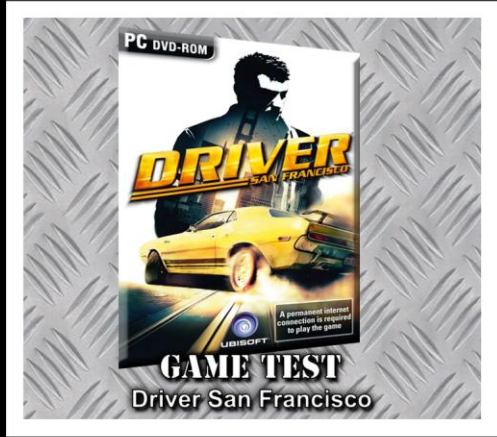




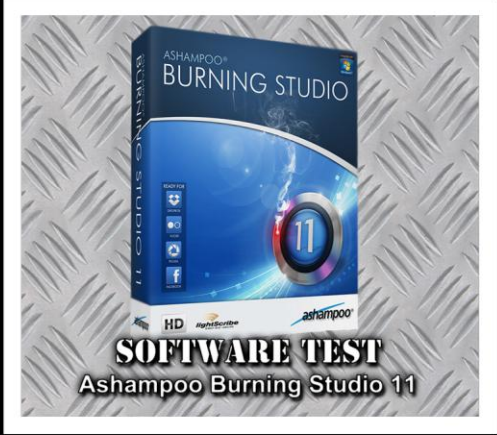
720° DAS MAGAZIN



GAME TEST
Driver San Francisco



GEWINNSPIEL:
8 SAGENHAFTE GEWINNE IN DIESER AUSGABE!



SOFTWARE TEST
Ashampoo Burning Studio 11



SONDERARTIKEL:
SONY XPERIA PLAY IM TEST

GAMES IM TEST: NFS THE RUN
Was bietet der neue NFS Ableger?

VORSCHAU: KOMMENDE SPIELEHITS TEIL 2
Was erwartet Euch in diesem Jahr?

GAMES IM TEST: HITMAN 2
Was ist besser und was ist schlechter als im Vorgänger?



RATGEBER
Wie ändere ich den Log-in-Screen von Windows 7?

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D

Der PC-Verkaufshit nun auch für die Konsole!

• Nach 1,3 Mio ausgelieferten Exemplaren der erfolgreichen PC-Franchise die nun erste technische Simulation für Nintendo 3DS

• Von den Machern vom „Landwirtschafts-Simulator“, ausgezeichnet mit dem Deutschen Entwicklerpreis 2011 für die „Beste Simulation“*



AB 29. MÄRZ 2012
ERHÄLTlich.
UVP 29,99€

EAN
4041417510016

* Auszeichnung für die PC-Version



NINTENDO 3DS™

2D-Bild eines Nintendo 3DS-Spiels.
3D-Material kann nur auf dem Nintendo 3DS-Bildschirm betrachtet werden.
Weitere Informationen zur 3D-Funktion des Nintendo 3DS finden Sie auf der offiziellen Website unter nintendo3ds.de
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Vertrieb durch:

 **astragon**

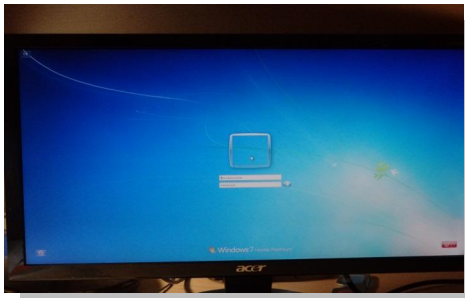
astragon Software GmbH
Limiterstraße 64-7B
41236 Mönchengladbach

fon 0 21 66 14 645 0
fax 0 21 66 14 645 20

e-mail info@astragon.de
internet www.astragon.de



Games im Test: Driver San Francisco ein gelungenes Spiel für Spaß und Spannung... mehr auf S. 8 – 9



Ratgeber: Wie ändert Ihr euren Windows 7 Anmeldebildschirm? ... mehr auf S. 25 -26



Gewinnspiel: In dieser Ausgabe verlosen wir ganze acht Spiele und Filme! ... mehr auf S. 30



Games im Test: Need for Speed The Run ein klasse Action-Rennspiel... mehr auf S. 7

NEWS

- 04 Games
- 06 Software & Hardware

TESTS

- 07 Games
- 17 Software
- 18 Apps

AKTUELL

- 20 Releaseliste
- 21 Neuheiten Games
- 22 Empfehlungen Software
- 23 Verkaufscharts App Store
- 24 Empfehlungen Apps

RATGEBER

- 25 Wie ändere ich den Login-Screen von Windows 7?

SPECIAL

- 27 Xperia Play im Test
- 28 Kommende Spielehits 2012 – Teil 2
- 29 Supporte im Test

SONSTIGES

- 30 Gewinnspiel
- 31 Vorschau
- 32 Impressum

COMPUTERBACKING AUF YOUTUBE

Anfang März haben wir unsere Reichweite stark erweitert. Denn von jetzt an sind wir auch auf der Videoplattform YouTube mit einem eigenen Kanal vertreten. Dort werden wir regelmäßig Trailer zu verschiedenen Spielen veröffentlichen, exklusives Making-Of-Videomaterial hochladen oder eigene Reviews oder Unboxing-Videos bereitstellen.

Die erste Resonanz ist unglaublich. Zwar haben wir erst zwei wirklich eigene Videos hochgeladen, aber ein einzelner Teaser hatte bereits nach einer Woche über 1.000 Views.

Warum wir das tun? Nicht, weil wir YouTube-Partner werden wollen und uns damit die Taschen füllen wollen. Nein, der größte Punkt ist, dass man Bilder nicht leicht in Worte fassen kann. Die Leser können sich ein viel besseres Bild von einem Produkt machen, wenn sie es sehen. Mit bloßen Worten kann man sich nicht unbedingt viel darunter vorstellen. Daher war der erste Gedanke, Reviews zu Spielen oder Software neben dem geschriebenen Tests noch zusätzlich im Videoformat zu machen. Außerdem ist es vielleicht interessant zu wissen, dass wir momentan gar keine Einnahmen haben und diese Projekte in unserer Freizeit am Laufen halten.

Wir werden sehen, wohin uns der Pfad führt. Natürlich wird es nebenbei noch die Webseite und das Magazin geben, wobei wir nicht wissen, woher wir uns die Zeit für so viele Projekte nehmen sollen ☺. [ad]

FANS WÜNSCHEN SICH EINE PC-VERSION ZU DARK SOUL

Das leider nur für die PS3 und Xbox 360 erschienene *Dark Souls* läuft klasse auf beiden Plattformen. Viele hätten den Genuss aber gerne auf ihrem PC. Aus diesem Grund wurde eine Petition gestartet, die schon über 80.000 Unterschriften zusammen hat. Nun wurde auch *Namco* aufmerksam und überlegt auch schon, sich an die Arbeit zu machen. [sn]

MINECRAFT HAT NOCH EIN GEHEIMNIS

Über fünf Millionen Spieler bauen sich mittlerweile in *Minecraft* um den Verstand. Darunter schon wahre Experten. Trotzdem soll, so sagte *Minecraft*-Entwickler Notch, ein Geheimnis noch nicht aufgedeckt worden sein. Weitere Hinweise nannte er aber nicht. Inzwischen ist jedoch bekannt, dass mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 zu 10.000 im Titelbildschirm statt „Minecraft“ „Mincerft“ erscheint. [sn]

MASS EFFECT 3 – ERSTE VERKAUFSZAHLEN

Mass Effect 3 hat sich seit dem Release am 08.03.12 über 3,5 Millionen mal weltweit verkauft. Kein Spiel, ja nicht mal ein Film hat dieses Jahr so viele Kassen sprengen lassen wie das Scifi-Epos. Und dieser ist gerade einmal einen Monat lang draußen. [sn]

DIE EZIO-TRILOGIE

Ubisoft kündigt eine Sammlung der *Assassins Creed*-Reihe an, in der *Ezio* den Hauptcharakter spielt. Diese erscheint aber sehr streng limitiert. [sn]

XBOX 720 WOHL DOCH MIT LAUFWERK

Längst ist bekannt, dass der *Xbox 360*-Nachfolger unter dem Codenamen *Durango* oder *Xbox 720* läuft. So gab es auch Gerüchte, dass die Möglichkeit besteht, auf ein Laufwerk zu verzichten. Doch dies scheint dann doch zu riskant zu sein, dieser Ansicht ist zumindest der Analyst Doug Creutz von *Cowan & Company*. Nur auf digitale Vertriebswege zu setzen, sei demnach noch zu gefährlich. Als möglichen Launch der Konsole erwartet Creutz den Herbst 2013.

Quelle: [CVG](#) [bt]

GIANTS-GOLD-BUNDLE

Der Publisher astragon und GIANTS Software gaben bekannt, dass es ein Bundle mit Top-Simulationen geben wird.

Die Collection, die bereits ab Anfang April 2012 im Handel erhältlich sein wird, soll gleich drei der erfolgreichsten Simulationen des Teams aus Zürich beinhalten: die *Landwirtschafts-Simulator 2009 Gold Edition*, die *Demolition Company Gold Edition* sowie die *Landwirtschafts-Simulator 2011 Collector's Edition*. Der empfohlene Verkaufspreis für das Bundle soll bei 19,99 € liegen.

Mit der Gold-Edition des Spiels *Landwirtschafts-Simulator 2009* erhält der Simulations-Fan die umfangreichste der bis dato im Handel veröffentlichten Fassungen der Simulation. Mit dieser Version des *Landwirtschafts-Simulator 2009* setzte die beliebte und bekannte Franchise seinerzeit neue Maßstäbe im Genre der Berufs-Simulationen. Sieben neue Fahrzeuge, vier weitere Missionen, ein Konfigurations-Tool zur Festlegung einer individuellen Tastaturbelegung sowie die Unterstützung zusätzlicher Gamepads, Joysticks und Lenkräder machten die Gold-Edition in dieser Zeit zur mit Abstand beliebtesten Simulation in Deutschland, die über Monate hinweg die offiziellen PC-Budget-Charts anführte.

Die Gold-Edition der *Demolition Company* beinhaltet neben dem Originalspiel auch die später als Bonus-Inhalt veröffentlichten Fahrzeuge und Gerätschaften, mit denen sich ganz neue und unterhaltsame Möglichkeiten ergaben, in den verschiedenen Missionen die vorgegebenen Ziele zu erreichen. Zudem beinhaltet die Gold-Edition mit dem Flughafen-Gelände ein völlig neues Szenario, welches den Gesamtumfang der Missionen im Karrieremodus auf 35 erhöht.

Mit einer Vielzahl zusätzlicher Features wie der Viehzucht, einem Multiplayer-Modus und natürlich unzähligen neuen Fahrzeugen und Geräten von mehr als einem halben Dutzend Lizenzgeber präsentiert sich der *Landwirtschafts-Simulator 2011*, der in diesem Bundle in der erweiterten Collector's-Edition enthalten ist. Der bislang erfolgreichste Part der Franchise bietet jede Menge Abwechslung, viele neue Herausforderungen und mit dem Mehrspieler-Modus ein bislang unerreicht intensives Spielerlebnis, wie es nur bei der gemeinsamen, kooperativen Bewirtschaftung eines Hofes mit realen Gleichgesinnten entsteht.

[ad]

SAMSUNG GALAXY S2 ANDROID 4.0 KOMMT

Samsung hat nun *Android 4.0* für das *Samsung Galaxy S2* angekündigt, demnach erscheint das neueste OS aus dem Hause *Google* in Deutschland im April. Vorab wird ein ausführliches PDF erhältlich sein, in dem alle Änderungen zu sehen sein werden.

Wichtig dabei ist, dass das Update von *Android 2* auf *Android 4.0* nicht via FOTA-Update über UMTS oder WLAN veröffentlicht wird. Der Anwender muss *Android 4.0* über die *Samsung-Software Kies 2.0* installieren.

Alle wichtigen Änderungen mit *Android 4.0* für das *Galaxy S2*:

- *Samsung Kies*-Pflicht für zukünftige OTA-Updates entfällt
- Neue Smartphone-Restart-Funktion
- Der Unlock-Screen ist dann im Circle-Design
- Task-Manager im *Android 4.0* Design
- Thumbnails der Kontakt-Favoriten
- WPA-PSK-Option mit WLAN
- Face-Unlock als neue Unlock-Methode
- Neue Tastenkombinationen für Screenshots mit Icon in Statusleiste (Volumen Down + Power)

Das Update wird wie üblich zuerst für Geräte ohne Software-Anpassungen der Telefonanbieter veröffentlicht. Derzeit ist jedoch noch nicht klar, ob das Update auch für die „G“-Version geeignet ist, welche teilweise von Händlern in Deutschland vertrieben werden. [bt]

SAMSUNG GALAXY ACE ERHÄLT NACHFOLGER ACE2

Bereits in Barcelona auf dem *Mobile World Congress* hat *Samsung* den Nachfolger für sein erfolgreichstes Mittelklasse-Handy *Galaxy Ace* vorgestellt. Das *Samsung Galaxy Ace 2*, welches mit einem größeren Display, einen größeren Akku und einen leistungsfähigerem Dual-Core-Prozessor ausgestattet sein soll.

So taktet der Dual-Core-Prozessor des *Ace 2* mit 800 Mhz. Das Display misst in der Diagonalen 3,8 (9,65 cm) statt wie beim Vorgänger 3,5 Zoll (8,89 cm). Die Auflösung beträgt 800x480 Pixel. Die RAM des *Ace 2* ist 768 MB groß, der interne Telefonspeicher beträgt 4 GB und ist auf 32 GB mit einer Speicherkarte zu erweitern. Der Akku bietet 1.500 mAh (Milliamperestunden). Und eine HD-Kamera mit 5 MP ist ebenfalls enthalten.

Das *Ace 2* erscheint im April zunächst in Großbritannien und anschließend auf der ganzen Welt. Ein Preis für das neue Modell nennt *Samsung* noch nicht, doch der Vorgänger ist aktuell für ca. 190 € erhältlich. [bt]

NEED FOR SPEED THE RUN

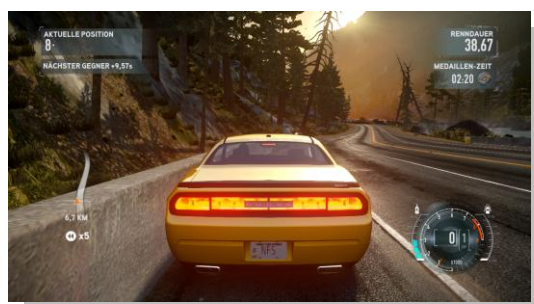
Ja, *Need for Speed The Run* ist schon länger auf dem Markt, doch auch wir haben es nun geschafft, den neuen Ableger der *Need for Speed*-Reihe etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Wie sicher bereits bekannt, basiert *Need for Speed The Run* auf der gleichen Engine (*Frostbite Engine 2*) wie auch *Battlefield 3*. So ist zumindest optisch ein wirklich klasse *Need For Speed* gelungen. Doch die Story selbst bleibt ein wenig auf der Strecke. So seid Ihr als Jack Rourke im Rennen um Platz 1 von der Westküste der USA zur Ostküste unterwegs, genauer gesagt startet Ihr in San Francisco und kommt schließlich in New York ans Ziel.

Doch nun zum Eigentlichen, dem Rennen. Im Grunde ist *Need for Speed The Run* ein gutes Action-Rennspiel. So kommt es während der Rennen zu klassischen Kopf an Kopf Rennen mit Euren Gegnern. Aber auch die Polizei mischt in *NFS The Run* wieder kräftig mit. Und als kleines Extra, was die Action angeht, hat *EA Games* gleich die Mafia mit ins Rennen geholt. So werdet Ihr nicht nur von den Cops verfolgt, sondern auch die Mafia ist Euch auf den Fersen. Uns ist dabei aufgefallen, dass ausgerechnet die Mafia in *NFS The Run* die Oberhand hat. Mit Helikoptern, die mit Raketenwerfen ausgestattet sind, sind sie Euch immer auf der Spur.

Was die Steuerung und Fahrphysik angeht, lässt *NFS The Run* keine Wünsche übrig. Nach wenigen Minuten Spielzeit hat man schnell das richtige Gefühl entwickelt, um sein Fahrzeug zu beherrschen.

NFS The Run ist in insgesamt 10 Etappen eingeteilt, in denen Ihr Euch austoben könnt. Die verschiedenen Strecken von der Ost- bis hin zur Westküste der USA, welche einen Wiedererkennungswert mit der Realität hat, bieten Euch zahlreiche Abwechslungen. Auch eine Reset-Funktion ist in *NFS The Run* enthalten, welche uns das ein oder andere Mal allerdings ziemlich genervt hat. So bestraft die Auto-Reset-Funktion jeden kleinen Fahrfehler, indem Ihr Euch zu weit auf das äußere der Strecke befindet. Dann heißt es zurück zum letzten Kontrollpunkt, das zwingt Euch dann doch zu möglichst fehlerfreiem Fahren.

Fazit: Nichtsdestotrotz ist *NFS The Run* ein klasse Action-Rennspiel und ist für Raser, die wenig Wert auf eine gute Story legen, genau das Richtige. Denn an Spielspaß und Spannung wird einiges geboten. [bt]



DRIVER SAN FRANCISCO

Driver San Francisco ist ein Rennspiel mit speziellen Extras. Man kann während der Fahrt einfach in ein anderes Fahrzeug springen und den Körper vom Fahrer übernehmen. Diese Funktion wird Shift genannt.

Am Anfang der Story im Singleplayer-Modus sieht man in einem Film, wie ein Häftling mit dem Namen Jericho vor seinem Abtransport noch mit einem anderen Häftling ein paar Worte wechselt. Während des Gefangenentransportes wird eines der Begleitfahrzeuge von einer Rakete zerstört. Es stellt sich heraus, dass eine Auftragskillerin einen Nachrichtenhubschrauber geentert hat und von dort aus die Rakete abgefeuert hat. Durch das einsetzende Chaos kann Jericho den Transporter übernehmen und auch den zweiten Begleitwagen ausschalten. Als Polizist John Tanner werdet Ihr zu Hilfe gerufen und nehmt die Verfolgung auf. Dabei wird Euer Auto von einem Truck zu Schrott gefahren. Ihr versucht, herauszufinden, was Jericho plant.

Zwischen seinen Verbrechen ist immer wieder ein Schnitt und auf einmal ist man in einem Zimmer im Krankenhaus. John Tanner liegt im Koma, sein Partner steht am Fenster und die ganze Zeit laufen im Fernseher Nachrichten zu dem Fall.

Am Ende scheint man das Puzzle gelöst zu haben und eine riesige Bombe soll in San Francisco gezündet werden. Auf einmal wacht John aus dem Koma auf und berichtet seinem Partner die Lösung. Dieser erwidert, dass alles wirklich passiert sei, die Polizei allerdings nichts verhindern konnte und San Francisco gerade evakuiert wird. Euer Charakter springt auf, schnappt sich die Autoschlüssel und rast in die evakuierte Zone. Als die Bombe hochgeht, stellt sich heraus, dass alles nur ein Ablenkungsmanöver war und nur eine Rauchbombe gezündet worden ist. Der wahre Grund ist ein Gefängnisausbruch und spätestens jetzt fällt es ihm wie Schuppen von den Augen. Das gezeigte Gespräch am Anfang drehte sich um nichts anderes als um den Preis für diese Aktion. Wieder jagt Ihr Jericho und es kommt zum Showdown zwischen ihm und John Tanner in einer Lagerhalle. Euer Partner rammt in letzter Sekunde Jericho von der Seite. Die Erklärung, warum John Tanner glaubte, alles selbst zu erleben, ist ziemlich einfach: Die Nachrichten, die die ganze Zeit im Fernseher liefen, wurden vom Unterbewusstsein verarbeitet. Damit endet die Story.

Das komplette Stadtgebiet von San Francisco ist befahrbar. Auf der ganzen Karte gibt es Mutproben und Herausforderungen, in denen Ihr verschiedene Aufgaben erfüllen müsst. Außerdem sind überall Symbole versteckt und manchmal muss man sich etwas einfallen lassen, um an sie heranzukommen. Wenn Ihr genügend Symbole habt, schaltet Ihr Filmmissionen frei. In diesen Missionen müsst Ihr in einem deutlich älteren San Francisco Aufgaben erfüllen.

Fortsetzung auf Seite 9 →



Die Auswahl an Fahrzeugen ist riesig. Insgesamt gibt es 120 lizenzierte Fahrzeuge. Wenn man shiftet, kann man in jedes Auto außer Verfolger, Ziele oder zerstörte Autos springen. Wenn man mit dem Cursor auf ein Auto geht, kommt eine Statistik, in der angegeben wird, wie schwer ein Auto ist, wie gut die Fahr- und Drifteigenschaften sind. Diese drei Angaben machen sich beim Fahren auch deutlich bemerkbar, denn jedes Auto reagiert anders und so muss man sich mit jedem Shift neu einstellen. Der Verkehr ist entweder Freund oder Feind, das kann sich innerhalb von einer halben Sekunde ändern. Die Stärke und wie er sich zusammensetzt, hängt von der Umgebung ab. Auch bei einer hohen Dichte kann man sich ohne Probleme und vor allem ohne Unfälle durchschlängeln, solange man sich auf der richtigen Seite befindet. Bei Verfolgungen kann man den Verkehr nutzen, um den Feind abzuhängen, indem man einen sehr waghalsigen Fahrstil benutzt oder in andere Fahrzeuge shiftet und diese so steuert, dass der Feind aufgehalten oder zerstört wird.

Es kann vorkommen, dass andere Verkehrsteilnehmer nicht immer bremsen und die Weiterfahrt behindern. Trucks verursachen natürlich mehr Schaden als normale Autos und irgendwann hat das Auto einen Totalschaden. Dies ist besonders bei Rennen und Verfolgungen ziemlich schlecht, weil man dann von vorne anfangen muss bzw. die Verfolgung dann beendet ist.

Im Multiplayer kann man sich zwischen dem Online- und dem Splitscreen-Modus entscheiden. Im Splitscreen-Modus fährt man gegen Freunde an der gleichen Konsole verschiedene Rennen. Im Onlinemodus muss man erst mal wieder von ganz vorne anfangen, was ziemlich nervt. Andere Fähigkeiten wie das Schleudern von Fahrzeugen auf Gegner sowie alle Rennmodi muss man erst freischalten.

Die Grafik ist gut und auch die Filme sind gut animiert. Die Fahrzeuge sind detailgetreu und die Schäden realistisch.

Der Sound ist exzellent. Man hat ein gutes Motorengeräusch. Die Hintergrundmusik ist die beste, die ich je in einem Spiel gehört habe und für jeden ist etwas dabei.

Fazit: Dieser Titel ist für Anhänger der *Need for Speed*-Reihe sehr zu empfehlen. Grafik gut, Sound gut, Fahrgefühl gut, Story gut, Multiplayer-Modus gut. Was will man mehr? [nm]



HITMAN 2 – SILENT ASSASSIN

Einige von Euch kennen ihn bestimmt: Den besten Auftragskiller der Welt. Er tötet emotionslos und ohne zu zögern. Die Rede ist vom berühmten Mann mit der Nummer 47.

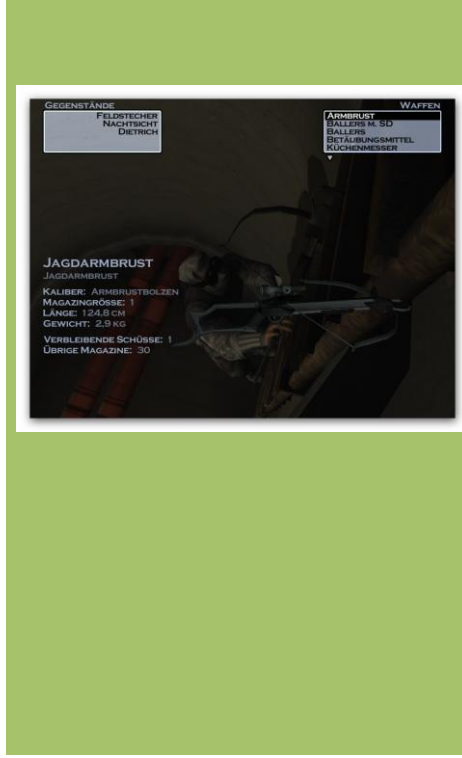
Der erste Teil der *Hitman*-Reihe setzte 2000 neue Maßstäbe in Sachen Computerspiele. *Hitman - Codename 47* war eines der ersten Spiele, die die *Ragdoll*-Engine für die Simulation toter bzw. bewusstloser Menschen benutzten. Das war aber vielen Leuten ein Dorn im Auge und deshalb ist es auch heute noch eine umstrittene Reihe. Daher wurde auch der erste Teil auf den Index gesetzt und die anderen erhielten keine Jugendfreigabe.

Hitman 2 erschien im Jahre 2002 und verkaufte sich bis 2006 weit über 3,6 Millionen Male. Doch was macht das Spiel so besonders?

Für mich ist es die Atmosphäre des Spiels sowie die Geschichte, die nicht nur gut ausgedacht, sondern auch sehr gut umgesetzt wurde. Man startet in einem sizilianischen Kloster, in dem sich der Agent abgesetzt hat, um über seine früheren Aufträge nachzudenken. Eines Tages wird aber sein einziger Vertrauter des Klosters von der Mafia entführt, woraufhin 47 die Agentur kontaktiert, um Informationen über den Aufenthalt des Priesters zu bekommen. Er muss eine Reihe von Missionen erfüllen, um sein persönliches Ziel zu erreichen. Das Gameplay ist gewöhnungsbedürftig. Viele Unterschiede zu heutigen *Stealth*-Games gibt es zwar nicht, aber die Steuerung mit der Maus ist etwas schwammig. Es gibt die Möglichkeit zu sprinten, zu schleichen und auf den Knien zu gehen. Die Handhabung von Waffen ist wie in anderen Spielen und auch sonstige typische *Stealth*-Funktionen sind vorhanden.

Die Grafik ist zwar ein bisschen veraltet, aber für das Erscheinungsjahr 2002 annehmbar. Die Sounds und die Musik, die sich der aktuellen Situation anpasst, sind auch gut umgesetzt. Die Details sind nicht atemberaubend, aber für damalige Verhältnisse relativ gut. Was auf keinen Fall unerwähnt bleiben darf, sind die teilweise riesigen Welten, die bei einer bzw. bei mehreren zusammenhängenden Missionen zu begehen sind. Dies kann als positiver, aber auch als negativer Aspekt gesehen werden. So sind die Welten groß und bieten sehr viele Möglichkeiten, aber auf der anderen Seite sind sie für „Neulinge“ schon fast zu groß und unübersichtlich.

Fazit: *Hitman 2* ist ein für den damaligen Standard sehr gutes Spiel. Teilweise ist die Bewegung von toten bzw. von bewusstlosen Körpern unrealistisch, aber das ist durch den Spielspaß leicht zu verkraften. Das Game bietet sehr viel Abwechslung und die Möglichkeiten, die Missionen zu meistern, sind größer als in jedem anderem Spiel dieser Kategorie. [dk]



REPULSE

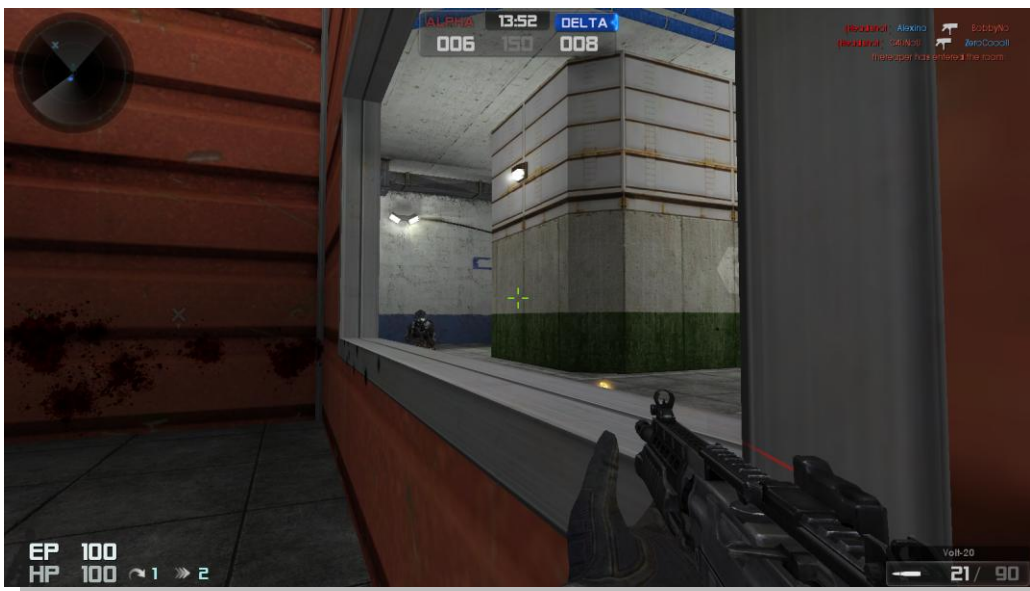
Repulse ist ein Free-to-Play-Game, das momentan in der Betaphase ist. Dieses Spiel hat es vor einigen Jahren schon einmal gegeben, wurde aber vom Publisher aus irgendwelchen Gründen aufgegeben.

Repulse ist an sich nichts Besonderes. Ein einfacher Online-Multiplayer, den es kostenlos gibt. Dem Spieler stehen drei Klassen zur Auswahl: Assault, Sniper und Mechaniker. Ich werde nicht mehr auf die einzelnen Charaktere eingehen, da sie sich nur in der Ausrüstung unterscheiden. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass man eine Art Jetpack hat, mit dem weite „Stöße“ nach vorne und „von der Wand abspringen“ möglich sind. Die Grafik ist Mittelklasse, für ein kostenloses Spiel aber absolut ok.

Zum Gameplay kann man nicht allzu viel sagen. Das Spiel ist hinsichtlich dies wie jeder Shooter, außer, dass es noch die oben genannten Extras gibt. Das Spiel ist noch eher unbekannt, denn nur vereinzelt sind die Server richtig voll. Die Waffen haben nur wenig Rückstoß, was das Zielen zwar für Anfänger einfacher macht, aber doch eher unrealistisch wirkt. Es gibt nicht überdurchschnittlich viele Maps, aber auch nicht gerade wenig. Diese sind nicht sehr groß und auch wenig verwinkelt, aber dennoch abwechslungsreich.

Fazit: Das Spiel ist dafür, dass es kostenlos ist, verhältnismäßig gut und hat auch einen gewissen Wiederspielwert. Wer Lust oder Interesse bekommen hat, kann sich das Spiel [HIER](#) herunterladen.

Mehr kann man auch nicht sagen, es gibt einige Bugs und auch ein paar Camper, aber wo ist das anders? Es lohnt sich auf jeden Fall, einmal reinzuschauen und wer dann merkt, dass es nichts für ihn ist, kann es dann einfach wieder löschen, immerhin ist es Free-to-Play. [dk]



ANGRY BIRDS SPACE

Der ewige Krieg geht weiter und zwar auf Eurem Smartphone und PC. Ich rede von nichts Geringerem als der ewigen Schlacht um die Eier der *Angry Birds*. Die bösen Schweine haben wieder mal den *Angry Birds* die Eier geklaut und diese gilt es nun mit allen Mitteln zurückzubekommen.

In Rovios neuestem Streich *Angry Birds Space* ist das Schlachtfeld das Weltall. Dabei gibt es einen neuen Mitspieler: der Eisvogel. Dieser Vogel friert bei Kontakt alles ein und wenn er zum Explodieren gebracht wird, wird in einem bestimmten Radius alles eingefroren.

Zu dieser Neuerung kommen noch drei weitere wichtige Neuerungen. Die erste ist das Spiel zwischen Schwerelosigkeit und Anziehungskraft. Jeder Planet kann in einem Radius seine Anziehungskraft wirksam machen. Die Vögel werden umgelenkt und Objekte aus der Schwerelosigkeit angezogen und an der Oberfläche zerstört. Klug gespielt kann man mit ein oder zwei Vögeln alle Schweine auslöschen. Die zweite Neuerung ist das Aussehen der Vögel. Allesamt haben sie Raumanzüge bekommen und damit einen neuen Anstrich. Zudem hat der gelbe Vogel eine Zielvorrichtung erhalten. Mit einem Fingertipp erhält der Vogel sein Ziel und rast mit gewohnter Geschwindigkeit dorthin. Dabei lässt er die Schwerkraft außer Acht und auch die Anziehungskraft kann ihm nichts anhaben. Die letzte Neuerung sind die Wurmlöcher. Diese sind versteckt und ich habe bis jetzt nur eines gefunden. Trifft man ein solches Wurmloch, kommt man in einen Extralevel. Diese Funktion soll wohl die üblichen goldenen Eier ersetzen.

Im *Xperia Play Store* ist der vierte Teil der *Angry Birds*-Reihe kostenlos, im *Apple App Store* kostet dieser 0,79 €.

Ich finde, dieser Teil ist ein Muss für alle Fans der Reihe und für alle, die auf der Suche nach einem guten Spiel für Zwischendurch sind. [nm]



SPACE-RAT: XPLODE!

Mit *Space-Rat: Xplode!* bringt das kleine Entwicklerstudio *Bronx Studio* aus Frankfurt am Main ihr Erstlingswerk heraus. Das Spiel befindet sich bereits seit 2008 in Entwicklung. Zuvor gab es diverse Prototypen mit anderen Engines. Für ein Casual Game in der Preisklasse von unter zehn Euro nicht alltäglich. Nicht alltäglich ist auch das Spiel an sich, denn der *Bomberman*-Klon hat einiges auf dem Kasten...

...so fängt das Ganze schon bei der Aufmachung an. Ansprechende Verpackung plus 15-seitiges farbiges Handbuch plus CD-Rom für unschlagbare zehn Euro.

Das Spielprinzip ist bewährt wie eh und je. Im klassischen *Bomberman*-Stil geht es auf dem Spielfeld darum, sich seinen Weg freizubomben plus irgendwann hoffentlich den Gegner wegzubomben und selbst heil aus der Sache rauszukommen. Dabei hat das Entwicklerteam. So gibt es zahlreiche Gimmicks, wie z.B. die Bombenreihe, Translozieren und Schwabbelbomben.

Der Einzelspielermodus bietet mit der Kampagne abwechslungsreichen Spielspaß. Hier kommen auch Zwischensequenzen zur Geltung. Ziggy muss irgendwie versuchen, die lästigen Schrompfe wieder loszuwerden. In verschiedenen Welten müssen die Gegner weggebombt werden.

Der Hauptspaß liegt im Multiplayermodus. Im Gefecht können zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten oder vier über das Internet. Dabei kann der Host ganz einfach ein Spiel eröffnen, über das die anderen Mitspieler durch eine Lobby zugreifen können. Neben den Maps können zahlreiche Einstellungen, wie auch beim Gefecht, festgelegt werden. Ebenso ist es möglich per integrierten Chat miteinander zu kommunizieren. Definitiv ein bombiger Spaß.

Die grafische Umsetzung ist ziemlich gelungen. Beim Spielstart lässt sich die Auflösung und wahlweise der Fenstermodus auswählen. Ebenso kann die Tastenbelegung vorgenommen werden. Wennauch die Menüs alle etwas groß erscheinen und z.B. der integrierte Chat eine ziemliche große Schriftgröße hat, gibt es im Spiel schöne Effekte. Insgesamt fünf verschiedene Welten stehen zur Verfügung. Von einem Eisplanet, der "Hot" genannt wird, bis zu einem Sumpf. Schön sind ebenfalls die Effekte. Eine explodierte Bombe am Rand des Levels, lässt auch die Wand die Explosion sichtbar spüren.

Fazit: Das altbewährte *Bomberman*-Spielprinzip in einem neuen, witzigen Gewand. Definitiv ein Geheimtipp. Für einen Preis von unter zehn Euro muss man hier einfach zuschlagen! *Space-Rat: Xplode!* hat einen Bombenpreis, verbreitet Bombenstimmung und bietet Bombenspaß.

Weitere Informationen zum Spiel, ein Interview, sowie zahlreiche Screenshots und Videos gibt es [HIER](#). [ta]



THE SECOND GUEST

Bereits im Juni 2010 wurde vom deutschen Entwickler *Twice Effect* ein neues Adventurespiel angekündigt. *The Legend of Creepy Island*, die [offizielle Homepage](#) befindet sich immer noch im Wartestatus, sollte im Dezember 2011 erscheinen. Knapp ein Jahr später stand dann der neue Titel fest: *The Second Guest*. Zunächst war das Spiel für den 8. Januar 2012 geplant, der Releasetermin wurde dann auf den 8. März 2012 verschoben. Das Spiel verspricht eine packende Story, witzige Dialoge und anspruchsvolles Rätseldesign mit klassischer Point 'n' Click-Steuerung. Das jetzt erschienene Spiel enthält die ersten beiden von insgesamt fünf geplanten Episoden.

Für das „Drumherum“ hat sich Publisher *Headup Games* wieder große Mühe gegeben. So kommt das Spiel in einer aufklappbaren Pappbox und einer zusätzlichen Soundtrack-CD mit 18 Stücken daher. Ebenfalls das mitgelieferte Handbuch mag zu gefallen.

Leider hat das Spiel einige Startschwierigkeiten, so dauert es recht lange, bis die *Setup.exe* von *The Second Guest* überhaupt erst einmal geladen wurde. Die Installation an sich stellt dann kein Problem mehr dar. Danach gehen die Probleme jedoch leider weiter. Denn das Spiel startet in der fixen Auflösung von 1920×1080. Auf meinem 19-Zoller sah dies beim ersten Start nicht sonderlich gut aus, denn der komplette Spielbildschirm war verschoben und die Menüpunkte nicht sichtbar. Abhilfe schafft eine manuelle Editierung der „*config.ini*“ im Spielordner. Einfach mit einem einfachen Texteditor öffnen und wahlweise „*FULLSCREEN =*“ auf „*no*“ umstellen und „*RESOLUTION =*“ mit der Monitorauflösung füllen. Ein weiteres Problem scheint der [Savegame-Patch](#) darzustellen. So hilft er denjenigen weiter, die über keine Administrationsrechte verfügen, blockt aber alle anderen ab. Bei mir startete das Spiel mit diesem Patch nämlich überhaupt nicht mehr, bzw. nur beim ersten Mal. Zumindest eine separate *Config.exe* zum laienhaften Editieren der Auflösung wäre von Vorteil gewesen. Im Spiel selbst stehen nämlich nur zwei verschiedene Breitbildauflösungen zur Verfügung. Nachdem man die *config.ini* manuell editiert hat (und es läuft), sollte man dort nicht mehr dran rumschrauben, denn sonst werden alle manuellen Einstellungen wieder überschrieben.

Kommen wir jetzt endlich einmal zum Spiel an sich. Das Grusel-Krimi-Adventure hat seinen eigenen Grafikstil. Sehr einfach und schlicht in klassischem 2D gehalten. Typisch Point 'n' Click. Die Steuerung ist ebenso genretypisch gehalten. Anschauen, Reden und Benutzen. Fertig. Laut Handbuch stehen einem hier zwei verschiedene Navigationen zur Verfügung. Dynamisch und statisch. Leider findet sich, trotz Beschreibung, keine Einstellung dazu, sodass man mit der für mich ungewohnten dynamischen Steuerung vorlieb nehmen muss. Sobald ein Objekt zur Interaktion durch den Mauszeiger angezeigt wird, muss man die linke Maustaste gedrückt halten, damit die entsprechenden Symbole erscheinen. Bei der statischen Steuerung sollten die Buttons direkt vorhanden sein und per Point 'n' Click angewandt werden. Die Frage ist nur, wo sie denn verblieben ist?

Fortsetzung auf Seite 15 →

Die Dialoge verlaufen linear. Sprich, teilweise steht einem nur eine Antwortmöglichkeit zur Verfügung. So hätte man den Dialog auch direkt komplett durchlaufen lassen können. Wirklich Einfluss kann man auf die Gespräche nicht nehmen. Unschön ist auch, dass sich die Figuren beim Reden teilweise den Rücken zudrehen. Die eingeblendeten Texte, in den Optionen abstellbar, sind vor allem bei kleineren Auflösungen nicht immer gut lesbar. Die Vertonung ist hingegen ein A! Ebenfalls ist die Hintergrundmusik stimmig. Einziges Problem sind die Lautstärkeschwankungen, unter anderem sind die Zwischensequenzen leiser als die Dialoge im Spiel.

Wirkliche Gruselatmosphäre kommt nicht auf. Die Hintergründe, quasi das gesamte Spiel, sind zwar dunkel gehalten und die Musik ist, wie geschrieben, stimmig zur Atmosphäre, aber richtig gruselig wirkt das Ganze trotzdem nicht. Da ich persönlich kein wirkliches Gruselspiel haben muss, was mich übrigens bei der Ankündigung des Spiels ein wenig abgeschreckt hatte, sehe ich dies jetzt eher als positiv an. Dafür hätte es dann doch ein paar mehr witzige Dialoge geben können. Das Spiel regt zwar ab und zu mal zum Schmunzeln an, z.B. wenn Jack auf dem Holzpferd reitet, aber wirkliche Lacher sind nicht dabei.

Für Krimifans ist die Story gut gemacht, wenn es auch kaum Hinweise auf einen eventuellen Täter gibt. So ist es mehr ein *Ich-löse-Rätsel*, als ein *Ich-suche-den-Täter-Spiel*. Teilweise gibt es jedoch ein paar Logikfehler. War man beispielsweise schon bei der Testamentseröffnung, weiß aber auf dem Friedhof im Dialog mit dem anwesenden *Dubbs* nichts davon.

Zudem kann es vorkommen, dass erst Rätsel 1, 2 und 4 zur Verfügung steht und man dann erst Rätsel 3 entdeckt. Die Rätsel(hilfen) an sich sind sehr philosophisch und in Reimform gehalten. Das Spiel kann man ohne diese einmal angeguckt zu haben lösen. Ebenso muss man nicht alles benutzen, um zum Ende zu kommen.

Fazit: Ein sehr kurzes Adventurespiel mit kleineren Bugs und technischen Schwächen. Es stehen mehrere Speicherslots zur Verfügung. Das Ende ist komplett offen. Für 18,99 Euro mit extra Soundtrack-CD geht der Preis so gerade noch in Ordnung. Wer ein kurz(weilig)es Adventure sucht und nicht viel Zeit (und Geld) investieren möchte, kann sich dieses Spiel durchaus mal anschauen.
[ta]

ENTER THE MASSIVE EXPERIENCE.



ORDER & CHAOS ONLINE



GAMELOFT

ASHAMPOO BURNING STUDIO 11

Ashampoo Burning Studio 11 überzeugt vor allem durch das benutzerfreundliche Menü und dem großen Umfang. Es bietet Optionen für das Brennen auf CD's/DVD's, das Extrahieren von MP3-Dateien und das Löschen von wiederbeschreibbaren CD's/DVD's. Hier ein kurzer Einblick, was man alles mit diesem Programm anstellen kann:

- Dateien und Ordner brennen
Hiermit lassen sich spielend einfach Ordner und Dateien auf eine CD/DVD brennen. Weitere Funktionen wie eine bestehende CD/DVD bearbeiten, also neue Dateien hinzufügen bzw. löschen, und eine CD/DVD mit Autostart erzeugen, sind auch vorhanden.
- Musik brennen oder extrahieren
Diese Option ermöglicht das einfache Brennen von MP3-Titeln auf eine CD/DVD. Es lassen sich auch Tracks auf eine CD/DVD brennen, die auf einem PC sowie auf sämtlichen Geräten mit MP3 oder WMA Support abgespielt werden können. Auch hier ist es wieder möglich, neue MP3-Dateien hinzuzufügen bzw. alte zu löschen.
- Filme brennen
Auch lassen sich Filme auf eine CD/DVD/Blu-ray Disc mit verschiedenen Einstellungen brennen.
- Löschen einer CD/DVD
Wiederbeschreibbare CD/DVD's können hiermit „geleert“ werden, also der gesamte Inhalt der CD/DVD wird wieder gelöscht.

Was auch noch witzig ist und auf keinen Fall unerwähnt bleiben sollte, ist der Copmact-Mod. Startet man diesen, erscheint ein kleines, rundes Fenster, in das man einfach nur die zu brennende Datei ziehen muss. Allerdings habe ich das noch nicht ausprobiert.

Fazit: *Ashampoo Burning Studio 11* hat alle Funktionen, die man im Alltag braucht. Der Großteil der Funktionen funktioniert ohne Probleme, aber andere bereiten manchmal ein paar Probleme. So ist mir das einfache Brennen einer ISO-Datei nicht möglich gewesen und ich musste zwei CD's wegschmeißen, da diese nicht mehr gelöscht werden können, der Speicherplatz aber verbraucht war. Das Extrahieren von Musiktiteln ist allerdings kein Problem. Auch sehr nützlich ist die Funktion, Titel auf einer gebrannten CD/DVD wieder zu löschen und andere hinzuzufügen. So muss man keine neue CD wegen ein paar Liedern brennen. Wer jetzt nicht unbedingt eine ISO-Datei brennen möchte oder vor hat einen Film zu extrahieren, sollte sich das Programm zulegen. [dk]



COVER ORANGE (0,79 €)

Rettet die Orangen vor dem Hagel! Das ist das Ziel des preisgekrönten Spiels *Cover Orange*. Das mag zwar einfach klingen, doch der Weg dahin ist meist sehr knifflig, denn Euch stehen eine bestimmte Anzahl an verschiedenen Objekten wie Fässer, Räder oder Holzkisten zur Verfügung, um die kleinen Orangen vor den bevorstehenden Hagel zu sichern. Nur, wer die Objekte gut platziert und genau timed, kann das Level schaffen. Mit momentan weit über 300 Levels wird man ganz schön gefordert und der Spielspaß hält sehr lange an. Für mich ein klasse Spiel, denn es wird nie langweilig und auch nach so vielen Levels kommt doch noch etwas Neues.

Teilweise sind die Levels relativ schwer, doch nach mehrmaligem Versuchen kommt man dann doch auf die Lösung. Alternativ kann man sich sogenannte Helme kaufen, um ein Level zu überspringen. Grafisch gesehen hat das Spiel einiges zu bieten. Die Physik ist auch sehr realistisch. (Ø 4,5/5 Sternen) [ad]

FLIGHT CONTROL (0,79 €)

In *Flight Control* übernehmt Ihr die Aufgabe, alle Flugzeuge und Hubschrauber, die in einem Flughafen landen möchten, zu koordinieren. Sucht Euch einfach eines der bislang sechs Flughäfen aus, die sich im Aussehen und in den Landebahnen unterscheiden, und startet das Endlosspiel. Weist den verschiedenen Flugzeugen die richtige Landebahn zu und vermeidet Zusammenstöße. Dies ist nicht ganz so einfach, da große Flugzeuge zum Beispiel schneller fliegen als Hubschrauber und mit der Zeit kommen außerdem immer mehr Flugzeuge hinzu. Wenn dann auch noch der Funkkontakt zu einem Flugzeug ausfällt, weil dort ein Blitz eingeschlagen hat, gerät die Kontrolle gerne aus dem Ruder. Zudem gibt es noch eine Art automatisierter Flugzeuge, die in einer vorgegebenen Route fliegen und sich nicht steuern lassen. Die Grafik im Spiel ist durchaus akzeptabel. Es hat jedoch einige Performanceprobleme.

Wenn der Einzelspielermodus zu langweilig wird, kann man auch ein Spiel gegen Freunden oder online spielen.

Für Zwischendrin ist das Spiel ganz okay, doch der Spielspaß wird meist dadurch geraubt, dass es zu schnell schwieriger wird. Außerdem fehlt einem irgendwann noch die Motivation den Rekord von 60 gelandeten Flugzeugen zu toppen. Schade eigentlich, das Spiel hat durchaus Potenzial. (Ø 4/5 Sternen) [ad]



YOUR FIRST CHOICE FOR GAMING-PR IN GERMANY



Buschbaum

Media & PR GmbH

**THE ONE-STOP COMPANY
FOR YOUR GAMES**

**STRATEGIC PUBLIC RELATIONS MARKETING
EVENTS LOCALIZATION EDITING LAYOUT**

Buschbaum Media & PR GmbH

Emanuel-Leutze Str. 21 | 40547 Düsseldorf | Tel.: +49 (0) 211 - 5988140

www.buschbaum-media.com | info@buschbaum-media.com

RELEASELISTE APRIL - MAI

04. Apr.: [Blacklight Retribution](#) (PC|Action)
05. Apr.: [Confrontation](#) (PC|Strategie)
05. Apr.: [Top Gun: Hard Lock](#) (PC/PS3/Xbox 360|Action)
12. Apr.: [Men of War: Condemned Heroes](#) (PC|Strategie)
12. Apr.: [Tribes: Ascend](#) (PC|Action)
13. Apr.: [MUD: FIM Motocross World Championship](#) (PC/PS3/Xbox 360|Sport)
17. Apr.: [Nexuiz](#) (PC/PSN/XBLA|Action)
18. Apr.: [Blades of Time](#) (PC/PS3/Xbox 360|Action)
20. Apr.: Test Drive: Ferrari Racing Legends (PC/PS3/Xbox 360|Sport)
27. Apr.: [Risen 2: Dark Waters](#) (PC/PS3/Xbox 360|Rollenspiel)
- Apr.: [Jagged Alliance Online](#) (PC|Strategie)
- Apr.: [The Walking Dead](#) (PC/PSN/XBLA/iOS|Adventure)
03. Mai: [TERA](#) (PC|Rollenspiel)
04. Mai: [Sniper Elite V2](#) (PC/PS3/Xbox 360|Action)
04. Mai: Port Royale 3 (PC/PS3/Xbox 360|Strategie)
11. Mai: Street Fighter X Tekken (PC/PS3/Xbox 360|Action)
15. Mai: [Spellforce 2: Faith in Destiny](#) (PC|Strategie)
15. Mai: [Game of Thrones](#) (PC/PS3/Xbox 360|Rollenspiel)
15. Mai: [Diablo 3](#) (PC/PS3/Xbox 360|Rollenspiel)
22. Mai: [Raven's Cry](#) (PC/PS3/Xbox 360|Action)
25. Mai: [Iron Front: Liberation 1944](#) (PC|Action)
25. Mai: [Sherlock Holmes: Das Testament des Sherlock Holmes](#) (PC/PS3/Xbox 360|Adventure)
29. Mai.: Der Planer 5 (PC|Strategie)
- Mai: DiRT Showdown (PC/PS3/Xbox 360|Sport)

Stand: 24.03.2012 [ad]

NEUHEIT: THE LAST STORY

Ich weiß, die Zeit der *Nintendo Wii* läuft langsam ab. Aber trotzdem hält das niemanden davon ab, weiter gute Rollenspiele rauszuhauen. Nach dem Hit *Xenoblade* war es echt unwahrscheinlich, dass zum Ende der Wii-Ära noch etwas Vergleichbares auf den Markt kommen würde. *The Last Story* jedoch ist eine gute Alternative. Wenn auch nicht ganz so toll wie *Xenoblade*. (Wii) [sn]

NEUHEIT: STREET FIGHTER X TEKKEN

Capcom hat es einfach drauf. *Street Fighter X Tekken* ist ein luxuriös gutes Beat 'Em Up-Geschenk der Meisterklasse. Die Grafik passt sich wundervoll an und vervielfacht den Spielspaß noch. (PS3, 360 und PS Vita) [sn]

NEUHEIT: MASS EFFECT 3

Verneigt euch vor dem König. *Mass Effect 3* spielte nicht umsonst unverschämt viel Geld ein und das schon in den ersten Tagen (siehe S. 4). Das Finale der Serie spuckte große Töne und hielt absolut all seine Versprechen ein. Ein Action-Rollenspiel der Spitzenklasse, das besonders erzählerisch neue Maßstabe setzt, die schwindelerregend hoch zu sein scheinen, in Wahrheit aber noch höher liegen. Ein Meisterwerk, das eine brillante Spiele-Serie mit einem großen Knall abschließt und zu Recht jetzt schon als ein Highlight dieses Jahres gilt. Uneingeschränkte Kaufempfehlung. (PC, 360 und PS3) [sn]

Wichtig sei noch zu sagen, dass ausführliche Reviews der oben genannten Games demnächst auf ComputerBacking.de erscheinen werden und Euch tieferen Eindruck geben werden.

EMPFEHLUNGEN SOFTWARE

Tomahawk

Diesen „Social Media Player“ installiert Ihr und er zieht automatisch alles an Medien in die Mediathek. Einfach und unkompliziert. So sollte es sein. *[sn]*

Rename Expert

Den Namen von Ordnern kann natürlich jeder selbst ändern. Mit *Rename Expert* geht das aber auch stapelweise. Auch mit einem chaotisch großen Haufen von Bildern kommt dieses Schmuckstück klar. Diese werden einfach nach Aufnahme datum, Dateiendung, usw. geordnet. Ein Filter ist somit auch noch drin. *Rename Expert* hat aber noch eine Vielzahl von weiteren Funktionen. Beispielsweise kann der Name automatisch anhand des Inhalts der Datei erstellt werden. Dateiendungen wie .jpg sind auch nicht mehr relevant und können verändert, hinzugefügt und entfernt werden, wie es einem gerade passt. Große Kaufempfehlung. *[sn]*

AppCleaner

Kurz und knapp: *AppCleaner* befreit uns von unnützen Daten wie temporären Dateien, Cookies, Internet Protokolle oder Internet-Verläufen. Für jeden, dessen PC einem Schlachtfeld gleicht, eine Empfehlung. *[sn]*

VERKAUFSCHARTS APP STORE

1. [Angry Birds Space](#) (0,79 €) ist Rovios neuestes Spiel der *Angry Birds*-Reihe. Es gilt nun auch im Weltraum mit Anziehungskräften und einem neuen Vogel, die fiesen Schweine zunichte zu machen. (Ø 4,5/5 Sternen)
2. [WhatsApp Messenger](#) (0,79 €) ist ein Messaging-Programm, mit dem man der Familie, Freunden und Kollegen Nachrichten, Bilder, Sprachnotizen und Videos kostenlos versenden kann. (Ø 4,5/5 Sternen)
3. [TV+ Deutschland](#) (0,79 €) ist eine App, die das iPhone/iPad egal wo zum Fernseher macht. Sie empfängt 61 deutsche Kanäle plus weitere englische und ermöglicht sogar ein zeitversetztes Fernsehen und unterstützt Airplay. (Ø 5/5 Sternen)
4. [GPS Navigation 2 – skobbler](#) (1,59 €) ist ein Vollnavigationssystem mit Sprachansagen, egal, ob online oder offline. (Ø 3,5/5 Sternen)
5. [TV Deutsch Deluxe](#) (0,79 €) ist ebenso wie TV+ Deutschland eine Fernsehen-App. Sie empfängt sogar einen Kanal mehr, hat aber eine schlechtere Bewertung. (Ø 3/5 Sternen)
6. [BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2](#) (0,79 €) kommt auf Euer iPhone und verfolgt das Ziel, mit Luftschlägen, RPGs und Granaten, Panzern und Helikoptern Krieg zu führen. (Ø 3/5 Sternen)
7. [Madcoaster](#) (0,79 €) bringt jede Menge Achterbahnfeeling. Steuere die Wagons durch die Achterbahnen und achte darauf, dass die Fahrgäste heil bleiben. (Ø 4,5/5 Sternen)
8. [Wo ist mein Wasser?](#) (0,79 €) handelt von einem Alligator, Swampy, der sehr auf die Reinlichkeit achtet. Seine Artgenossen mögen ihn nicht und sabotieren seine Wasserverbindung, die es gilt, wiederherzustellen. (Ø 5/5 Sternen)
9. [F1 2011 GAME](#) (0,79 €) ist eine realistische Formel 1-Simulation. Das Spiel enthält alle 19 Strecken der FIA-FORMEL-1-WELTMEISTERSCHAFT. (Ø 3,5/5 Sternen)
10. [Fruit Ninja](#) (0,79 €) Frucht und Ninja passen einfach nicht zusammen. Daher gilt es, die Früchte mit schnellen und gekonnten Fingerbewegungen zu zerhacken. Bomben erschweren das Spiel und Kombos machen es herausfordernder. Drei verschiedene Modi sorgen für mehr Abwechslung. (Ø 4,5/5 Sternen)



Stand: 24.03.2012 [ad]

EMPFEHLUNGEN APPS

Tofu fliegt durch die Lüfte

In *To-Fu 2* müsst Ihr das Glibberzeug zum Glückskeks bringen, indem Ihr ihn berührt und in eine beliebige Richtung zieht und loslasst. Der wackelnde Freund fliegt dann durch den Raum, bis er an eine Wand kommt und dort hängen bleibt. Steuert ihn so durch die über 100 verschiedenen Levels bis hin zum Glückskeks. Doch Achtung: Spikes, bewegende Plattformen, Teleportwände, Metallplattformen, Fließbänder, Kreissägen, zerbröckelnde Blöcke und mehr erschweren diesen Weg ungemein. Sammelt auf Eurer Reise diese blauen Kügelchen ein, um die volle Punktzahl zu erreichen. Ihr könnt Euren Tofu auch ein anderes Outfit im Dojo verpassen oder Rennen gegen die Zeit veranstalten. Gegen Geld erhaltet Ihr weitere Kostüme und andere Pakete. Die Grafik ist nicht die Beste, man kann aber darüber hinweg sehen.

To-Fu 2 ist ein netter Zeitvertreib und macht jede Menge Spaß. (Ø 3,5/5 Sternen) [ad]

~~Tofu~~ Donut fliegt durch die Lüfte

Wer nun denkt, *Hot Donut* ist das gleiche Spiel wie *To-Fu 2*, hat sich wohl getäuscht. Diese haben gar nichts gemeinsam. Eher gleicht sich das Spiel dem sehr erfolgreichen *Tiny Wings*. Warum ich nun dieses Spiel empfehle und nicht *Tiny Wings*, erfahrt Ihr gleich.

Erst einmal ein grober Überblick, um was es in diesem Spiel geht. Ihr spielt ein Donut, der Superkräfte besitzt. Dieser muss über die Plattformen zum Ziel gelangen. Durch Tippen rollt er sich zu einer Kugel zusammen und macht sich schwer. Mit diesem Prinzip muss man schauen, dass der Donut die Schanzen der Plattformen perfekt trifft und mit einem hohen Bogen weiter fliegt. Reicht der Schwung dann doch einmal nicht, kann man seine begrenzten Superkräfte benutzen und eine Zeitlang gerade oder schräg nach oben fliegen. Meistert die abwechslungsreichen Herausforderungen in bislang 75 verschiedenen Levels, die sich im Wald, am Strand, in der Wüste, in Schneegebieten und in Tempelgebieten abspielen. Durch Upgrades kann man einige Fähigkeiten verbessern.

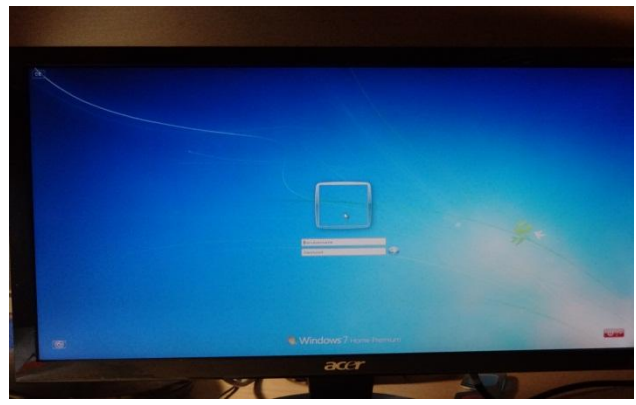
Der große Unterschied zwischen *Hot Donut* und *Tiny Wings* ist, dass *Hot Donut* sich in Levels abspielt und *Tiny Wings* im Endlosmodus. Daher ist *Tiny Wings* weniger abwechslungsreich und der Spielspaß geht verloren.

Man kann sehr viel Zeit mit *Hot Donut* verbringen, ohne, dass der Spielspaß darunter leidet. Für mich ein tolles Spiel. (Ø 4,5/5 Sternen) [ad]



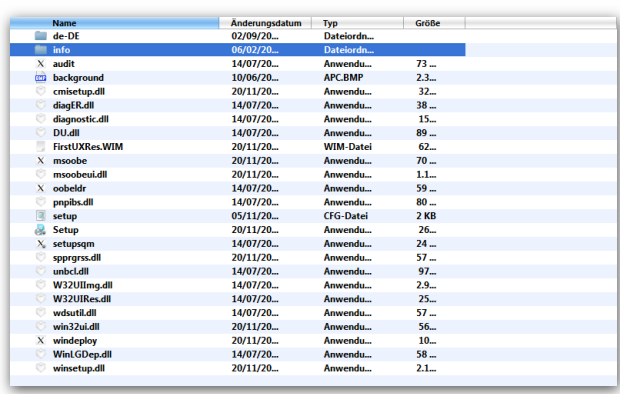
WIE ÄNDERE ICH DEN LOG-IN-SCREEN VON WINDOWS 7?

- Wer kennt ihn nicht? Der *Windows* Log-In Screen. Für alle die, die nicht wissen, was ich mit *Windows* Log-In Screen meine, habe ich hier ein Bild vom Log-In-Screen:



Da dieser Hintergrund relativ langweilig ist, zeige ich Euch, wie Ihr diesen austauschen könnt.

Zuerst müsst ihr in Eurem *Windows*-Explorer C:\Windows\System32 öffnen und dann nach dem Ordner „oobe“ suchen. Ihr öffnet diesen und wechselt in den Ordner „info“.



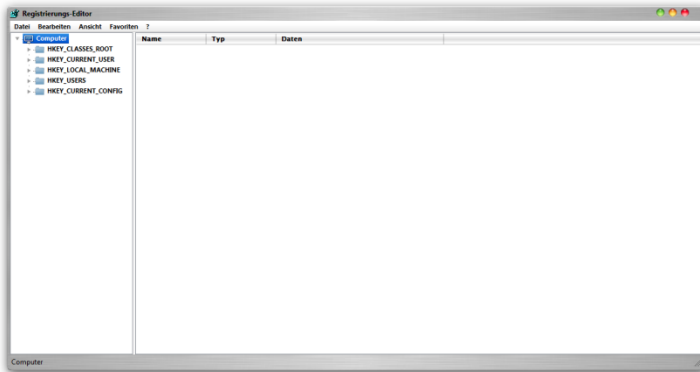
Viele werden sich nun fragen, warum wir nicht die background.bmp Datei austauschen. Dieses ist tatsächlich das Hintergrundbild, aber der Besitzer dieses Bildes ist ThrustedInstaller. Habt Ihr diesen einmal als Besitzer gelöscht, bekommt Ihr ihn nie wieder zurück.

Dann erstellt Ihr einen neuen Ordner namens „backgrounds“. Öffnet diesen und fügt euer gewünschtes Bild ein. WICHTIG: Es darf nicht mehr als 250 KB haben!

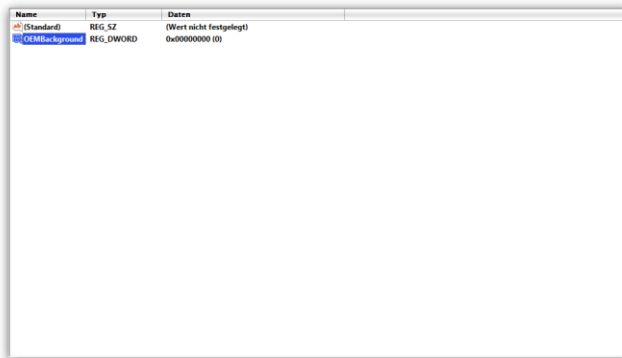
Nun müsst Ihr noch Euer eingefügtes Bild in „backgroundDefault“ unbenennen. Jetzt könnt Ihr das Fenster schließen.

Fortsetzung auf Seite 26 →

Öffnet Euer Startmenü und gebt dort „regedit.exe“ ein, drückt dann einfach auf Enter und jetzt sollte sich der Registrierungs-Editor geöffnet haben.

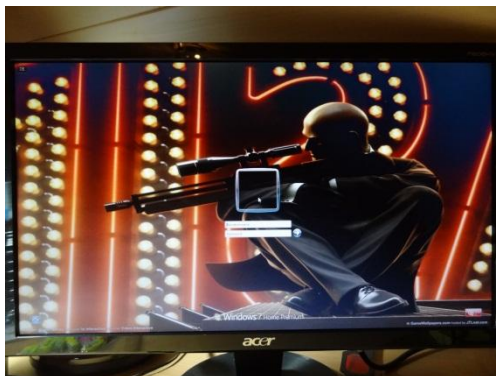


Geht nun in der Menü-Leiste auf „Bearbeiten“ und wählt „Suchen...“ aus. Dort gebt Ihr bei „Suchen nach:“ „OEMBackground“ ein.



Der Standardwert liegt hier bei 0. Diesen müsst Ihr über rechte Maustaste, „Ändern“ auf 1 stellen. Drückt auf OK und schließt das Fenster. Nun habt Ihr Euer Wunschhintergrundbild beim Einloggen.

Bei mir sieht es nun so aus:



Ich hoffe, ich konnte euch hiermit helfen. Was noch gesagt werden muss: Es kann durchaus passieren, dass „regedit.exe“ keinen Eintrag mit „OEMBackground“ findet. In diesem Fall habt Ihr leider Pech gehabt. Bei Fragen oder Problemen wendet Euch bitte an d.kuehnlein@computerbacking.de. [dk]

XPERIA PLAY IM TEST

Die Playstation ist beliebt, das Handy noch beliebter. Warum also nicht die beiden zusammenführen? Genau das hat *Sony Ericsson* mit dem *Xperia Play* gemacht.

Als erstes hat mich interessiert, welche Spiele schon installiert waren. Die Titel können sich sehen lassen, denn dabei waren unter anderem *FIFA 10* und *Die Sims* 3.

Diese Spiele sind extra für dieses Handy modifiziert worden, damit man sie mit dem Steuerpad spielen kann. Neben diesen Spielen sind natürlich auch alle aus dem *Android Market* zum Download verfügbar. Von diesen sind jedoch nicht alle kompatibel.

Der verbaute Prozessor wird auch mit anspruchsvolleren Spielen ohne Probleme fertig und alles läuft flüssig. Die Rückseitenkamera hat 5.1 Megapixel und ist somit auch für bessere Fotos geeignet. Die Vorderkamera ist nicht ganz so gut. Außerdem kann man nicht zoomen, es gibt nur den Autofokus. Der Bildschirm hat vier Zoll und ist ein Touchscreen. Als Navigationshilfe hat man außerdem noch weitere vier Tasten:

- Eine Taste, um einen Schritt zurück zu machen,
- eine Homepage-Taste, um zum Startbildschirm zurückzukehren,
- eine Optionstaste, mit der man die Optionen und Einstellungen der jeweiligen Anwendung, in der man sich gerade befindet, aufruft
- und zu guter Letzt die Suchtaste, mit der man zur Google-Suche kommt.

Alles in allem kann ich nur sagen, dass *Sony Ericsson* ein guter Ableger der *Xperia*-Reihe gelungen ist. Bis jetzt habe ich eigentlich nur drei Mängel bzw. Schwachpunkte gefunden. Zum einem löst sich der *Xperia*-Schriftzug auf der Rückseite langsam auf. Dabei habe ich das Handy erst seit drei Monaten. Die Touchscreen-Tastatur ist etwas unpräzise und ich treffe besonders oft das B statt die Leertaste. Die dritte und wohl gravierendste Schwachstelle ist die Verbindung zwischen den beiden Teilen des Handys. Sie sind nur an zwei Punkten verbunden und schon, seitdem ich es aus der Packung genommen habe, wackelt es.

Fazit: Dieses Handy ist für jeden Gamer zu empfehlen, der auch unterwegs nicht auf seine *PSP* bzw. sein Handy verzichten möchte, ohne mehrere Geräte mitschleppen zu müssen. [nm]

Informationen

- Gewicht: 175 Gramm
- Größe: 119 x 62 x 16 mm
- Akkulaufzeit:
 - Standby: ca. 425 Std.
 - Spielzeit: knapp 6 Std.
 - Musik: knapp 31 Std.
 - Gesprächszeit: ca. 8 Std.
- Erhältlich in weiß und Schwarz
- Touchdisplay mit 4 Zoll (10,2 cm), 854 x 480 Pixel, 16 Mio. Farben, kratzfest
- Betriebssystem: 2.3 Gingerbread
- 1 GHz Scorpion ARMv7-Prozessor
- Rückseitenkamera mit 5,1 Megapixel, Autofokus, Blitzlicht



KOMMENDE SPIELEHITS 2012 – TEIL 2

Im letzten Magazin haben wir schon den ersten Teil der kommenden Spielehits 2012 vorgestellt. Nun kommt unser Finale mit zwei weiteren Spielekrachern:

The Last Guardian: Wer Team *Ico* kennt, kennt auch bestimmt die Spiele *Shadow Of The Colossus* und *Ico*. Und wer diese Titel kennt, weiß sicher, was die Hauptpunkte in *The Last Guardian* sein werden: Charakter und Atmosphäre. Ein kleiner Junge muss aus einem von Geistern bewohnten Tempel fliehen und stößt dabei auf ein vogel-hundeartiges Wesen, das ihm dabei hilft, zu entkommen. Es entwickelt sich langsam eine Freundschaft zwischen den beiden. Manchmal aber muss der Junge dem Tier öfters einen Befehl erteilen, damit es ihn auch ausführt. Dies macht das große Tier realistischer. Die Grafik, die wir bis jetzt zu Gesicht bekamen, kann man nur als unglaublich beschreiben. Wir bleiben gespannt und hoffen, dass *The Last Guardian* von der Atmosphäre her mit *Shadow Of The Colossus* und *Ico* mithalten kann. *The Last Guardian* kommt im Laufe dieses Jahres auf den Markt.

GTA 5: Die größte Bombe zuletzt abwerfen lautet unser Motto und aus diesem Grund bekommt *GTA 5* den finalen Platz. Ich bin mir ziemlich sicher, dass fast jeder Gamer auf diesem Planeten den Trailer schon so oft gesehen, an wichtigen Stellen angehalten, analysiert und sich dann wieder angesehen hat. Sehr viel ist noch nicht klar. Was wir schon mal sagen können ist aber: Die Grafik sieht fantastisch aus und die Stadt, in der wir dieses Mal rumlungern können, ist aus dem Vorgänger *GTA San Andreas* schon vielen geläufig. Die Rede ist von Los Santos (Anlehnung an Los Angeles). Wobei schon über die ganze Region (Los Santos, San Fierro, Las Venturas) geredet wurde, handelt es sich hierbei bislang nur um ein Gerücht. Ich könnte Euch hier selbstverständlich noch einen LKW voll von angeblichen Tatsachen aufstapeln, aber solange *Rockstar Games* nichts offiziell bestätigt, sollten wir uns zurücklehnen und Tee schlürfen. *GTA 5* kommt, wenn man *Rockstar Games* Glauben schenken darf, noch dieses Jahr auf unsere *PS3*, *Xbox 360* und auf den *PC*. [sn]

SUPPORTTE IM TEST

Es war leider nicht möglich, die Auswertung vom Supporttest bis zum Veröffentlichungstermin fertigzustellen, da sich einige Supportte viel Zeit lassen. Darum gibt es hier nur einen Einblick und den jetzigen Stand.

Was mich selbst gewundert hat, ist, dass einige große Internetdienste keinen Support besitzen. Bei *Facebook* kann man das noch verstehen, aber *YouTube*? *ICQ*? Da ist man komplett auf sich und das Forum gestellt. Auch E-Mail-Anbieter wie *Yahoo* sind nur schwer per Mail zu erreichen und hat man dann eine Adresse gefunden und schreibt sein Anliegen hin, so kommt lediglich eine Mail wie „Wir sind für diesen Bereich nicht zuständig, bitte wenden sie sich an die passende Adresse. Diese finden sie auf unserer Hilfeseite.“ Und was ist auf der Hilfeseite zu finden? Richtig! Keine E-Mail-Adresse.

Was die einen aber falsch bzw. nicht machen, machen andere dafür umso besser. Als Beispiel: *MAGIX* bietet ein Formular an, mit dem man direkt mit den richtigen Fachpersonen für das entsprechende Programm in Kontakt tritt. Zwar ist dies nach meinem Wissen nur mit einem *MAGIX*-Account möglich, aber man kommt sicherlich auch ohne einen Account zu einem kompetenten Support.

Apple hatte auch einmal die gleiche Art von Formular, hat dieses aber mittlerweile umgestaltet und vereinfacht. Es gibt noch ein paar Probleme, wenn man mit Spezialisten für *iTunes* reden möchte, dafür aber leitet man dort gerne die E-Mail weiter, wenn man den falschen Bereich angesprochen hat.

Adobe macht es sich da etwas einfacher. Für den „richtigen“ Support, also mit E-Mail, benötigt man einen Account. Aber selbst mit einem solchen Account bekommt man keine E-Mail ins Postfach wie irgendwo anders, die Antwort bekommt man dann in seinen Account gesendet und das war's dann. Man bekommt, drei Tage bevor die Anfrage abgeschlossen wird, eine Erinnerungsmail, dass man entweder auf die Nachricht im Account antworten soll, wenn es noch Probleme gibt oder wenn man nach diesen drei Tagen nicht antwortet, wird der Fall „eingestellt“. Mir ist es leider nicht gelungen, auf irgendeine Art zu antworten.

Im nächsten Magazin, das am 27.05.2012 erscheint, werde ich Euch weitere Supportte vorstellen! [dk]

ACHT SAGENHAFTHE SPIELE UND FILME ZU GEWINNEN!

Gemeinsam mit *Buschbaum Media* sowie *Astragon*, *rondomedia* und *rokapublish* verlosen wir in dieser Ausgabe ganze acht sagenhafte Spiele und Filme! Zu gewinnen gibt es folgende Spiele: 2x **Sacraboar**, 2x **Police 2** und 2x **Bus-Simulator 2012**. Hinzu kommt 2x der Film **Ironclad**. Diese Prachtstücke haben einen Gesamtwert von **119,92 €!** Beantworte einfach die folgende Gewinnspielfrage und folge den weiteren Anweisungen unten:



Gewinnspielfrage: **Wie oft wurde die bisher erfolgreichste Simulation *Landwirtschafts-Simulator 2011* verkauft?** (Tipp: Die Werbeanzeige auf Seite 2 in diesem Magazin kann zur Beantwortung der Frage hilfreich sein)



- 1,3 Millionen Male
- 1 Millionen Male
- 0,7 Millionen Male

Wenn Du die Lösung weißt, dann schicke eine E-Mail mit dem Betreff Unglaubliches Gewinnspiel, dem Inhalt mit der Gewinnspiellösung (a, b oder c), den Namen eines der o. g. Produkte, das Du gerne gewinnen möchtest und deiner Anschrift* an gewinnspiel@computerbacking.de. Die Anschrift sowie deine E-Mail-Adresse wird nicht an Dritte weitergegeben oder für Werbezwecke verwendet. Die Teilnahme ist kostenlos und unverbindlich.



*Deine Anschrift benötigen wir zur Zusendung des Gewinns.

Einsendeschluss ist Sonntag, der 29. April 2012 (einschließlich). Die Gewinner werden per Zufallsprinzip ausgelost und in der nächsten Ausgabe des Magazins am 27. Mai bekannt gegeben und per E-Mail benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die geltenden Teilnahmebedingungen können hier eingesehen werden: [Gewinnspielbedingungen](#)

Die Reviews für die Preise findet Ihr in kürze auf [CB](#) !



Gewinner des Gameloft Gewinnspiels: Andreas Dast, Pavel Tcherepakhin, Marvin Moldovan, Tobias Anritter und Patrik Krost

Auch in der nächsten Ausgabe unseres Magazins möchten wir Euch wieder einiges bieten. So könnt Ihr Euch auf folgende Themen freuen:

- **Hitman Contract im Test**
- **Wie kann man das Windows 7-Design ändern?**
- **LG 60 Zoll TV im Test**
- **Supporttest**

Und vieles mehr!

Die nächste Ausgabe erscheint am 27. Mai 2012!

WWW.COMPUTERBACKING.DE
Games, News, Ratgeber und mehr!

COMPUTER BACKING



Titel	Veröffentlichungsdatum	Autor	Zugriffe
Software: MAGIX Music Master MX Test	11. November 2011	Geschrieben von Dennis Kühnlein	180
Software: Ashampoo Snap 4 Test	09. Oktober 2011	Geschrieben von Niklas Massafrà	90
Software: Firefox 7 am 27. September	23. September 2011	Geschrieben von Benjamin Teichgräber	92
Software: Audioprogramm 5.2 Anzeigebildschirm - neue MAGIX Music Master MX Produktion Suite	22. September 2011	Geschrieben von Alex Debera	132
Software: MAGIX Video Deluxe HD Premium Test	17. September 2011	Geschrieben von Benjamin Teichgräber	459
Software: Ashampoo HDD Control 2 Test	01. September 2011	Geschrieben von Dennis Kühnlein	199
Software: Neue MAGIX Video Deluxe MX mit demoralisierendem Eisberg	25. August 2011	Geschrieben von Benjamin Teichgräber	334
Software: Ashampoo Grafik-Photo, v. 1.0.1	09. August 2011	Geschrieben von Alex Debera	167
Software: Ashampoo ClipFinder HD FREE, v. 2.20	28. Juli 2011	Geschrieben von Alex Debera	144
Software: MAGIX Burning Studio 10, v. 10.0.14	27. Juli 2011	Geschrieben von Alex Debera	158
Software: MAGIX Foto & Grafik Designer 7 Test	23. Juli 2011	Geschrieben von Dennis Kühnlein	303
Software: MAGIX Foto & Grafik Designer 7 - Veranstaltung	03. Juli 2011	Geschrieben von Alex Debera	299
Software: Neue Version 8.3 zum Ashampoo Photo Commander 9 erschienen	02. Juli 2011	Geschrieben von Alex Debera	164
Software: Ashampoo ClipFinder HD FREE, v. 2.19	23. Juni 2011	Geschrieben von Alex Debera	142
Software: Firefox 8 bereits auf Mozilla Seiten verfügbar!	21. Juni 2011	Geschrieben von Alex Debera	97
Software: Ashampoo Internetradio 4 Test	20. Juni 2011	Geschrieben von Benjamin Teichgräber	201
Software: Ashampoo Internetradio, v. 1.0.0	11. Juni 2011	Geschrieben von Dennis Kühnlein	337
Software: Trio und adobe bringen gemeinsam das innovative "Photoprogramm" iPhoto an iPhoto10 auf den Markt	08. Juni 2011	Geschrieben von Alex Debera	222
Software: Snap!Bau Carver Checker, v. 1.0.0	08. Juni 2011	Geschrieben von Alex Debera	122
Software: Neue Video Easy 3 HD Test	01. Juni 2011	Geschrieben von Alex Debera	258
Software: MAGIX Video Deluxe 17 Premium HD Sonderedition	29. Mai 2011	Geschrieben von Benjamin Teichgräber	583
Software: Ashampoo Mail EX, v. 1.0.0	28. Mai 2011	Geschrieben von Dennis Kühnlein	748
Software: Neue Rock, Hip-Hop- und Techno-Edition des MAGIX Music Master	26. Mai 2011	Geschrieben von Alex Debera	180
	26. Mai 2011	Geschrieben von Alex Debera	282

Ein Simulator ohne Straßen, Schilder oder Regeln. Gibt es das überhaupt? Der Geländewagen Simulator 2012 macht's möglich. Was sich wie ein langweiliger Simulator anhört, entpuppt sich jedoch als adrenerge und herausfordernde Offroad-Simulation.

Im ausführlichen Tutorial lernen wir die verschiedenen Untergründe kennen und erfahren, wie man sie bewältigt. Die unebensten Untergründe ist es beispielsweise besser den Allradantrieb zu benutzen und die Differenzialen aktiviert zu lassen. Im Schlamm sollten wir den Luftdruck der Reifen senken, um mehr Bodenschluss zu haben. Auch können wir den Gang runter- oder hochschalten und bei steilen Hängen eine Seilwinde benutzen. In scharfen Kurven ist die Handbremse wichtig, um schnell wieder zu kontrollieren. Nun können wir das Erlebnis direkt anwenden und drehen noch viele Runden.

Danach beginnt unser erstes Rennen in Thailand, die wir allein durch scharfe Kurven auf rutschigen Straßen, Wasserhindernissen und trockenem Sandgebiete auszeichnen sind. Hier können wir unser Können unter Beweis stellen. In diesem Land gibt es vier und trockenere Sandgebiete auszeichnen sind. Hier können wir unser Können unter Beweis stellen. In diesem Land gibt es vier Wettbewerber zu meistern, die wiederum aus drei Supertraktoren bestehen. Bevor es losgeht, können wir uns noch ein Fahrzeug aus vorgelegten Klassen auswählen und dieses in Drehmoment, Beschleunigung, Handling und Offroad fahren. Jedes der verschiedenen Fahrzeugtypen hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Für jedes Rennen sollte man natürlich die zum Untergrund passenden Autos auswählen. Nun geht es endlich los: In einem sehr kurzen Rennen müssen wir uns die Strecke und die somit gegebenen Gefahrenstellen anschauen. Im Rennen wird uns zum Glück vor jedem Hindernis noch einmal klar gemacht, was wir beachten müssen, um es überwinden zu können. Zu Beginn werden wir mit schamponigen und saubigen Untergründen konfrontiert, bei denen wir erst einmal einen Gang runter- schalten und gegebenenfalls den Druck aus den Reifen lassen sollen. In diese Jahre Rennen wird der Zwischenpunktstand angezeigt.

Ihr wollt mehr über unser Magazin erfahren?

besucht uns auf www.computerbacking.de oder unter <http://www.facebook.com/ComputerBacking>

IHRE ANZEIGE IN 720° - DAS MAGAZIN

720° - DAS MAGAZIN ist ein Magazin für Gaming- und Computerfreunde, aber auch für Leser, die ein Magazin mit interessanten Inhalten suchen, das kostenlos und online sowie auf Smartphones, Tablet-PCs und Netbooks gelesen werden kann. So möchten wir eine größere Zielgruppe anstreben.

Nutzen Sie die Chance, Ihre Produkte unserer Leserschaft jeden Alters vorzustellen. Präsentieren Sie Ihr Unternehmen online sowie offline mit ComputerBacking.de.

MEHR INFOS FINDEN SIE AUF: www.computerbacking.de

IMPRESSUM

720° - DAS MAGAZIN ist ein unabhängiges und kostenloses Multimedia- und Gaming-Magazin.

ComputerBacking.de
Benjamin Teichgräber
Am Sonnenhang 75
84137 Vilsbiburg
E-Mail: b.teichgraeber@computerbacking.de

Herausgeber und Chefredakteur:
Benjamin Teichgräber

Projektleiter und stellv. Chefredakteur:

Alex Debera

- Mitarbeiter dieser Ausgabe:
- [Benjamin Teichgräber](#)
- [Alex Debera](#)
- [Dennis Kühnlein](#)
- [Niklas Massafrà](#)
- [Samrand Naveh](#)
- [Tobias Apfelbaum](#)

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Alex Debera
E-Mail: a.debera@computerbacking.de
Betreff: 720° Anzeige

Layout:
Benjamin Teichgräber

Umsetzung PageFlip:
Markus Lappat

Vertrieb:
Onlinevertrieb
Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung oder Nachbildung nur mit Genehmigung des Herausgebers. Für unverlangt eingesandtes Bild- oder Textmaterial wird keine Gewähr übernommen. Bei Gewinnspielen ist der Rechtsweg ausgeschlossen.