Eigene Zeichen erstellen

Mit dem Tool Eudcedit (siehe links) erstellen Sie eigene Zeichen. Das Programm besitzt oben die vier Standardreiter und an der Seite eine Leiste mit verschiedenen Werkzeugen. Als Zeichensatz können Sie nur Unicode auswählen.

Ordnerfreigaben

Shrpubw ist der Assistent zur Erstellung von Ordnerfreigaben. Indem man den Anweisungen des Hilfsprogramms folgt, erstellt man eine Freigabe für einen auf dem PC befindlichen Ordner. Dabei können schon bestehende oder neu erstellte Ordner verwendet werden. Zusätzlich können Sie eine Beschreibung zu diesem Ordner anlegen und auswählen, ob die in dem Ordner befindlichen Dateien/Programme offline verfügbar sein sollen oder nicht. In Schritt 3 bestimmen Sie, wie die Zugriffsrechte für diesen Ordner aussehen.

Robocopy

Robocopy liegt unter Windows 7 nur als Kommandozeilen-Programm vor. Eine Benutzeroberfläche kann aber zusätzlich installiert werden (siehe http://technet.microsoft.com/de-de/magazine/2006.11.utilityspotlight.aspx). Mit Robocopy lassen sich ganze Verzeichnisbäume inkrementell (nur Änderungen) kopieren – auch über das Netzwerk. Damit eignet sich das Tool auch als Sicherungsprogramm und mithilfe der Aufgabenplanung lässt sich der Backup-Vorgang auch automatisieren. Allerdings müssen Sie viele Konfigurationen selbst vornehmen, daher eignet sich Robocopy eher für Profis.

Dxdiag

Details zur installierten Direct-X-Version erhalten Sie mit Dxdiag. Das Programm sammelt Informationen über die installierten Komponenten wie Direct 3D oder Direct Sound, aber auch rudimentäre Informationen über die Treiber von Direct-X-relevanter Hardware wie Grafik- und Soundkarte. Dxdiag ist ein guter erster Anlaufpunkt bei Problemen mit Spielen, etwa wenn die Direct-X-Version veraltet ist oder ein neuer Hardware-Treiber benötigt wird. Dxdiag starten Sie, indem Sie einfach im Suchfenster der Startleiste „dxdiag" eingeben.

Leistungsüberwachung

Perfmon starten Sie ganz normal über die Programmsuche. Die Anwendung dient der Leistungsüberwachung, diese kann auch zusätzlich protokolliert werden. Außerdem können Sie mit Perfmon Prozesse starten, deaktivieren, analysieren und identifizieren. Perfmon finden Sie auch in der Computerverwaltung.

Überblick über die wichtigsten Tools unter Windows 7

Tool	Aufruf	Funktion
Robocopy	robocopy	Backup- und Synchronisationstool
Kommandozeile	cmd	Toolsammlung für die System-Administration
Direct-X-Diagnoseprogramm	dxdiag	Zeigt Informationen über Direct-X-Version und Treiber an
Dr. Watson	drwatson32	Windows-Fehleranalyse
IExpress Wizard	iexpress	Erstellt selbstextrahierende und -installierende Programmpakete
Disk Cleanup	cleanmgr	Bereinigt Festplatten und gibt Speicherplatz frei
Perfmon	perfmon	Systemmonitor mit Protokollfunktion
Sigverif	sigverif	Prüft und verifiziert Treibersignaturen
Regedit	regedit	Editor für die Windows-Registry
Winchat	winchat	Instant Messenger für Windows-LANs
Msconfig	msconfig	Editor für Autostarts und Dienste unter Windows
Gpedit.msc	gpedit.msc	Gruppenrichtlinien-Editor für Windows-Sicherheitseinstellungen
Mdsched	mdsched	Arbeitsspeicherdiagnose
Systemreparatur	systemreparatur	Erstellt Systemreparaturdatenträger
Powerconfiguration	powercfg	Verwaltet die Energieeinstellungen
Eudcedit	eudcedit	Tool zum Erstellen von eigenen Zeichen
Ordnerfreigaben	shrpubw	Erstellt Ordnerfreigaben
Systeminfo	systeminfo	Zeigt Informationen über den PC an
Powershell	powershell	Abwandlung der Kommandozeile (cmd)
Computerverwaltung (Datenträgerverwaltung)	computerverwaltung	Laufwerke erstellen, verkleinern, formatieren, löschen

DIE AKTUELLSTEN TOPHITS JETZT AUFS HANDY!

SMS an 33333*

0900-033333* | 9222*



UNHEILIG - GEBOREN UM ZU LEBEN	TON5764	SONG8355	(3:50)
STROMAE - ALORS ON DANSE	TON5765	SONG8356	(3:28)
KERI HILSON - I LIKE	TON5766	SONG8357	(3:38)
LADY GAGA FEAT. BEYONCÉ - TELEPHONE	TON5767	SONG8358	(3:40)
LADY GAGA - BAD ROMANCE	TON5768	SONG8359	(4:55)
CRAZY FROG - AXEL F	TON5769	–	
IYAZ FEAT FLO RIDA - REPLAY	TON5770	SONG8360	(3:01)
RIHANNA - RUDE BOY	TON5771	SONG8361	(3:43)
DAVID GUETTA - KID CUDI - MEMORIES	TON5772	SONG8362	(3:28)

2 Real Klingelton | 4 Song in voller Länge

Für noch mehr Topcharts sende 'CHARTS' als SMS an 33333[1]



match6401

Heize in den schnellsten und heißesten Wagen durch die Straßen von Chicago, Dubai, Italien oder London in 24 Straßen- und Profi-Rennen. Besiege die drei weltbesten Profi-Rennfahrer!

HANDY SPIEL 1



match6402

Der Hit-Shooter landet auf dem Handy. Stell Dich der terroristischen Bedrohung in Mexiko. Zerstöre gegnerische Fahrzeuge und eliminiere feindliche Ziele bei diesem atemberaubenden Militäreinsatz. Es liegt an Dir, einen Krieg zu verhindern!

HANDY SPIEL 1

HANDY SPIELE 1

Für z.B. *Worms 2010* sende *match6395* an **33333***



match6394 | match6395 | match6396 | match6397 | match6398 | match6399 | match6400

APPS 1

GRANDIOS! Für jede Lebenslage ein kleiner Helfer.

Für z.B. *Twittix* sende *soft3200* an **33333***



TWITTIX

Twittix, die mobile Twitter-Lösung für Handys. Jetzt wird auch mobil mit Smartphones gezwitschert!

soft3200



NACKTSCANNER

Schaue durch die Kleidung anderer Leute! Sieh Deine Freunde einmal ganz anders - und zwar nackt!

soft3201



IM+ INSTANT MESSENGER

Happy Chatting! Dieser Client unterstützt alle großen Chat Services. ICQ®, MSN® und vieles mehr jetzt mobil auf Deinem Handy.

soft3202

INTERAKTIVE LOGOS 3

WITZIG! Dein Handy lebt und reagiert auf Uhrzeit oder Batteriestand!

Für z.B. *die Tankanzeige* sende *bild4673* an **33333***



bild4673 | bild4674 | bild4675 | bild4676 | bild4677 | bild4678

BEKANNT AUS DEN TV!

HANDY THEMEN 3

DEIN NORMALES HANDY-MENÜ IST DIR ZU LANGWEILIG? DANN WÄHLE JETZT ZWISCHEN DIESEN INNOVATIVEN STYLINGS!



style3715 | style3716 | style3717 | style3718 | style3719 | style3720

SCREENSAVER 3

DER BILDSCHIRMSCHONER FÜRS HANDY!



bild4679 | bild4680 | bild4681 | bild4682 | bild4683

WIE BESTELLE ICH?

▶ 1. Sende das Bestellwort (z.B. für Tetris® sende match6397) an **33333***

▶ 2. Klick den Downloadlink

▶ 3. Finde Dein Produkt und starte den Download

*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.

[1] nur SMS + GPRS Kosten gem. Tarif.

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. TWENTIETH CENTURY FOX, FOX, THE SIMPSONS, THE SIMPSONS characters, associated logos and wordmarks are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation and its related entities. Tetris ©&® 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. WORMS © 2009 TEAM 17 SOFTWARE. WORMS AND TEAM 17 ARE REGISTERED OR TRADEMARKS OF TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. ORIGINAL CONCEPT ANDY DAVIDSON. All other trademarks are the property of their respective owners. / Alle World Wrestling Entertainment Programme, Künstlernamen, Bilder, Portraits, Slogans, Wrestling Moves, Warenzeichen, Logos und Copyrights sind exklusives Eigentum der World Wrestling Entertainment, Inc. und deren Tochterunternehmen. Alle anderen Warenzeichen, Logos und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. © 2009 World Wrestling Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2009 THQ Jakks Pacific, LLC. Verwendet unter exklusiver Lizenz von THQ Jakks Pacific, LLC. Jakks Pacific und der Jakks Pacific Logo sind Warenzeichen der Jakks Pacific, Inc. THQ und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der THQ Inc. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der THQ Wireless Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen, Logos und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. / 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 MojosMobile. ©2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved.



Pflicht-Hardware: ... obwohl das optische Laufwerk durch Internetanschluss und USB-Sticks auch an Bedeutung verliert. Ganz ohne Blu-ray- oder DVD-Laufwerk geht es immer noch nicht.

Bild: EyeWire

Mach mal blau, Ray!

Optische Laufwerke und spezielle Abspielsoftware im Test

Text: Marco Albert/Matthias Hesselmann

Ein optisches Laufwerk gehört nach wie vor in den Spielerechner, da viele Titel noch auf DVD ausgeliefert werden. Möchten Sie auch hochauflösende Filme (1.920 x 1.080 Pixel) am heimischen PC genießen, ist natürlich ein Blu-ray-Laufwerk Pflicht und Sie benötigen zusätzlich eine spezielle Abspielsoftware. PC ACTION zitiert acht aktuelle optische Laufwerke und drei Programme zum Abspielen von Blu-ray-/DVD-Filmen ins Testlabor.

Ein kleiner Rückblick

Seit Anfang der 90er-Jahre werden Programme und teilweise auch Filme auf einer runden Scheibe mit 120 Millimetern Durchmesser geliefert. Damals fasste die sogenannte CD knapp 650 Megabyte an Daten. Es folgten CD-Brenner und Ende der 1990er-Jahre erschien die DVD mit immerhin schon 4,7 Gigabyte Kapazität. Bald gab es auch DVD-Brenner und Medien mit 8,5 Gigabyte Kapazität – Dual-Layer-DVDs genannt. Über den Nachfolger der DVD stritten sich zunächst zwei Konsortien, die jeweils von Sony (Blu-ray) und Toshiba (HD-DVD) angeführt wurden. Am Ende setzte sich Sony durch – nicht zuletzt auch weil die hauseigene PS3 bereits mit einem Blu-ray-Laufwerk bestückt war. So wurde Blu-ray zum offiziellen Nachfolger der DVD. Da Blu-rays stolze 25 oder 50 Gigabyte speichern können, werden die Medien hauptsächlich für hochauflösende Filme verwendet. Inzwischen sind auch Blu-ray-Brenner erhältlich.

Blu-ray-Wiedergabe

Für die Wiedergabe von kopiergeschützten Filmen von einem Blu-ray-Medium benötigen Sie neben einem entsprechenden Laufwerk eine aktuelle Grafikkarte und einen Flüssigkristallbildschirm mit HDCP-Unterstützung (siehe Kästen auf der nächsten Seite oben) sowie die passende Wiedergabesoftware. Diese bekommen Sie von Cyberlink, Corel oder Arcsoft. Da große Datenmengen bei einer Blu-ray entschlüsselt werden müssen, entsteht teilweise eine sehr hohe Prozessorlast. Gerade ältere Rechner oder Systeme mit Atom-Prozessor können daher Blu-rays häufig nicht flüssig darstellen. Abhilfe schafft die Grafikchip-Unterstützung der Abspielsoftware. Cyberlink Power DVD 10 Ultra, Arcsoft Total-media Theatre 3 Platinum sowie Corel Win DVD Pro 2010 bieten in den Einstellungen entsprechende Optionen an. Bei einem Atom N330 sinkt die Prozessorlast von über 70 Prozent durch den Einsatz der Grafikkarte auf 20 bis 30 Prozent.

Blu-ray beschreiben

Fast jede aktuelle Brennsoftware kann mit einem Blu-ray-Brenner umgehen. Auch das kostenlose Programm CD Burner XP brennt Dateien auf Blu-ray-Medien. Ein entsprechender Rohling speichert bis zu 25 Gigabyte und kostet etwa 3 Euro. Ein Dual-Layer-Rohling bietet sogar Platz für 50 Gigabyte, ist aber mit rund 10 Euro mehr als dreimal so teuer wie ein 25-Gigabyte-Medium.

Blu-ray 3D: Blick in die Zukunft

Zusammen mit Nvidias 3D-Technik Geforce 3D Vision, einem 120-Hertz-LCD und Power DVD 10 (Patch erforderlich) können Sie auch 3D-Filme von einem Blu-ray-Medium am PC ansehen. Der erste Film auf Blu-ray 3D ist wahrscheinlich **Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen** und wird ab Juni erhältlich sein. Disney plant, noch vor Weihnachten den Film **Disneys Weihnachtsgeschichte** und eine Blu-ray-3D-Disc mit Promo-Trailern der Filme **Alice im Wunderland** und **Toy Story 3** zu veröffentlichen.

Optische Laufwerke

Ein modernes optisches Laufwerk erfüllt vielfältige Aufgaben. Es verleiht Ihrem PC die Fähigkeit, Audio-CDs abzuspielen, DVD- und Blu-ray-Filme wiederzugeben und große Mengen an Daten auf den entsprechenden Speichermedien zu sichern. Doch nicht jedes optische Laufwerk beherrscht alle Disziplinen: Während ein DVD-Brenner bei den meisten Desktop-PCs und Notebooks mittlerweile zur Standardausstattung gehört, müssen Sie für ein Blu-ray-fähiges Exemplar mitunter noch recht tief in die Tasche greifen. Unser Test hilft Ihnen dabei, das richtige Laufwerk für Ihre Ansprüche zu finden.

So testen wir

Bei unseren Messungen legten wir besonderen Wert auf die Datentransferraten der einzelnen Vertreter. Hierfür brannten wir unter Windows 7 Ultimate x64 Dateien fester Größe auf CD, DVD und Blu-ray-Disc beziehungsweise ko-

Kann mein Rechner Blu-ray-Medien wiedergeben?



Mit dem Kauf eines Blu-ray-Laufwerks ist die Wiedergabe von kopiergeschützten Filmen auf dem PC oft noch nicht möglich. Sie benötigen zusätzlich eine Abspielsoftware, wie wir sie in diesem Special vorstellen, und die Grafikkarte sowie der Monitor müssen HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) unterstützen. Setzen Sie eine Grafikkarte mit Geforce-Chip ein, können Sie in der Nvidia-Systemsteuerung unter „HDCP-Status anzeigen" sehen, ob der Kopierschutzmechanismus vorhanden ist. Ati-Grafikkarten-Besitzer installieren den Cyberlink BD Advisor. Das Programm ist aber für alle Blu-ray-Fans interessant, da alle PC-Komponenten geprüft werden. So können Sie zum Beispiel sehen, ob die Leistung Ihres Systems für die Wiedergabe von Blu-rays überhaupt ausreicht. Den Cyberlink BD Advisor können Sie unter www.cyberlink.de kostenlos herunterladen.

Die Kopierschutz-Kette im Detail



Blu-ray-Laufwerk
Erste Station der Kopierschutz-Kette sind die neuen Medien und Laufwerke. Der HD-Inhalt ist geschützt durch Firmware und Zugriffsschlüssel.

Abspielsoftware
Die spezielle Abspielsoftware nimmt Filmdaten vom Laufwerk entgegen und reicht sie per COPP gesichert an die Grafikkarte weiter.

Grafikkarte
Die Grafikkarte meldet an die Software, welche Anschlüsse vorhanden sind. Hier kann der Rechteinhaber festlegen, wie hoch die Ausgabeauflösung sein darf.

Bildschirm
Nur wenn der Monitor hardwareseitig HDCP unterstützt, werden die Inhalte wiedergegeben – ein „HD ready"-Logo alleine reicht hier leider nicht.

Kopierschutz-Kompendium: Die verschiedenen Verfahren sollen ausschließen, dass unberechtigt Kopien von HD-Inhalten angefertigt werden.

pierten die Daten von einem entsprechenden Referenzmedium auf die Festplatte. Während des Vorgangs ermittelten wir die tatsächlich benötigte Zeit (vom Auslösen der Datenübertragung bis zum endgültigen Abschluss) und berechneten so die effektive Transferrate. Außerdem haben wir in verschiedenen Betriebszuständen die vom Laufwerk verursachte Lautheit gemessen – insbesondere als Besitzer eines Wohnzimmer-Computers sollten Sie Ihr Augenmerk auf diese Ergebnisse richten. Als ein weiteres Kriterium nahmen wir die universelle Einsetzbarkeit der einzelnen Kandidaten unter die Lupe. Daher spielten auch die vom jeweiligen Laufwerk unterstützten Formate bei der abschließenden Bewertung eine Rolle. Benötigen Sie nicht den größtmöglichen Funktionsumfang, sollten Sie also nicht allein auf das Endergebnis achten, sondern auch die Leistungsschwerpunkte der einzelnen Vertreter berücksichtigen und dann eine Kaufentscheidung fällen.

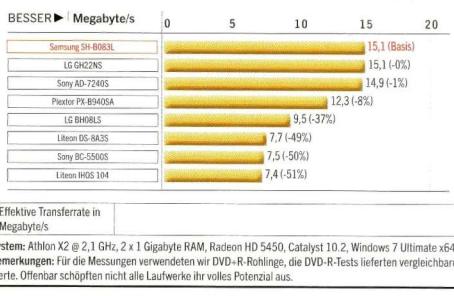
Bulk oder Retail?

Die von uns angegebenen Marktpreise beziehen sich, abgesehen vom Plextor PX-B940SA, stets auf die Bulk-Version des jeweiligen Kandidaten. Wir entschieden uns für diese Vorgehensweise, um für Sie den günstigsten möglichen Preis zu ermitteln. Als Käufer eines Produktes in der Bulk-Version müssen Sie üblicherweise auf mitgeliefertes Zubehör wie Kabel, Schrauben und Software verzichten. Bei einigen Anbietern erhalten Sie die Produkte gegen einen geringen Aufpreis auch mit der entsprechenden Ausstattung als Retail-Variante.

Allrounder und Spezialisten

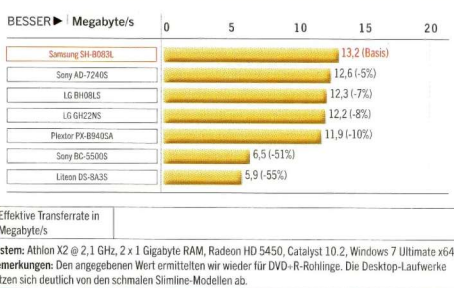
Bevor Sie sich ein neues optisches Laufwerk zulegen, sollten Sie sich Gedanken machen, wofür Sie es einsetzen wollen. Planen Sie, einen günstigen PC zusammenzubauen oder ein defektes Standardlaufwerk auszutauschen, reicht ein DVD-Brenner der Einsteigerklasse vollkommen aus. Dieses Profil wird beispielsweise vom LG GH22NS und vom AD-7240S aus dem Hause Sony erfüllt. Das Samsung SH-B083L liest zusätzlich Blu-ray-Discs ein und spielt BD-Filme ab. Wahre Alleskönner sind das PX-B940SA von Plextor und das LG BH08LS – mit diesen beiden Kandidaten schreiben Sie bis zu 50 Gigabyte an Daten auf

Transferrate beim Lesen von Daten-DVDs



System: Athlon X2 @ 2,1 GHz, 2 x 1 Gigabyte RAM, Radeon HD 5450, Catalyst 10.2, Windows 7 Ultimate x64
Bemerkungen: Für die Messungen verwendeten wir DVD+R-Rohlinge, die DVD-R-Tests lieferten vergleichbare Werte. Offenbar schöpften nicht alle Laufwerke ihr volles Potenzial aus.

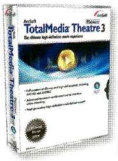
Transferrate beim Brennen von Daten-DVDs



System: Athlon X2 @ 2,1 GHz, 2 x 1 Gigabyte RAM, Radeon HD 5450, Catalyst 10.2, Windows 7 Ultimate x64
Bemerkungen: Den angegebenen Wert ermittelten wir wieder für DVD+R-Rohlinge. Die Desktop-Laufwerke setzen sich deutlich von den schmalen Slimline-Modellen ab.

BLU-RAY-SOFTWARE IM ÜBERBLICK







Produkt	Power DVD 10 Ultra	Totalmedia Theatre 3 Platinum	Win DVD Pro 2010
Hersteller	Cyberlink	Arcsoft	Corel
Preis/Preis-Leistungs-Verh.	Ca. € 70,-/sehr gut	Ca. € 100,-/befriedigend	Ca. € 55,-/gut
Webseite	www.cyberlink.de	www.arcsoft.com	www.corel.com
Wiedergabe von Blu-ray-Discs	Einwandfrei	Einwandfrei	Einwandfrei
Unterstützung von AVCHD/ AVCREC	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Maussteuerung in BD-J-Menüs	Virtuelle Fernbedienung	Virtuelle Fernbedienung	Maus-Simulation
DVD-Upscaling-Unterstützung	Prozessor, Nvidia Cuda, ATI Stream	Prozessor, Nvidia Cuda, ATI Stream	Prozessor
Unterstützung von 3D-Hardware	Getestet	Angekündigt	Nein
Prozessorauslastung	Gering bis mittelhoch	Gering bis mittelhoch	Hoch
Bedienkomfort/Hochskalierungstechnik (Upscaling)	Sehr gut/True Theatre	Sehr gut/Sim HD	Gut/Trimension ALL2HD
FAZIT	+ Geringe Prozessorauslastung bei BD-Wiedergabe + Intuitive Menüsteuerung – Relativ hoher Marktpreis	+ Gute Grafikchipunterstützung beim Upscaling + Benutzerfreundliches Design – Hoher Preis	+ Relativ günstiger Preis + Ansprechende Optik in den verschiedenen Menüs – Leichte Bedienschwächen
	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★★½	Wertung: ★★★½

eine Blu-ray-Disc. Der heimische Wohnzimmerrechner hat meist nicht die Aufgabe, Daten auf Silberscheiben zu brennen, sondern dient eher zum Abspielen von Filmen und Musikstücken. Wollen Sie Ihren Unterhaltungs-PC für hochauflösende Filme der aktuellen Generation fit machen, greifen Sie am besten zu einem günstigen Blu-ray-fähigen Wiedergabelaufwerk. Das Liteon IHOS104 verfügt über die genannten Eigenschaften und ist zu einem Marktpreis von etwa 60 Euro erhältlich.

Wenn es auf die Größe ankommt

Wenn ein Notebook mit einem optischen Laufwerk aufgerüstet werden soll, spielen die Einbaumaße eine große Rolle. Glücklicherweise bieten die gängigen Hersteller auch Laufwerke im sogenannten Slimline-Format an. Diese besonders flachen und kurzen Exemplare eignen sich auch für den Einsatz in einigen besonders kleinen HTPCs. Wir testeten für Sie das Liteon DS-8A3S, das die meisten gängigen CD- und DVD-Formate liest und beschreibt. Für Blu-ray-Fans schauten wir uns das Combo-Laufwerk BC-5500S des Herstellers Sony genauer an.

Umgang mit Daten

Wie unsere Benchmarks zeigen, stellten wir beim Kopieren und Brennen von Daten erhebliche Unterschiede zwischen den einzelnen Vertretern fest. Beim Schreiben auf einen Datenträger tat sich in unseren Tests insbesondere zwischen den Desktop- und den Slimline-Laufwerken eine Kluft auf. Das ist keine große Überraschung, zumal schon der Größenunterschied zwischen den Bauformen vermuten lässt, dass die Slimline-Bauweise gewisse Kompromisse erfordert. Ein beeindruckendes Ergebnis beim Beschreiben von Blu-rays lieferte der Plextor-Brenner, der mehr als 9 Gigabyte an Daten in 5:35 Minuten brannte. Fehler beim Brennvorgang verzeichneten wir ledig-

OPTISCHE LAUFWERKE









Produkt	PX-B940SA	BH08LS	SH-B083L	GH22NS
Hersteller/Webseite	Plextor (www.plextor-digital.com)	LG (www.lg.de)	Samsung (www.samsungodd.com)	LG (www.lg.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 205,-/befriedigend	Ca. € 160,-/gut	Ca. € 85,-/gut	Ca. € 17,-/sehr gut
Laufwerksart	CD-/DVD-/Blu-ray-Brenner	CD-/DVD-/Blu-ray-Brenner	Blu-ray-ROM und CD-/DVD-Brenner	CD-/DVD-Brenner
Ausstattung	**1,50**	**2,00**	**2,50**	**3,00**
Lesen (CD/DVD/BD)	40x/16x/8x	40x/16x/8x	48x/16x/8x	48x/16x/-
Schreiben CD: -R/-RW	40x/24x	40x/24x	48x/24x	48x/32x
Schreiben DVD: +R/-RW	16x/8x	16x/8x	16x/8x	22x/8x
Schreiben DVD: -R/-RW	16x/6x	16x/6x	16x/6x	22x/6x
Schreiben DVD: +R DL/-R DL/-RAM	8x/8x/5x	4x/4x/5x	8x/8x/12x	16x/12x/12x
Schreiben BD: -R/-R DL/-RE/-RE DL	12x/12x/2x/2x	8x/4x/2x/2x	-/-/-/-	-/-/-/-
Zugriffszeit CD/DVD/BD (laut Hersteller)	140 ms/170 ms/280 ms	150 ms/160 ms/180 ms	140 ms/140 ms/190 ms	120 ms/140 ms/-
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	SATA
Bauform	Desktop (5,25 Zoll)	Desktop (5,25 Zoll)	Desktop (5,25 Zoll)	Desktop (5,25 Zoll)
Mechanismus	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
Software	Cyberlink BD Suite	–	–	–
Kabel	SATA	–	–	–
Eigenschaften	**1,50**	**1,35**	**2,00**	**3,00**
Lightscribe	Nein	Ja	Ja	Nein
Gehäusetiefe (mit Blende)	18 cm	19 cm	18,5 cm	17 cm
Leistung	**1,64**	**1,86**	**1,65**	**1,79**
Max. gemessene Lautheit	3,9 Sone	3,9 Sone	3,7 Sone	4,7 Sone
Max. Lautheit Film-DVD (Einlesen)	1,5 Sone	1,5 Sone	1,6 Sone	2,3 Sone
Lautheit Film-DVD (Betrieb)	0,5 Sone	0,6 Sone	1,4 Sone	0,6 Sone
Max. Lautheit Film-BD (Einlesen)	1,5 Sone	1,2 Sone	0,9 Sone	–
Lautheit Film-BD (Betrieb)	0,5 Sone	0,9 Sone	0,5 Sone	–
Effektive Leserate CD-R (Megabyte/s)	4,3	2,6	3,8	4,9
Effektive Leserate DVD-/-R (Megabyte/s)	12,3/13	9,5/9,6	15,1/15,1	15,1/15,2
Effektive Leserate BD (Megabyte/s)	10,3	19,9	19,6	–
Effektive Schreibrate CD-R (Megabyte/s)	3,6	4,2	4,1	3,5
Effektive Schreibrate DVD+/-R (Megabyte/s)	11,9/12,4	12,3/11,8	13,2/12,7	12,2/12,3
Effektive Schreibrate BD (Megabyte/s)	27	16,5	–	–
FAZIT	+ Leise Filmwiedergabe + Schneller Blu-ray-Disc-Brenner – Relativ hoher Preis	+ Brennt alle Formate + Unterstützt Lightscribe – Relativ hoher Preis	+ Liest Blu-ray-Discs + Ausgefallenes Design – Laute DVD-Wiedergabe	+ Günstiger Preis + Gute Transferraten – Hohe Geräuschentwicklung; Gerät brennt
	Wertung: 1,58	Wertung: 1,79	Wertung: 1,89	Wertung: 2,27

lich bei einem der Kandidaten: Der Versuch, DVD+R-Rohlinge aus dem Niedrigpreissegment mit maximaler Geschwindigkeit zu beschreiben, scheiterte auf dem LG GH22NS gleich zweimal hintereinander. Nachdem wir das Brenntempo manuell senkten, lieferte das Laufwerk jedoch absolut konkurrenzfähige Übertragungsraten. Die niedrige Lesegeschwindigkeit einiger sonst vielversprechender Laufwerke ging in unseren Messungen meist mit einer deutlich geringeren Drehzahl einher. Somit steht dem Nachteil der niedrigeren Übertragungsrate oft der Vorteil einer angenehmeren Geräuschkulisse gegenüber.

Ungetrübter Filmgenuss?

Wenn Sie mit Ihrem neuen Laufwerk vornehmlich DVD- und Blu-ray-Filme abspielen wollen, sind auffällige Laufgeräusche besonders nervig. Daher haben wir nicht nur die Lautheit während der Filmwiedergabe gemessen, sondern auch während der Einlesephasen – also die Geräusche, die auftreten, wenn beispielsweise Filmszenen angehalten, gestartet oder übersprungen werden. Zum Einlesen der Filme, mit deren Hilfe wir die Lautheit ermittelten, diente in unseren Tests der Software-Player PowerDVD 10 Ultra. Als besonders angenehmes DVD-Wiedergabegerät erwies sich das Liteon IHOS104, das auch Blurays unaufdringlich abspielte. Das Samsung SH-B083L und das Sony AD-7240S fielen durch die anhaltend hohe Lautheit von 1,4 Sone bei den DVD-Tests auf. Das PX-B940SA machte in unseren Tests keinen erkennbaren Unterschied zwischen DVDs und Blu-rays und spielte beide Formate mit einem vergleichbar niedrigen Schallpegel ab. Bitte beachten Sie, dass die Geräuschentwicklung je nach verwendeter Silberscheibe variieren kann. Leider ließ sich in unseren Tests die Lautheit des BC-5500S in den verschiedenen Betriebsarten nicht ermitteln, da das Notebook-Kombolaufwerk vorzeitig ausfiel. Aufgrund der für die Bauform vernünftigen Leistungswerte und der Blu-ray-Tauglichkeit ist das Gerät für Film-Fans, die ihr Notebook mit einem BD-Laufwerk aufrüsten möchten, trotzdem interessant.

Blu-ray-Abspielsoftware im Test

Zurzeit ist der Markt für Blu-ray-taugliche Wiedergabe-Software noch relativ überschaubar. Zu den infrage kommenden Programmen gehören Power DVD 10 Ultra aus dem Hause Cyberlink, Totalmedia Theatre 3 Platinum von Arcsoft sowie Win DVD Pro 2010 vom Anbieter Corel. Hinsichtlich der Wiedergabequalität von Blu-ray-Discs stellten mir bei keinem der Abspielprogramme Makel fest: Auf allen Testsystemen garantierten die Kandidaten eine flüssige und gestochen scharfe Wiedergabe des hochauflösenden Bildmaterials. Allerdings belasten die Blu-ray-Player den Prozessor unterschiedlich. Besonders sparsam ging Power DVD 10 zu Werke, der Win DVD Pro 2010 erwies sich als geringfügig leistungshungriger, während Totalmedia Theatre 3 Platinum der Rechenzentrale oft deutlich mehr Leistung abverlangte. Die unterschiedliche Bedienung der Software lieferte wenig Gründe zur Beanstandung und bei der Hochskalierungstechnik gab es auch keine sichtbaren Unterschiede.

Fazit

Optische Laufwerke

Suchen Sie einen Blu-ray-Brenner, dann empfehlen wir den Plextor PX-B940SA. Möchten Sie Blu-rays und DVDs nur abspielen, so bekommen Sie beim Kauf des Liteon iHOS104 ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Einen einfachen DVD-Brenner sollten Sie von LG oder Sony kaufen. Die Slimline-Laufwerke bieten weniger Leistung und sind teurer.

OPTISCHE LAUFWERKE









Produkt	AD-7240S	DS-8A3S	IHOS104	BC-5500S
Hersteller/Webseite	Sony (www.sony-optiarc.com)	Liteon (www.liteonit.com)	Liteon (www.liteonit.com)	Sony (www.sony-optiarc.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 19,-/sehr gut	Ca. € 40,-/gut	Ca. € 60,-/sehr gut	Ca. € 160,-/befriedigend
Laufwerksart	CD-/DVD-Brenner	CD-/DVD-Brenner	CD-/DVD-/Blu-ray-ROM	Blu-ray-ROM und CD-/DVD-Brenner
Ausstattung	**3,00**	**3,00**	**4,00**	**2,50**
Lesen (CD/DVD/BD)	48x/16x/-	24x/8x/-	40x/12x/4x	24x/8x/4x
Schreiben CD: -R/-RW	48x/32x	24x/24x	-/-	16x/10x
Schreiben DVD: +R/-RW	24x/8x	8x/8x	-/-	8x/4x
Schreiben DVD: -R/-RW	24x/6x	8x/8x	-/-	8x/4x
Schreiben DVD: +R DL/-R DL/-RAM	12x/12x/12x	6x/6x/-	-/-	4x/4x/5x
Schreiben BD: -R/-R DL/-RE/-RE DL	-/-/-	-/-/-	-/-/-	-/-/-
Zugriffszeit CD/DVD/BD (laut Hersteller)	140 ms/160 ms/-	130 ms/150 ms/-	150 ms/160 ms/250 ms	190 ms/200 ms/320 ms
Schnittstelle	SATA	SATA	SATA	SATA
Bauform	Desktop (5,25 Zoll)	Notebook (Slimline)	Desktop (5,25 Zoll)	Notebook (Slimline)
Mechanismus	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
Software	-	-	-	-
Kabel	-	-	-	-
Eigenschaften	**3,00**	**2,50**	**3,50**	**2,00**
Lightscribe	Nein	Nein	-	Nein
Gehäusetiefe (mit Blende)	17 cm	13 cm	18,5 cm	13 cm
Leistung	**2,00**	**2,29**	**2,13**	**-**
Max. gemessene Lautheit	3,9 Sone	2,7 Sone	2,2 Sone	Nicht gemessen*
Max. Lautheit Film-DVD (Einlesen)	2,8 Sone	1,2 Sone	1,7 Sone	Nicht gemessen*
Lautheit Film-DVD (Betrieb)	1,4 Sone	0,7 Sone	0,3 Sone	Nicht gemessen*
Max. Lautheit Film-BD (Einlesen)	-	-	1,4 Sone	Nicht gemessen*
Lautheit Film-BD (Betrieb)	-	-	0,7 Sone	Nicht gemessen*
Effektive Leserate CD-R (Megabyte/s)	5,2	2,6	3,1	2,7
Effektive Leserate DVD-/-R (Megabyte/s)	14,9/14,9	7,7/7,7	7,4/7,4	7,5/7,5
Effektive Leserate BD (Megabyte/s)	-	-	9,9	8,6
Effektive Schreibrate CD-R (Megabyte/s)	3,7	1,9	-	1,7
Effektive Schreibrate DVD-/-R (Megabyte/s)	12,6/12,5	5,9/5,7	-	6,5/6,3
Effektive Schreibrate BD (Megbyte/s)	-	-	-	-
FAZIT	+ Günstiger Preis + Gute Transferrate - Laute Filmwiedergabe	+ Für Notebooks geeignet + Günstiger Preis - Keine Blu-ray-Disc-Unterstützung	+ Recht leiser Betrieb + Relativ günstiger Preis - Keine Schreibfunktionen	+ Für Notebooks und HTPCs geeignet + Liest Blu-ray-Discs - Recht hoher Preis
	Wertung: 2,40	Wertung: 2,47	Wertung: 2,78	Wertung: –

* Laufwerk fiel vor dem Abschluss aller Tests aus, daher war keine Wertung möglich.

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
Powercolor Radeon HD 5870 LCS	Ca. € 450,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	875/2.500 MHz	1.600/80	0,4/2,3 Sone	79,0 Fps	60,2 Fps	1,88
Gigabyte Radeon HD 5870	Ca. € 360,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	1.600/80	0,7/3,3 Sone	77,5 Fps	59,2 Fps	2,08
Sapphire Radeon HD 5850 Toxic	Ca. € 300,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,5/1,6 Sone	72,7 Fps	51,6 Fps	2,16
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
MSI R5850-PM2DG1G-OC	Ca. € 290,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR3)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,8/3,6 Sone	73,0 Fps	51,2 Fps	2,20
▶ 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. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/2,7 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,71
Club 3D HD 5770 (Club-3D-Design)	Ca. € 140,-	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. € 120,-	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. € 490,-	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-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	DDR3-1600	300 MHz	Super Pi	Wertung
Asus Crosshair IV Formula	Ca. € 190,-	890FX/SB850	1.02G/0405	x16 (4)	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA 3, 2 x USB 3.0, X-Fi-Features	Sehr gut	7-7-7-21, ung.	Stabil	24,3 Sek	1,36
MSI 890FXA-GD70	Ca. € 190,-	890FX/SB850	1.0B26/1.1	x16 (5), x1 (1)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA 3, 2 x USB 3.0, OC-Regler	Sehr gut	7-7-7-21, ung.	Stabil	24,4 Sek.	1,43
Asrock 890GX Extreme3	Ca. € 100,-	890GX/SB850	1.10/1.02	x16 (3), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	HD 4290, 6 x SATA 3, 2 x USB 3.0	Gut	Nicht stabil	Stabil	24,2 Sek.	1,53
▶ Gigabyte 770TA-UD3	Ca. € 75,-	770/SB710	F2/1.0	x16 (1), x1 (2)	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA II, 2 x USB 3.0, 2 x Firewire	Sehr gut	8-8-8-24 ung.	Stabil	24,3 Sek.	1,55
Gigabyte 880GM-UD2H	Ca. € 90,-	880G/SB710	F4/1.0	x16 (1), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	Radeon HD 4250, 5 x SATA II	Gut	8-8-8-24 ung.	Stabil	24,3 Sek.	1,66
Asrock M3A790GXH/128M	Ca. € 80,-	790GX/SB750	1.00/1.05	x16 (3), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	Radeon HD 3300, 6 x SATA II	Gut	Nicht stabil	Stabil	26,2	1,68

Sockel 1156 – Core i7 und Core i5

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	x16-Slot	Weitere PCI-E-Slots	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	OC-Test	7-Zip	Super Pi	Wertung
Asus Maximus III Extreme	Ca. € 300,-	P55	0503/1.01G	Fünf Slots	–	1 x 1.000 MBit/s	NF200 SLI, 7 x SATA, 2 x SATA 3, 2 x USB 3.0	Sehr gut	200 MHz	9.698 kByte/s	15,522 Sek.	1,27
Gigabyte P55-UD6	Ca. € 190,-	P55	F3/1.0	Drei Slots	Zwei x1-Slots	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., 4 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	200 MHz	9.217 kByte/s	15,225 Sek.	1,35
MSI P55-GD80	Ca. € 170,-	P55	1.10/1.1	Drei Slots	Zwei x1-Slots	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firew., 3 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	200 MHz	9.019 kByte/s	15,741 Sek.	1,36
▶ Asrock P55 Pro	Ca. € 90,-	P55	1.50/1.03	Zwei Slots	Zwei x1-Slots	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Fw., 2 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	200 MHz	9.032 kByte/s	15,600 Sek.	1,43
Asus P7H55D Deluxe	Ca. € 160,-	P55	0209/1.06G	Drei Slots	Zwei x1-Slots	2 x 1.000 MBit/s	9 x SATA, 1 x Fw., 1 x E-SATA, OC-Fernb.	Sehr gut	200 MHz	9.032 kByte/s	15,600 Sek.	1,43
Gigabyte H55M-UD2H	Ca. € 75,-	H55	F4/1.0	Zwei Slots	–	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	200 MHz	9.611 kByte/s	15,568 Sek.	1,48

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800, 2T	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dom. (TWIN2X4096-8500C5DF)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,45
OCZ Blade OCZB1150LV4GK	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	620 MHz, 1,9 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,48
G.Skill F2-8500CL5D-4GBPI	Ca. € 100,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,61
▶ OCZ Platinum XTC Ed. (OCZ2P10664GK)	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61

DDR3-RAM

Hersteller/Model (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Patriot Sector 5 Viper II (PW34G1600LLK)	Ca. € 140,-	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
A-Data X-Series (AX3U2000XB2G9-2X)	Ca. € 170,-	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
Acer T230H (Multitouch)	Ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	21 ms	Gering/gering	Ja/8 ms	12, 138, 270 cd/m²	Maximal 19 %	2,04
▶ 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
▶ 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. € 60,-	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. € 370,-	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. € 105,-	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

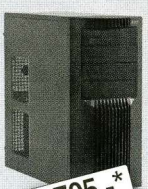
	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Steelseries Xai	Ca. € 60,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.001 Dpi	96 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
Gigabyte M8000X	Ca. € 65,-	7 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	6.000 Dpi	110-148 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,58
▶ Logitech G500	Ca. € 40,-	7 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.700 Dpi	118-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,61

TASTATUREN

	Preis	Anschlag/Druckpunkt	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	Ca. € 120,-	Sehr gut/sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 70,-	Sehr gut/sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,43
▶ Microsoft Sidewinder X4	Ca. € 40,-	Gut/sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	16	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,59

Spielerechner im Eigenbau

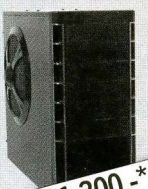
EINSTEIGER-PC



€ 705,-*

Prozessor:	€ 120,-
AMD Phenom II X4 925 (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



€ 1.300,-*

Prozessor:	€ 150,-
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)	
Kühler:	€ 35,-
Scythe Mugen 2 Revision B	
Hauptplatine:	€ 190,-
Asus Crosshair IV Formula (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:	€ 50,-
Sharkoon Rebel 9 Pro	

HIGH-END-PC



€ 2.455,-*

Prozessor:	€ 445,-
Core i7-870 (Sockel LGA 1366)	
Kühler:	€ 35,-
Scythe Mugen 2 Revision B	
Hauptplatine:	€ 190,-
Gigabyte P55-UD6 (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	€ 140,-
Patriot Sector 5 Viper II, 2 x 2.048 MB, DDR3-1600	
Grafikkarte:	€ 450,-
Powercolor Radeon HD 5870 LCS (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 105,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)	
Festplatte:	€ 230,-
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)	
Netzteil:	€ 140,-
Corsair HX 850W (850 Watt)	
Gehäuse:	€ 135,-
Thermaltake Element V	

* In den Kosten sind noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-7-Lizenz enthalten.

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!

Jetzt Leser werben & dicke Prämie kassieren!

Ihre Vorteile:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!



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 der Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1096929



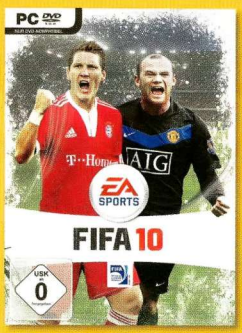
Controller for Windows (PC/Xbox)

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 der 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



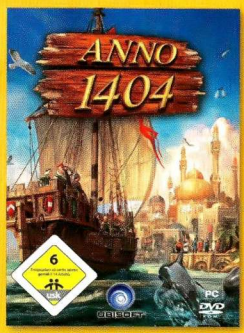
FIFA 10

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 der Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1094175



Medusa NX 5.1 Gaming Headset

Surround-Kopfhörer mit optimal ausgewogenem Klang und hohem Tragekomfort.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1094176



Illuminated Dark Metal Keyboard

Ein Juwel mit edlem, schwarzem Aluminiumrahmen und Hintergrundbeleuchtung.
Lieferbar, solange der 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:

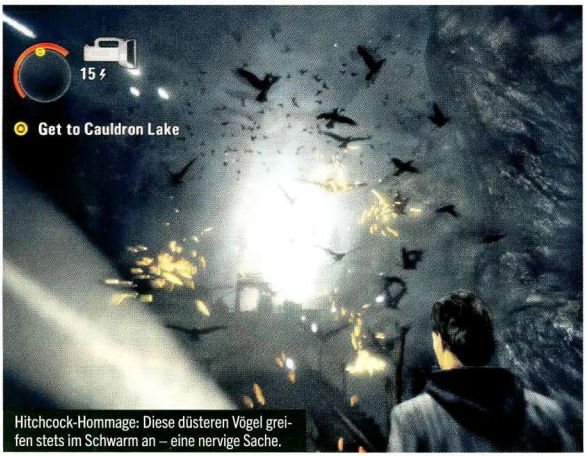
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

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.

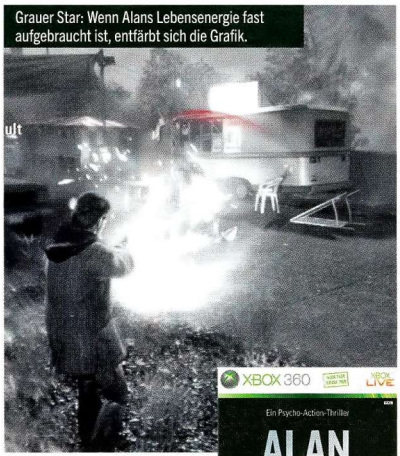
Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

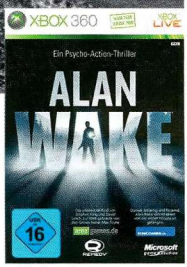
❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Was ist neu im Kino, auf Konsole, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!



Hitchcock-Hommage: Diese düsteren Vögel greifen stets im Schwarm an – eine nervige Sache.


Grauer Star: Wenn Alans Lebensenergie fast aufgebraucht ist, entfärbt sich die Grafik.



Alan Wake

Der Tod des Autors

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Remedy | Hersteller: Microsoft | Termin: 14. Mai 2010

Text: Thorsten Küchler

Remedys mit Spannung erwartetes Horror-Abenteuer ist endlich fertig, erscheint aber nur für die Xbox 360. Wir sagen Ihnen, was PC-Spieler verpassen!

Mein ...
Kopf ...
ist ...
so ...
leer!

Nein, der Verfasser dieses Tests ist nicht wahnsinnig geworden! Vielmehr wollen wir Ihnen zeigen, wie es dem Romanautor Alan Wake geht: Denn der gute Herr leidet an einer Schreibblockade, ihm fällt nichts mehr ein. Um dieser Falle zu entgehen und einfach mal wieder Urlaub zu machen, reist Alan mit seiner Frau Alice in das Städtchen Bright Falls. Doch mit der Erholung wird es nichts: Denn in dem Küstenkaff gehen seltsame Dinge vor sich. Einige Menschen verschwinden spurlos, andere faseln wirres Zeug. Die gutbürgerliche und doch so beklemmende Atmosphäre erinnert an die TV-Kultserie **Twin Peaks**. Und alles kommt noch viel schlimmer: Alan entdeckt einzelne Seiten eines Manuskripts, das er offensichtlich selbst verfasst hat – er kann sich nur nicht mehr daran erinnern! Noch bizarrer: Die auf den Seiten niedergeschriebenen Ereignisse werden nach und nach zur Realität! Das wäre kein Problem, wenn da Dinge wie „Alan Wake gewann im Lotto, heiratete Megan Fox und erhielt den Literaturnobelpreis" stehen würden. Aber es handelt sich bei Wakes Werk um einen Gruselroman: Eine böse Macht verwandelt unbescholtene Bürger in Monster, Alans Frau wird entführt. Kurzum: Der Held erlebt den Albtraum seines Lebens ...

Schwarz gegen weiß

Das zentrale Motiv von **Alan Wake** ist der Gegensatz zwischen Licht und Schatten. Am Tag ist Ihr Held sicher, in der Nacht hingegen kommen die Monster aus ihren Löchern. Das besessene Pack ist noch dazu immun gegen weltliche Waffen. Nur durch gleißendes Licht lässt sich der Fluch aus den Körpern bannen. Deshalb ist Alans mächtigste Waffe eine Taschenlampe: Mit der linken Schultertaste fokussieren Sie die Funzel auf einen Feind und brennen ihm so seinen pechschwarzen Schutzschild vom Leib. Wenn der düstere Schleier schließlich abgefackelt ist, geben Sie Ihrem Widersacher mit Schießprügeln den Rest. Im Laufe des Abenteuers sammelt Alan diverse Pistolen, Schrotflinten und Jagdgewehre auf. Weitaus größeren Schaden richtet aber die Signalpistole an: Denn die verballert Leuchtmunition und brutzelt so ganze Gegnermassen mit einem Treffer weg. Pfiffige Idee: Wer die Nachladeanimation nicht abwarten möchte, kann per Hämmern auf die X-Taste jede einzelne Kugel manuell in die Waffe stopfen. Abgerundet wird das ungewöhnliche Offensivarsenal von Leuchtfackeln (prima zum Abwimmeln aufmüpfiger Bösewichte) und Blendgranaten.



Pfusch am Bau: Dieser Bagger ist einer der Zwischenbosse. Sie müssen ihn so lange mit der Taschenlampe anleuchten, bis das Böse aus ihm entweicht.



Rotlicht-Milieu: Wenn Sie eine Leuchtfackel entzünden, werden die Schattenwesen nicht nur geschwächt, sondern auch kurzzeitig geblendet – sehr praktisch!

Regenerative Energien

Sie sammeln aber nicht nur Wummen und Munition ein, sondern auch Batterien. Schließlich verbraucht Alans Taschenlampe Strom. Vor allem wenn Sie eines der Schattenwesen anvisieren, leert sich die entsprechende Anzeige am oberen Bildrand erschreckend schnell. Wer dann nicht sofort einen Akku nachwirft, der steht im Dunkeln. Auf den Energiezellen im Spiel prangt übrigens das Logo eines berühmten Batterieherstellers. Neudeutsch heißt so etwas „Product Placement" – besser bekannt als „peinliche Schleichwerbung". Und weil wir das nicht unterstützen wollen, nennen wir an dieser Stelle nicht die betreffende Marke, sondern andere: Duracell, Varta, Exide! Doch damit zurück zum Spiel: Auch Mister Wakes Lebensenergie lädt sich wieder auf, indem er kurz an einer sicheren Stelle wartet oder in den Lichtkegel eines Scheinwerfers spurtet. Letzterer Zufluchtsort fungiert zudem als Rücksetzpunkt. Das Spiel speichert nämlich an vorgegebenen, meist sehr nah aneinander liegenden Stellen automatisch ab.

Todesursache: Kühlschrank

Während das Spiel auf „Normal" noch einfach ist, werden Sie in den Schwierigkeitsgraden „Schwer" und „Albtraum" deutlich mehr Probleme bekommen. Zumal das Böse ab der vierten von sechs Episoden schwere Geschütze auffährt. Schwer ist dabei wörtlich zu verstehen, denn die dunklen Mächte übernehmen die Kontrolle über Gegenstände wie Kühlschränke! Diese fliegen dann durch die Luft und versuchen, Alan zu erschlagen. Richtig fies wird's, wenn Sie einem der Zwischenbosse gegenüberstehen: Mähdrescher, Bagger und Kran sind Ungetüme, die erst nach einer langen Taschenlampen-Behandlung Ruhe geben. Es mag seltsam klingen, aber die Landmaschinen sind erschreckender als der 152. Fantasy-Titan. Zum Glück können Sie an einigen Stellen auf die Unterstützung von KI-Kollegen setzen: Alans Agent Barry und die Polizistin Sarah sind im Kampf eine echte Hilfe! Die beiden agieren clever und Sie müssen sie nicht beschützen – kein Vergleich mit den meist so nervigen Babysitter-Einlagen aus anderen Spielen.

In der Ruhe liegt die Kraft

Alan Wake hat aber auch seine stilleren Momente. So müssen Sie beispielsweise einige Rätsel lösen. Allerdings sind die Denkpassagen derart einfach, dass selbst ein dressierter Affe auf ihre Lösung käme. Nichtsdestotrotz wirkt es sich positiv auf den Spielrhythmus aus, dass die Action immer mal wieder unterbrochen wird. Gegen Ende des Abenteuers werden dann sogar noch Hüpfeinlagen eingestreut. Dabei nervt aber, dass der gute Alan eine Kondition hat wie ein Kettenraucher: Bereits nach kurzen Sprints muss er eine Verschnaufpause einlegen und schlurft dann kurzzeitig im Schneckentempo herum. Dass **Alan Wake** ursprünglich deutlich Adventure-lastiger geplant war, lässt sich hingegen nur noch erahnen. Die meisten Dialoge finden in Zwischensequenzen statt. Nur einige kurze Abschnitte am helllichten Tag lassen Ihnen die Ruhe, Ihre Umgebung zu erkunden. Und auch die Fahreinlagen kommen derart belanglos und kurz daher, dass sie kaum der Rede wert sind. Wirklich schade, denn Entwickler Remedy hat zahlreiche Extras in den Levels versteckt: Sie sammeln Thermoskannen ein, entdecken Schatzkisten und ballern auf Dosenpyramiden. Das wichtigste


Armleuchter: Am Radius des Lichtkegels der Taschenlampe erkennen Sie, wie geschwächt der jeweilige Widersacher bereits ist.

Alan vs. Max: Der Grafikvergleich

Zwischen dem Erscheinen von **Max Payne 2** und dem von **Alan Wake** liegen über sechs Jahre! Wir wollten wissen: Wie sehr haben sich die Grafik-Routinen von Entwickler Remedy im Laufe dieser langen Zeit weiterentwickelt? Die Antwort ist ebenso erstaunlich wie ernüchternd!

Alan Wake | **Max Payne 2**

FIGUREN





Das Gesicht von Alan wirkt dank feiner Details echter als das von Max Payne. Auch seine Klamotten sehen nicht so billig aufgepappt aus. Bei beiden Helden unschön: die steife, helmartige Frisur!

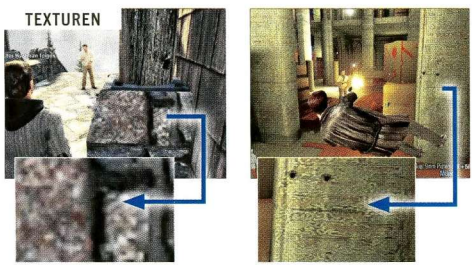
EFFEKTE





Das Spiel mit Licht und Schatten ist die größte Stärke von **Alan Wake**. Besonders der Lichtkegel der Taschenlampe sieht hinreißend gut aus. **Max Payne 2** hat dagegen nur sehr statische Lichteffekte.

TEXTUREN



Ganz bitter: Die Texturen von **Alan Wake** sehen aus nächster Nähe teilweise aus wie hässlicher Matsch. Selbst das uralte **Max Payne 2** hatte detailliertere Pixeltapeten, wie unsere Zoom-Bilder zeigen!



Schnarchig: Die ursprünglich als Hauptbestandteil geplanten Fahreinlagen sind im fertigen Spiel zu einer belanglosen Nebenaufgabe geschrumpft.

Sammelgut sind aber die erwähnten Manuskriptseiten: Sie erzählen Details zur Story und zu den Charakteren! Wer sich Belohnungen für die Sucherei verspricht, der wird jedoch enttäuscht: Bis auf Achievements gibt's nichts Freischaltbares.

Die Stimmung? Die stimmt!

Insgesamt muss man festhalten, dass **Alan Wake** ein Titel ist, der vor allem atmosphärisch begeistert. Von der schaurig-spannenden Story bis hin zum spielerischen Minimalismus ist alles auf ein Ziel ausgerichtet: den Spieler zu packen! Und das gelingt Remedy vorzüglich. Wir werden nun keine Details zur Story verraten, denn sie ist das wichtigste Zahnrad in der **Alan Wake**-Maschine. So viel können wir aber sagen: Das Ende ist zwar nicht so überraschend wie erhofft, aber einigermaßen stimmig. Und ja: Remedy lässt sich die Tür für einen Nachfolger sperrangelweit offen.

Optische Täuschung

Zur Grafik von **Alan Wake** möchten wir Michael Schanze zitieren, wenn auch in abgewandelter Form: „Wie es um die Technik steht, seht ihr, wenn das Licht angeht!" Denn: In den Szenen, die bei Tageslicht spielen, sieht das Spiel altbacken aus. Besonders die Texturen (siehe Kasten links) sind ein einziger Brei. Dass das Schauermärchen dennoch zu den schöneren Xbox-360-Titeln gehört, liegt an den Lichteffekten – die gehören zur absoluten Weltspitze! Ebenfalls grandios: die Soundkulisse. Allerdings sollte man seine Konsole unbedingt auf „English" stellen – denn die deutsche Sprachausgabe ist beschämend schlecht!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	14.05.2010
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist zwar verstörend und gruselig, aber zu keiner Zeit übermäßig brutal. Die schlimmen Dinge geschehen im Kopf des Spielers. Deshalb ist **Alan Wake** ab 16 Jahren freigegeben und ungeschnitten.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alan Wake ist ein einsamer Mensch, Multiplayer-Modi gibt es also keine.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Thorsten meint



„Thorsten, wach auf! Es ist doch nur ein Spiel!"

Mein Vorurteil ▸ Die ewige Geheimniskrämerei im Vorfeld hat mich unglaublich scharf auf das fertige Spiel gemacht, ich erwarte einen Meilenstein!

Meine Gefühle im Schnelldurchlauf: Erst enttäuscht, dann überrascht und schließlich verblüfft. Enttäuscht deshalb, weil **Alan Wake** zu Beginn zwar tüchtig Spannung aufbaut, spielerisch aber arg belanglos wirkt. Überrascht deshalb, weil die Story und damit auch das Spielerlebnis ab der vierten Episode deutlich anziehen. Und verblüfft deshalb, weil Szenen und Momente aus dem Spiel noch Tage nach dem Durckzocken durch meinen Kopf geisterten. Und das ist es doch, was besondere Titel von der Standardkost abhebt: dass sie Erinnerungen hinterlassen! Erinnerungen, die über das übliche „Boah, sah das geil aus!" hinausgehen. Erinnerungen, die aufwühlen und bewegen. Genau solch ein Spiel ist **Alan Wake**. Und das trotz all der kleinen Schwächen, die mir während des Tests aufgefallen sind. Eine Ohrfeige möchte ich aber noch verteilen: Dass Microsoft keine PC-Umsetzung entwickeln lässt, ist armselig!

Wertung

PRO
- Grandiose Spuk-Atmosphäre
- Packendes Kampfsystem
- Mitreißende, einzigartige Story
- Unglaublich gute Soundeffekte

CONTRA
- Wenig spielerische Abwechslung
- Technisch teilweise veraltet

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010



Keine Weltmeisterschaft ohne Lizenzspiel – ein ungeschriebenes Gesetz

XBOX 360/PS3 Erstmals seit langer, langer Zeit erscheint mal wieder ein **FIFA**-Ableger nicht für den heimischen Rechenknecht, sondern nur für Spiele-Konsolen. In Anbetracht der eher durchwachsenen PC-Fassung von **FIFA 10** eigentlich eine gute Sache, mag man meinen. Auf den zweiten Blick ist **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010** jedoch ein richtig gutes Spiel geworden, sodass nur ein neidischer Blick auf die Konsolenspieler dieser Welt bleibt.

Viva la Evolución!

Grundgerüst für das neueste WM-Spiel ist natürlich **FIFA 10**. Allerdings wurde nicht einfach ein wenig Präsentation (wie 2006) drumherum gebastelt, sondern tatsächlich an den Spielmechaniken geschraubt – löblich! So gehören die massenhaften Lupfertore der Vergangenheit an, Ecken, Flanken und Weitschüsse sorgen für weitaus mehr Torgefahr und die Laufwege der KI wurden deutlich optimiert. Lediglich das Stellungsspiel einiger Abwehrspieler gibt noch Anlass zur Kritik. Die Herrschaften heben ähnlich oft das Abseits auf wie eine Gruppe Kreisliga-Kicker gegen den FC Barcelona. Bei all diesen Vergleichen reden wir natürlich von der **FIFA 10**-Konsolenversion. Um die PC-Version zu übertreffen, hätte es gereicht, einen DVD-Rohling in die Packung zu legen. Auch die Präsentation ist einer Weltmeisterschaft würdig. Vor jedem Spiel werden Außenaufnahmen des Stadions gezeigt, die Mannschaften singen die Nationalhymne und immer wieder werden Fans sowie Trainer eingeblendet. Ja, richtig gelesen, Trainer. Von Jogi Löw über Fabio Capello bis Diego Maradona sind alle wichtigen Teamchefs der Welt dabei. Nur der deutsche Kommentar fällt mal wieder durch den Qualitäts-Check und passt nur selten zum Spielgeschehen. Der Umfang stimmt ebenfalls: Weltmeisterschaft inklusive Qualifikation (on- wie offline), Szenarien, ein Be-A-Pro-Modus (Mannschaftskapitän) und eine Online-Weltliga. *Sascha Lohmüller*

SEHR GUT



Chefsache: Erstmals werden zwischendurch Original-Trainer eingeblendet, hier etwa Dickerchen Maradona und Carlos Dunga.

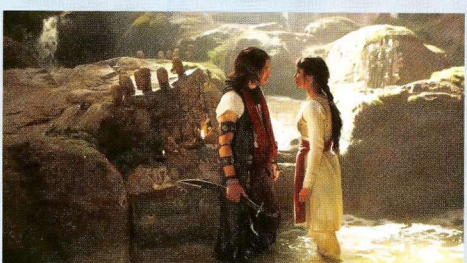


Flüssige Kombination: Im Vergleich zum aktuellen Konsolen-FIFA spielen sich die Partien geschmeidiger und abwechslungsreicher.

Prince of Persia: Der Sand der Zeit



Jerry Bruckheimer erweckt den Pixel-Prinzen zum Leben.



Knistern: Ein durchtrainierter, draufgängerischer Held und eine hübsche Prinzessin – klar, dass man sich da näherkommt.



Prügelprinz: Natürlich gehören Kämpfe neben allerlei Klettereinlagen einfach zu einer **Prince of Persia**-Verfilmung dazu.

KINO Nach so vielen mittelprächtigen bis abgrundtief schlechten „Spiel-Filmen" steht uns mit **Prince of Persia – Der Sand der Zeit** mal wieder eine gute Leinwandadaption einer altgedienten Spieleserie ins Haus. Erstmals in der Geschichte Hollywoods war hier der Game-Designer (Jordan Mechner) auch kreativ am Leinwand-Abenteuer beteiligt. Der Film von Mike Newell (**Harry Potter 4**) versetzt Sie ins Persien des sechsten Jahrhunderts, wo der draufgängerische Prinz Dastan, gespielt von einem durchtrainierten Jake Gyllenhaal, nach der Einnahme der Festung von Alamut als tapferer Held gefeiert wird. Doch als der König während der Siegeszeremonien einem grausamen Attentat zum Opfer fällt, soll Dastan den Kopf dafür hinhalten. Zusammen mit der ebenso hübschen wie schlagfertigen Prinzessin Tamina (Gemma Arterton) gelingt ihm zunächst die Flucht. Doch sowohl seine beiden Brüder als auch der machthungrige Bruder des Königs (Ben Kingsley) machen erbitterte Jagd auf die beiden Ausreißer. Dastan und Tamina müssen fortan zahllosen Gefahren trotzen und decken dabei die wahren Umstände hinter der Ermordung des Königs auf. Und genau hier wird es für Kenner der Spielereihe interessant. Dastan kämpft, turnt und klettert nicht nur, dass es eine wahre Freude ist, sondern stößt auch noch auf einen mysteriösen Dolch und den titelgebenden Sand, mit dem sich die Zeit zurückdrehen lässt. *Toni Opl*

SEHR GUT

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Um Unterstützung durch Jets zu erhalten, müssen Sie zunächst drei Luftabwehrstellungen zerstören. Bei der letzten wartet ein knappes Dutzend Feinde, dem Sie am besten mit Granaten entgegentreten.

Crysis

Endlich wieder Asia-Wochen!

MOD Im neuesten Werk von Modder Clément „Corwin" Melendez gibt's lecker Chinesisch.

Am 2. September 2031 weilt **Crysis**-Held Nomad nicht im verdienten Sommerurlaub, sondern hat schon wieder den nächsten Auftrag an der Backe. In der Einzelspieler-Mod **Mandate of Heaven** soll er in China einen bösen Buben umlegen. Durch die Operation mit dem passenden Namen „Heaven's Way" soll dem Treiben des fiesen General Kyong Li ein Ende gemacht werden. Also dringen Sie in den Nationalpark ein, in dem sich das Zielobjekt mit seinen Mannen verschanzt hat. Angeblich ist der Militärführer Anhänger eines Kults, der seine Ziele mit absoluter Härte und Brutalität verfolgt. Die Motive von Kyong Li sind unklar, Ihre Befehle sind es nicht. Dringen Sie in sein Hauptquartier, einen buddhistischen Tempel, ein und bringen Sie ihn zur Strecke, bevor er noch mehr Unheil anrichtet.

Lass die Gruppen tanzen

Als die ersten Gebäude des Parks in Sicht kommen, geht der Tanz auch schon los. Vereinzelte Gegner wollen Sie am Eindringen in den Komplex hindern und nehmen Sie aufs Korn. Also ballern Sie mit Ihren Kameraden zurück und kämpfen sich weiter vorwärts. Nun können Sie sich direkt auf den Weg zum Tempel machen oder – und das ist die spannendere Variante – dort schon vor Ihrer Ankunft mit einem Luftschlag aufräumen lassen. Bevor Sie aber diese Unterstützung durch die Bomber anfordern können, müssen Sie die Nebenaufgabe erfüllen, bei der Sie drei Luftabwehrgeschütze unschädlich machen müssen. Im Tempel wartet dann der Showdown mit Kyong Li und seinen Leibwächtern, die sehr gut ausgerüstet sind. Mit dieser Mod beweist Clément „Corwin" Melendez (u. a. **Max Payne 2: 7th Serpent Genesis**, **Mona: The Assassin**, **Boiling**) erneut, dass er ein Händchen für gelungenes Leveldesign hat und zaubert typisch chinesische Bauten samt der üblichen **Crysis**-Action auf den Bildschirm. Sauber! *Marc Brehme*

Mandate of Heaven	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis v1.2
WEBSITE	http://moh.clement-melendez.com
WERTUNG	Sehr gut

Gothic 3

Mach Geschichte!

MOD Spielen Sie's doch noch mal, nur anders!

Trotz diverser Verbesserungen durch Mod-Projekte für **Gothic 3**, etwa den **Community-Patch** oder das **Quest-Paket**, wollen einige Fans des Rollenspiels noch mehr. Die Macher des **Community Story Projects** (**CSP**) finden, dass die ihrer Meinung nach eher magere Hintergrundgeschichte des Spiels noch immer die „größte inhaltliche Baustelle" ist. Deshalb wollen sie sie deutlich ausbauen und viele der Nichtspielercharaktere (NPCs) stärker ins Spiel integrieren. Das Fan-Add-on soll aber nicht nur die Story, sondern auch viele Spielinhalte verändern. Dazu gehören sowohl Fraktionssystem und Balancing als auch Musik und Grafik, um eine düsterere **Gothic**-Atmosphäre als bisher zu schaffen. Aktuell erstellt und testet das Team neue Quests und gibt als Veröffentlichungstermin Ende 2010 an. *Marc Brehme*

Community Story Project	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Noch nicht bekannt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Noch nicht bekannt
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Gothic 3, Community Patch 1.73
WEBSITE	http://page.g3csp.bplaced.de
WERTUNG	–



Auch der namenlose Held in **Gothic 3** wird mit dem Community Story Project grafisch verbessert. Hier sehen Sie einen aktuellen Entwurf.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Hier gibt's ordentlich aufs Maul!

MOD Diese Mod kommt häppchenweise und bringt eine neue Fraktion ins Spiel.

Die **Oblivion**-Mod **Der Orden** wird in zehn einzelnen Akten erscheinen und der Spielwelt Cyrodiil die spielbare Fraktion des Ordens hinzufügen. In **Akt 1** wird der Spieler in die Geschichte eingeführt und die Existenz des Ordens enthüllt, der in erster Linie für Charaktere wie Ritter und Paladine geschaffen wurde und neue, tapfere Rekruten sucht.

Aufnahmeprüfung

Um aufgenommen zu werden, unterstützen Sie die Bewohner der drei Enklaven des Ordens und halten die Versorgungslinien der Ordensfeste aufrecht. Anfangs sind die abwechslungsreichen Quests noch eher friedlicher Natur und bieten im Lauf der kompletten Geschichte die Möglichkeit, über 13 Ränge zu einem mächtigen Mitglied des Ordens aufzusteigen. In der Mod streifen Sie durch neue und detailliert gestaltete Gebiete, etwa die Enklaven, die Ordensfestung und schicke Innenräume, wobei alle Schauplätze der Mod mit tageszeitabhängiger Beleuchtung glänzen. Sie treffen über 100 neue NPCs und können sich mit mehr als zehn komplett neuen Rüstungen und über 15 neuen Waffen (retexturierte und neue Modelle) ausstatten. *Marc Brehme*

Der Orden: Akt 1	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 10 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einfach
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	TES 4: Oblivion v1.2
WEBSITE	www.der-orden.de.hm
WERTUNG	Gut



Obwohl **Akt 1** der Modifikation eher gemächlich abläuft und in die Geschichte einführt, stehen natürlich auch einige gefährliche Kämpfe an.



Gleich zu Beginn in der Enklave am Erpelgrund treffen Sie auf diesen Ordensbruder, der Ihnen zunächst etwas über die Geschichte der Siedlung erzählt.



Zu Beginn der Mod bekommen Sie es mit Dutzenden von Höhlentrollen zu tun.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Böse Mine zum guten Spiel

MOD Neue Welt, neue Story und mehr Rollenspiel als in **Oblivion**. Klingt gut!

Die Fertigstellung der **Oblivion**-Mod **Nehrim** nähert sich mit großen Schritten. PC ACTION durfte bereits die Beta-Version spielen. Unser Eindruck: Da kommt ein mächtig dickes Ding auf Sie zu! Allein um aus der Mine zu kommen, in der die Geschichte beginnt, waren wir satte eineinhalb Stunden beschäftigt. Mit Rätseln, Labereien und Kämpfen. Los, her jetzt mit der finalen Version! *Marc Brehme*

Nehrim	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Noch nicht bekannt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Noch nicht bekannt
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	TES: Oblivion v1.2
WEBSITE	www.nehrim.de
WERTUNG	–

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 Marke „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.





▲ Die Mod enthält viele Zwischengrafiken und Ladebildschirme. Hier erreichen die Protoss den Waldmond Inaris.

◀ In dieser Mission der Protoss-Kampagne schlagen wir uns mit einem kleinen Trupp zu einer Zitadelle durch und zerstören dabei mehrere Zerg-Stellungen.

Starcraft: Brood War

Hier kommt die Brut!

MOD In dieser ebenso umfangreichen wie herausragenden Fan-Kampagne macht sich jede der drei Parteien in neuen Missionen die Hände dreckig. Genial!

Irgendwo am Rande der Galaxie hat sich im Laufe der letzten Jahrzehnte auf verschiedensten Planeten eine große terranische Zivilisation entwickelt. Unbehelligt und nichts von den zerstörerischen Konflikten im Koprulu-Sektor sowie dem apokalyptischen Krieg zwischen den beiden mächtigen Alienrassen der Protoss und der Zerg ahnend, leben die Terraner dort in relativer Sicherheit. Doch mit der Ankunft einer verirrten Protossflotte, eines abtrünnigen Zerg-Schwarms und eines heimatlosen VED-Kontingents halten Chaos und Zerstörung Einzug in den abseits gelegenen Outworld-Sektor ...

Was geht ab?

Mit dieser Story beginnt **The Outworld-Saga**, die wohl umfangreichste semiprofessionelle Fan-Erweiterung für **Starcraft: Brood War**. Sie hat den gleichen Umfang wie das offizielle Add-on und stammt von Christian „Eredalis" Vogler, der im vergangenen Jahr bereits die gelungene Kampagne **Planetary Episodes** veröffentlichte. Diesmal spielen seine Abenteuer „rein fiktional' parallel zu den originalen Geschehnissen im Koprulu-Sektor – während **Brood War** und nach dessen Ende" im namensgebenden Outworld-Sektor, ließ Vogler uns wissen.



Gesprächig: Die gepfefferten Dialoge zwischen den einzelnen Protagonisten sind fesselnd und lassen den Spieler tief in das Geschehen eintauchen. Die Kampagne bietet eine komplett deutsche Sprachausgabe.

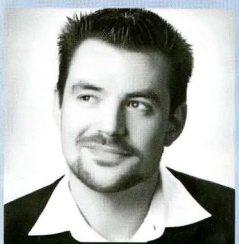
Mach Geschichten!

In der ersten Episode der **Outworld-Saga** (Protoss-Kampagne „Grenzgänger") strandet der Spieler mit den Protoss und vier Helden im Outworld-Sektor. Die Geschichte beginnt auf Aiur, einige Zeit nachdem die Protoss durch Tassadars Selbstopfer den teuflischen Zerg-Overmind vernichtet haben. Viele überlebende Protoss dieser Schlacht wurden dabei nach Shakuras, der Heimatwelt der Dunklen Templer, evakuiert – einige mussten aber auch zurückgelassen werden. So auch die Triloma-Legion des Auriga-Stammes, die in den rauchenden Ruinen von Aiur noch immer die Stellung gegen die randalierenden Zerg-Schwärme hält. Ausgesandte Rettungsschiffe der Protoss werden in den Kampf mit den Zerg verwickelt, driften plötzlich vom Kurs ab und geraten in eine machtvolle Anomalie, durch die sich die drei Parteien der Kampagne nacheinander in den Outworld-Sektor verirren. Mit den Protoss-Helden finden Sie heraus, warum sich an diesem entlegenen Ort ausgerechnet Terraner aufhalten. Zu allem Überfluss sind auch noch einige Zerg-Bruten von Aiur ebenfalls an diesen Ort gelangt und fallen über die Terraner her. Also versuchen die Protoss zusammen mit ihren Verbündeten von Tartaros, den Ursprung der sich immer weiter ausbreitenden Zerg-Schwärme zu vernichten: einen üblen Zerg-Zerebraten und dessen Leibwächter. Letzterer ist ein Jäger-Killer, eine äußerst verschlagene und zähe Art von Hydralisk.

Wiedervereinigung

In der Zergkampagne („Nemesis") treffen Sie den Jäger-Killer namens Moloch wieder, der aus eigener Kraft einen Teil der zerstreuten Schwärme wieder gesammelt und es sogar geschafft hat, seinen zuvor von den Protoss getöteten Meister, den Zerebraten Cethys, wiederzubeleben. Dieser sinnt natürlich auf Rache und lässt die wiedererstarkten Zerg-Schwärme über die bis dato größte Terranerwelt Uranis hinwegfegen. Moloch spielt in der Kampagne eine Schlüsselrolle. Dieser Hydralisk hat spezielle Fähigkeiten, die man sonst nur von den Vergiftern oder Königinnen der Zerg kennt. So kann er etwa einen Dunklen Schwarm absondern, der eigene Nahkampfeinheiten vor feindlichem

Interview mit Modder Christian „Eredalis“ Vogler



Christian „Eredalis“ Vogler (30) kommt aus Schleswig-Holstein und ist der Macher der **Outworld-Saga**.

Wir sprachen mit dem Autor der **The Outworld-Saga** über seine Inspiration, Blizzard und spielende Frauen.

„Glaubwürdige neue Einheiten kann nur Blizzard liefern.“

PC ACTION: Die Planetary Episodes waren schon super und die Outworld-Saga toppt das noch. Hast du das so geplant?
VOGLER: „Nein, natürlich nicht. Es kam eher eines zum anderen. Begonnen hat es mit einer simplen Idee, dann wuchs die Feature-Liste immer weiter an. Erfahrung im kreativen Schreiben und Audiotechnik hatte ich schon, es galt nur noch, all das in ein unsterbliches Computer-Game namens **Starcraft** einzubauen.“

PC ACTION: Warum gibt es keine neuen Einheiten?
VOGLER: „Das wäre des Guten eindeutig zu viel geworden. Und warum ein bestehendes Balancing neu ausrichten? Dann wäre ich wahrscheinlich noch zwei Jahre an dem Projekt gehangen und das hätte dann vermutlich doch Krieg an der Heimatfront bedeutet. (grinst) Nein, meine Maxime ist eigentlich immer ein stabiles Gerüst aus guter Storyline und klassischem Kampagnen-Gameplay der Hausmarke Blizzard Entertainment. Glaubwürdige neue Einheiten kann im Fall von **Starcraft** auch nur der Hersteller selbst liefern.“

PC ACTION: Wie bist du zu dem Hobby gekommen, semiprofessionelle Kampagnen zu erstellen?
VOGLER: „Durch **Starcraft 2**. Nach der Ankündigung vor drei Jahren stellte sich mir die Frage, wie ich die Wartezeit am besten überbrücken könnte. Also kramte ich nach fast zehn Jahren wieder StarEdit hervor und begann, ein wenig damit herumzuspielen, bis die ersten Levels der **Planetary Episodes** standen. Den ganzen Rest hab ich drum herum aufgebaut.“

PC ACTION: Gibt es Features, die geplant, aber dann doch nicht realisierbar waren?
VOGLER: „Klar. Cool wäre es gewesen, wenn ich einen Spezialisten für 3D Studio Max dabeigehabt hätte, um die aus **Starcraft** und **Brood War** bekannten Zwischensequenzen in kleiner Form beizusteuern. Aber alles in allem fällt auch das unter die Rubrik „Wäre des Guten zu viel geworden“ ... Die **Outworld-Saga** ist schon ein Quasi-Expansion-Set, das gratis zu haben ist und nicht so eine grottige Qualität wie damals **Insurrection** oder **Retribution** bietet.“

PC ACTION: Gab es irgendeine Inspirationsquelle?
VOGLER: „Da gibt es für mich persönlich nur eine einzige Quelle der Inspiration: die **Antioch Chronicles 2 – Negative Suns** von Ruben „Auspex Turmalis“ Moreno. Derzeit ist seine Website im Wartungsmodus, aber er wird für **Starcraft 2** definitiv zurückkehren, worauf ich mich ebenfalls sehr freue.“

PC ACTION: Wie viel Zeit hast du in die Saga gesteckt?
VOGLER: „Frag lieber nicht. Wenn du ein Projekt dieser Größenordnung aufziehen willst, musst du dir im Vorfeld darüber im Klaren sein, was du willst. Swim or sink! Deswegen floss dann der Großteil meiner Freizeit in die **Outworld-Saga**. Es variierte aber auch immer. An manche Tagen drei bis vier Stunden, an anderen Tagen bis zu acht oder zehn ...“

PC ACTION: Was sagt deine Freundin dazu? Spielt sie selbst, hilft sie sogar beim Modden?
VOGLER: „Hehehe ... Ich sag's mal so: Ohne den Support meiner besseren Hälfte wäre die Umsetzung eines solchen Projekts schlicht und ergreifend nicht möglich. Und ja, sie spielt selbst auch begeistert **Starcraft: Brood War**.

PC ACTION: Was hältst du von Starcraft 2? Hast du dafür auch schon Mod-Pläne?
VOGLER: „Ich freu mich unbeschreiblich auf **Starcraft 2**. Seit Blizzard bekannt gegeben hat, dass es eine Trilogie wird, geistert mir ständig das Wort „episch“ durch den Kopf. Blizzards Storylines waren schon immer erste Sahne, ich glaube nicht, dass das bei **Starcraft 2** anders sein wird. Konkrete Pläne für eigene **Starcraft 2**-Projekte habe ich aber noch keine. Jedenfalls nichts, was ich in der Öffentlichkeit erzählen würde. Wenn der Titel erscheint, bleibt für mich persönlich sowieso erst einmal die Zeit stehen.“

PC ACTION: Gibt es weitere Kampagnenpläne oder ein Sequel zur Outworld-Saga?
VOGLER: Es gibt definitiv weitere Kampagnenpläne für die beiden RTS-Universen von Blizzard. Ich habe viel Spaß an der Sache gefunden und im Laufe der letzten Jahre coole neue Ideen angesammelt, jede Menge Erfahrungen gemacht und außergewöhnliche Kontakte geknüpft. Eine Fortsetzung zur **Outworld-Saga**? Maybe. Sie war aber ganz klar mein letztes Projekt für das gute, alte **Brood War**, das schon bald in jeder Hinsicht von **Starcraft 2** abgelöst werden wird. Um die Frage zu beantworten: Ja, ich könnt's mir vorstellen.“

Feuer schützt. Oder er schleudert feindlichen Bodeneinheiten einen Brütling entgegen, der sofort in diese eindringt und deren sofortigen Tod zur Folge hat – **Aliens** lässt grüßen. Die Zerg-Kampagne ist dadurch mit sehr vielen taktischen Elementen versehen, die aber auch nötig sind, um mit den teilweise sehr kniffligen Aufgaben in den Missionen fertig zu werden.

Total gestört

Episode 3 schließt als Terranerkampagne „Schmelztiegel“ nicht an die Zergkampagne an, sondern beginnt nach deren vierter Mission. In dieser sind die Zerg kurz vor der Wiedergeburt des Zerebraten plötzlich einem psionischen Störfeuer ausgesetzt. Über eine solche Technologie verfügte in der Terranerkampagne von **Brood War** nur das Vereinigte Erd-Direktorat (VED). Und dieses ist nun ebenfalls in den Outworld-Sektor gelangt ... Commodore Finnegan Vanko und seine Offiziere Colonel Isamu Kim und Captain Harry Bryce hat es durch die Anomalie in den Outworld-Sektor verschlagen und sie müssen erleben, wie die Zerg, die ihre Koprulu-Expedition zunichte gemacht hatten, nun hier ebenfalls wüten. Darum bieten sie den Outworld-Nationen Hilfe an, zu Beginn besonders dem Möbius-Protektorat, und der gemeinsame Kampf beginnt ... Die Terranerkampagne ist die längste der drei **Outworld-Saga**-Episoden und lässt Sie tief in die Machtgefüge des Outworld-Sektors vordringen. Sie bildet den Höhepunkt des Fan-Add-ons, das für **Star Craft**-Veteranen entwickelt wurde und Gerüchten zufolge sogar einen Geheimlevel wie in **Brood War** enthält, der eine unerwartete Wahrheit ans Licht bringt ... Unser Fazit: Die überaus gelungene Kampagne **The Outworld-Saga** sollte sich kein **Brood War**-Spieler entgehen lassen!

Marc Brehme

The Outworld-Saga

MODUS	Einzelspieler-Mod
SPIELZEIT	Ca. 60 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Starcraft: Brood War
WEBSITE	www.eredalis.de
WERTUNG	Herausragend



Im zweiten Drittel der Mod müssen Sie ein Tal sichern, in dem sich ein feindlicher Stützpunkt samt Panzer befindet. Da rücken Sie natürlich auch mit einem Tank an.



Als Ihr Team in einem feindlichen Lager entdeckt wird, stürmen aus allen Richtungen plötzlich Massen an Gegnern auf Sie zu. Die Minigun leistet hier gute Dienste.

Crysis

Hohe Niederschlagswahrscheinlichkeit

MOD Im Nachfolger der **Crysis**-Map **Der Hafen** erleben Sie Dauerregen, dichte Atmosphäre, deutsche Sprachausgabe und spannende Team-Kämpfe.

Bevor der Autor dieser Zeilen die **Crysis**-Mod **Rainy Days** spielte, hatte er gerade **Heavy Rain** auf der PlayStation 3 ein zweites Mal beendet. „Gott, jetzt schifft es hier wohl auch noch die ganze Zeit", ging ihm nach einsetzendem Regen durch den Kopf …

Pack den Regenmantel ein!

Doch schon bald stellte sich heraus, dass das gewählte Wetter samt der passenden optischen und akustischen Schmankerl, beispielsweise über das Gesicht des Helden laufende Regentropfen und eintöniges Plätschern des Niederschlages, eine wirklich dichte und teilweise bedrückende Atmosphäre schafft – wie im eingangs erwähnten Konsolentitel. Die Team-Kämpfe im Dschungel finden in einer großartig gestalteten Umgebung statt und sind mit abwechslungsreichen Missionen verknüpft. Im Gegensatz zu anderen **Crysis**-Mods rennen Sie hier nicht einfach stupide von Hügel zu Hügel und blasen Ihre Gegner um, sondern bekommen spannende Aufgaben zugeteilt. Teilweise sind Sie allein unterwegs, ansonsten kämpfen Sie gemeinsam mit Major Cafferty und seinen Marines. Während des Einsatzes verschlechtert sich das Wetter und es schüttet wie aus Eimern, was den Titel der Mod (Starker Regen) erklärt.

Kinoreif inszeniert

Spannende Zwischensequenzen sorgen ebenfalls für Atmosphäre. Kaum haben Sie sich etwa mit Ihrer Truppe in einem Camp gegen eine koreanische Übermacht verteidigt, rauschen bei der folgenden Teambesprechung plötzlich Kampfhubschrauber heran und Sie geraten unter schweren Beschuss. Um außer Sicht zu kommen, flüchten Sie in die Maisfelder. Doch auch in denen wimmelt es nur so von Gegnern. Am Ende des Feldes rennen Sie über die Straße und finden in einem Truck endlich Raketenwerfer, mit denen Sie die Helis vom Himmel holen. Später beschützen Sie Ihr Team mit dem Scharfschützengewehr von einer Anhöhe aus oder sichern die Fahrt eines Konvois durch ein Tal, indem Sie es von gegnerischen Einheiten befreien. Dazu dürfen Sie sogar die richtig dicken Vehikel im Spiel selbst besteigen und mit dem Panzer herumheizen. Mehr als zwei Jahre haben Captain Chris, Hamers, Jaco_E und Pat21 an der Mod gewerkelt. Saubere Arbeit! Fast jedenfalls, denn uns sind kleinere Bugs wie ein Absturz oder nicht funktionierende Auslöser (Trigger) aufgefallen. Das nächste Missionsziel aktivieren Sie am besten, indem Sie nach der Erledigung der aktuellen Aufgabe direkt zu Major Cafferty laufen.

Marc Brehme

Rainy Days

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis v1.2
WEBSITE	crymod.com/filebase.php?fileid=4580
WERTUNG	Sehr gut



Sie flüchten mit Ihrer Truppe vor angreifenden Kampfhubschraubern in die Plantagen. Dort haben Sie nicht nur die Helis (oben), sondern auch viele Gegner am Hals.



Da Sie anfangs noch keinen eigenen Panzer unter dem Hintern haben, müssen Sie solche Feindfahrzeuge noch händisch ausschalten – mit dem Raketenwerfer.

Browserspiel

Auferstanden aus Ruinen

MOD Die **Battleforge**-Macher erwecken **Ultima** als Browserspiel. Yeah!

Im April startete mit **Lord of Ultima** das erste Free-to-Play-Browserspiel von EA Phenomic. Das Online-Strategiespiel stammt aus der Feder von Volker Wertich, dem Schöpfer des Strategiespiels **Battleforge**. **Lord of Ultima** verbindet strategische Tiefe mit einem sozialen Netzwerk. Jede Stadt wird von einem realen Mitspieler verwaltet. Handel beschleunigt den Spielfortschritt, Allianzen können gegründet werden und die Spieler stimmen sich untereinander über Chaträume und Foren ab.

Geh in die Wirtschaft!

In der Spielwelt von Caledonia gründen Spieler Städte und bauen sie zu wirtschaftlichen oder militärischen Metropolen aus. Sie können als friedliebender Händler oder auch als kriegerischer Eroberer agieren. Dann stellen Sie eine Armee aus Rittern und magisch begabten Einheiten zusammen. Um zum namensgebenden Lord of Ultima zu werden, müssen Sie Diplomatie sowie Handel beherrschen und können feindliche Städte ausspionieren, plündern oder erobern. **Lord of Ultima** ist sehr komplex und der Aufbaupart macht Laune. Als störend empfinden wir aber den langatmigen und zähen Spielfluss. *Marc Brehme*

Lord of Ultima	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch, Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Internetbrowser
WEBSITE	www.lordofultima.com
WERTUNG	Gut



Der Screenshots zeigt die Stadtansicht mit Rohstoffgebäuden und dem Moonglow-Tower (Markierung) für magische Einheiten und Moonstones.



Besiegen Sie Bossgegner wie diesen Drachen, erhalten Sie kostenlose Items, wie etwa zur Verkürzung von Bauzeiten oder auch mal einen Batzen Rohstoffe.

OpenTTD

Dein neuer Routenplaner

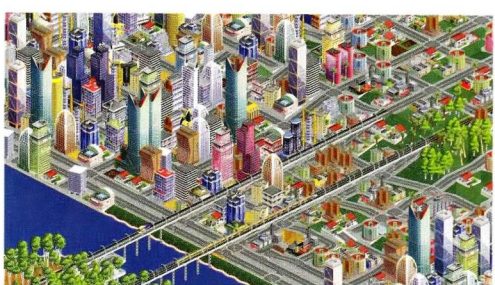
GRATISSPIEL Ein Simulations-Klassiker im neuen Gewand. Und gratis!

Mit **OpenTTD** hat wieder einmal ein gelungenes Remake eines Klassikers der Spielegeschichte das Licht der Datenwelt erblickt. Für das ehrwürdige **Transport Tycoon**, das 1994 für den PC veröffentlicht wurde, zeichnete damals Spieleentwickler Chris Sawyer verantwortlich. Das Remake **Open Transport Tycoon Deluxe**, das bereits seit mehr als sechs Jahren in Entwicklung ist, hat den Charme des Originals und erweitert es um etliche neue Features.

Lass einen fahren!

Wie damals im oben erwähnten Klassiker übernehmen Sie 1950 eine neu gegründete Firma und versuchen, sich bis zum Jahr 2050 zum Transportmogul hochzuarbeiten. Dazu setzen Sie auf Transporte per Eisenbahn, über Straßen, Luft- und natürlich auch Wasserwege und booten Ihre Mitbewerber durch clevere und ökonomischere Lösungen aus. Neu ist an der frischen Version, die Anfang April 2010 veröffentlicht wurde, unter anderem, dass Sie nun Karten bis zur 64-fachen Größe des Originals bauen können. Außerdem treten im neuen Mehrspieler-Modus für Netzwerk und Internet nun bis zu 255 Spieler um die Vorherrschaft im Transportgewerbe an und es gibt auch deutliche Verbesserungen der Grafik und Benutzeroberfläche. *Marc Brehme*

OpenTTD	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	133 MHz, 64 MB RAM
WEBSITE	www.openttd.org/en
WERTUNG	Sehr gut



Die OpenGFX-Grafik-Engine stellt die Städte imposant dar. Hier gilt es, den Überblick zu behalten und die kürzesten Transportrouten zu finden.



Im Gegensatz zum Original sind die Karten bei **OpenTTD** bis zu 64-mal größer. In dieser wasserreichen Landschaft ist der Transport per Schiff sehr zu empfehlen.

Die besten Mods für **The Witcher**

Special



Selten sind Ihnen Monster wie dieser Ghoul sogar freundlich gesinnt.

Installation

Um die Quest-Mods zu installieren, entpacken Sie die .avd-Dateien in den Ordner Öffentliche Dokumente\The Witcher (Windows Vista: C:\User\Public\Documents\The Witcher). Starten Sie dann **The Witcher**, wählen Sie „Neues Spiel" und dann statt der Hauptkampagne des Spiels die „neuen Abenteuer". Dort wählen Sie die Fan-Erweiterung aus. Sonstige Mods entpacken Sie in den Ordner „Data\Override" im Installationsverzeichnis von **The Witcher**. Sollte dieser nicht existieren, erstellen Sie ihn. Alle Erweiterungen benötigen mindestens Patch 1.4.

The Witcher

Doktorspielchen

MOD Als eine unbekannte Krankheit ausbricht, helfen Sie, die Medizin zu brauen.

Das jüngst erschienene Abenteuer für Geralt heißt **Medical Problems**. Darin geht es um – Englischkundige ahnen es bereits – medizinische Probleme, die Ihre Bekannte Shani hat. Selbst mit ihrem akademischen Wissen steht sie in dieser Quest-Mod allein etwas ratlos da. Eine geheimnisvolle Krankheit hat die Bewohner des Dörfchens Riverford befallen. Mittlerweile liegt das halbe Dorf im Gasthaus Outside Inn auf dem Krankenbett und Shani versucht verzweifelt, ein Gegenmittel für die Seuche zu finden.

Detektivarbeit

Jetzt kommen Sie in Gestalt von Witcher Geralt ins Spiel. Zum einen machen Sie sich auf die Suche nach Zutaten, die Shani für eine Arznei benötigt, zum anderen versuchen Sie, in den zwölf Quests durch Gespräche herauszubekommen, wie die Krankheit ausgebrochen ist. Unter anderem müssen Sie Ghoulblut auftreiben. Dummerweise gibt es aber weit und breit keines dieser Monster. Im Gespräch mit der Dorfbewohnerin Maria nehmen Sie die Quest an, ein verlassenes Haus zu untersuchen, in dem es spuken soll. Das Gespenst entpuppt sich jedoch als Vetala, ein alter Freund aus dem Hauptspiel. Und rein zufällig ist dieser ein – sogar sprechender – Ghoul. Wie häufig in der Mod müssen Sie hier eine Entscheidung treffen, die den Fortgang und das Ende der Geschichte beeinflusst. Bringen Sie Vetala zur Strecke und holen Sie sich das Blut – oder nicht?

Komplettrenovierung

Modderin Cory „Corylea" Kerens gestaltete das Dorf Riverford der Mod-Story, das Sie im Hauptspiel erst im vierten Kapitel erkunden, entsprechend um. Die Leute leben von Apfelfarmen und einer Färberei und das sieht man dem Ort an: Apfelfarmen mit Lagerräumen und – als auffälligste Änderung – blaue Häuser mit roten Dächern. Gleiches gilt für die Klamotten der Dorfbewohner, die alle neu gefärbt wurden. Alle 45 Nichtspielercharaktere (NPCs) haben auch individuelle Geschichten zu erzählen. Obwohl es viele Kämpfe gibt, liegt der Schwerpunkt der umfangreichen Fan-Erweiterung auf dem Erleben der Hintergrundgeschichte. Während der zehnmonatigen Entwicklung der Mod baute Corylea 18 Gegenden sowie Zwischensequenzen und fügte auch eigene Objekte ein. Die deutsche Modderin namens Unkreativ entwarf übrigens die neue (Shani) der insgesamt sechs erspielbaren Sex-Karten in der Mod. *Marc Brehme*

Medical Problems

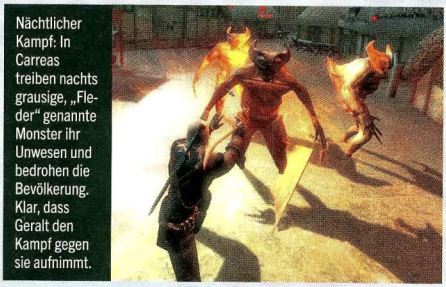
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 4 bis 6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Witcher v1.4
WEBSITE	http://corylea.com
WERTUNG	Sehr gut



Hexer Geralt erfährt in Outside Inn von Shani (hier brünett dank **Black Edition**-Mod (siehe Seite 128)) die benötigten Zutaten für eine Medizin.



Gegen Ende der Mod betreten Sie eine Gruft. Abhängig von einer früheren Entscheidung reagieren die Untoten dort anders. Hier spielen sie Kammermusik.



Nächtlicher Kampf: In Carreas treiben nachts grausige, „Fleder" genannte Monster ihr Unwesen und bedrohen die Bevölkerung. Klar, dass Geralt den Kampf gegen sie aufnimmt.

The Witcher

Der große Wurf

MOD Lernen Sie Messerwerfen und helfen Sie einem Kumpel.

Deception spielt in der neu erstellten Stadt Carreas. Dort helfen Sie als Hexer Geralt Ihrem alten Freund Dandelion aus der Patsche, der einmal mehr mit dem Gesetz in Konflikt geraten ist. **Deception** enthält mit dem Messerwerfen eine neue Angriffsart, die Ihnen neue Taktiken beim Kampf gegen entfernte Gegner bietet. Das Projekt ist vollständig vertont! *Marc Brehme*

Deception	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 bis 4 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Witcher v1.4
WEBSITE	moddb.com/mods/deception
WERTUNG	Sehr gut

The Witcher

Denkmordaufgabe

MOD Eine harte Rätselnuss mit sechs verschiedenen Enden. Lecker!

Als sich Geralt von Riva im Gasthaus eines Dorfes ausruhen will, entdeckt er, dass der Wirt ermordet wurde und die Gäste sich sehr merkwürdig benehmen. Zudem verhindert ein Säureregen, dass Geralt den Ort verlassen kann. Auch in der Fan-Erweiterung **Entrapped** müssen Sie Entscheidungen treffen, die weitreichende Konsequenzen für das Leben der Beteiligten haben. Die gelungene Quest-Modifikation steckt voller überzeugender Charaktere und kniffliger Rätsel. So müssen Sie unter anderem herausbekommen, was es mit dem Golem in der Hütte und dem mit tödlichen Fallen gespickten Labyrinth, das Sie durch den Brunnen erreichen, auf sich hat. Vor allem Rätselfreunde kommen bei diesem Abenteuer mit sechs verschiedenen Enden auf ihre Kosten. *Marc Brehme*



Geben Sie bei diesem Golem, der ein Haus bewacht, eine falsche Antwort, geht es tödlich für Geralt aus.

Entrapped	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 bis 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Witcher v1.4
WEBSITE	moddb.com/mods/entrapped-aka-w-potrzasku
WERTUNG	Herausragend



Als Hexer Geralt von Riva im Dorf Ban Glean auf einen der verwunschenen Arbeiter-Golems trifft, nimmt die spannende Detektivgeschichte dieses Fan-Abenteuers ihren Lauf …

The Witcher

Ruhig Blut, Kinder!

MOD Eine düstere Detektivgeschichte mit guten Dialogen und fünf Enden

Ein mordender Prophet terrorisiert in **Evil Decision** die Bewohner des Dorfes Ban Glean und hat es dabei offenbar nur auf die Anhänger von Priesterin Eldanas abgesehen. Diese behauptet, sie brauche das Blut von drei Kindern, um dem Treiben des Propheten Einhalt zu gebieten. Für den Witcher gestaltet es sich jedoch schwierig, Licht in die Angelegenheit zu bringen, denn die Bewohner haben große Angst – nicht nur vor dem Propheten … *Marc Brehme*

Evil Decision	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 bis 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch, Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher v1.4
WEBSITE	hexenmeister-raven.de/witcher
WERTUNG	Herausragend

The Witcher

Totentanz

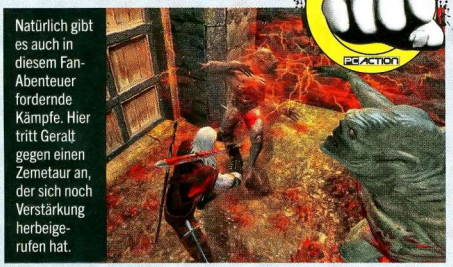
MOD Wählen Sie eine Klasse und machen Sie den Friedhof unsicher.

Mit der Mod **Graveyard Party** zeigt die **Witcher**-Community, dass sie auch Spaß versteht. Bei der namensgebenden Friedhofsparty geht es einzig und allein darum, so viele Feinde wie möglich unter die Erde des heiligen Ackers zu bringen. Die Modifikation war ursprünglich erschienen, um auf den Kostümzauber zu Halloween einzustimmen. Außer als Hexer Geralt dürfen Sie nämlich als stolzer Ritter, grimmiger Zwerg oder als hübsche Zauberin gegen Monsterhorden antreten. *Marc Brehme*

Graveyard Party	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher v1.4
WEBSITE	www.thewitcher.com/community/en/adventures
WERTUNG	Gut



Als Ritter haben wir uns auf die Friedhofsparty gewagt. In jeder Ecke des Gottesackers wohnen andere Monster. Hier haben wir Ghule aufgeschreckt.



Natürlich gibt es auch in diesem Fan-Abenteuer fordernde Kämpfe. Hier tritt Geralt gegen einen Zemetaur an, der sich noch Verstärkung herbeigerufen hat.

The Witcher

Rohe Weihnachten

MOD Ein stimmiger Soundtrack und ein Bonusgebiet

In **Merry Witchmas** ist Geralt von Riva auf dem Weg in seine Heimat Kaer Morhen, als er einen Zwischenstopp in Vizima macht, um sich noch ein paar Extra-Orens zu verdienen, bevor der erste Schnee fällt. Er weiß noch nicht, dass der eigentlich so einfache Job, den er annimmt, darüber entscheiden wird, ob jemals wieder Weihnachten sein und Schnee fallen wird … *Marc Brehme*

Merry Witchmas	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher v1.4
WEBSITE	moddb.com/mods/merry-witchmas
WERTUNG	Herausragend

The Witcher

Musikantenstadl

MOD Ein Kumpel. Ein Diebstahl. Vier Stunden. Und jede Menge Monster.

In **Poet's Pride** trifft Geralt in Wyzima auf den Barden Rittersporn, der ihm erzählt, dass seine Laute gestohlen wurde. Die vier Stunden zwischen 20 Uhr und Mitternacht haben Sie Zeit, mit Geralt diversen Hinweisen nachzugehen und das Musikinstrument wiederzufinden. Zu Beginn ist Geralt noch untrainiert und Sie müssen sich entscheiden, ob Sie die wenigen Kämpfe mit dem Silberschwert untrainiert bestreiten wollen oder lieber eine Stunde opfern, um zu meditieren und Talente zu verteilen. *Marc Brehme*

Poet's Pride	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher v1.4
WEBSITE	www.thewitcher.com/community/en/adventures
WERTUNG	Sehr gut



Auf einem Friedhof sucht Hexer Geralt nach Hinweisen auf den Verbleib von Rittersporns Laute und bekommt es mit Untoten zu tun.

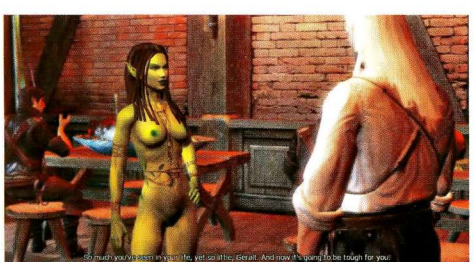
The Witcher

Bunt fürs Leben

MOD Das Junggesellenleben ist vorbei! Jetzt beginnt die Ehezeit!

Dass Geralt etliche Schäferstündchen im Spiel abhält, ist bekannt. Nun tritt er mit **The Wedding** vom Ifrit Modding Team sogar vor den Traualtar. Die Mod basiert auf Dialogen und verzichtet auf Kämpfe. Dafür gibt's jede Menge Humor, zahllose Anspielungen auf die Arbeiten von Andrzej Sapkowski (dem Schöpfer von Geralt, dem Hexer) und einen gelungenen, extra komponierten Soundtrack. *Marc Brehme*

The Wedding	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher v1.4
WEBSITE	moddb.com/mods/the-wedding
WERTUNG	Sehr gut



Nicht nur Männer, auch viele Frauen sind zu Ihrer Hochzeit gekommen. Falls Sie beim intimen Plausch erwischt werden, gibt's Ärger mit der Braut.



Bei Nacht kämpft Hexer Geralt von Riva auf den Straßen des Dorfes Quiet Hamlet gegen zahlreiche Monster wie diese plötzlich auftauchenden Wraiths.

The Witcher

Totale Begeisterung

MOD Lösen Sie das Geheimnis des verschlafenen Städtchens!

Hexer Geralt erreicht das verschlafene Dorf Quiet Hamlet, das bald von grauenvollen Geistern heimgesucht wird. Nur durch Gespräche mit den Bürgern und harte Kämpfe kann Geralt diese Herausforderung überleben. Optisch wunderschön gemacht, überzeugt **Wraiths of Quiet Hamlet** außerdem mit einer spannenden Geschichte und gut geschriebenen Gesprächen der Nichtspieler-Charaktere. *Marc Brehme*

Wraiths of Q. Hamlet	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher v1.4
WEBSITE	www.thewitcher.com/community/en/adventures
WERTUNG	Sehr gut

The Witcher

Der Rest vom Fest

MOD Die besten Grafik-, Gameplay und sonstigen Mods

Die umfangreichste Mod dieser Rubrik ist **Full Combat Rebalance** (**FCR**). Sie erhöht den Schwierigkeitsgrad, ändert die Kampftechnik, überarbeitet die Fertigkeitenbäume und fügt das neue Hexerzeichen „Heliotrop" ein. Grafisch verändern Sie das Originalspiel nicht nur mit den bereits erwähnten High-Res-Mods, sondern auch mit **Perfect Rain** und **Perfect Blood** von Roxtar. Während die erstgenannte Mod das Aussehen und die Geräusche von Regen realistischer gestaltet, verursachen Waffen mit **Perfect Blood** nun sichtbare Wunden und lassen den Bluteffekt realistischer erscheinen. Die **Dark Geralt-Mod** macht das Aussehen des Helden (Kleidung, Schwert, Augen, Narben) düsterer als im Original.

Spiel mit den Farben

Die kleinen Erweiterungen **Black Edition** und **Inferno Edition** (Roxtar) überarbeiten die Benutzeroberfläche sowie das Head-Up-Display (HUD) so, dass sie einem düsteren Flammen-Layout entsprechen bzw. eher schwarz sind. Die **Black Edition** verpasst Triss außerdem etwa rabenschwarzes und Shani brünettes Haar sowie umgefärbte Klamotten. Mit dem Tank aus **Doppler's Essence** können Sie in Gestalt nahezu jedes im Spiel vorkommenden Charakters oder Monsters spielen. Die **Scabbard**-Mod des Ifrit Creative Teams fügt 17 Schwertscheiden (auch für alle NPCs) und ein neues Schwertmodell ein. *Marc Brehme*

Sonstige Mods

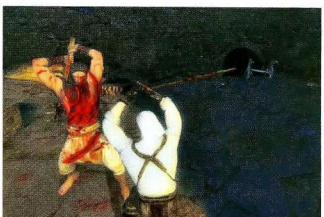
MODUS	Grafik- und Gameplay-Mods
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher v1.4
WEBSITE	moddb.com/games/the-witcher/mods
WERTUNG	Gut bis sehr gut



Die **Scabbard-Mod** fügt Schwertscheiden ein – auf Wunsch auch für alle NPCs, die Schwerter tragen.



Mit **Doppler's Essence** nehmen Sie im Spiel eine andere Gestalt an, hier etwa die der Herrin des Sees.



Sichtbare Wunden und realistischeres Blut zeigt die Mod **Perfect Blood** von Roxtar.

The Witcher

Auflösungserscheinungen

MOD Hübschen Sie die Spielwelt mit unseren High-Res-Textur-Mods auf!

Bei vielen Mods, die die Texturqualität erhöhen, sieht man den Unterschied zu den ursprünglichen Grafiken nur bei genauem Hinsehen. Nach der Installation der **The Witcher Texture Mod** von MasterOfDarkness springen Ihnen die sehr detaillierten Texturen im Spiel nun regelrecht ins Auge. Die Böden und Wände wirken klar, sodass Sie jeden Pixel darauf erkennen können, genau wie die Texturen von Objekten, etwa Rüstungen. Mehr als 3.000 Objektoberflächen erstellte der Modder, sogar die Minimap erstrahlt in grandioser Schärfe. Das hat natürlich seinen Preis, denn ohne Dualcore-Prozessor und vier Gigabyte RAM stockt das Spiel und es kann in größeren Gebieten sogar zu Abstürzen kommen.

Nimm zwei!

Die beste Ergänzung für die **Texture Mod** ist **Hi-Res Charakter Models**. Während Erstere nämlich nur die Spielwelt aufbrezelt, verbessert die Zweite nahezu alle Nichtspielercharaktere, Monster und Tiere mit hochauflösenden Pixeltapeten. Am stärksten wird das an der Kleidung sichtbar. Leder und Metall sehen realistischer aus und die Detailfülle bei Falten und Nähten ist größer als im ungemoddeten Hauptspiel. *Marc Brehme*

High-Res-Texturen

MODUS	Grafik-Mod
VORAUSSETZUNGEN	Dualcore-CPU, 4 Gigabyte RAM
WEBSITE	moddb.com/mods/the-witcher-texturen-mod
	moddb.com/mods/witchercharactermodels
WERTUNG	Sehr gut



Die Texture Mod versieht Objekte, Gebäude, Wände, Tiere, Minimap, Umgebungsterrain, Rüstung, Bodentexturen u. a. mit feineren Texturen (rechts).



Die Mod Hi-Res Charakter Models (rechts) verbessert nahezu alle Charaktere und Monster. Beachten Sie Nähte, Nieten und Lederflächen sowie Ärmel.

















www.pcaction.de

Da ist die Action zu Hause

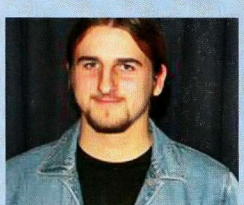
Sie sind noch kein Mitglied auf pcaction.de? Das sollten Sie schleunigst ändern!

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 hier! *Christoph Schuster*

Komm in die Gemeinde!

Diese Welt ist eine grausame und ungerechte. Deshalb möchten wir Ihnen – den treuen PC ACTION-Fans, aber auch den unwissenden Neulingen – einen besseren Ort bieten, der Sie den Ernst des Alltags vergessen lässt. Dieses irdische Paradies wartet auf www.pcaction.de auf Sie. Es kostet nicht mal was. Worauf warten Sie also noch?

PC ACTION rockt! Und plaudert mit Rockern!



„Man erfährt alles Wichtige über Spiele"

Pcaction.de-User FloggingTobi steht dem Namen nach auf die Band Flogging Molly und dem Interview nach auf PC-Spiele.

PC ACTION: Moin, stell dich doch mal bitte kurz vor.

TOBIAS: Hi, mein Name ist Tobias, Nickname FloggingTobi. Ich bin 20 Jahre alt und wohne in der zweitschönsten Stadt, Recklinghausen. Diese wird wahrscheinlich nur noch von Fürth getoppt.

PC ACTION: Da legt aber jemand mit 'ner ordentlichen Schleimspur los! Wieso gammelst du auf pcaction.de rum, statt deine Zeit sinnvoll zu nutzen?

TOBIAS: Bevor mir diese Frage gestellt wurde, dachte ich eigentlich immer, dass dies eine sinvolle Beschäftigung wäre. Man tauscht sich mit anderen Usern aus, hat Spaß und ganz nebenbei erfährt man auch noch alles Wichtige zu neuen Computer- und Konsolenspielen. Ist doch perfekt.

PC ACTION: Hm, ergibt irgendwie Sinn. Was treibst du denn sonst noch so?

TOBIAS: In meiner Freizeit spiele ich Fußball, Gitarre und natürlich hin und wieder mal ganz gerne Copmputer- und Konsolenspiele. ;-)

PC ACTION: Apropos Spiele: Welchen Online-Artikel fandest du denn zuletzt besonders gut?

TOBIAS: Den Test zu **Dragon Age**, denn er enthielt viele Informationen übers Spiel und hat mir bei meiner Entscheidung geholfen, ob ich's kaufen soll oder nicht.

PC ACTION: Aha, ein Rollenspieler also? Auf welche Games freust du dich denn derzeit so?

TOBIAS: Guild Wars 2, da mir die bisherigen Teile schon sehr gut gefallen haben und der Trailer zu **GW 2** auch schon recht gut aussah, freue ich mich besonders auf dieses Spiel.

PC ACTION: Fein. Seit wann liest du denn überhaupt PCA?

TOBIAS: Ich denke, ich habe vor drei Jahren zum ersten Mal eine PCA in der Hand gehabt. Unvorstellbar, wie ich die Zeit davor nur ausgehalten habe.

Heft verpasst?

Kein Problem, einfach nachbestellen!

Ri(e)sen-Fankit, **Modern Warfare**-Schlüsselband, Babes-Kalender, **Crysis Warhead**-Dogtag, „PC ACTION kocht"-DVDs: In den PC ACTION-Premium-Paketen stecken mehr coole Unique Items als in einem durchschnittlichen **Diablo**-Inventar. Falls Sie eines dieser Meisterwerke verpasst haben und diese Lücke unkompliziert füllen wollen: Auf abo.pcaction.de können Sie sich die letzten Exemplare entspannt nach Hause bestellen. Allerdings nur, wenn das Internet geöffnet hat. Und auch nur, solange unser Vorrat reicht. Also: Gas geben!



Artikel des Monats – Alles Roger, Roger?

„Videospiele können niemals Kunst sein!" – traurige Wahrheit?

Ein deutliches Indiz für das gestiegene Ansehen unseres Lieblingshobbys in anderen Bereichen der Unterhaltungsindustrie ist die vehement geführte Diskussion, ob Videospiele tatsächlich Kunst sind und dementsprechend auf einem Level mit Film, Musik oder eben Kunst stehen. Titel wie **The Void**, **The Whispered World** oder **Machinarium** sorgten dafür, dass zuletzt immer mehr Fachleute einräumten, dass Spiele tatsächlich einen höheren Anspruch erfüllen können, als nur stumpfe Unterhaltung zu sein. Der renommierte US-Filmkritiker und Pulitzer-Preisträger Roger Ebert versetzte diesen Entwicklungsbemühungen der Games-Branche nun aber einen Dämpfer: „Ein offensichtlicher Unterschied zwischen Kunst und Spielen ist, dass man ein Spiel gewinnen kann. Es hat Regeln, Punkte, Ziele und ein Ende. (...) Ein Spiel ohne Punkte oder Regeln hört meiner Meinung nach auf, ein Spiel zu sein und wird zur Aufführung einer Geschichte, einer Novelle, einem Schauspiel oder Film. Das sind Dinge, die man nicht gewinnen kann, man kann sie nur erleben", so Ebert. Angeführte Beispiele wie das fantastische Denkspiel **Braid** verglich er vom Anspruch her mit einem „besseren Glückskeks". Wir müssen wohl nicht erwähnen, dass diese Aussagen in unserer und vielen weiteren Communitys sowie in der Presse einige Resonanz hervorrief. So wird sich die schier endlose Diskussion über Spiele und Kunst wohl noch etwas hinziehen, während wir unser Hobby genießen und mit den Worten schließen: Wenn **Braid** ein Glückskeks ist, dann erreichen 99 % der veröffentlichten Filme nicht mal das Niveau eines besseren Toastbrots!

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 **Die Siedler 7** für € 42,95 klingt geil? Na, dann nix wie los!



Spaß ohne Ende: Für nur € 19,90 im Monat haben Sie Zugriff auf hunderte Spiele-Highlights wie **Blood Bowl**, **Avatar** oder **Plants vs. Zombies**.

100 % Baumwolle? 100 % PCA!

PC ACTION strickt? Und alle so: „Yeaahh!"



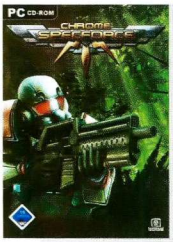
Endlich bahnt sich die Sonne ihren Weg in unsere unwürdigen Leben. Deshalb haben wir neben den üblichen coolen Pullis und feschen T-Shirts das kultige neue 1337-Time-Shirt im Sortiment. Natürlich wie immer im grenzgenialen PCA-Shop (in Kooperation mit 3Dsupply – einfach auf pcaction.de im Menü auf „SHOP" klicken)! Wie gewohnt topaktuell, witzig, qualitativ hochwertig und trotzdem zum Freundschaftspreis. Gern geschehen!

Blog des Monats – „Ehrlich währt am längsten? Das war einmal ..."

Pcaction.de-Userin Franziska zeigt sich verärgert über Ubisofts andauernde PC-Spieler-Gängelung!

Dass Ubisofts Pläne immer weiter in Richtung Konsolen gehen, war schon eine ganze Weile bekannt. Jetzt weigert sich Ubisoft sogar, einen Patch für **Assassin's Creed 2** herauszubringen, da der Computer angeblich keine Zukunft hat. Doch das ist nur das kleinere Übel. Denn Ubisoft spuckt allen ehrlichen Spielern regelrecht ins Gesicht: Bereits auf der Spielehülle begegnet man der Aufschrift „Eine permanente Internetverbindung wird benötigt", die schon nichts Gutes verheißt. Sofort beim Spielstart muss man sich auf dem Ubisoft-Server ein Benutzerkonto erstellen, durch das Ubisoft an eine riesige Masse an persönlichen Daten kommt. Der Launcher verbindet den Spieler mit dem Server, wodurch Ubisoft ebenfalls genau weiß, zu welcher Zeit man wie lange online ist. Sobald die Internetverbindung abbricht, kann man nicht mehr weiterspielen und in vielen Fällen stürzt das Spiel auch gleich ab. Zudem ist der Server von Ubisoft extrem anfällig. Nie zuvor gab es eine bessere Werbung für die Cracker-Szene als jetzt, da die enttäuschten Spieler den Crack als einen Rache- und Befreiungsakt sehen, der die Rebellion gegen Ubisoft und seine untragbare Spionage darstellt. Als hätte man den Käufer nicht schon genug verärgert, folgt nun noch die Tatsache, dass man das Spiel nicht einmal besitzt. Die Eigentumsrechte am erstandenen Produkt bekommt der Spieler nicht, Ubisoft darf ihm jederzeit unbegründet das Recht zum Spielen entziehen.

Vollversionen



Chrome: Specforce

In diesem Shooter jagen Sie im 22. Jahrhundert als Mitglied einer Spezialeinheit Drogenhändler. Dazu greifen Sie auf ein dickes Waffenarsenal zurück und kommandieren Kampfroboter. Mehr dazu auf Seite 143!

GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,3 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Internet/LAN
INTERNET	www.specforce.techland.pl

Client: Regnum Online



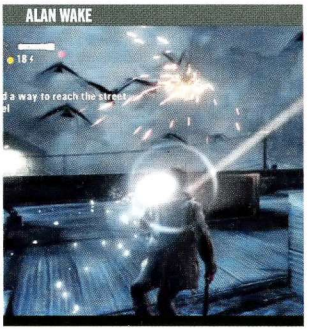
In einer Fantasy-Welt kloppen Sie sich mit anderen Spielern, erfüllen Quests, stürmen Burgen und legen Sie fiese Monster um. Weitere Infos finden Sie auf Seite 144.

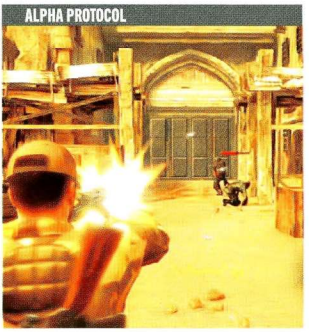
GENRE	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Internet
INTERNET	http://regnum.gamigo.de

PATCHES!

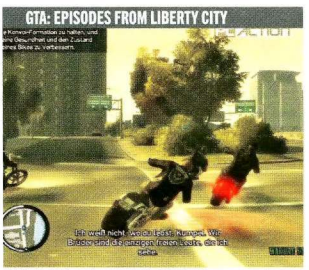
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches 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





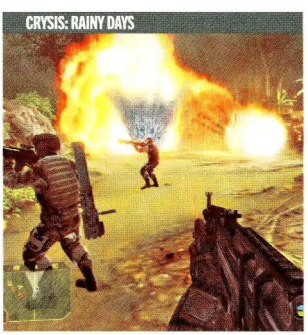


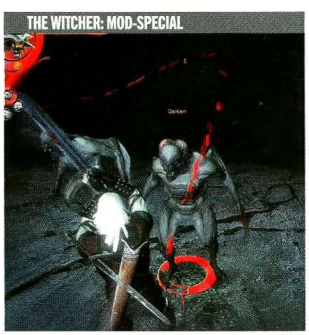






Mods & Maps ab Seite 130





Casshern

Nur in:



In einer fernen Zukunft ist die Erde nach einem 50 Jahre währenden Krieg völlig verwüstet. Ein Großteil der Bevölkerung ist unheilbar krank. Der Wissenschaftler Dr. Azuma arbeitet an einem Heilmittel. Doch dann erschafft er bei einem Unfall im Labor zufällig hochintelligente Mutanten, die die Menschheit als Bedrohung ansehen … Zusätzliche Infos finden Sie auf Seite 143!



Chrome Specforce

Vollversion auf DVD

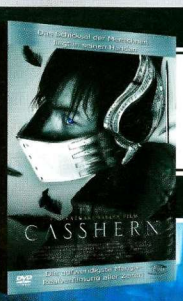
- Geradliniger Shooter mit umfangreichem Waffenarsenal
- Spezieller Hightech-Kampfanzug, der schneller, unsichtbar oder kurzfristig unverwundbar macht
- Weitläufige Areale für fordernde Gefechte
- Verschiedene Fahrzeuge, darunter auch gepanzerte Kampfroboter
- Spannende Story
- Realistische Grafik





Eine neue Droge macht aus unbescholtenen Bürgern skrupellose Terroristen. Als Mitglied einer Spezialeinheit jagen Sie im 22. Jahrhundert die Händler dieser Drogen. Eine Spur führt auf den Planeten Estrella und zum Industriekonzern Loregen. Kaum sind Sie auf dem Planeten gelandet, eröffnen die Wachmänner des Konzerns das Feuer auf Sie und ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt.

Systemvoraussetzungen: Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III/AMD Athlon mit 1,3 GHz, 256 MB RAM, Grafikkarte mit 64 MB RAM, Direct-X-8.0-kompatibel, 1,8 GB freier Festplattenspeicher



Casshern

Nur in



Film-Info

Länge	ca. 142 Minuten
Geschnitten	siehe DVD-Hülle
Erscheinungsjahr	2004
Regie	Kazuaki Kiriya
Darsteller	Yûsuke Iseya, Komiko Asô, Akira Terao
Produktionsland	Japan





Die Erde ist nach einem 50-jährigen Krieg völlig verwüstet und nahezu alle Überlebenden sind unheilbar krank. Bei einem Unfall im Forschungslabor von Dr. Azuma entstehen intelligente Mutantenwesen, die sich selbst „Neo Sapiens" nennen und der Menschheit den Krieg erklären. In einem gefährlichen Experiment erweckt Azuma seinen im Krieg gefallenen Sohn Tetsuya wieder zum Leben, doch dieser entwickelt dabei übernatürliche Kräfte. Schnell erkennt Tetsuya seine wahre Bestimmung: Er ist Casshern, Beschützer der Menschheit!

Client auf DVD

Regnum Online

DER EWIGE KAMPF ZWISCHEN GUT UND BÖSE

Das Böse greift nach dem Thron des Königreiches Regnum: Nehmen Sie als Magier, Krieger oder Bogenschütze aufseiten des Guten den Kampf um die Macht im Königreich auf. Einzelgänger kommen dank spannender und kniffliger Quests ebenso auf ihre Kosten wie all jene, die gerne in einer Gruppe auf Monsterjagd gehen. Bauen Sie Ihre Spielfigur vom Novizen zum mächtigen Kämpfer aus. Ob aggressiver Nahkämpfer oder taktischer Krieger, der Gegner aus der Ferne ausschaltet: Sie bestimmen, wie sich Ihr Avatar entwickelt.



Features:

- Kostenloses 3D-Online-Rollenspiel (MMORPG)
- Drei Charakterklassen (Krieger, Magier, Bogenschütze)
- Detailreiches Player-vs.-Player- und Realm-vs.-Realm-Gameplay mit aufwändigen Schlachten gegen andere Mitspieler oder computergesteuerte Gegner
- Drei verschiedene Welten: das farbenfrohe Waldreich Syrtis, die kühle Eiswelt Alsius und das staubige Wüstenreich Ignis
- Differenzierte Charakterentwicklung mit vielfältigen taktischen Varianten
- Erobern Sie Burgen und Festungen



ZIEHEN SIE MIT ANDEREN IN DIE SCHLACHT

Abenteuerlustige Kämpfernaturen messen sich in PvP- und PvE-Schlachten (Kämpfe und Schlachten gegen Mitspieler oder computergesteuerte Gegner). Erobern Sie gemeinsam mit Mitspielern in einer Gilde gegnerische Burgen oder Festungen oder verteidigen Sie Ihre eigene Festung gegen die Übergriffe verfeindeter Allianzen.

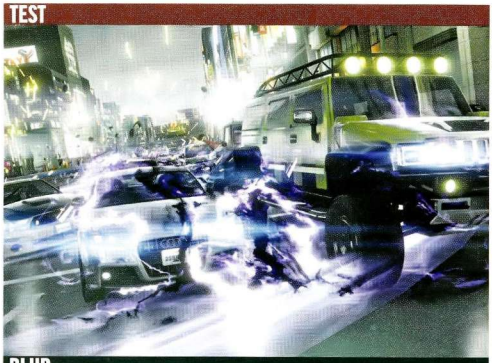


MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

- 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
- Benötigt ständige Internetverbindung

In der nächsten Ausgabe:

TEST



BLUR

Schnell, schneller, **Blur**! Das rasante, actionreiche Rennspiel von Activision besticht durch coole Power-ups und packende Duelle mit knackigen Computergegnern.

TEST



PRINCE OF PERSIA

Die vergessene Zeit, so der Untertitel, orientiert sich wieder mehr an den Ursprüngen der Serie.

VORSCHAU



WOW: CATACLYSM

Die Beta für das dritte Add-on zum Online-Rollenspiel **World of Warcraft** startet bald! Wir sind dabei!

VORSCHAU



PRO EVOLUTION SOCCER 2011

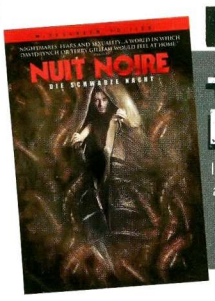
Wir besuchen die japanischen Entwickler, um einen ersten, exklusiven Blick auf die Kick-Sim zu werfen.

TEST



SPLIT/SECOND: VELOCITY

Need for Speed trifft **Burnout** auf zerstörbaren Strecken – schnell, hart und unheimlich spaßig.



PC ACTION 07/10
+ Film: Nuit Noire: Die schwarze Nacht

Insektenforscher Oscar arbeitet wie besessen in einem Museum an seiner Forschung. Als eines Tages eine mysteriöse Frau in sein Leben tritt, nimmt er sie mit nach Hause. Damit beginnt die wildeste, kränkste und bizarrste Nacht seines Lebens. Ein surreales Meisterwerk, an dem David Lynch seine Freude hätte.

Ab 9.6.2010 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
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter	Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter	Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.) verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion	Marc Brehme, Alexander Frank, Jürgen Krauß, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Alexander Bohnsack, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos)	Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainees	Viktor Eippert, Christina Kalka, Patrick Schmid
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 Zellerhoff
Titelgestaltung	Sebastian Bienert
DVD	Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Brunner, 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, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg

www.pcaction.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Christian Gürnth
Trainee	Sebastian Srb
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

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. Oborancow 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 Seitenummer, 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[1], COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKU.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

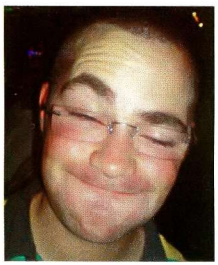
Das Allerletzte*

* = krankes Zeug, das woanders keinen Platz gefunden hat

... mit Typen, die Ihnen vielleicht beim Lesen des Hefts aufgefallen sind.

Was, wer bist du denn?

Das Leben ist kein Ponyhof, Geldverdienen kein Zuckerschlecken und eine PC ACTION-Produktion keine reine Fünf-Mann-Veranstaltung – darum finden Sie zwischen den nobelpreiswürdigen Artikeln von Fischer, Krauß, Frank, Schuster und Brehme auch immer wieder Zeilen weniger bekannter Autoren, die wir uns von Schwestermagazinen wie der PC Games oder der Play³ ausgeborgt haben. Und das haben die Knaben zu ihrer Rechtfertigung vorzubringen:



Sebastian Weber

SCHRIEB DIESE AUSGABE ÜBER:
The Witcher 2, XCOM
BEVORZUGT DIESE GENRES:
Ego-Shooter, Rollenspiele, Rennspiele
VERTREIBT SICH DIE FREIZEIT MIT:
Zocken. Sonne und so sind überbewertet
WÄRE GERNE:
Reich, dann hätte ich mehr Freizeit
GIBT IHNEN FOLGENDEN RAT:
Geben Sie nichts auf diese Bilder hier, wir sind seriöser, als wir aussehen. Meistens.

Christian Schlütter

SCHRIEB DIESE AUSGABE ÜBER:
Darkest of Days, Mount & Blade: Warband
BEVORZUGT DIESE GENRES:
Strategie, Ego-Shooter, Rollenspiele
VERTREIBT SICH DIE FREIZEIT MIT:
Farmville und seiner Masterarbeit
WÄRE GERNE:
Sea-Shepherd-Crewmitglied. Googeln!
GIBT IHNEN FOLGENDEN RAT:
Wer seinen Hund „Katze" nennt, hat gleich zwei Haustiere zum Preis von einem.





Robert Horn

SCHRIEB DIESE AUSGABE ÜBER:
Ghost Recon Future Soldier, GTA: Episodes from Liberty City, Splinter Cell Conviction
SPIELT ZURZEIT:
Bad Company 2 (Mehrspieler-Part)
VERTREIBT SICH DIE FREIZEIT MIT:
Sitzpinklern das Stehpinkeln beibringen
WÄRE GERNE:
Besitzer eines Steak-Restaurants
GIBT IHNEN FOLGENDEN RAT:
Bismarck biss Mark, bis Mark Bismarck biss. Ergibt das einen Sinn? Ich sage: ja.

Sascha Lohmüller

SCHRIEB DIESE AUSGABE ÜBER:
Kane & Lynch 2, FIFA-WM Südafrika 2010, Prince of Persia und die Top-Spiele
BEVORZUGT DIESE GENRES:
Action, (Online-)Rollenspiel, Sport
VERTREIBT SICH DIE FREIZEIT MIT:
Freizeit? Was war das noch mal?
WÄRE GERNE:
Astronaut. Oder Cowboy. Oder Polizist.
GIBT IHNEN FOLGENDEN RAT:
Alufolie ist weitaus reißfester, wenn man sie vor Gebrauch auf Holzplatten klebt.





Sebastian Stange

SCHRIEB DIESE AUSGABE ÜBER:
Alpha Protocol, Blacklight: Tango Down
ISST GERNE:
Wurst, Steaks, Braten und Wurstsalat
VERTREIBT SICH DIE FREIZEIT MIT:
Kennzeichen von Falschparkern notieren
WÄRE GERNE:
Kaninchenzüchter. Oder Platzwart.
GIBT IHNEN FOLGENDEN RAT:
Es gibt nicht so viel' Tag im Jahr, wie der Fuchs am Schwanz hat Haar. True story.



Redaktionszuwachs

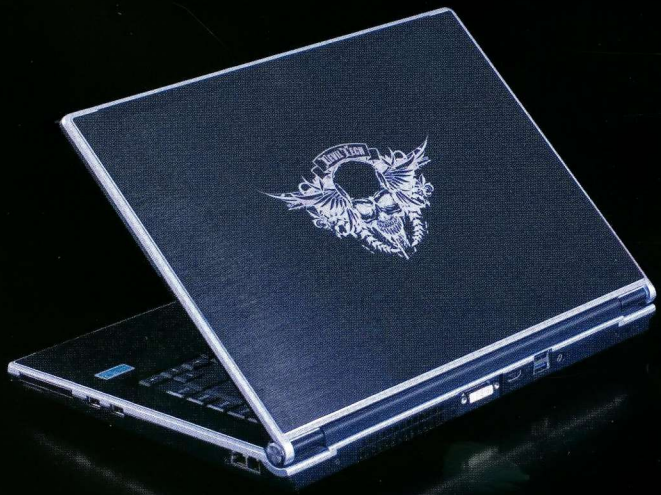
Das Leben ist kein Ponyhof, Geldverdienen kein Zuckerschlecken und die PC AC... ach, was erzählen wir Ihnen das, Sie wissen das doch längst. Manchmal ist das Leben aber immerhin ein Kindergeburtstag – zumindest für die Familie des Kollegen Krauß, der sich einfach während der Heftproduktion davonstahl, um seiner Frau beim Kinderkriegen zuzusehen. Wie Sie auf nebenstehendem Bild erkennen, ist die Kleine nun da, hat bereits die Manieren ihres Papas und grüßt recht herzlich alle PC ACTION-Leser.

THE WAY
NVIDIA.
IT'S MEANT TO BE PLAYED™

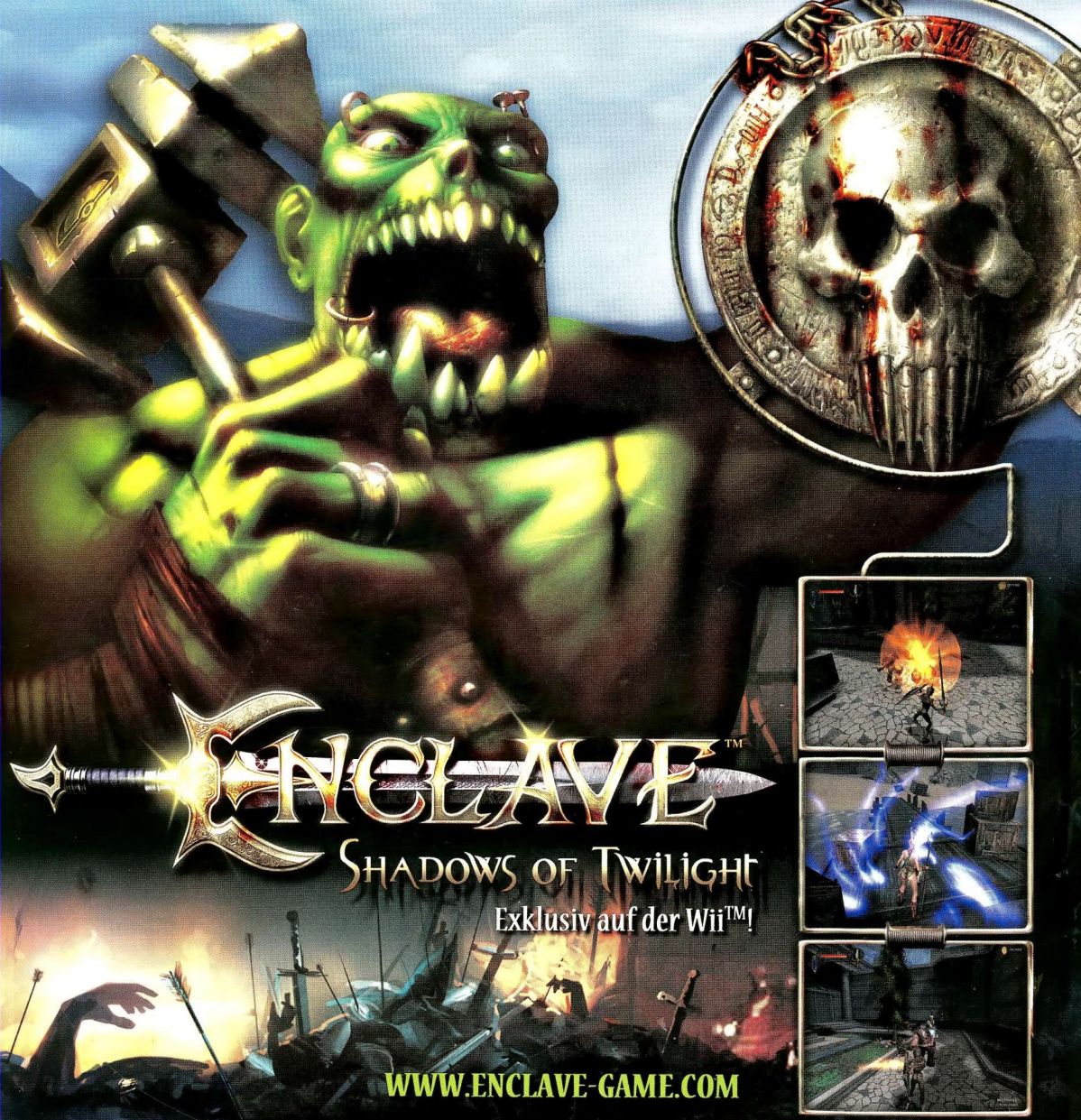
DEVILTECH



Die leistungsstärksten Notebooks und Desktops



www.DEVILTECH.de I 03464-577887



© Copyright 2010 by Zuxxez Entertainment AG. Published under TopWare Interactive Label. All rights reserved. Zuxxez, Enclave, Wildfire and Shadows of Twilight are trademarks and/or registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare Interactive is a registered trademark of TopWare Interactive Inc. The Wii logo is a trademark of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.

Wii™



AUF DEM PC ALS

ENCLAVE GOLD ED. 2010
INCL. BONUS JAGGED ALLIANCE 2 WILDFIRE

JAGGED ALLIANCE 2 WILDFIRE

PC DVD-ROM SOFTWARE **FÜR 9,99 €**
Empf. Verkaufspreis

PC 87% onlinewelten.de
87% www.demonews.de
89% LOOKI.DE
spieletipps 85

TopWare INTERACTIVE