**VORSCHAU:** Crysis 2, Deus Ex 3, Portal 2, FIFA 11, Homefront, Driver: San Francisco, Dungeon Siege 3

**TEST:** Sniper: Ghost Warrior, Arma 2: Arrowhead, Singularity

**STUDIOBESUCH:** WoW: Cataclysm

# PC ACTION

www.pcaction.de

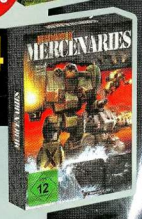
## 2 VOLLVERSIONEN AUF DER HEFT-DVD




### PARAWORLD

Fantasy-Strategie mit coolem Missionsdesign und motivierender Solokampagne

PCA 10/06 **84%**




### MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

Ein echter Action-Klassiker mit riesigen Kampfmaschinen und packenden Missionen

### + GRATIS-ROLLENSPIEL

**LAST CHAOS**
Klassisches Fantasy-MMORPG ohne monatliche Grundgebühren

### + VIDEOS & TRAILER

E3-Traileranalyse mit den 15 besten Spielen der Messe • Transformers
World of Warcraft: Cataclysm
Arma 2: Arrowhead • Singularity

### + MODS & MAPS

Paraworld • Freelancer • Starcraft
The Witcher • Portal • Left 4 Dead
Civilization 4 • SW: Empire at War



SO SCHÖN KANN KRIEG DER STERNE SEIN

## STAR WARS THE FORCE UNLEASHED 2

**Exklusive Hintergrundinfos und grandiose Bilder zur Action-Überraschung des Jahres!**

DIE BURNOUT-MACHER GEBEN GAS!

## NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

**Auf 12 Seiten: Anspielbericht, Vorschau zu Need for Speed World und großes Special zur Hit-Serie!**

AUF ÜBER 40 RANDVOLLEN SEITEN

## E3-HIGHLIGHTS

**Die besten Spiele, die heißesten Babes**

USK ab 16 freigegeben

4 195002 705506 08

08/2010
€ 5,50

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

Über 3,5 Millionen Spieler – Jetzt anmelden und mitspielen!

www.RunesofMagic.com

FREE TO PLAY MMORPG



Tiefgehende Story - 2700 Quests



Duales-Klassensystem



Taktische Bosskämpfe

Runes of Magic

CHAPTER III

The Elder Kingdoms




Auch als Box im Handel erhältlich

Kostenloser Download - Keine monatlichen Gebühren

RUNEWAKER ENTERTAINMENT

frogster ONLINE GAMING

frogster INTERACTIVE PICTURES

(c) "Radiant Arcana" is the copyright and trademark of Runewaker Entertainment Corp.. All rights reserved. (c) "Runes of Magic" published by Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.

# Ein wahrhaft epischer Monat!

Der Juni liegt hinter uns und aus Sicht der PC ACTION-Redaktion war mehr los als in den vorangegangenen Monaten zusammen. Wir (selbst die Fußballmuffel Krauß und Frank) haben uns tierisch über den WM-Auftritt des deutschen Teams und besonders über den **geschichtsträchtigen Sieg gegen England** gefreut. Wir gehen davon aus, dass die Nationalmannschaft auch in den übrigen Spielen noch ordentliche Leistungen abgeliefert hat (diese Ausgabe ging kurz vor dem Argentinien-Spiel in Druck). Nette Randnotiz: Das erste Gruppenspiel Deutschlands erlebten die E3-Fahrer Krauß, Horn, Stange und Fischer im Rahmen des Microsoft Fußballbrunches zusammen mit Sylvie van der Vaart in der Happy Ending Bar am Sunset Boulevard in Los Angeles. Für Deutschland gab es ein 4:0-Happy-End. Welcher Redakteur bei Sylvie gepunktet hat, verraten wir nicht!

Pünktlich zur WM-Endphase hielt auch der Sommer Einzug – mit konstanten Temperaturen über 30 Grad, was die Redaktionsräume ab Mittag zur Sauna werden ließ. Dabei bekam der Begriff **„unerträgliche Hitze"** eine ganz neue Bedeutung, als lichtscheues Gesindel wie Kollege Brehme plötzlich monströse, alabasterfarbene Schenkel zur Schau stellte. Gerüchten zufolge sind seither 93 % unserer weiblichen Mitarbeiter unfruchtbar.



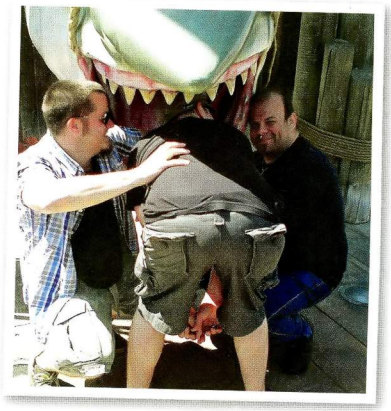



Vom 15. bis 17. Juni fand die **Spielemesse E3** statt. Wie im vergangenen Jahr in Los Angeles, wieder im Convention Center. Wir möchten uns an dieser Stelle bei unserer Redaktionsassistentin Kristina bedanken, die in weiser Voraussicht ein Hotel gebucht hat, das nur einen Pflastersteinwurf weit entfernt war. Dummerweise liegt neben dem Convention Center das Staples Center (was haben die Amis nur mit diesen Centern?). Das ist die Heimarena der Los Angeles Lakers, die am letzten Messetag NBA-Sieger wurden. Grund genug für ein paar Lakers-Fans, marodierend durch Downtown zu ziehen, die Sache mit dem Pflastersteinwurf auszutesten und vor unserem Hotel ein paar Autos anzuzünden. Nochmals danke, Kristina!

Auf der Messe ging es dagegen fast schon zivilisiert zu. Wir haben uns für Sie durchgeschlagen und genug Material an Land gezogen, um die DVD mit Videos und über **40 Heftseiten mit Babes, Bildern und E3-Impressionen** zu füllen. Hier sei noch zu erwähnen, dass Redaktionsküken Schuster mehr Glück als Verstand hatte und über eine offizielle Facebook-Ausschreibung von Microsoft eine Reise zur Messe für zwei Personen gewann. Seine Mutti hat sich sehr über den gemeinsamen Kurzurlaub gefreut! Redaktionsmoppel Fischer hingegen musste auf Familienunterstützung verzichten, durfte aber etwas mehr Zeit in Los Angeles verbringen. Kurz vor der E3 besuchte er Blizzard, um vor allen anderen **WoW**-Süchtlingen die ersten **Cataclysm**-Epics zu looten. Mehr Nerd-Talk ab Seite 70!

„40 Seiten E3 und dazu noch **WoW**? Na toll! Sagt mir lieber, was ich im Juli zocken soll!", denken Sie sich jetzt bestimmt. Keine Angst, auch im Test-Teil haben wir in diesem Monat genug Futter für Action- und Shooter-Fans. **Singularity** (ab Seite 78) ist überraschend gut geworden und auch **Sniper: Ghost Warrior** (Seite 82) kann sich sehen lassen. Was uns an **Arma 2: Arrowhead** nicht gefiel, lesen Sie ab Seite 86. Aber auch wenn keiner dieser Titel Ihren Geschmack trifft, lassen wir Sie nicht im Regen stehen. Installieren Sie doch einfach eine unserer tollen Vollversionen. Strategen erfreuen sich an **Paraworld**, das wir damals in der PC ACTION 10/2006 mit 84 % geadelt haben, während Ballerwütige in **Mechwarrior 4: Mercenaries** Riesenroboter schrotten.

Wir wünschen viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres
Lieblings-PC-Spielemagazins!



# INHALT
# Ausgabe 08/10








**WOLFGANG MEINT:**
Endlich mal ein Star-Wars-Spiel, das nicht nur gut aussieht, sondern auch echtes Macht-Gefühl vermittelt!

**Vorschau | Star Wars: The Force Unleashed 2**

## Heftinhalt 08/10

▶ Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.


### Start

| | |
|---|---|
| Editorial | 3 |
| Redaktionsvorstellung | 6 |

### Vorschau

| | |
|---|---|
| E3: Crysis 2 | 44 |
| E3: Microsofts Messeauftritt | 28 |
| E3: Nintendos Messeauftritt | 30 |
| E3: Sonys Messeauftritt | 32 |
| ▶ E3: E3-Highlights | 20 |
| E3: Deus Ex 3: Human Revolution | 48 |
| E3: Die Messe-Babes | 18 |
| E3: Driver: San Francisco | 54 |
| E3: Dungeon Siege 3 | 55 |
| E3: FIFA 11 | 56 |
| E3: Homefront | 46 |
| E3: Messe-Enttäuschungen | 25 |
| E3: Messe-Geheimtipps | 24 |
| E3: Messe-Rundgang und Top-Spiele | 14 |
| E3: Missing in PC ACTION | 26 |
| E3: Need for Speed World | 62 |
| ▶ E3: Need for Speed: Hot Pursuit | 58 |
| E3: Portal 2 | 52 |
| ▶ E3: Star Wars: The Force Unleashed 2 | 36 |
| Need for Speed-Historie | 64 |
| World of Warcraft: Cataclysm | 70 |
| Most Wanted | 12 |

**Magazin |**

| | |
|---|---|
| APB: All Points Bulletin | 10 |
| FIFA Online | 11 |
| Fussball Manager 11 | 10 |
| Mafia 2 | 9 |
| Runes of Magic: Chapter III | 11 |

### Test

| | |
|---|---|
| Arma 2: Operation Arrowhead | 86 |
| Blur – Mehrspieler-Nachtest | 92 |
| Disciples 3: Renaissance | 88 |
| Grotesque Tactics Premium Edition | 89 |
| Kalender und Releaseliste | 96 |
| Meinungsmache | 77 |
| Prince of Persia: Die vergessene Zeit | 90 |
| Singularity | 78 |
| Sniper: Ghost Warrior | 82 |
| So testen wir | 76 |
| Top-Entwickler | 100 |
| Top-Spiele | 98 |
| Transformers: Kampf um Cybertron | 94 |

### Extra

**Mods & Maps |**

| | |
|---|---|
| Civilization 4: Beyond the Sword | 125 |
| Company of Heroes: Opposig Fronts | 119 |
| Dragon Age: Origins | 121 |
| Freelancer | 122 |
| Left 4 Dead | 118 |
| Paraworld | 120 |
| Portal | 121 |
| Star Wars: Empire at War – Forces of Corr. | 123 |
| Starcraft | 124 |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | 116 |
| The Witcher | 120 |

### Meinungen

| | |
|---|---|
| Entwickler-Challenge | 102 |
| PCA spricht mit Dmitry Glukhovsky | 104 |
| Leserbriefe | 106 |
| Jahresrückblick 2006 | 110 |

### Abspann

| | |
|---|---|
| Client auf DVD: Last Chaos | 128 |
| Heftvorschau | 130 |
| Impressum/DVD-Inhalt | 129 |
| Vollversion auf DVD: Paraworld | 126 |
| Vollversion auf DVD: Mechwarrior 4: Mercs | 127 |




44

**JÜRGEN MEINT:**
**Crysis 2** sieht unverschämt gut aus und könnte durch die Unterstützung von stereoskopischem 3D neue Maßstäbe setzen.

## Vorschau | Crysis 2



58

**ALEXANDER MEINT:**
Endlich wieder vernünftige Verfolgungsjagden mit der Polizei! Dieses NfS-Teil könnte das Rennspiel des Jahres werden.

## Vorschau | Need For Speed: Hot Pursuit



78

**CHRISTOPH MEINT:**
Gut geklaut ist halb gewonnen. **Singularity** bietet zwar keine gravierenden Neuerungen, macht aber dennoch Laune.

## Test | Singularity

## AUF DVD – HIGHLIGHTS



Vollversion: **Paraworld** | Spiele-Client: **Last Chaos** | Videos: **Arma 2: Arrowhead** | **E3-Traileranalyse** | **Transformers: Kampf um Cybertron** | **World of Warcraft: Cataclysm**

Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 129.

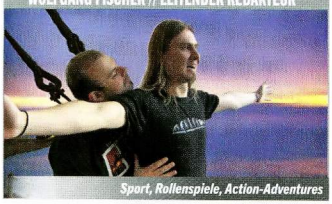
## SPIELE IM HEFT


| | |
|---|---|
| **APB: AllPoints Bullentin**, Magazin | 10 |
| **Arcania: Gothic 4**, Vorschau | 25 |
| **Arma 2: Operation Arrowhead**, Test | 86 |
| **Assassin's Creed: Brotherhood**, Vorschau | 25 |
| **Blur**, Test | 92 |
| **Brink**, Vorschau | 25 |
| **Bulletstorm**, Vorschau | 21 |
| **Call of Duty: Black Ops**, Vorschau | 20 |
| **Civilization 4: Beyond the Sword**, Mods & Maps | 125 |
| **Civilization 5**, Vorschau | 23 |
| **Company of Heroes: Opp. Fronts**, Mods & Maps | 119 |
| **Crysis 2**, Vorschau | 44 |
| **Dead Rising 2**, Vorschau | 21 |
| **Dead Space 2**, Vorschau | 21 |
| **Deus Ex: Human Revolution**, Vorschau | 48 |
| **Disciples 3: Renaissance**, Test | 88 |
| **Dragon Age: Origins**, Mods & Maps | 121 |
| **Driver: San Francisco**, Vorschau | 54 |
| **Dungeon Siege 3**, Vorschau | 55 |
| **End of Nations**, Vorschau | 23 |
| **Fable 3**, Vorschau | 20 |
| **Fallout: New Vegas**, Vorschau | 21 |
| **FEAR 3**, Vorschau | 21 |
| **FIFA 11**, Vorschau | 56 |
| **FIFA Online**, Magazin | 11 |
| **Final Fantasy 14 Online**, Vorschau | 23 |
| **Freelancer**, Mods & Maps | 122, 125 |
| **Fussball Manager 11**, Magazin | 10 |
| **Grotesque Tactics Premium Edition**, Test | 89 |
| **Homefront**, Vorschau | 46 |
| **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**, Vorschau | 22 |
| **Left 4 Dead**, Mods & Maps | 118 |
| **Mafia 2**, Magazin, Vorschau | 9, 22 |
| **Medal of Honor**, Vorschau | 23 |
| **Metal Gear Solid: Rising**, Vorschau | 21 |
| **Need for Speed World**, Vorschau | 62 |
| **Need for Speed: Hot Pursuit 2**, Vorschau | 58 |
| **Paraworld**, Mods & Maps | 36 |
| **Pirates of the Caribbean**, Vorschau | 23 |
| **Portal**, Mods & Maps | 121 |
| **Portal 2**, Vorschau | 52 |
| **Prince of Persia: Die vergessene Zeit**, Test | 90 |
| **Pro Evolution Soccer 2011**, Vorschau | 21 |
| **Rage**, Vorschau | 20 |
| **Red Faction: Armageddon**, Vorschau | 23 |
| **Rift: Planes of Telara**, Vorschau | 24 |
| **Runes of Magic: Chapter III**, Magazin | 11 |
| **Shogun 2: Total War**, Vorschau | 22 |
| **Singularity**, Test | 78 |
| **Sniper: Ghost Warrior**, Test | 82 |
| **Spec Ops: The Line**, Vorschau | 24 |
| **Star Wars: Empire at War – Forces of Corr.**, Mods & Maps | 56 |
| **Star Wars: The Force Unleashed 2**, Vorschau | 36 |
| **Star Wars: The Old Republic**, Vorschau | 22 |
| **Starcraft**, Mods & Maps | 124 |
| **Test Drive Unlimited 2**, Vorschau | 21 |
| **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, Mods & Maps | 116 |
| **The First Templar**, Vorschau | 50 |
| **The Witcher**, Mods & Maps | 120 |
| **Transformers: Kampf um Cybertron**, Test | 94 |
| **Tron: Evolution**, Vorschau | 25 |
| **Two Worlds 2**, Vorschau | 21 |
| **Warhammer 40k: Dark Millennium**, Vorschau | 24 |
| **World of Warcraft: Cataclysm**, Vorschau | 70 |
| **XCOM**, Vorschau | 24 |

# 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:**
... mit dem Gedanken, dem Kollegen Frank einen Südafrika-Urlaub zu spendieren, damit er seine Vuvuzela-Phobie an Ort und Stelle kurieren kann.

**HÖRT:**
... Stimmen!

**SIEHT:**
... gar nicht ein, dass die E3 schon wieder vorbei sein soll. War wie immer eine großartige Veranstaltung!

## ALEXANDER FRANK // REDAKTEUR



*Renn- und Rollenspiele, Action*

**WÜRDE AM LIEBSTEN:**
... jedem, der diese Vuvuzelas benutzt, das Ding rektal einführen. Und zwar mit dem breiten Ende zuerst.

**WÜRDE AM LIEBSTEN AUCH:**
... jedem grölenden WM-Fan einen Ball einführen. Einen Medizinball. Oder den Wiener Opernball.

**WÜRDE AM ALLERLIEBSTEN:**
... die Fußballspieler mit Maschinengewehren ausrüsten, damit dieser Sport endlich spannender wird!

## JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



*Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng*

**SPIELT:**
... momentan viel zu wenig, E3, Sonnenschein und der Nachwuchs kosten einfach zu viel Zeit.

**HÖRT:**
... abwechselnd Amazing Horse und www.zombo.com und fragt sich, ob sich das irgendwann negativ auf ihn auswirkt.

**SIEHT:**
... zweifelnd auf Herrn Schmitt hinab, der **Chuck** Adam Baldwins wegen gut findet, wo doch Yvonne Strahovski mitspielt.

## MARC BREHME // REDAKTEUR



*Adventures, Rollenspiele, Mods*

**NIMMT:**
... Rücksicht auf fußballverachtende Kollegen und schweigt an dieser Stelle über die WM. Die Vuvuzelas sind laut genug.

**ERLEBTE:**
... unglaublichen Pfusch in seiner Autowerkstatt, als diese nach einer Durchsicht vergaß, die Räder festzuschrauben.

**HAT:**
... einen neuen Gott: die **Monkey Island 2 Special Edition**.

## CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



*Abenteuer- & Rollenspiele*

**BEJUBELT FRENETISCH:**
... die Vernichtung Englands durch das deutsche Team – one for the ages!!! Hoffentlich geht's noch weiter.

**KÖNNTE SICH FAST DRAN GEWÖHNEN:**
... an die Flaggen, Autokorsos und gute Laune überall.

**ERLEBTE DANKENSWERTERWEISE:**
... Los Angeles und die E3 live. Hammergeil! Seitdem spielt er mit dem Gedanken auszuwandern.

## CHRISTIAN GÜRNTH // ONLINE-REDAKTEUR



*Sex und Gewalt – gerne auch gleichzeitig*

**VERMISST:**
... seinen Lieblingssklaven SebSrb (links auf dem Foto) bereits jetzt, da er die Redaktion Ende Juli verlässt, um seiner wahren Berufung nachzugehen: Fluffboy in San Fernando Valley.

**FREUT SICH AUF:**
... die kommende Gamescom und die Coverage auf seinen Lieblingsseiten pcaction.de, pcgames.de und videogameszone.de.

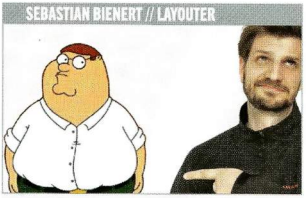
## DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



**SPIELT:**
... **Super Mario Galaxy 2**. Hat dazu seine Wii zum ersten Mal seit zwei Jahren wieder angemacht. Sie kann immer noch kein HD. Schade.

**SIEHT:**
... aktuell die Serien-Perlen **Firefly** und **Chuck**. Ganz großes Kino! Muss an Adam Baldwin liegen, der hat in beiden Serien faktisch die gleiche Rolle.

## SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



**SPIELT:**
... ab und an **Assassin's Creed 2** ... und freut sich schon tierisch auf **Medal of Honor**.

**SIEHT:**
... mal wieder durch seine **Family Guy**-DVDs. Sein absolutes Highlight sind die **Star Wars**-Parodien **Family Guy: Blue Harvest** und **Family Guy: Irgendwo, irgendwie, irgendwann auf der dunklen Seite.**

## ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



**FINDET:**
... den endlich eingetroffenen Sommer suuuuperspitze!

**FREUT SICH:**
... auf bevorstehende Radtouren mit ihrem ganzen neuen Equipment. Klickschuhe sind schon toll :)

**SIEHT:**
... zurzeit fast nur Fußball und zu ihrer Verwunderung findet sie es plötzlich auch noch ganz schön toll! Mag Fußball <3

„Martial Empires schickt Sie mit spektakulären Kämpfen vom antiken Asien bis ins mittelalterliche Europa“
– PC GAMES MMORE

# Martial EMPIRES

FREE TO PLAY MMORPG

COMING SOON
WWW.MARTIALEMPIRES.DE







CYBER REVOLUTIONARY SPACE

©2009 CR-Space Co. Ltd. All Rights Reserved.
Exclusive License ©2009 gamigo AG, All Rights Reserved.

gamigo

# Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!




COMPUTEC MEDIA

## DER COMPUTEC GAMES AWARD

powered by ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection STRATO AG Norton by Symantec

## www.bamaward.de

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



Die vielen Missionen in **Mafia 2** sind abwechslungsreich – genau wie Ihr Waffenarsenal. Neben der beliebten Tommygun (1) dürfen Sie später auch mit einer fest montierten MG42 Ihre Gegner beschießen (2); oder Sie liefern sich zünftige Faustkämpfe mit Ihren Widersachern (3).

Mafia 2

# Endlich wieder Familienduell!

**ACTION** Publisher 2K Games machte uns ein Angebot, das wir nicht ablehnen konnten! Probespielen. Yeah, Baby!

Nach acht Jahren Wartezeit ist es im August endlich so weit: **Mafia 2** steht kurz vor der Veröffentlichung! Wir durften den Nachfolger des mittlerweile legendären **Mafia** im Rahmen einer Preview-Version bereits anspielen und nach dem, was wir bisher gesehen haben, können wir den endgültigen Release kaum noch erwarten. Wenn Sie den Vorgänger gespielt haben und nicht an Alzheimer erkrankt sind, erinnern Sie sich bestimmt noch an die filmreife Story rund um den Aufstieg und Fall von Tommy Angelo sowie seine kriminellen Verstrickungen mit der Salieri-Familie. Wir spielten in unserer Preview-Version bereits vier Missionen und anhand dieser wurde bereits klar, dass **Mafia 2** eine tiefgründige Story und vor allem großartige Feuergefechte bieten wird.

### Geschwisterliebe

Sie übernehmen die Kontrolle über Vito Scaletta, der soeben aus dem Zweiten Weltkrieg heimgekehrt ist. Gerade wieder in seiner Heimatstadt Empire Bay City angekommen, wird seine hübsche Schwester von einem Kredithai bedroht, der von ihr 2.000 Dollar Schulden eintreiben will. Da Vito eine solche Summe nicht innerhalb der geforderten Zeit auftreiben kann, lässt er sich von seinem Kumpel Joe helfen, der bereits kleinere Jobs für eine der örtlichen Familien erledigt – Vitos erster Schritt auf seinem langen Weg ins organisierte Verbechen …

### Das geht ab, Alter!

Doch nicht nur die Story hat uns beeindruckt, auch grafisch sieht **Mafia 2** fantastisch aus. In Empire Bay City, das etwa doppelt so groß ist wie die Stadt Lost Heaven aus dem Vorgänger, ist immer was los. Hunderte Autos und Passanten lassen die Stadt richtig atmosphärisch und lebendig wirken. Beim Sound orientiert sich **Mafia 2** an der **GTA**-Reihe. Es gibt zahlreiche Radiosender mit toller Musik und auch lustigen Nachrichtensendungen. Sauber!



**MARC MEINT:** „Bereits die Preview-Version hat mich weggesprengt. Eine packende Story, vielschichtige Charaktere und eine große Stadt zum Austoben – **Mafia 2** verspricht schon jetzt ein absouter Knaller zu werden!"

## TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

### Der Herr der Ringe gratis



Das exzellente Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** (**LoTRO**) wird ab Herbst auf ein Free-to-Play-Modell umgestellt und kann kostenlos gespielt werden.

### EA bringt Online-Pass



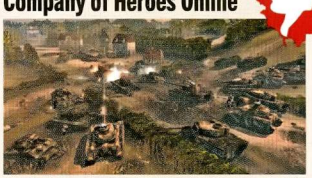
Um den Mehrspielerteil von gebrauchten Titeln zu nutzen, muss dieser bei Spielen von Electronic Arts künftig mittels eines Codes für 10 Dollar neu aktiviert werden.

### Spiele zu Kultfilmen

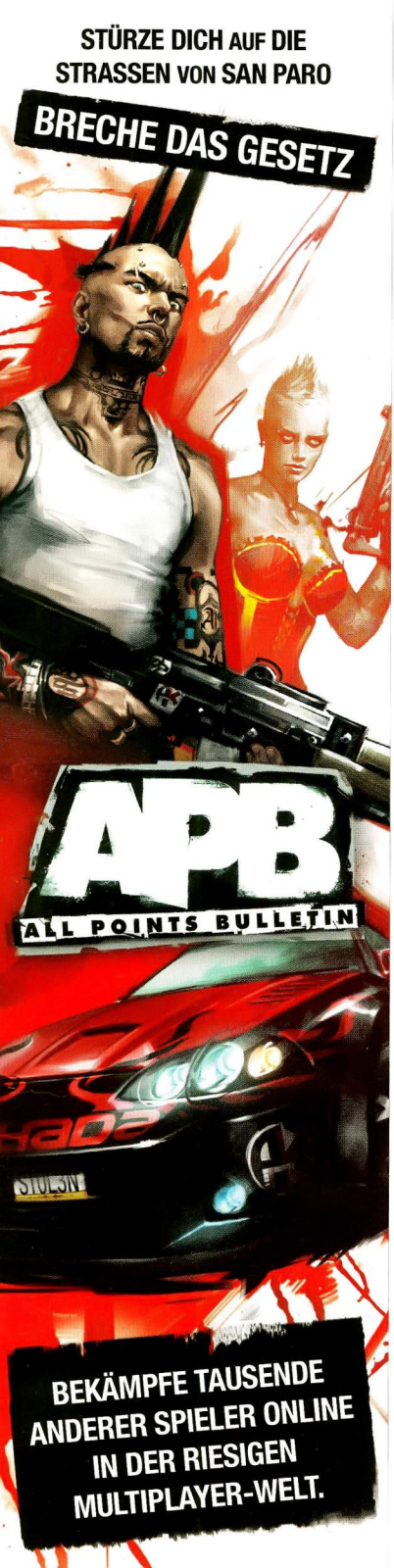



Die amerikanische Softwareschmiede Telltale Games (**Sam & Max**) wird neue Spiele zu den Kultfilmen **Jurassic Park** und **Zurück in die Zukunft** entwickeln.

### Company of Heroes Online



In Asien läuft schon länger eine Online-Version des Strategiespiels und auch in Amerika startet bald eine Free-to-Play-Variante. Europäer schauen noch in die Röhre.




Fussball Manager 11

# Tabellenführer

**SIMULATION** Der neue FM kommt mit verbessertem Stärkesystem und einem umfangreichen Spielereditor.

Der neue **Fußball Manager 11** bringt als interessanteste Neuerung ein aufgebohrtes Stärkensystem mit. Um den Spielablauf realistischer zu gestalten, kommt nun zusätzlich zu Postitionsstärke und Fähigkeitsstärke der dritte Faktor Erfahrung ins Spiel. Aus diesen drei Elementen errechnet sich im **Fußball Manager 11** die neue Gesamtstärke. Im Editor wählt man also nicht mehr länger aus vorgefertigten Gesichtern, sondern kann jedes Gesicht individuell zusammensetzen. Durch die Integration aller in **FIFA 10** vorhandenen Gesichtsattribute ist die Zahl der möglichen Gesichtskombinationen enorm gestiegen.



Im **Fussball Manager 11** können Sie jedes Gesicht individuell zusammensetzen. Das Spiel bietet allein schon 135 Gesichtstypen.



**MARC MEINT:** „Gerade die angekündigten Neuerungen im Stärkesystem sollten für ein realistischeres Spielgefühl sorgen."

APB: All Points Bulletin

# Auf Krawall gebürstet

**ACTION** Hobby-Anarchisten, aufgepasst! Nun können Sie sich online mit tausenden Spielern in einer ganzen Stadt austoben.

Das Testmuster von **APB: All Points Bulletin** erreichte uns zu spät für einen ausführlichen Test. Trotzdem haben wir natürlich sofort erste Eindrücke für Sie gesammelt. Die Online-Action mit Rollenspielelementen versetzt Sie in eine Art Räuber-und-Gendarm-Spiel in einer frei begehbaren Stadt mit tausenden Spielern. Sie entscheiden sich für eine von zwei Parteien – je nachdem, ob Sie auf Anarchie und Chaos stehen oder aber als treuer Gesetzeshüter die bösen Buben einbuchten möchten. Nun treten zwei Teams in zufällig generierten Missionen gegeneinander an. So müssen etwa die Kriminellen ein Fluchtauto „organisieren", bevor sie einen Einbruch starten können. Die Gesetzeshüter hingegen haben die Aufgabe, Orte auf der Karte für einen bestimmten Zeitraum verteidigen. Die Missionen sind recht spannend, allerdings wirken die beiden PvP-Welten mangels Mitspielern noch ziemlich leer. Im Kaufpreis des Spiels sind 50 Gratisstunden enthalten, danach müssen Sie Spielstunden oder eine Monatsflatrate erwerben. Einen ausführlichen Test von **APB** lesen Sie in der kommenden Ausgabe.




Mit einem geklauten Taxi heizt Ihr Team zum nächsten Missionsziel. Ihre Spielfigur sitzt im Fenster, um auf Gegner schießen zu können.



**MARC MEINT:** „Das interessante Konzept könnte aufgehen, wenn genügend Spieler mit APB unterwegs sind."




Runes of Magic: Chapter III

# Das neue Questament

**ONLINE-ROLLENSPIEL** Die Startschwierigkeiten sind behoben. Das neue Runes-of-Magic-Kapitel überzeugt mit Abwechslung.



Mit **Runes of Magic: Chapter III** ziehen nun feindliche Nichtspielercharaktere in die Städte ein.

Ende April wurden die ersten Inhalte des dritten **Runes of Magic**-Kapitels auf die Server aufgespielt. In mehreren Etappen wird die Welt des Free-to-Play-Online-Rollenspiels diesen Sommer um insgesamt drei Gebiete erweitert, zwei davon sind bereits implementiert. Mit **Chapter III** halten sechs Fraktionen Einzug in die Welt von Taborea, die die Hintergrundgeschichte des Spiels bereichern und mehrere Aufgaben mitbringen. Das Quest-System erfährt allgemein einige Änderungen: Im dritten Kapitel gilt es zwar nach wie vor, Monster zu töten, doch die „friedlichen" Aufträge, bei denen es darum geht, mit verschiedenen NPCs zu sprechen, überwiegen. Hochstufigen Charakteren stehen neue Fähigkeiten zur Verfügung, die man neuerdings aus Kleidung extrahiert. Noch mehr Infos finden Sie im aktuellen Heft unserer Schwesterredaktion **PC Games Runes of Magic**.



**KRISTINA MEINT:** „Die Gebiete bieten optisch genug Abwechslung; dank zahlreicher Aufgaben sowie einer neuen Instanz kommt keine Langeweile auf."

*Kristina Pauncheva ist freie Autorin für unser Schwestermagazin PC Games Runes of Magic.*

FIFA Online

# Webmeisterschaft

**SPORTSPIEL** Jetzt könnten Sie Electronic Arts' Fußball-Titel sogar im Internetbrowser spielen!

Herzstück von **FIFA Online** ist der Liga-Modus, in dem Sie eine Vereinsmannschaft betreuen, durch Liga und Pokale lotsen und zu einer schlagkräftigen Truppe formen. Nach jedem Spiel hagelt es Erfahrungspunkte für Sie und Ihre Kicker sowie Münzen. Letztere dienen dazu, Verträge zu verlängern, Regenerationszeiten zu verkürzen oder im spielinternen Shop einzukaufen. Die so hochgezüchtete Ligamannschaft schicken Sie dann in Online-Duelle gegen Spieler aus aller Welt. Hinzu kommt ein WM-Modus, den Sie einmal am Tag bestreiten. Die Steuerung mit der Maus ist überraschend komfortabel ausgefallen.



**SASCHA MEINT:** „Super Grafik, nette Ideen und ungeheure Spieltiefe. Für ein Browserspiel top!"



In der Team-Management-Übersicht rüsten Sie unter anderem Ihre Kicker aus.



◀ **FIFA Online** wird mit der Maus gesteuert. Das ist zwar ungewöhnlich, klappt aber gut.

STÜRZE DICH AUF DIE STRASSEN VON SAN PARO

ODER SCHÜTZE ES

APB
ALL POINTS BULLETIN

WWW.ELECTRONIC-ARTS.DE/APB

PC DVD ROM realtime worlds

© 2005 - 2010 Realtime Worlds. All Rights Reserved. APB All Points Bulletin is a trademark of Realtime Worlds Inc. and its affiliated companies. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

# Most Wanted

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

### Unsere Most-Wanteds

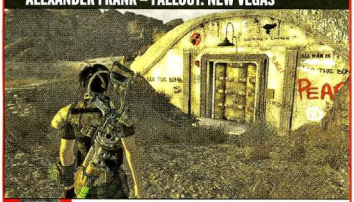
**WOLFGANG FISCHER – RAGE**





Machte schon immer einen klasse Eindruck, hat mich auf der E3 aber vollends weggeblasen – und das, obwohl es nur für Xbox 360 gezeigt wurde!

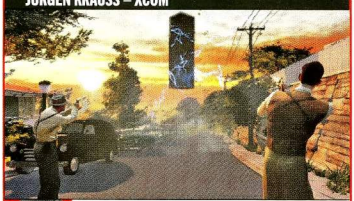
**ALEXANDER FRANK – FALLOUT: NEW VEGAS**





Nachdem andere Rollenspiele auf der E3 ja eher enttäuschten, ruhen meine Hoffnungen auf dem **Fallout**-Nachfolger.

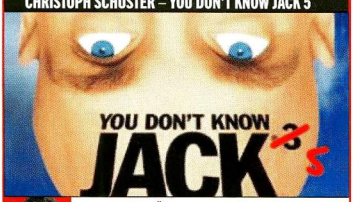
**JÜRGEN KRAUSS – XCOM**





Das wird vermutlich kaum einen interessieren, aber trotzdem: **Xcom** weckt jetzt schon nostalgische Gefühle in mir – ich kann's kaum erwarten!

**CHRISTOPH SCHUSTER – YOU DON'T KNOW JACK 5**






Als geistigem Überflieger der Redaktion erscheint es mir nur recht und billig, neben all den Killerspielen mal einen intelligenten Titel zu nennen!

### 1 Call of Duty: Black Ops

Entwickler: Treyarch | Genre: Ego-Shooter | Termin: 9. November 2010



Nach der Enthüllung in PC ACTION 07/2010 steigt das neue **CoD** direkt von 0 auf 1 in die Most-Wanted-Charts ein. Wow! Dieses Kunststück gelang nicht mal dem Vorgänger, der sich später zum erfolgreichsten Titel aller Zeiten aufschwang. Ob **Black Ops** diesen Vorschusslorbeeren gerecht wird? Wir bleiben noch dezent skeptisch …

### 2 Mafia 2

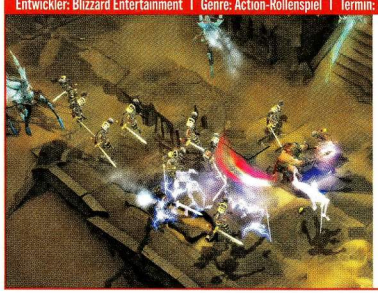
Entwickler: 2k Czech | Genre: Action-Adventure | Termin: 27. August 2010




Während der Rest der Spielebranche auf der E3 voller Begeisterung die neue Demo-Mission zockte, brauchten Sie nur müde zu lächeln. Schließlich hatten wir rasenden Reporter bereits vor der E3 den besagten Abschnitt für unsere geliebten Leser enthüllt. Da staunen Sie, was? Ja, so nett sind wir zu Ihnen!

### 3 Diablo 3

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



Blizzard gab sich 2010 nerdiger denn je: Statt ins nur eine Stunde entfernte Los Angeles zu tingeln und mit dem Rest der Branche das Spiele-Mekka zu zelebrieren, blieben die Jungs einfach daheim. Echt uncool! Dementsprechend lassen neue Infos zu **Diablo 3** auf sich warten – wenn's dumm läuft, noch bis zur Blizzcon Ende Oktober!

# Mitmachen & gewinnen!

**Welchen kommenden Titel finden Sie schärfer als die berüchtigten Habanero-Chilis? Wir stehen auf heiße Sachen und wollen es deshalb wissen! Unbedingt!**

Zur Belohnung für Ihre kommunikativen Bemühungen verlosen wir nicht etwa eine Runde Hitzefrei, sondern fünf Exemplare des Zeitmanipulations-Shooters **Singularity**. Also los, heizen Sie uns mal ein!

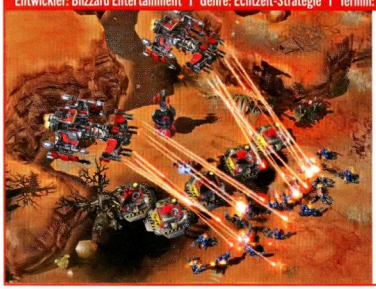
Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Webseite www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.




## 4 Starcraft 2: Wings of Liberty

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Echtzeit-Strategie | Termin: 27. Juli 2010



**Starcraft 2** direkt zum Release und für lau! Das klingt natürlich erst mal nach Torrent und Ladendiebstahl, gibt es aber ganz legal. Zumindest in Südkorea. Koreaner, die über einen gültigen **WoW**-Account verfügen, können dort nämlich ganz umsonst **Starcraft 2** spielen, solange das **WoW**-Abo läuft. Boa, wie fies!

## 5 Crysis 2

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



Mit **Crysis** waren wir Deutschen der internationalen Shooter-Konkurrenz um Jahre voraus. Mittlerweile sehen aber auch andere Titel gut aus. Deshalb legen die Jungs von Crytek nach und statten Teil 2 als Zugabe mit stereoskopischem 3D aus. Ha! Und schon sieht sie wieder alt aus, die weltweite Konkurrenz …

## 6 Fallout: New Vegas

Entwickler: Obsidian Entertainment | Genre: Rollenspiel | Termin: 22. Oktober 2010



Eine Sache, die wir an Ihnen so mögen, ist, dass Sie uns immer wieder überraschen. Beispielsweise wählten Sie nach etlichen Monaten sträflicher Vernachlässigung plötzlich **Fallout: New Vegas** in die Top 6. Keine schlechte Wahl, werte Leser! Zumal die E3 2010 für Solo-Rollenspieler ansonsten enttäuschend verlief.

## 7 SW: The Old Republic

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



## 8 Ass. Creed: Brotherhood

Entwickler: Ubi | Genre: Action-Adventure | Termin: 17. November 2010



## 9 Medal of Honor

Entwickler: EA/Dice | Genre: Ego-Shooter | Termin: 14. Oktober 2010

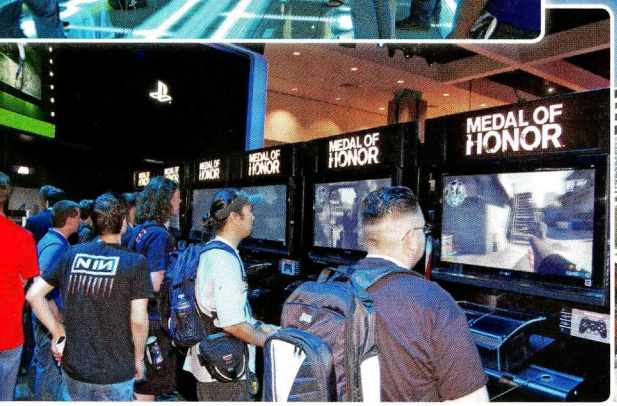


## 10 Bulletstorm

Entwickler: PCF/Epic | Genre: Ego-Shooter | Termin: 24. Februar 2011











E3 in Los Angeles

# Voll auf die Messe!

Kommen PC ACTION-Redakteure auf eine Spielemesse … Lassen wir lieber die schlechten Witze und liefern dafür super E3-Eindrücke!

Text: Jürgen Krauß






Warnung! Alle Leser mit Arithmophobie (Angst vor Zahlen) sollten von diesem Artikel, der mit einem Sammelsurium an Zahlen und Fakten zur diesjährigen E3 gespickt ist, besser Abstand nehmen – oder sich zumindest aufs Ansehen der Bilder beschränken, die unsere beiden E3-Touristen Fischer und Krauß (gemeinsam mit den Fremdheft-Kollegen Horn und Stange) aus Los Angeles mitgebracht haben. Außerdem finden Sie hier unsere Messehöhepunkte (mit nur ganz wenigen Zahlen), die wir – unter strenger Beschränkung auf Action-Titel – in einer schicken Tabelle und mit lässigen Kommentaren gewürzt am Ende des Artikel geparkt haben.

## Fakten, Fakten, Fakten!

Die Messe in gerundeten Zahlen: 45.600 Besucher aus 90 Ländern fielen an den drei Messetagen über 300 Aussteller her – ähnlich viele Menschen sterben in den USA jährlich aufgrund fehlender Krankenversicherung. Fast 34 Kilometer Glasfaser- und knapp 1.200 Kilometer herkömmliches Netzwerkkabel fanden ihren Weg in die Hallen des Convention Centers. Auf der Straße ausgelegt würde das für eine Strecke von Fürth bis nach Marseille reichen – nicht dass irgendwer dort ein Kabel hinlegen wollen würde … Über 1.000 Arbeiter investierten unter anderem rund 17.000 Mannstunden, um diesen Kabelwust ordentlich zu verlegen und in ein funktionierendes Netzwerk zu verwandeln. Dafür müsste ein einzelner Mensch knapp zwei Jahre ununterbrochen durcharbeiten oder – eine reguläre 40-Stunden-Woche mit 25 Tagen Urlaub im Jahr vorausgesetzt – stolze neuneinhalb Jahre lang vor sich hinackern. Außerdem verlegte die emsige Arbeiterschar ganze 47.500 Quadratmeter Teppich, eine etwas größere Fläche als die ein Polofeldes, jedoch einen Tick kleiner als die Grundfläche der Cheopspyramide.

## Ich komm wieder, keine Frage!

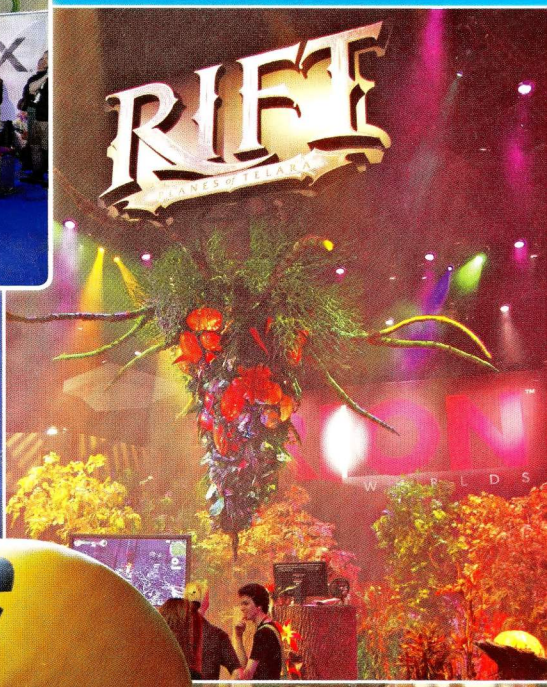
Jetzt noch schnell zwei Daten, dann haben Sie es auch schon wieder hinter sich: Die nächste E3 findet vom 7. bis zum 9. Juli 2011 und wieder im Convention Center in Los Angeles statt. Und ganz sicher mit deutscher Beteiligung!

# E3 IN LOS ANGELES









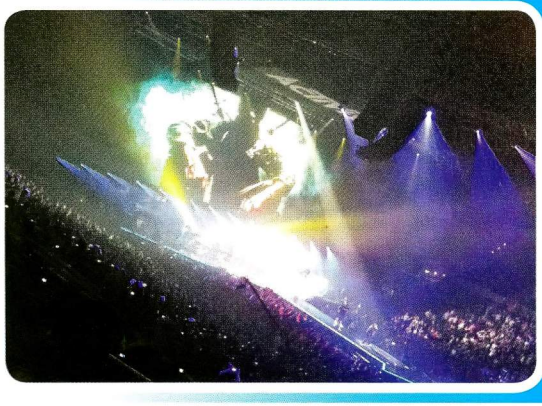

## KEIN STAND FÜR ACTIVISION?

Partys gehören genauso zur E3 wie Babes (Seite 18) – und keiner feierte 2010 so hart wie Activision: Statt mit einer höllenlauten Messebude nach Aufmerksamkeit zu heischen, verzichtete der Publisher gleich ganz auf einen Stand und lud stattdessen 5.000 Gäste ins Staples Center (Stadion der LA Lakers) zu einer mächtigen Sause, die rund 6 Millionen US-Dollar gekostet haben soll.

### Promi-Schaulaufen

Das Unterhaltungsprogramm an jenem Abend war bunt und vielfältig, zum Beispiel performte Eminem live zum neusten **Call of Duty**-Trailer, Tony Hawks skatete kurz für **Shred** durch die Halle, DJ Deadmau5 rockte die Plattenteller für **DJ Hero 2**, und, und, und. Dekadent, aber fein!







# DAS WAREN DIE ACTION-HÖHEPUNKTE DER E3 2010

**Wenn uns die diesjährige E3 etwas gelehrt hat, dann, dass das Actiongenre vor spannenden, lauten und abwechslungsreichen Titeln fast platzt! Deshalb hier für Sie: Unsere neun Action-Messehighlights – unfassbar kompetent, völlig subjektiv und überdurchschnittlich unterhaltsam vorgestellt von Ihren Lieblingsschreiberlingen!**



WOLFGANG FISCHER

### CRYSIS 2
(EA, November 2010)

Stadt statt Dschungel? Ich bin noch nicht ganz überzeugt, ob mir das gefällt. Und was es für das PC-Grafik-Aushängeschild bedeutet, dass Teil 2 parallel auch für Konsole entwickelt wird, lässt sich auch noch nicht sagen. Dafür finde ich die 3D-Geschichte echt super!



ALEXANDER FRANK

Ich staune immer wieder, was Crytek auf meinen Bildschirm zaubert. **Crysis 2** wird vermutlich meine Grafikkarte sprengen. Ich find's jedoch schade, dass der Titel nicht mehr im dichten Dschungel, sondern in einer Großstadt spielt. Gerade die Darstellung der Natur war es, die mich in **Crysis 1** und **Far Cry 1** faszinierte.



JÜRGEN KRAUSS

Was mich fast noch mehr beeindruckt hat, als die Spielpräsentation: der 3D-Trailer auf der EA-Presskonferenz. Wenn es die Yerlis tatsächlich schaffen, ein solch actionreiches Spektakel derart plastisch auf meinen Bildschirm zu zaubern (auf meinen neuen, 3D-tauglichen, unglaublich teuren Bildschirm) dann hossa!



CHRISTOPH SCHUSTER

Dass alle um dieses 3D schwirren wie die Fliegen um den Kot – widerlich! Die 3D-TVs von Sony und Co gehören zu meinen absoluten Messe-Enttäuschungen, unausgegorener Mist. Auf **Crysis 2** freue ich mich aber wegen des neuen Settings und besseren Gameplays. Und wenn jemand 3D vernünftig hinkriegt, dann wohl am ehesten noch Crytek.



MARC BREHME

Alcatraz statt Nomad, staubige Millionenmetropole statt vereister Insel, ein aufgebohrter Nanosuit und frische Edelgrafik – natürlich auch in 3D. Aber ob das reicht, um **Crysis 2** auf die Liste meiner sehnlichst erwarteten Titel zu hieven? Hmm, na ja… Crytek hat ja noch etwas Zeit, mich vollends zu überzeugen.

### NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT
(EA, 16.11.2010)



Die Verfolgungsjagden mit der Polizei haben mich in **Need for Speed: Most Wanted** zahlreiche Nächte und Freundinnen gekostet. War aber besser so, denn fünf Frauen gleichzeitig sind anstrengend. Jetzt freue ich mich tierisch auf das neue **Hot Pursuit 2**, das in meinem privaten Chaos wieder aufräumt.

Für mich steht schon länger fest: Die **Need for Speeds** mit Cop-Beteiligung sind einfach die besseren Rennspiele. Was sagt das über mich aus? Dass ich einen latenten Uniform-Fetisch habe? Oder dass es auf dem Bildschirm einfach krachen muss? Suchen Sie sich's aus … Hey, wer pfeift hier YMCA?

Jahrelang predigte ich, dass Criterion ein **Need for Speed** machen solle, um die Serie zu alter Größe zurückzuführen. Als schließlich genau dieses Projekt an die Öffentlichkeit sickerte, kannte meine Bleifuß-Freude bereits kein Limit mehr. Dass sich das Teil nun auf der E3 als neues **Hot Pursuit** herausstellte, gleicht da praktisch einem Doppelsieg.

Ich bin schon vor Jahren aus der Serie ausgestiegen. Irgendwie war das alles nicht mehr das **Need for Speed**, das mich in meinen Rennspiel-Anfängen in seinen Bann gezogen hat. Nun sieht es so aus, als würde die Reihe zu alter Stärke zurückfinden. Wenn ich wieder ~~Bulle~~ Polizist spielen darf, steig ich auch gern wieder ein.

### HOMEFRONT
(THQ, Februar 2011)

Das Spiel erlangte mit aggressiven PR-Methoden starke Aufmerksamkeit, richtig viel gab es davon jedoch nicht zu sehen. Deshalb bleibe ich mit meiner Einschätzung lieber vorsichtig. Und da ich jetzt hier noch einige Zeilen Platz habe, erfülle ich noch schnell unseren Bildungsauftrag: $E=mc^2$.

Vom Spiel habe ich auf der Messe leide kaum etwas gesehen, aber die **Homefront**-PR-Aktion war großartig: Wer Nordkorea die Treue schwor und sich ein entsprechendes Fähnchen ans Auto heftete, durfte umsonst quasi direkt vor der Tür des Convention Centers parken. Ach ja: Auf's Spiel freue ich mich tierisch!

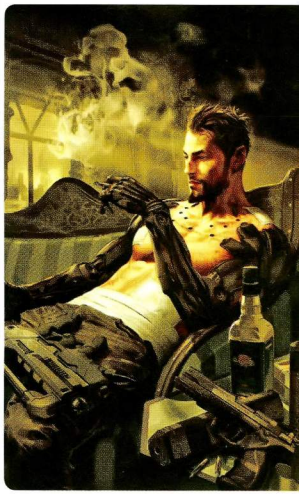
Da bin ich so zwiegespalten wie Korea. Einerseits gehörte **Homefront** zu meinen Geheimtipps der E3 2009 und sah vielversprechend aus. Andererseits gab es seitdem kaum Neues und über den mäßigen Trailer auf der diesjährigen Messe hüllen wir mal den Mantel des Schweigens. Aber Potenzial ist da, behalten wir das Teil also im Auge.

Mehr als den Trailer und einige Bilder habe ich bisher von **Homefront** nicht gesehen. Das bisher Gezeigte sieht vielversprechend aus, allerdings erinnere ich mich noch an den vorherigen Titel der Kaos Studios. Denn leider konnte **Frontlines: Fuel of War** die Erwartungen damals nicht so ganz erfüllen. Ich bin also skeptisch.

### DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
(Eidos, März 2011)

Was ich bisher vom neuen **Deus Ex** gesehen habe, erzeugt bei mir Gänsehaut. Wenn es den Entwicklern gelingt, das tolle Spielgefühl des ersten Teils mit zeitgemäßer Grafik und der grandiosen Atmosphäre des Human-Revolution-Trailers zu verbinden, dann gute Nacht **Crysis 2, CoD: Black Ops** und **Medal of Honor**!

Teil 1 habe ich geliebt, Teil 2 war gut, aber nicht mehr so großartig. Jetzt hoffe ich, dass **Deus Ex 3** wieder ein fantastisches Abenteuer werden wird. Das bisher gezeigte Material sieht prima aus. Allerdings ist noch unklar, wie groß und offen die Spielwelt sein wird und ob der Held folgenschwere Entscheidungen treffen muss. Denn das macht für mich ein gutes Spiel aus!



Für mich ist **Deus Ex: Humap Revolution** das Highlight der Messe. Schon jahrelang habe ich auf eine Fortsetzung der Serie gehofft und die Entwickler in meine Abendgebete eingeschlossen. Was auf der Messe präsentiert wurde, sieht schon jetzt bombastisch aus. Düstere Atmosphäre, knackige Action und coole Rollenspiel-Elemente. Das musst ein Kracher werden!

## RAGE
(Bethesda, Anfang 2011)

Die Präsentation auf der E3 war einfach fantastisch und das, obwohl der Titel „nur" auf Xbox 360 gezeigt wurde. Rage hat einfach alles: Eine frei befahrbare Welt, packende Ego-Shooter-Passagen, krasse Quests und riesige Bossgegner. Da geht mir das Shooter-Herz auf!



Kann sich für mich im Grafikvergleich knapp gegen **Crysis 2** durchsetzen – im Endeffekt gibt hierbei aber das Setting den Auschlag. Was mich aber total umhaut: Das Animationssystem, bei dem Gegner abhängig davon, wo sie von Geschossen getroffen werden, reagieren. DAS ist für mich Next-Gen!

---

Im Gegensatz zu meinen oberflächlichen Kollegen lasse ich mich nicht von toller Technik blenden. Für mich muss ein Spiel schon mehr bieten. Warum **Rage** in meiner Topliste dennoch kontinuierlich klettert? Weil es eben mehr bietet! Abwechslungsreiches Gameplay, cooles Setting, geile Schusswechsel – ich will es!!!

---

Auf den Post-Apokalypse-Shooter **Rage** von den Vätern des Ego-Shooters freue ich mich wie ein Schneekönig. Und dann auch noch Megatexture-Technik wie bei **Quake Wars** – genial! Die jüngste Verschiebung ist zwar ärgerlich, aber die Entwickler sollen das Spiel lieber schön „rund" machen.

## CALL OF DUTY: BLACK OPS
(Activision, 9.11.2010)

Ich mag Treyarch nicht. Selbst das beste Spiel von denen ist nur guter Durchschnitt. Dementsprechend hält sich meine Vorfreude auf ein neues **Call of Duty** in Grenzen. Fairerweise muss man aber sagen, dass **Black Ops** sowohl auf PC als auch auf Konsole auf der E3 einen sehr ansprechenden Eindruck machte.

Auch wenn die Präsentation schon bekannt war und eigentlich kaum etwas dabei rumkam: Ich bin nach wie vor überzeugt, dass **Black Ops** das beste Treyarch-**Call of Duty** bis dato wird – und vielleicht sogar ein wenig **Modern Warfare 2**-Flair versprühen kann. Andererseits wirken viele Elemente 1-zu-1 vom großen Infinity-Ward-Bruder geklaut.

---

Tot! Das ist **Call of Duty** für mich. Ich hatte es geliebt, vom ersten Teil an, doch zwei Gründe sprechen für mich gegen **Black Ops**: 1. Es ist Treyarch. Ich fand **World at War** schon grauenhaft und ich würde wetten, dass **Black Ops** nicht allzu viel besser wird. 2. **CoD** ist einfach ausgelutscht. **Modern Warfare 2** machte mir weniger Spaß als **MW 1** – trotz Vorfreude! Und bei **Black Ops** fehlt sogar die.

## THE FORCE UNLEASHED 2
(EA, 26.10.2010)

Weil Teil 1 „nur" gut war, kann man **The Force Unleashed 2** fast schon als Geheimtipp bezeichnen. Lucasarts ist es diesmal noch besser gelungen, das Gefühl von grenzenloser Macht zu vermitteln. Was Sie als Starkiller mit Feinden und monströsen Bossgegnern anstellen, ist einfach phänomenal.

---

Man möge mich einen Dilettanten nennen, aber meine Aufmerksamkeitsspanne beim Thema **Star Wars** hält so lange wie … Oh, draußen ist gerade ein Roller vorbeigefahren! Und noch einer … Aber wenn ich nicht dauerabgelenkt wäre und meine **Star Wars**-Allergie unterdrücken könnte, würde ich das Spiel ganz, ganz, GANZ bestimmt toll finden. Mit Sicherheit.

---

Hier gewinnt schon der E3-Trailer, den ich inzwischen bestimmt (aufgrund von Zwangsbetrachtung in der Messevorhalle) an die drölfundneunzig Mal gesehen habe. Wenn das Spiel auch nur annähernd irgendetwas davon umsetzen kann, wird's eine Bombe … sofern die Kamera dieses Mal mitspielt. Und die Spieler-Motivation funktioniert. Und die Story cool ist. Und …

---

Ich will es gar nicht mögen! Zu bitter enttäuschte mich der Erstling, zu ausgelutscht finde ich das Schnetzel-Gameplay. Aber ich kann einfach nicht anders: Als ich den Trailer auf der E3 erspähte (am Sonntag, während der Soundchecks, also bereits Tage vor allen anderen!), blieb ich wie angewurzelt stehen und bekam sofort Gänsehaut. Seitdem freue ich mich irgendwie drauf. Mist!



## MAFIA 2
(Take 2, 27.8.2010)

Ich oute mich: Ich fand **Mafia 1** nie so toll wie die Menschen um mich herum. Dem Action-Feuerwerk, das Teil 2 darstellt, kann ich mich aber nicht entziehen. Und auch der Story nicht. Und der Grafik schon gar nicht. Im Klartext: Muss **Mafia 2** spielen!

---

Nach so einer langen Entwicklungszeit und so vielen Verschiebungen muss **Mafia 2** einfach genial werden! Was auf der E3 präsentiert wurde, war für uns nicht neu, aber die Atmosphäre packte einen dermaßen, dass man nach der kurz gezeigten Mission am liebsten eine weitere aus dem Entwickler prügeln würde.

---

Auch hier gab es leider wenig Neues zu sehen, aber ich legte gern ein zweites Mal Hand an die Mission in der Whiskey-Fabrik an. Bei **Mafia 2** muss man auch nicht großartig die Vorabberichterstattung verfolgen, bei solch erlesenen Titeln gilt: Blind kaufen und wochenlang Spaß damit haben.



Nachdem ich nun selbst eine Preview spielen konnte, kann ich schon heute – und das lange vor dem Test – sagen, dass sich jedem auch nur halbwegs an Action interessierter Spieler diesen Titel zulegen sollte. Die Atmosphäre ist schon jetzt genial! Und das Beste: Es kommt rechtzeitig zu Beginn meines Urlaubs raus!

## ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
(Ubisoft, 16.11.2010)

Mehrspieler und **Assassin's Creed** passen zusammen wie Fisch und Fahrrad. Was ich von **Brotherhood** auf der E3 gesehen habe, unterstreicht dies nur. Anstatt diesen halbgaren Multiplayer-Krampf umzusetzen, sollten die Entwickler am Missionsdesign der Solokampagne arbeiten und spannendere Attentate gestalten.

---

Der Mehrspielermodus „Wanted" erinnert mich sehr stark an das hierzulande zu Unrecht unbekannte **The Ship** (gibt's mittlerweile für 7 Euro). Wenn **Brotherhood** dessen Stärken in die beeindruckende Renaissance-Umgebung überträgt, dann bin ich im Gegensatz zu einigen Kollegen sicher: Der Mehrspielermodus wird fantastisch … Nur der „Kopierschutz" nicht.

---

Meine persönliche Messeenttäuschung. Ezio ist nicht mehr der heimliche Attentäter, der sich im Schatten anschleicht, erbarmungslos zuschlägt und unbemerkt verschwindet – vielmehr zieht er, gemeinsam mit der von ihm wiedervereinten Bruderschaft, offen in den Krieg gegen seine Feinde. Der Mehrspielermodus wirkt auf den ersten Blick auch irgendwie verwirrend.

---

Also Leute, ehrlich. Wer braucht bei einem solchen Spiel einen Mehrspielermodus? Konzentriert euch lieber darauf, wie die Geschichte um Ezio und die Bruderschaft weitergeht statt einen halbseidenen Multiplayerpart draufzustatteln. Und ich muss dem Kollegen Krauß ein zweites Mal Recht geben. Bitte wieder mehr Schleichen als offener Kampf!



E3-Babes im Blick-Punkt

# Hupenrein

Was wäre eine Spielemesse ohne Babes? Richtig, eine Spielemesse ohne Babes. Und langweilig. Zum Glück war's bei der E3 anders!

PCA-Frauenbeauftragter: Jürgen Krauß

FAQ

*Frauen? Auf einer Spielemesse? Ich dachte, da gehen nur kalkbleiche Nerds hin …*

Richtig, die Besuchermasse bestand zu gefühlt 110 % aus Männern – jedoch setzen Aussteller Frauen gezielt als Werbemaßnahme ein, um Aufmerksamkeit auf den jeweiligen Stand zu lenken. Faustregel: Die zu erwartende Spielewertung verhält sich direkt proportional zur Oberfläche der Bekleidung der Damen, allerdings umgekehrt proportional zu deren Anzahl und Oberweite.

*Häääää?*

Soll heißen: Je schlechter ein Spiel, desto mehr, hübscher und leichter bekleidet die Damen. So braucht **APB** (Kasten unten) gleich zwei Dutzend solcher Ausstellungsstücke, während Titel wie **Crysis 2** oder **Rage** komplett auf derlei verzichten. Ausnahmen wie **Mafia 2** (Kasten rechts) gibt es aber auch.

*Und was genau soll mir diese Doppelseite nun bringen?*

In erster Linie: Anregungen … also falls Sie selbst einmal auf einer Messe ein vielleicht „nur durchschnittliches" Produkt bewerben müssen. Aber diese Bilder sollen Ihnen auch einen kleinen Eindruck vermitteln, wie anstrengend, ernst und unangenehm so ein Messeaufenthalt für uns Redakteure ist. Wie sehr muss unser Chef uns hassen, dass er uns alle Jahre wieder dorthin schickt?!?

## APB UND DIE SUICIDE GIRLS

Die FAQs deuten es schon an: Spielen, deren Qualität nicht ausreicht, um aus eigener Kraft Medieninteresse zu erzeugen, muss auf anderem Wege Aufmerksamkeit zugeführt werden. Das nach allem, was wir gesehen haben, eher maue Action-MMO **All Points Bulletin** lud genau zu diesem Zweck die in den Weiten des Internets (unter Männern) sehr bekannten Suicide Girls für eine große Sause nach Messeende ein. Die Party war – trotz hohen Doppel-X-Chromosom-Anteils – ein Flop, aber die Fotos davon sind super!



## MAFIA 2 UND PLAYBOY-HASEN

Das Gangster-Epos **Mafia 2** ist die große Ausnahme bei der Schlechte-Spiele-dicke-Hupen-Theorie: Das Spiel wird ganz sicher eine Bombe und trotzdem holten die Macher einen ganzen Stall scharfer Häschen an ihren Stand. Aber nicht irgendwelche Häschen; Hersteller Take 2 kooperiert für **Mafia 2** mit dem **Playboy** – und genau der belieferte das ohnehin schon bemerkenswerte Produkt mit zusätzlicher Aufmerksamkeit in Damenform. Während bei Take 2 also Cybergirl of the Year 2008 Joe Garcia Autogramme für die sabbernde Besucherschar schrieb, räkelten sich ihre Kolleginnen – darunter beispielsweise Miss Januar 2010, Jamie Edmondson, und Miss Juli 2003, Marketa Janska – lasziv und gemeinsam mit ebenjenen sabbernden Besuchern vor der Kamera.





**Miss December 2005**
Christine Smith



**Cybergirl of the Year 2008**
Joe Garcia



**Miss January 2010**
Jaime Edmondson

**Miss July 2003**
Marketa Janska



**Miss September 2009**
Kimberley Phillips

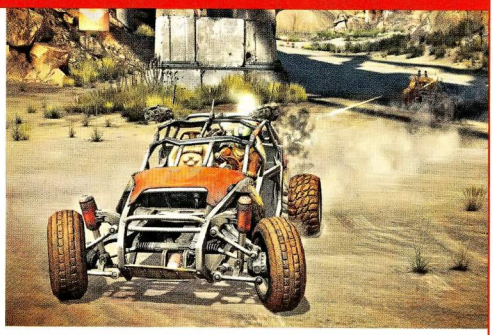
# Dich gibt's ja auch noch!

Kurze E3-Eindrücke zu den wichtigsten Spielen der kommenden Monate.

## Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2011





Eine der beeindruckendsten Präsentationen der Messe war die vom kommenden Action-Blockbuster **Rage**. Die Texaner von Id Software stellten ihr für 2011 angekündigtes Spiel auf einer – extra für Entwickler mit mehr Speicher ausgestatteten – Xbox 360 vor. Die gezeigten Levels strotzten nur so vor Details und ließen vor allem bei der Darstellung der Außenwelt manch eine Kinnlade der Zuschauer runterklappen. Im Gegensatz zu früheren id-Titeln führt **Rage** den Spieler oft in die hellen Außenbereiche. Auf manch einem Bild wirkt der Ego-Shooter sogar wie **Fallout 3** oder **Borderlands** (nur ohne dessen Comic-Optik). Kein Wunder, dreht sich doch das Abenteuer wie die beiden erwähnten Titel um eine postapokalyptische, von Mutanten und anderen Ungeheuern verseuchte Welt. Rollenspielanteile sollen sich jedoch laut Entwickler in Grenzen halten.

**E3-Eindruck:** Wie von Id Software gewöhnt: fantastische Optik! Doch warum zeigen die Jungs nicht die PC-Version?

## Fable 3

Entwickler: Lionhead Studios/Microsoft | Genre: Rollenspiel | Termin: Ende 2010

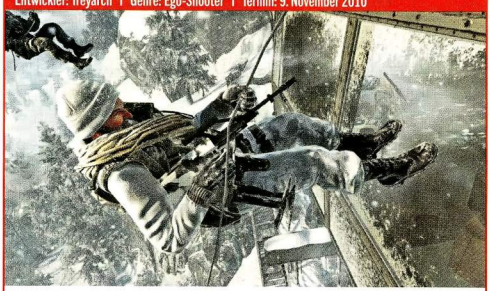


Die Meldung, dass **Fable 3** jetzt doch für Computer erscheinen soll, hat sehr überrascht. Zumal Microsoft PC-Spieler in den vergangenen Jahren regelrecht im Regen hat stehen lassen. Auf der Messe durften wir eine weit fortgeschrittene 360-Fassung anspielen und mit dem geistigen Vater der Serie, Peter Molyneux, quatschen. Dabei verriet er uns, dass für die Steuerung der PC-Version lediglich die Tasten W,A,S und D sowie die Maus benötigt werden. Molyneux versicherte uns zudem, dass **Fable 3** auf dem PC technisch deutlich aufgebohrt wird.

**E3-Eindruck:** Die auf Kämpfe ausgelegte 360-Version machte Laune. Ob Quests und Story langfristig motivieren, wird sich zeigen.

## Call of Duty: Black Ops

Entwickler: Treyarch | Genre: Ego-Shooter | Termin: 9. November 2010

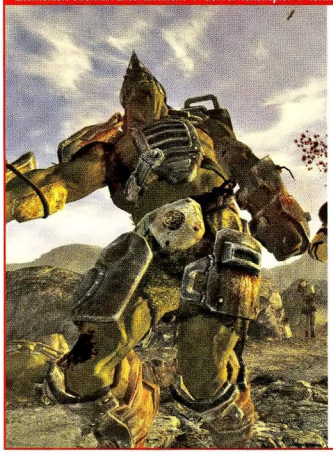


Obwohl sich weder Activision noch Blizzard noch Activision Blizzard einen eigenen Messestand gönnten, zeigte man hinter geschlossener Türe einige ausgewählte Titel – darunter auch **Black Ops**. Die Präsentation umfasste eine Mission im verschneiten Ural sowie den Helikopterlevel „Payback", beides alte Hüte, da haben wir vor Monaten schon mehr vom Spiel gesehen. Viel beeindruckender: Auf einer Activision-Party im Staples Center lief der Trailer zu **Black Ops** – dazu gab es ein knalliges Indoor-Feuerwerk und eine Live-Performance von Eminem mit „Won't Back Down".

**E3-Eindruck:** Das Spiel: erwartungsgemäß gut. Die Präsentation: auf der Messe mau, auf der Party im Staples Center klasse.

## Fallout: New Vegas

Entwickler: Obsidian Entertainment | Genre: Rollenspiel | Termin: 22. Oktober 2010

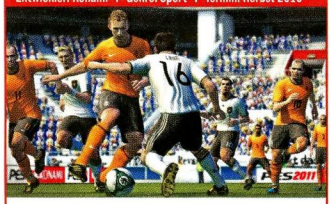


Der Nachfolger zum genialen **Fallout 3** machte auf der Messe einen ziemlich fertigen Eindruck. Zwar merkte man der verwendeten Grafik-Engine ihr Alter an, doch **New Vegas** sieht farbenfroher und fröhlicher als sein Vorgänger aus. Auch scheinen die Macher Obsidian den Humor der Reihe gut einzufangen. Da aber das von demselben Studio kürzlich veröffentlichte Agenten-Rollenspiel **Alpha Protocol** nicht die Höchstwertungen erreichte („nur" 82 % in der PC ACTION 7/2010), mutmaßen Kritiker, dass das Spiel nicht an die hohe Qualität des von Bethesda entwickelten Teil 3 heranreicht. Ob's zutrifft, sehen wir im Oktober.

**E3-Eindruck:** Eine leicht angestaubte Optik, aber sonst erstaunlich rund. Wir warten gespannt auf den Herbst.

## PES 2011

Entwickler: Konami | Genre: Sport | Termin: Herbst 2010

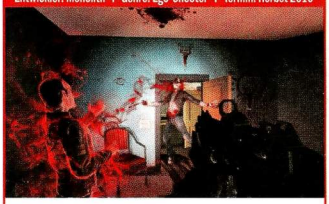


Wichtigste Features des neuen **PES**: komplett manuelle Steuerung und eine Schuss/Pass-Anzeige unter dem Spieler.

**E3-Eindruck:** Die E3-Version entsprach der Fassung, die wir zwei Monate vorher in Japan gespielt haben. Hitverdächtig!

## FEAR 3

Entwickler: Monolith | Genre: Ego-Shooter | Termin: Herbst 2010



Dritter Teil der Serie mit Grusel-Girl Alma. Diesmal auch mit feschem Koop-Modus und Geister-Fähigkeiten.

**E3-Eindruck:** Hat nicht mehr den umwerfenden Effekt von **FEAR**, lässt Ihnen aber trotzdem die Nackenhaare stehen.

## Two Worlds 2

Entwickler: Zuxxez | Genre: Rollenspiel | Termin: 14.09.2010



Die E3-Fassung gab einen Einblick in den Tagesablauf von Nichtspielercharakteren. Sah gut aber noch nicht ganz rund aus.

**E3-Eindruck:** Die Macher haben noch viel Arbeit vor sich. Verschiebt's sich?

## Test Drive Unlimited 2

Entw.: Eden Studios | Genre: Rennspiel | Termin: Herbst 2010



In einem neuen Spielmodus rasen Sie mit Freunden über Ibiza, jedoch kennt immer nur einer den Weg. Coole Idee!

**E3-Eindruck:** Open world de luxe! Krasses Gegenstück zu **Hot Pursuit**.

## Zu hart für uns?

Diese Titel gehörten ebenfalls zu den PC-Highlights auf der Messe. Einziges Problem: Alle vier Spiele zeichnen sich durch übertriebene Gewaltdarstellung aus, was eine Veröffentlichung in Deutschland schwierig macht. Unser Gewalt-O-Meter™ verrät Ihnen, wie groß die Chance ist, dass diese Titel an der USK scheitern werden.



25%

**DEAD SPACE 2** Weniger humanoide Gegner machen ein ungeschnittenes Erscheinen bei uns gar nicht so unwahrscheinlich.



85%

**BULLETSTORM** *Relativ* wenig Blut und Gedärme – dafür Belohnungen für kreatives Töten. Das mag die USK gar nicht.



90%

**DEAD RISING 2** Denkbar schlechte Voraussetzungen: menschenähnliche Gegner, ungemein hoher Gewaltgrad, keine Alternativen.

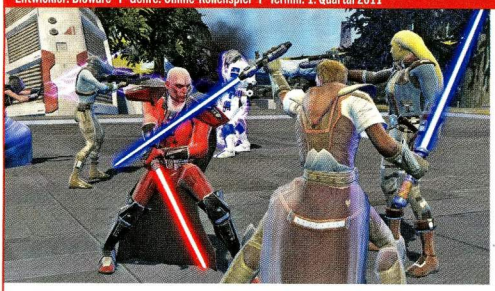


140%

**METAL GEAR SOLID: RISING** Hier geht es nur ums Schnippeln – etwas derart Blutiges wird es sicher nicht nach Deutschland schaffen.

## Star Wars: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: 1. Quartal 2011





Kult-Entwickler Bioware enthüllte nur kleine Neuerungen zu seinem **Star Wars**-Online-Rollenspiel: In **The Old Republic** wird jeder Spieler ein eigenes Raumschiff besitzen, das als eine Art Heimatbasis dient. An Bord sollen nicht nur NPCs herumlungern – auch andere Spieler dürfen sich dort aufhalten. Ob sogar Raumkämpfe möglich sein werden, ist nicht bekannt. Nebenbei präsentierte Bioware auch einige neue spielbare Rassen und zeigte erstmals überraschend spannend aussehende PvP-Gefechte auf dem Planeten Alderaan. Außerdem spielten wir ein weiteres Mal die Kopfgeldjägerklasse an. Die hat nun ein neues Cooldown-System: Sobald der Kopfgeldjäger seine Skills benutzt, erhöht sich der Hitze-Wert unter seinem Körperpanzer. Diese Hitze muss man regelmäßig entweichen lassen, um weitere Talente einsetzen zu können.

**E3-Eindruck:** Spannende Quests, riesiger Umfang, saucoole Klassen – Biowares erstes MMO sieht einfach fantastisch aus!

## Mafia 2

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




Nach unserer grandiosen Vorschau in der vergangenen Ausgabe dürften Sie alles über die auf der E3 gezeigte Mission wissen. Auf Seite 9 (dieser Ausgabe) berichten wir indes ausführlich über die uns vorliegende spielbare Version. Los, los, zurückblättern!

**E3-Eindruck:** **Mafia 2** wird einfach kriminell gut!

## Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Entwickler: inXile Entertainment | Genre: Action-Adventure | Termin: 1. Quartal 2011



Auch die Koop-Schnetzelei war auf der E3 vertreten. Krieger Caddoc und Fernkämpferin E'lara reisen in **Hunted** durch eine düstere Fantasywelt auf der Suche nach der Dämonenschmiede.

**E3-Eindruck:** Das Zusammenspiel der beiden Charaktere klappt gut und die Spielwelt gefällt. Zudem kommt **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** ganz schön brutal daher. Fein!

## Shogun 2: Total War

Entwickler: The Creative Assembly | Genre: Echtzeit-Strategie | Termin: 2011



Mit **Shogun 2** kehrt Creative Assembly an die Anfänge der **Total War**-Serie zurück. In Japan schicken Sie Samurais und Ninjas in die Schlacht und erobern auch endlich wieder Burgen.

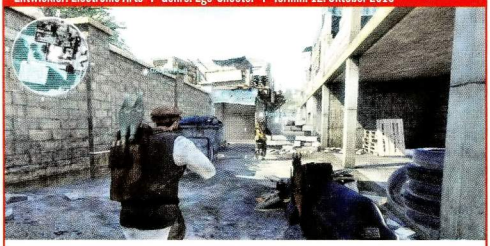
**E3-Eindruck:** Logischer Schritt in der Serie. **Shogun 2** wird monatelang unterhalten und ein Spitzen-Strategiespiel werden.

## Cloud-Gaming: On-Live ist live!

Der Begriff Cloud-Gaming geistert seit Jahren durch die Spielelandschaft. Die Idee ist einfach: Sie zocken über eine Art Konsole PC-Spiele, deren Daten per Stream aus dem Internet zu Ihnen nach Hause kommen. Bedeutet: Keine kostspieligen Hardware-Neuanschaffungen mehr, keine nervigen Installationen und kein Herumärgern mit Kopierschutzunfug. Einer der Cloud-Gaming-Anbieter ist On-Live, auf deren Messestand wir kurz **Unreal Tournament 3** in 720p-Auflösung anspielen durften. Praktisch keine Ladezeit und absolut ruckelfreies Gameplay machten Lust auf mehr, warfen aber auch Fragen auf. Geht das so schnell, weil im Hinterzimmer der mit Glasfaserleitung angebundene Server steht? Kann uns aber erst einmal egal sein: Wie On-Live verlauten ließ, startet der Service in Europa frühestens Ende 2011.

## Medal of Honor

Entwickler: Electronic Arts | Genre: Ego-Shooter | Termin: 12. Oktober 2010

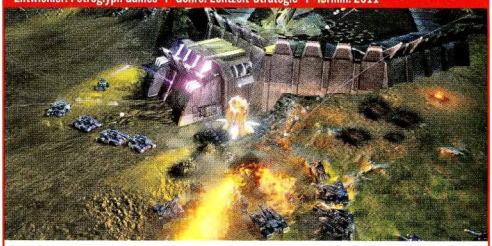


Der Shooter rund um den aktuellen Afghanistan-Konflikt setzt nicht etwa auf besonders bombastische Effekte, sondern auf eine authentische und bedrohliche Atmosphäre. Klingt gut!

**E3-Eindruck:** Möglicherweise erwartet uns mit **Medal of Honor** eine richtig gute Alternative zu der **Modern Warfare**-Reihe.

## End of Nations

Entwickler: Petroglyph Games | Genre: Echtzeit-Strategie | Termin: 2011



In diesem Online-Echtzeit-Strategiespiel der **Empire at War**-Macher kämpfen bis zu 50 Spieler gleichzeitig gegeneinander oder attackieren KI-gesteuerte Bossgegner.

**E3-Eindruck:** Phänomenales Strategie-Experiment! Eine Mischung aus **World of Warcraft** und **World in Conflict**. Klasse!

## Civilization 5

Entwickler: Firaxis Games | Genre: Runden-Strategie | Termin: 24. September 2010

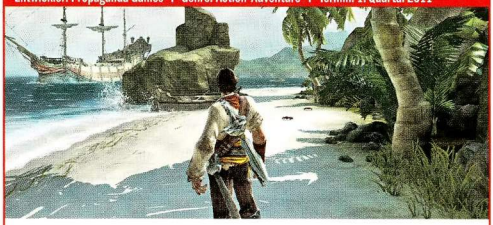


Der fünfte Teil der **Civ**-Serie setzt erstmals auf Hexfelder. Zudem dürfen Sie nun in sozialen Netzwerken mit Ihren Erfolgen angeben und mit anderen selbst erstellte Szenarien austauschen.

**E3-Eindruck:** Bewährte Qualität aus dem Hause Firaxis. Sid Meier und Co. können hier nicht viel falsch machen.

## Pirates of the Caribbean

Entwickler: Propaganda Games | Genre: Action-Adventure | Termin: 1. Quartal 2011



**Armada der Verdammten**, so der Untertitel, macht Sie zum Piraten. Sie kämpfen zu Land oder Wasser und treffen in Dialogen kritische Entscheidungen.

**E3-Eindruck:** Der Titel wirkt überraschend rund und die Seeschlachten könnten ein echtes spielerisches Highlight werden.

## Final Fantasy 14

Entwickler: Square Enix | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: 30. September 2010

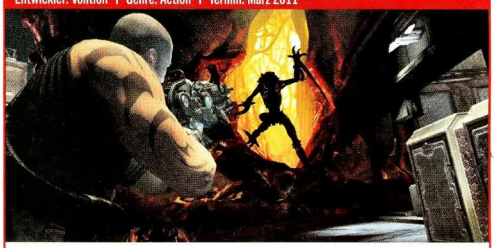


Die Grafik und die Kämpfe in diesem Online-Rollenspiel hauten uns fast um. Allerdings wirkte die Benutzeroberfläche sehr, sehr kompliziert. Ob sich da was vor der Veröffentlichung tut?

**E3-Eindruck:** Ein opulentes Abenteuer, das sich aber erst gegen **World of Warcraft: Cataclysm** durchsetzen muss.

## Red Faction: Armageddon

Entwickler: Volition | Genre: Action | Termin: März 2011



Der vierte Teil der Spieleserie entführt Sie dieses Mal in ein Höhlensystem unter der Marsoberfläche. Das geniale Zerstörungssystem gibt es nach wie vor. Neu sind groteske Monster!

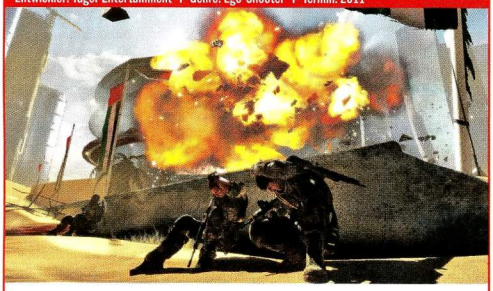
**E3-Eindruck:** Die triste Grafik des Vorgängers ist Geschichte und die neuen Waffen wirken witzig. Das wird richtig gut!

# Geheimtipps

Diese Titel haben uns auf der Messe kalt erwischt und positiv überrascht.

## Spec Ops: The Line

Entwickler: Yager Entertainment | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2011

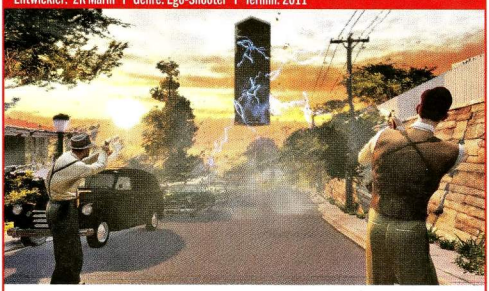


Lange Zeit war es ruhig um das deutsche Studio Yager Entertainment, jetzt meldet es sich mit diesem Shooter wieder zurück. Im von Wüstenstürmen fast entvölkerten Dubai sollen Sie mit Ihrem Team einen durchgeknallten US-Kommandeur dingfest machen. Der Sand wird dabei zum spielentscheidenden Element, wenn mitten in der Stadt Sandkrater aufbrechen oder Granaten durch den aufgewirbelten Staub die Sicht vernebeln.

**E3-Eindruck:** **Spec Ops: The Line** hatte zuvor kaum jemand auf dem Schirm. Yager präsentierte aber auf der E3 ein atmosphärisches, rundes Spiel, dass uns alle überraschen könnte.

## XCOM

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



In den 1990ern gehörte die **X-COM**-Serie zu einer festen Größe im Rundenstrategie-Genre. Jetzt macht 2K Marin daraus einen Ego-Shooter im 50er-Jahre-Flair. Sie legen sich in amerikanischen Kleinstädten mit fiesen Aliens an und sammeln dabei Gewebe- und Technologieproben, um damit in Ihrer Basis neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände zu erforschen.

**E3-Eindruck:** Neben all den Weltkriegs-Shootern wirkt **XCOM** sehr erfrischend. Die Mischung aus Forschung, Basisbau und brachialem Shooter funktioniert gut und das Gefühl, gegenüber den Aliens wehrlos zu sein, bringt das Spiel gut rüber. Top!

## Warhammer 40K: Dark Millennium

Entwickler: Vigil Games | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Nicht bekannt



THQ bläst zum Angriff auf **World of Warcraft**. **Warhammer 40.000: Dark Millennium** soll Blizzards MMO das Fürchten lehren. Viele Details zum Gameplay gab es auf der E3 zwar noch nicht, dafür einige Screenshots und einen ersten Trailer.

**E3-Eindruck:** Selbst wenn sich **Dark Millennium** in vielen Punkten an den Genre-Standard hält, könnte es zu einem top MMO werden. Auf der Messe jedenfalls war es eines der Themen, die am heißesten diskutiert wurden. Jeder schwärmte von der tollen Grafik und den riesigen Kampfmechs im Video. Es scheint, als würde das **Darksiders**-Studio Vigil Games die starke **Warhammer 40K**-Lizenz in ein klasse MMO verwandeln!

## Rift: Planes of Telara

Entwickler: Trion Worlds | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Ende 2010



Letztes Jahr als **Heroes of Telara** angekündigt, zeigte sich **Rift: Planes of Telara** dieses Jahr auf der E3 runderneuert. Die Entwickler haben sich das damalige Feedback anscheinend zu Herzen genommen und ein stimmiges Online-Rollenspiel auf die Beine gestellt, das jetzt schon fertiger und ausgereifter wirkt als **Champions Online**, **Aion** und **Warhammer Online** zusammen – und obendrein noch klasse aussieht. Die wichtigsten Spielmerkmale sind ein verzweigtes Skillsystem mit vielen Personalisierungsmöglichkeiten und dynamische Quests, die für Abwechslung sorgen.

**E3-Eindruck:** Da kommt was Großes auf uns zu! **Planes of Telara** ist neben **WoW: Cataclysm** das wichtigste Online-RPG des Jahres.

# Enttäuschungen

Über diese Spiele haben wir uns auf der E3 mächtig geärgert.

## Assassin's Creed Brotherhood

Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: Ende 2010

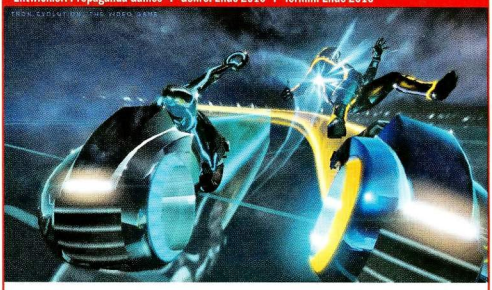


**Brotherhood** spielt wieder in Venedig und folgt dem alternden Ezio, der eine Truppe von Assassinen um sich sammelt, um seinem alten Erzfeind gegenüberzutreten. Ubisoft liefert diesmal auch einen Mehrspieler-Modus mit.

**E3-Eindruck:** Vor den Messehallen wurde **Assassin's Creed Brotherhood** mit riesigen Plakaten beworben. Drinnen wusste aber kein Journalist so richtig was mit dem neuesten Ableger der Serie anzufangen. Dem Gezeigten fehlt bis jetzt das einzigartige Flair der Serie und ob der Mehrspieler-Modus länger als ein paar Stunden Spaß macht, lässt sich noch nicht sagen.

## Tron: Evolution

Entwickler: Propaganda Games | Genre: Ende 2010 | Termin: Ende 2010

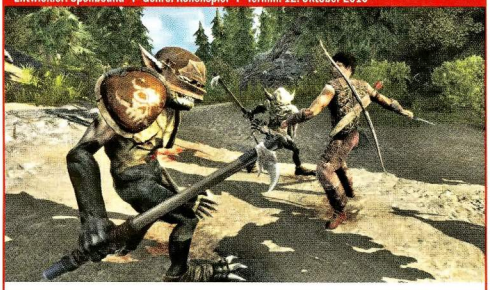


Die Voraussetzungen für das Spiel sind gut: **Tron** aus dem Jahre 1982 ist ein Kultfilm, eine Fortzsetzung kommt im Dezember und auch das letzte Spiel zum Film, **Tron 2.0**, konnte überzeugen. Propaganda Games muss also nur ein paar eigene Ideen einbringen und für die Fans ein rundes Spiel produzieren.

**E3-Eindruck:** Genau das passiert anscheinend nicht. **Tron: Evolution** wirkte auf der E3 stark zusammengeklaut. Viele Passagen waren von **Prince of Persia** abgeschaut, die Rennsequenzen funktionierten nur schlecht. Hoffentlich kommt da noch mehr. Ansonsten wird **Tron: Evolution** nur Mittelmaß.

## Arcania: Gothic 4

Entwickler: Spellbound | Genre: Rollenspiel | Termin: 12. Oktober 2010

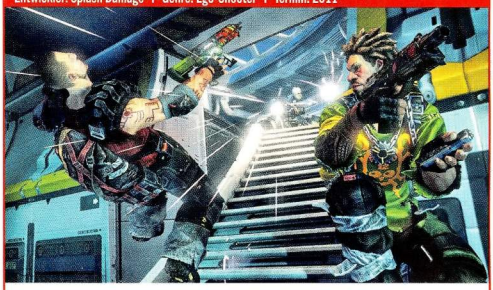


Am 12. Oktober schon wollen Jowood und Spellbound den vierten Teil der **Gothic**-Serie herausbringen. Mit neuem namenlosen Helden, neuer Insel und freier Fraktions- und Skillwahl soll **Arcania: Gothic 4** beweisen, dass die Reihe auch ohne Piranha Bytes funktioniert.

**E3-Eindruck:** Die Präsentation von **Arcania** auf der E3 kam einem Totalausfall gleich. Wenn Jowood wirklich im Oktober mit diesem Spiel an die Öffentlichkeit will, muss noch einiges passieren. Die Kämpfe sahen eintönig, die Spielwelt nach Fantasy-Standardkost aus. **Arcania** hat nach derzeitigem Stand nichts, das es von anderen Rollenspielen absetzt.

## Brink

Entwickler: Splash Damage | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2011



Die Mehrspieler-Spezialisten basteln an dem Shooter **Brink**, der nicht nur gut aussieht, sondern mit vielen coolen Ideen auch den ganzen **Battlefields** und **Modern Warfares** das Fürchten lehren könnte. Anstatt nur wie blöd aufeinander zu ballern, müssen Sie im Team klassengerecht zusammenspielen, um vorgegebene Missionsziele zu erfüllen. Wer gut spielt, schaltet Goodies frei und entwickelt seinen Charakter weiter.

**E3-Eindruck:** Warum ist **Brink** eine unserer Messe-Enttäuschungen? Weil Bethesda den Shooter einmal mehr verschoben hat: Das Spiel soll nun erst 2011 erscheinen. Eine Frechheit! Wir wollen **Brink** endlich zocken! Her damit!

# Missing in PC ACTION

Trotz zig toller Titel haben wir auch einige Spiele auf der diesjährigen E3 vermisst!

## Batman: Arkham Asylum 2

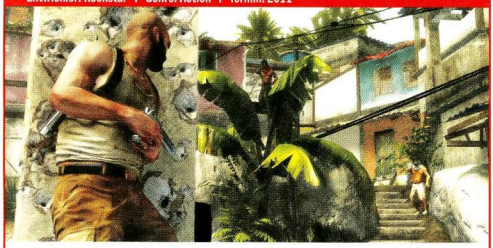
Entwickler: Rocksteady | Genre: Action-Adventure | Termin: Nicht bekannt



Entwickler Rocksteady und Publisher Warner Bros. haben auf dieser E3 nicht mal den Hauch einer Information zum neuen **Batman**-Spiel veröffentlicht. Kein Release-Datum, kein Screenshot, kein Video. Enttäuschend! Denn immerhin ist seit Monaten ein erster, cooler Teaser-Trailer zu dem Spiel zu sehen, der bereits erste Story-Details verrät (Achtung, Spoiler!): Der Joker hat das Finale des Vorgängerspiels überlebt und erholt sich von der schweren Mutation seines Körpers. Derweil suchen die gewalttätigen Insassen der Arkham-Irrenanstalt ganz Gotham City heim – allem Anschein nach wird Batman sich also nicht mehr nur auf dem Gelände der Klinik aufhalten. **Arkham Asylum** war ein Überraschungshit und schlichtweg eines der besten Spiele 2009: Der düstere Mix aus Erkundung, Rätseln und Action war perfekt inszeniert und fantastisch spielbar. Wir wollen mehr!

## Max Payne 3

Entwickler: Rockstar | Genre: Action | Termin: 2011



Fans waren vom Stil des neuen **Max Payne** entsetzt. Max mit Glatze, Vollbart und Unterhemd, dazu Brasilien als Szenario? Das gefiel sogar uns nicht. Überarbeitet Rockstar den Stil noch mal komplett? Das würde immerhin die Funkstille erklären.

## Mechwarrior

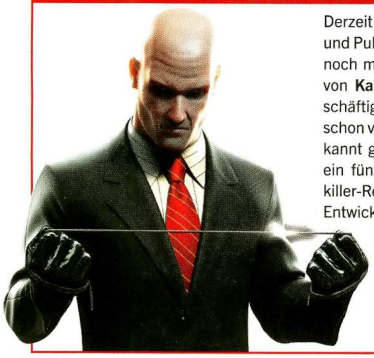
Entwickler: Piranha Games / Smith & Tinker | Genre: Action | Termin: Nicht bekannt



Mech-Simulationen sind schon lange out. So lange, dass wir es gar nicht erwarten können, endlich wieder ein neues **Mechwarrior** zu spielen! Bislang gibt's zwar kaum Infos zu dem guten Stück, aber es wird entwickelt – schon allein das macht uns glücklich.

## Hitman 5

Entwickler: IO Interactive | Genre: Action-Adventure | Termin: Nicht bekannt



Derzeit sind IO Interactive und Publisher Square Enix noch mit der Entwicklung von **Kane & Lynch 2** beschäftigt. Trotzdem wurde schon vor längerer Zeit bekannt gegeben, dass sich ein fünfter Teil der Profikiller-Reihe **Hitman** in der Entwicklung befindet.

## Beyond Good & Evil 2

Entwickler: Ubisoft | Genre: Action-Adventure | Termin: Nicht bekannt



Seit Jahren hoffen und bangen die Fans: Produziert Ubisoft nun wirklich eine Fortsetzung des kommerziell erfolglosen Kritikerlieblings **Beyond Good & Evil**? Aktueller Stand: Ja! Der Projektleiter Michel Ancel arbeitet immer noch daran – wir sind gespannt!

## Mit diesen Ankündigungen hatten wir gerechnet!

Vor jeder E3 werden in der Redaktion Wetten abgeschlossen. „20 Euro, dass Microsoft die PC-Fassung von **Alan Wake** ankündigt! Ich halte mit **Fallout 4** dagegen! Niemals, EA zeigt auf jeden Fall **Dungeon Keeper 3**!" Und auch wenn viele dieser Wetten natürlich zum Scheitern verurteilt sind – mit diesen vier Ankündigungen hatten wir trotzdem fest gerechnet. Schade!



Gordon Freemans letzter Auftritt war 2007 in **Half-Life 2: Episode 2**. Wo bleibt nur **Episode 3**?

### Half-Life 3

**Half-Life 2** ist unbestritten einer der besten Shooter aller Zeiten. Punkt. Und die beiden Episoden-Fortsetzungen waren auch toll. Nur: Was zum Henker ist mit **Half-Life 2: Episode 3**!? Nix. Keine Spur. Oder gleich ein **Half-Life 3**? Fehlanzeige. Stattdessen kündigte Valve überraschend an, **Portal 2** auch für PlayStation 3 zu portieren. Na toll.

### Syndicate

Ein Gerücht, das sich bereits seit Jahren hartnäckig hält: Angeblich wird ein dritter Teil der Sci-Fi-Taktik-Reihe **Syndicate** produziert, als Entwickler war mehrfach Starbreeze (**Chronicles of Riddick**) im Gespräch. Leider brachte diese E3 null Erkenntnisse.



**Syndicate Wars** (1996) war der letzte Teil der beliebten, futuristischen Echtzeittaktik-Reihe.

### The Elder Scrolls 5

**Fallout: New Vegas** wird von Obsidian entwickelt. Bethesda (**Fallout 3**) hat also im Grunde alle Hände frei. Was treiben die Burschen bloß? Was es auch ist – sie hüten ihr Geheimnis gut. Nach dem großen Erfolg von **The Elder Scrolls III: Morrowind** und dem vierten Teil **Oblivion** hätten wir dieses Jahr aber zumindest mit einer Ankündigung von **The Elder Scrolls 5** gerechnet.

### Grand Theft Auto 5

Derzeit feiert Rockstar (**GTA 4**) mit dem Edel-Western **Red Dead Redemption** große Erfolge. Doch ein fünftes **GTA** muss einfach kommen – die Marke ist eine Goldgrube. Leider hält Rockstar noch völlig dicht!

## Was tut sich bei Blizzard?

Niemand hat damit gerechnet, dass Blizzard sich auf der E3 blicken lässt. Und so war's dann auch: Die Kalifornier blieben schön zu Hause und konzentrierten sich lieber auf ihre Spiele. Neue Ankündigungen sind also erst zur Blizzcon-Messe im Oktober zu erwarten. Der aktuelle Stand bei Blizzard:

**World of Warcraft – Cataclysm:** Das dritte Add-on zum beliebtesten MMO der Welt konnten wir uns bei einem Studiobesuch anschauen. Details finden Sie auf Seite 70!

**Starcraft 2: Wings of Liberty:** Kein Wunder, dass Blizzard das Echtzeit-Strategiespiel nicht mehr großartig vorführt – immerhin erscheint es bereits am 27. Juli! Allerdings hatten wir doch den Wunsch, dass die Entwickler vielleicht schon den zweiten Teil der **Starcraft 2**-Trilogie präsentieren: die Zerg-Kampagne **Heart of the Swarm**.

**Diablo 3:** Blizzard schraubt fleißig weiter an dem vielversprechenden Action-Rollenspiel. Die fünfte spielbare Klasse wird vermutlich erst auf der Blizzcon enthüllt!

**Unbekannt:** Blizzard arbeitet auch an einem vierten, geheimen MMO – das Spiel basiert auf keiner bekannten Blizzard-Marke!



**Starcraft 2: Wings of Liberty** erscheint am 27. Juli. In der nächsten PC ACTION gibt's den Test!

## Gar nix Neues bei ...

### Doom 4

Geduld, Baller-Fans! Es ist nur bekannt, dass id Software – derzeit noch mit **Rage** beschäftigt – einen vierten Teil der **Doom**-Reihe angekündigt hat. Doch wer ihn entwickelt (für **Quake 4** heuerte id beispielsweise Raven Software an), wie er sich spielt und wann er erscheint? Das weiß niemand.

### Mass Effect 3

Bioware arbeitet fleißig an **Mass Effect 3**. Bekannt ist, dass das Sci-Fi-Rollenspiel spielerisch nicht so seicht ausfallen soll wie der Vorgänger. Bioware deutete bereits stärkere Rollenspiel-Elemente wie mehr Items und bessere Charakterentwicklung an. Außerdem soll das Scanner-Minispiel des zweiten Teils passé sein. Mehr wollte Bioware auch auf dieser E3 nicht verraten.

### Dragon Age 2

Bioware – neben **Mass Effect 3** aktuell auch mit der Entwicklung von **The Old Republic** eingespannt – hatte bereits angedeutet, **Dragon Age 2** würde im Frühjahr 2011 erscheinen. Das scheint wohl nicht ganz zu klappen, denn: Von der Fortsetzung des düsteren Taktik-Rollenspiels gab's auch auf dieser E3 nichts zu sehen.

### Thief 4

Eidos Montreal (**Deus Ex 3**) gab die Entwicklung des Schleich-Abenteuers **Thief 4** schon vor Monaten bekannt. Doch Bilder, Infos oder einen Termin wollte man auch auf dieser E3 nicht präsentieren.

### Fallout Online

Bethesda (**Fallout 3**) und Interplay (**Fallout 1** und **2**) haben ihren Rechtsstreit endlich beendet; Interplay darf nun ganz offiziell das Online-Rollenspiel **Fallout Online** entwickeln! Bis auf ein paar dürre Bilder und eine Anmeldung zur Betaphase (www.fallout-on-line.com) gab's bislang aber kaum etwas davon zu sehen.

### Torchlight 2

Runic Games arbeitet derzeit an einem **Torchlight**-MMO. Das Hack & Slay soll sich spielerisch stark an den ersten Teil anlehnen, aber nun auch Mehrspieler-Fans glücklich machen. Das von den **Diablo 2**-Erfindern entwickelte Spiel wird komplett free2play, also gebührenfrei sein und sich über Miktrotransaktionen finanzieren. Bilder oder weitere Infos suchte man auf der E3 vergebens.

### L.A. Noire

Rockstars Gangster-Spiel, angesiedelt in Los Angeles des Jahres 1940, geistert schon seit Jahren durch die Köpfe der Action-Fans. Nur: Gespielt hat das Open-World-Projekt bislang noch niemand – und das änderte sich auch mit dieser E3 nicht.

### I Am Alive

Ubisoft kündigte sein Survival-Action-Adventure schon vor zwei Jahren an. Dieses Jahr gab's nur einen kurzen Trailer zu sehen, der das beklemmende Katastrophenszenario in einer zerstörten Großstadt zeigt – und sonst leider nichts.













1. Die Enthüllung einer neuen, verbesserten Xbox 360 rettete die eher zahme Show.
2. Den Großteil der Präsentation wurde mit Kinect gehüpft und gezappelt. Na ja …
3. Für das Rennspiel **Forza 3** wurde ein Kinect-Modus gezeigt. Nett. Mehr nicht.
4. Um auf dem Messegelände Kinect zu spielen, musste man lang anstehen.

**Microsofts Messeauftritt**

# Bewegende Momente

Der Softwareriese präsentierte einen neuen Bewegungscontroller, eine verschlankte Xbox 360 und enttäuschend wenige Exklusivtitel.

Text: Sebastian Stange

Microsoft hielt seine Pressekonferenz einen Tag vor der Eröffnung der Messe ab und damit als Erster der großen drei Konsolenhersteller. Die Show war durchaus unterhaltsam, allerdings wurden kaum neue Spiele angekündigt. Lediglich **Kingdoms**, ein 360-Exklusivtitel von Crytek wurde angeteasert. Daneben gab es erste Trailer und Spielszenen zu **Call of Duty: Black Ops**, **Gears of War 3**, **Halo: Reach** und **Metal Gear Solid: Rising**. Auffällig war dabei, wie viel Gore und Pixelblut in all diesen Spielen steckte.

## Fokus aus Casual-Gehampel

Den Hauptteil von Microsofts Präsentation machte die Vorstellung von Kinect aus. Vor einem Jahr als „Project Natal" vorgestellt, wurde die Hardware nun in der finalen Version gezeigt. Die Idee dahinter ist clever: Spezielle Kameras scannen den Bereich vor dem Fernseher und erkennen spielende Personen. Die steuern das Spielgeschehen ausschließlich durch Körperbewegungen. Auch die Fernsteuerung der Konsole via Stimme oder Handgeste sowie Voice-Chat ist dadurch möglich. Allerdings wurden ausschließlich eher belanglose Casual-Games gezeigt.




Am 4. November erscheint Kinect in den USA. Wir sollten nicht sehr viel länger warten müssen. Der Verkaufspreis dürfte laut bisherigen Informationen bei ca. 150 Euro inklusive eines Spiels liegen. Der Anschluss erfolgt via USB.




Die neue Xbox 360 erscheint bereits am 16. Juli. Sie wird 249 Euro kosten. Die Neuerungen: 250 GB HDD, 802.11n-WLAN onboard, leiser Lüfter, weniger Stromverbrauch, fünf USB-Anschlüsse, optischer Digitaltonausgang, kleineres Gehäuse.

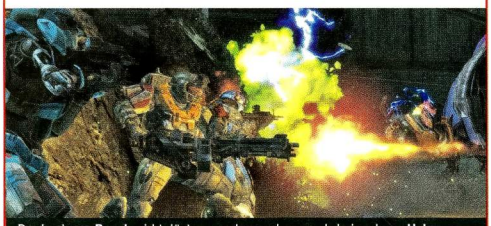
## Halo Reach

Entwickler: Bungie | Genre: Ego-Shooter | Termin: Herbst 2010



Das Ballern im All sieht schon jetzt klasse aus. Denn in **Halo: Reach** ist der Weltraum nicht dunkel und leer, sondern steckt voller Details. Klasse!

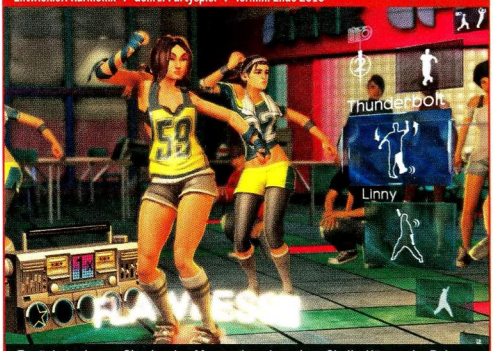
Die große Überraschung gleich zu Beginn: Erstmals in einem **Halo**-Spiel sitzen Sie an Bord eines Raumgleiters und nehmen an All-Schlachten teil. Das sah im gezeigten Level wirklich klasse aus und erinnert stark an eine zeitgemäße Fassung der **Wing Commander**-Reihe. Herrlich! Doch auch bei Ihren Bodeneinsätzen gibt es Neues. Die Handlung folgt dem „Noble Team", einer Elite-Soldateneinheit, beim Kampf gegen die Alien-Rasse Covenant. Der neue, düstere Look steht der Reihe und die neuen Spezialfähigkeiten bringen Abwechslung in die Feuergefechte. Einen Koop-Modus gibt es ebenso wie einen ausführlichen Mehrspielermodus. Neu ist Firefight, ein Koop-Modus mit immer neuen Gegnerwellen. Bungies letztes **Halo** scheint ein rundum gelungenes Abschiedsgeschenk zu werden.



Der Look von **Reach** wirkt düsterer und erwachsener als bei anderen **Halo**-Spielen. Das sieht klasse aus und passt zur eher erwachsenen Action.

## Dance Central

Entwickler: Harmonix | Genre: Partyspiel | Termin: Ende 2010




Zunächst erlernen Sie einzelne Moves, dann beweisen Sie Ihr Können im Rahmen einer kompletten Choreografie. Ein Traum für Möchtegern-Superstars.

Microsoft zeigte einige Kinect-Spiele. Die meisten boten Spielideen, die es in ähnlicher Form bereits für Nintendos Wii oder Sonys Eye Toy gab. Familienfreundliches Partyspiel-Gehampel halt und nichts, was uns wirklich beeindruckte. Doch ein Titel – neben der wirklich gut gemachten Fitness-Software **Your Shape** – nutzt die Kinect-Hardware auf neue, clevere Art und Weise. **Dance Central** von den **Guitar Hero**-Erfindern Harmonix besitzt dieselbe Rezeptur wie alle anderen Musikspiele. Im passenden Rhythmus zum abgespielten Song machen Sie Eingaben ins Spiel. Diesmal nun eben nicht mit einer Plastikgitarre, sondern mit Ihrem Körper. Konkret bringt Ihnen der Titel Tanz-Choreografien zu bekannten Pop-Songs bei. Da Kinect ein virtuelles Skelett des Spielers erstellt, kann niemand schummeln. Alle Moves müsen wie gezeigt absolviert werden. Sie mögen nun die Nase rümpfen – aufgrund Ihres Musikgeschmacks oder Ihrer Abneigung gegen derlei Tanzspiele. Doch wir finden **Dance Central** dennoch bemerkenswert, weil es dank der neuen Hardware Dinge tun kann, die nie zuvor ein Spiel konnte. Es bringt seinen Benutzern das Tanzen bei. Und das ist schon irgendwie cool.

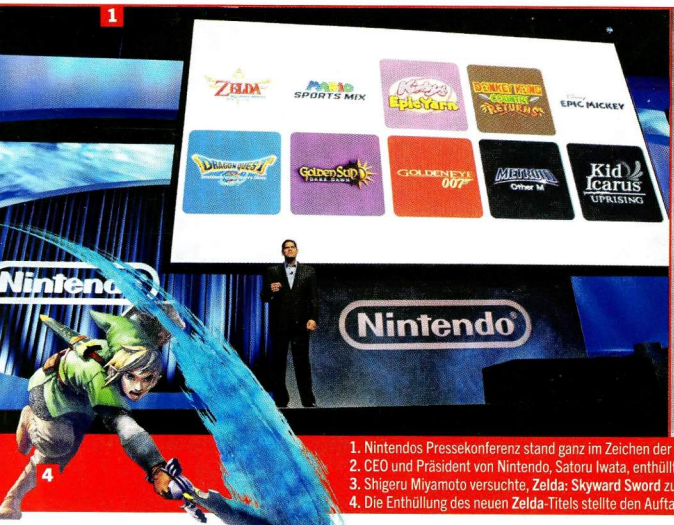
## Gears of War 3

Entwickler: Epic Games | Genre: Action | Termin: 8. April 2011

Der neueste Teil der Ballerspiel-Reihe wird erneut Aushängeschild für Epics Unreal Engine 3. Es wird also nicht mit tollen Effekten, in Echtzeit zu riesigen Monstren mutierenden Gegnern und toller Beleuchtung gegeizt. Der generelle Stil des Spiels mit seinen übertrieben muskulösen Protagonisten bleibt aber Geschmackssache. Die Handlung dreht sich nach wie vor um den aussichtslos scheinenden Kampf gegen die Locust – Monsterhorden, die aus dem Erdinneren kriechen. Erstmals können Sie die Kampagne dabei zu viert im Koop-Modus erleben und dabei auch einen von zwei neuen, weiblichen Charakteren wählen. Ebenfalls neu: Einige interessante Waffen und ein Robo-Anzug für maximale Kampfkraft. Der Anzug verwandelt sich außerdem in ein stationäres Geschütz. Das bietet Ihnen maximale Kampfkraft und Ihren Kameraden eine sichere Deckung. Spielerisch scheint alles beim Alten zu bleiben. Sie nutzen das Deckungssystem ausführlich, um Gegnertruppen zu flankieren und stellen sich hin und wieder riesigen Bossen. Das angesprochene Mutieren der Gegner zu weitaus aggressiveren Kreaturen verspricht hitzige Gefechte. Und der Mehrspielermodus „Beast"-Modus klingt ebenfalls nett. Darin steuern Sie die Monster!

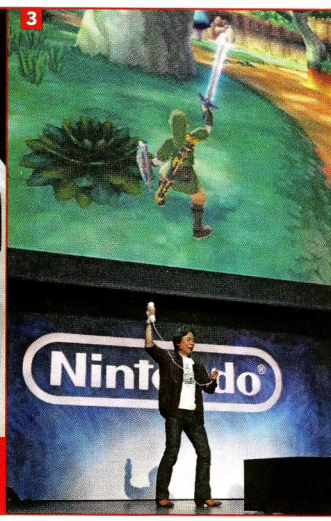


Im Spiel bekommen Sie es nicht nur mit den bekannten Gegnertypen zu tun, sondern auch mit extrem gefährlichen Mutationen dieser Gegner.













1. Nintendos Pressekonferenz stand ganz im Zeichen der Spiele. Fanden wir gut!!
2. CEO und Präsident von Nintendo, Satoru Iwata, enthüllte den neuen 3DS.
3. Shigeru Miyamoto versuchte, **Zelda: Skyward Sword** zu zeigen, doch die Technik zickte.
4. Die Enthüllung des neuen **Zelda**-Titels stellte den Auftakt der Pressekonferenz dar.

**Nintendos Messeauftritt**

# Das lässt tief blicken!

Niemand erwartete eine derart gelungene Show! Nintendo zeigte tolle Spiele und präsentierte eine sensationelle neue Hardware: den 3DS!

Text: Sebastian Stange

Nintendos E3-Pressekonferenzen litten seit der Wii-Enthüllung 2006 an dem zu großen Fokus auf Casual-Themen, zu vielen Zahlen und Fakten und zu wenigen tollen Neuankündigungen. Nicht so 2010. Denn dieses Mal rockte Nintendos Spieleschau gewaltig. Gezeigt wurde ein Top-Titel nach dem anderen. Ein neues **Zelda**-Spiel für die Wii, ebenso ein „Wiedersehen“ mit Kirby, Donkey Kong und Samus Aran aus **Metroid**. Obendrein begeisterte **GoldenEye 007** für Wii Shooter-Fans und mit **Golden Sun: Dark Dawn** erscheint ein potenzieller RPG-Hit für den DS.

## Beeindruckender 3D-Handheld

Doch die große Überraschung kam zum Schluss. Nintendo zeigte seinen neuen Handheld 3DS. Und der hat nicht nur eine tolle Grafik, sondern kann die auch noch in räumlichem 3D darstellen. Und dazu ist keine Brille nötig! Wir schauten rein und staunten. Der Effekt ist beeindruckend. Noch mehr staunten wir über das fette Line-up für den 3DS. Von **Metal Gear Solid** über **Street Fighter 4** und **DJ Hero** bis zum längst überfälligen Revival von **Kid Icarus** sind da viele große Namen dabei! Wow!

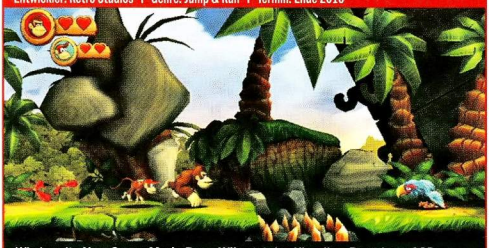





Nintendos neuester Handheld 3DS besitzt neben dem beeindruckenden 3D-Display folgende Neuerungen: ein analoges Slide-Pad, Bewegungssensoren und Gyro-Sensor, Kompatibilität zu allen DS-Spielen, 3D-Kamera, Infrarotschnittstelle und WLAN-Chipsatz. Erscheinungstermin: Wohl erst im Frühjahr 2011. Preis: Unbekannt.

## Donkey Kong Country Returns

Entwickler: Retro Studios | Genre: Jump & Run | Termin: Ende 2010



Wie bereits **New Super Mario Bros. Wii** setzt das Klassiker-Remake auf 3D-Grafik und 2D-Gameplay. Eine gute Entscheidung!

Wenn man Nintendo eins vorwerfen kann, dann die Tatsache, dass der Spielehersteller immer wieder die gleichen Games veröffentlicht. Immer wieder erscheinen **Mario**, **Pokémon** und Co. für die jeweils aktuelle Konsolen-Generation. Öde! Aber im Fall von **Donkey Kong** sind wir dann doch ganz froh. Denn seit der 16-Bit-Ära hatte der kaum einen überzeugenden Spieleauftritt. **Donkey Kong Country Returns** sieht charmant und fröhlich aus, setzt derart konsequent auf die Stärken der SNES-Teile und ist obendrein kinderleicht zu steuern. Das müssen wir einfach toll finden! Gespielt wird mit quer gehaltener Wii-Fernbedienung oder – falls Sie eingestreute Controller-Gesten mögen – zusätzlich mit Nunchuk. Im Spiel steuern Sie Donkey Kong, ein zweiter Mitstreiter darf Diddy Kong durch die Levels bewegen. In denen sammeln Sie Bananen, vermöbeln Gegner und spüren Secrets auf. Das klingt nicht nur für Nostalgiker klasse!

## Kirby's Epic Yarn

Entwickler: Good-Feel | Genre: Jump & Run | Termin: Herbst 2010




Der Häkel-Look sorgt nicht nur für kreative Spielelemente, sondern er sieht auch noch klasse aus! Die Flügel dieses Phönix' wirken wie brennende Fäden.

Und noch ein Klassiker feiert seine 2D-Wiedergeburt. Doch der Clou ist der einzigartige Grafikstil des Hüpfspiels. Denn der wirkt wie eine lebendige Stickerei. Alle Spielfiguren bestehen aus Fäden, der Hintergrund aus vernähten Stoffen. Dieser Häkel-Look mag etwas weibisch und uncool anmuten, steht dem Spiel aber wirklich gut. So gut, dass es auf der E3 gleich mehrere Preise dafür hagelte. Aber nicht nur die Optik, sondern auch die Spielmechanik wurde verändert. Anders als in den bisherigen **Kirby**-Spielen kann der rosa Held seine Gegner nicht mehr auffressen. Dafür besitzt er nun eine Peitsche, mit der er Gegner besiegt und mit der Umgebung interagiert. Damit sind dann solch nette Dinge wie das Raffen von „Hintergrundstoff" möglich, um einen Abgrund zu überwinden. Oder Kirby öffnet Reißverschlüsse und damit den Zugang zu neuen Level-Bereichen. Wir sind schon jetzt bezaubert... ähm... männlich begeistert!

## Metroid: Other M

Entwickler: Team Ninja | Genre: Acion | Termin: 3. Quartal 2010

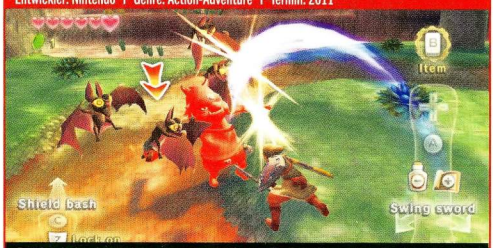


Dieser Abschnitt spielt sich wie ein 2D-Hüpfspiel. In anderen Arealen können Sie auch in die Tiefe laufen. Obendrein wechseln Sie nach Belieben in die Ego-Sicht.

Eine kleine Sensation für Nintendo-Fans: Das neueste **Metroid**-Spiel wird nicht ausschließlich bei Nintendo selbst entwickelt, sondern das bekannte Studio Team Ninja wurde mit an Bord geholt. Die Macher der **Dead or Alive**-Prügelspiele und **Ninja Gaiden**-Serie verpassen dem Weltraum-Abenteuer hoffentlich ihre ganz eigene Duftmarke. Brustwackelphysik – dafür kennt man Team Ninja – wird es zumindest keine geben. Immerhin ist die Spielmechanik einzigartig. Sie durchforsten unbekannte Planeten und steuern Samus dabei aus einer Außenperspektive. Das erinnert teilweise an 2D-Sidescroller, bestimmte Abschnitte wirken eher wie Third-Person-Actionspiele. Obendrein können Sie jederzeit die Wii-Fernbedienung auf den Fernseher richten und in die Ego-Sicht zum präzisen Ballern wechseln. Außerdem erwartet Sie – auch das ist neu – eine packende Story mit opulenten Renderfilmchen.

## Zelda: Skyward Sword

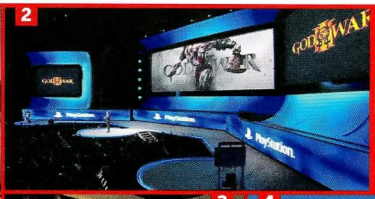
Entwickler: Nintendo | Genre: Action-Adventure | Termin: 2011




Der Look des Spiels ist recht comichaft und die pastellfarbenen Texturen wecken Erinnerungen an impressionistische Gemälde. Ein gewagter Grafikstil!

Der neueste Teil der **Zelda**-Reihe erscheint exklusiv für Nintendos Wii und wird außerdem das Sensor-Upgrade Wii MotionPlus zwingend voraussetzen. Nur damit lässt sich Links Schwert präzise mit der Wii-Fernbedienung bewegen. Genau darauf ist der Spielverlauf auch ausgelegt. Viele Gegner sind nur dann verwundbar, wenn Sie das Schwert im richtigen Winkel auf sie niedersausen lassen. Außerdem gibt es neue Items wie einen fernsteuerbaren, fliegenden Käfer oder eine Peitsche mit vielen Einsatzmöglichkeiten. Der farbenfrohe, comichafte Look steht dem Spiel ausgezeichnet. Die Story handelt von einer schwebenden Stadt über den Wolken, von der aus Link immer wieder zu Abenteuern in das darunter liegende, geheimnisvolle Land aufbricht. Dieses Springen zwischen zwei Welten dürfte ein spannendes Spielelement darstellen und weckt in uns bereits unbändige Vorfreude. So muss ein **Zelda**-Spiel aussehen!









1. Die Rennsimulation **Gran Turismo 5** erfreute sich bei den Messebesuchern größter Beliebtheit. Es war sogar in 3D spielbar.
2. Sonys E3-Pressekonferenz wurde auf einer riesigen Bühne abgehalten. Das hatte fast Konzert-Charakter!
3. Der Sony-Stand war zu jeder Zeit proppenvoll. Kein Wunder, bei so vielen Spielen!
4. Um den neuen Move-Controller zu bewerben, belegte Sony prominente Flächen.

**Sonys Messeauftritt**

# Gib dir die Kugel!

## Sony versuchte, alle Themen abzudecken: PS3, 3D-Gaming, Bewegungssteuerung, PSN und PSP. Da kamen einige ein wenig zu kurz!

Text: Sebastian Stange

So viele Themen, so wenig Zeit! Kein Wunder, dass viele der Spieleneuankündigungen bereits kurz vor der E3 getätigt wurden. Von **Killzone 3**, **LittleBigPlanet 2** und **Motorstorm: Apocalypse** wussten wir bereits im Vorfeld. Neu vorgestellt wurden die Auto-Schlacht **Twisted Metal** sowie das Open-World-Actionspiel **Infamous 2**. Wir hätten uns einige PS3-Spiele mehr gewünscht.

### Präziser als die Wii-Technik

Wie auch Mircosoft setzte Sony stark auf Bewegungssteuerung. Der neue Move-Controller erinnert dabei an eine Wii-Fernbedienung, ist nur weitaus präziser. Die Spiele wirken ordentlich. Mit dem Prügelspiel **The Fight** oder dem Magier-Abenteuer **Sorcery** fanden sich auch Titel abseits von Casual-Gefuchtel.

Die PSP spielte kaum eine Rolle. Sieht Sony inzwischen ein, dass das Handheld seit Jahren schwächelt? Einzig **God of War: Ghost of Sparta** sowie das witzige Rhythmus-Strategiespiel **Patapon 2** gefielen uns.

Auch 3D war ein Thema. Für die PS3 kommen viele 3D-Titel!

Zum Schluss zeigte Sony noch den Online-Service PlayStation Plus. Für ca. 50 Euro pro Jahr erhält man exklusive Demos, Beta-Zugänge, Rabatte, Add-ons und Gratis-Spiele.





Neben neuer Fuchtel-Hardware präsentierte Sony auch das „Surround Sound System" für die PS3. Die Lautsprecherleiste versteht DTS, Dolby Digital sowie Linear PCM mittels Fiberoptikkabel oder HDMI. Ein Subwoofer ist nicht dabei. Die Hardware wird im Herbst für etwa 200 Euro erhältlich sein.

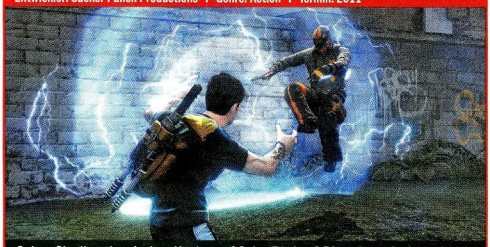


Das Geheimnis des Move-Controllers ist die leuchtende Kugel an der Spitze. Sie wird von einer Kamera erkannt und in 3D-Positionsdaten umgerechnet. Damit können Sie im virtuellen Raum so präzise wie nie agieren. Move erscheint am 15. September. Ein Basis-Controller wird ca. 40 Euro kosten.



## Infamous 2

Entwickler: Sucker Punch Productions | Genre: Action | Termin: 2011



Sehen Sie diese komischen Keulen auf Coles Rücken? Die nutzt er im komplett neu gestalteten Nahkampf, um seinen Widersachern Schocks zu verpassen.

Falls Sie den ersten Teil nicht kennen, hier eine kleine Auffrischung: In **Infamous**, einem PS3-exklusiven Open-World-Actionspiel, überlebten Sie als Cole McGrath eine mysteriöse Explosion. Nicht nur das, Sie und die Bösewichte der Stadt entdeckten plötzlich Superkräfte. Mit viel Ballern, Klettern, Springen und Prügeln mussten Sie Ihre Nachbarschaft aus den Klauen der Verbrecher befreien. Schön war dabei, dass Ihnen immer wieder moralische Entscheidungen abverlangt wurden. Der zweite Teil versetzt Sie in die neue, fiktionale Stadt New Marais, die an New Orleans angelehnt ist. Die soll weitaus lebendiger als die des Vorgängers wirken – dank mehr Passanten, mehr Fahrzeugen und autonom agierenden Fraktionen. Neben einem veränderten Äußeren fallen an Cole vor allem seine neuen Kräfte auf: Er beherrscht nun sowohl Elektro- als auch Eis-Fertigkeiten. Das Nahkampf-System wurde ebenfalls überholt.

## Gran Turismo 5

Entwickler: Polyphony Digital | Genre: Rennspiel | Termin: 2. November 2010 (USA)



Diese Schotterstrecke in der Toskana ist Schauplatz spannender Rallye-Events. Der Tag-Nacht-Wechsel sieht hier besonders stimmungsvoll aus.

Die **Gran Turismo**-Reihe hat eine schwere Bürde zu tragen. Stets brachten neue Spielfassungen mehr Autos, mehr Details und mehr Strecken als die Vorgänger mit sich. Kein Wunder, dass der fünfte Teil satte sechs Jahre Entwicklungszeit benötigte. Über 1.000 Autos werden im Spiel enthalten sein. Über 200 davon als Premium-Variante. Das bedeutet: Besonders realistische Wagendetails, originalgetreue Innenansicht und ein detailliertes Schadensmodell. Aber auch die über 800 Standardfahrzeuge sehen gut aus und bekommen zumindest Kratzer und Dellen bei Zusammenstößen. Zu den neuen Features des Spiels zählen stereoskopisches 3D, Head-Tracking des Spielers via Kamera, Tag-Nacht-Wechsel, Auf- und Abblendlicht, ein neuer Foto-Modus sowie ein umfangreicher Online-Mehrspielermodus. Das ist längst kein Rennspiel mehr, sondern ein spielbarer Autokatalog. Unglaublich!

## Killzone 3

Entwickler: Guerrilla Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: Februar 2011

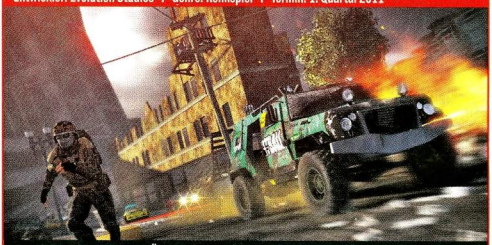


Nicht nur Ihre Spielfigur, auch die Gegner können nun Jetpacks benutzen. Die Gefahr könnte nun also aus jeder Richtung kommen. Wie spannend!

Die PlayStation-exklusive **Killzone**-Reihe beeindruckte uns bereits mit dem zweiten Teil. Dieser bot absolute Edelgrafik, jede Menge Atmosphäre, aber leider auch viele eher öde Abschnitte und recht wenig spielerische Abwechslung. Und genau an diesen Stellen bessern die Entwickler für den dritten Teil nach! **Killzone 3** versetzt Sie als menschlicher Soldat auf Helghan, den Heimatplaneten einer menschenähnlichen, verfeindeten Rasse. Dort erkunden Sie arktische Eiswüsten, radioaktive Wüsten, tropische Dschungel und später sogar den Weltraum. Sie werden erstmals Jetpacks benutzen, um die Spielwelt noch freier zu erkunden, und jede Menge zerstörbare Objekte und geskriptete Events sorgen für Dauer-Adrenalin. Wir konnten den Titel bereits Probe spielen – dank 3D-Brille sogar richtig plastisch – und sind beeindruckt. **Killzone 3** wird für die PS3, was **Crysis** für den PC war. Wahnsinnsshooter und Grafikreferenz!

## Motorstorm: Apocalypse

Entwickler: Evolution Studios | Genre: Rennspiel | Termin: 1. Quartal 2011



Welche Rolle genau die Überlebenden für den Rennverlauf spielen, wissen wir noch nicht. Wir hoffen auf ein stimmiges Endergebnis.

Wieder eine PS3-exklusive Reihe! In den ersten beiden Spielen rangelten Trucks, Geländewagen, Motorräder und Quads auf sehr offenen Strecken mit vielen Alternativwegen um den Sieg. Das war schnell kapiert und machte lange Spaß. Teil 3 bringt ein völlig neues Element ins Spiel: Naturgewalten. Wir sind uns noch nicht sicher, ob das eine gute Idee war. Der Schauplatz des dritten **Motorstorms** wird schlichtweg „City" genannt, erinnert an San Francisco und wird von gewaltigen Erdbeben erschüttert. Sie fahren also mitten durch einstürzende Gebäude, wegbrechende Böden und Scharen Überlebender. An jedem Renntag wird die Stadt weiter zerstört, bis Sie nach drei Tagen aus dem Chaos fliehen. Das klingt cool, wirkte beim Anspielen jedoch extrem verwirrend und unübersichtlich. Zudem war die Grafik – gerade im optionalen 3D-Modus – noch recht unfertig. Dieser Titel braucht noch Zeit!

1&1 DSL

# 1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab 19,99 €/Monat*

Für volle 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

MEMBER OF united internet

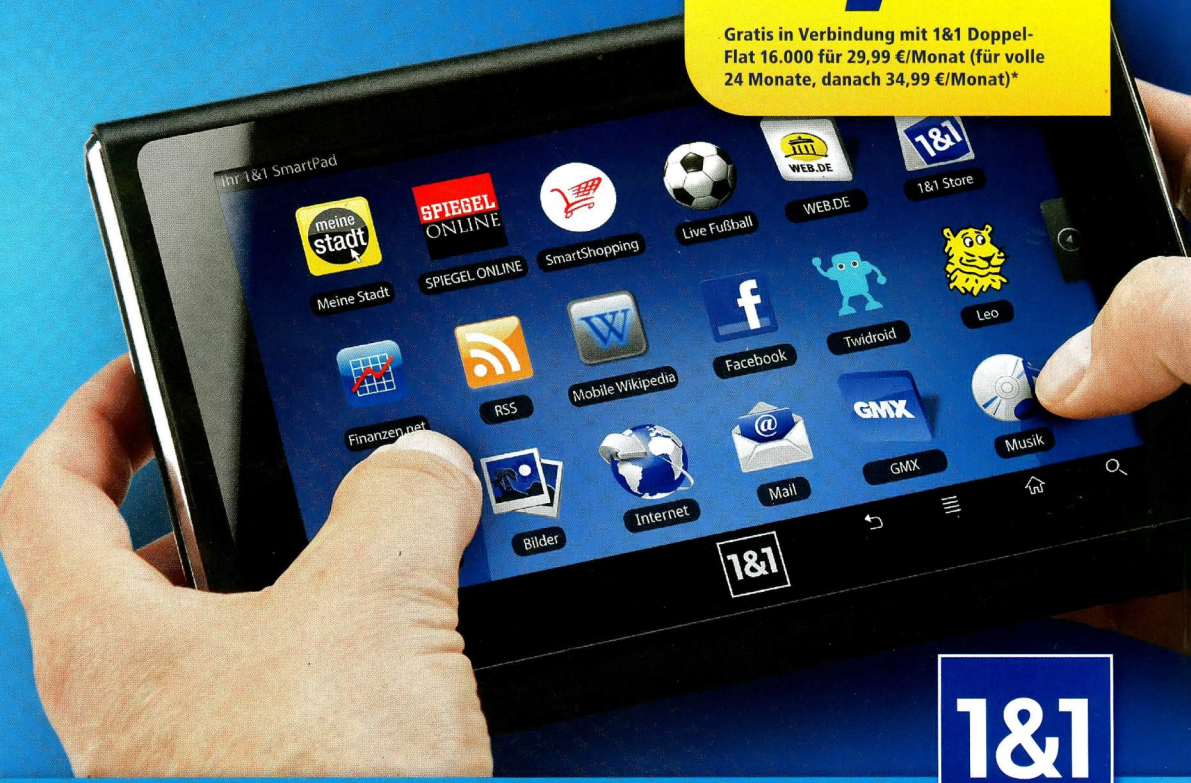
* 1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat, 1&1 Doppel-Flat 16.000 für 24 Monate 29,99 €/Monat, danach 34,99 €/Monat. Inklusive Internet-Flat. Inklusive Telefon-Flat (Privatkunden): rund um die Uhr kostenlos ins dt. Festnetz telefonieren (bei 1&1 Surf-Flat 6.000 für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz), Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Hardware-Versand einmalig 9,60 €. 1&1 SmartPad für 0,– € in Verbindung mit 1&1 Doppel-Flat 16.000. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 24 Monate Mindest-Laufzeit.

# NEU:
## 1&1 SMART-PAD

- Internet- / E-Mail-Station
- E-Book-Reader
- Multimedia-Steuerzentrale
- Erweiterbar durch Android-Apps

**0,– €*** ~~299,– €~~

**Gratis in Verbindung mit 1&1 Doppel-Flat 16.000 für 29,99 €/Monat (für volle 24 Monate, danach 34,99 €/Monat)***




1&1

**Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 90**

**www.1und1.de**







▲ Säbeltanz: Jedi-Schüler Starkiller kehrt von den Toten zurück. Unterwegs hat er anscheinend ein zweites Lichtschwert gefunden.

► Puppentheater: Mit seinen brutalen Machtfähigkeiten schleudert Starkiller einfach so einen Haufen Sturmtruppler durch die Gegend.

## Star Wars: The Force Unleashed 2

# Vader unser ...

Genre: Action | Entwickler: Lucas Arts | Hersteller: Activision | Termin: 28.10.2010

Text: Robert Horn

Der Meister der Machtfähigkeiten schubst erneut das Imperium herum.

FAQ

*Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel! Yay!*

Ah, ein Fan. Klasse. Dann müssen wir ja nichts mehr erklären.

*Moment! Natürlich müsst ihr!*

Mist. So viel zum geregelten Feierabend. Na gut. Also: **The Force Unleashed 2** wird ein neues **Star Wars**-Spiel ...

*Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel!*

Äh, ja. Und wie der Name schon sagt, handelt es sich um eine Fortsetzung des Hits **The Force Unleashed**, der 2009 für den PC erschienen ist. Sie schlüpfen auch wieder in die Rolle des Galen Marke aka Starkiller, dem gut-bösen Schüler von Darth Vader.

*Darth Vader! TschschuuuuchTschuuuch! Ich biin dein Vater, Luuke!*

Ich heiße nicht Luke und gegen Ihr Asthma kann man medizinisch etwas unternehmen. Darf ich jetzt bitte die Geschichte weitererzählen? Oder kennen Sie die eh schon?

*Klar kenne ich die. Und ich will hier ja nicht so viel spoilern, deswegen halte ich dicht.*

*Oh, Moment: Im ersten Teil stirbt der Held doch. Das heißt also, wir dürfen jetzt einen Jedi-Zombie spielen? Yeah, Star Wars mit Zombies!*

Äh ...

*Star Wars mit Zombies! Star Wars mit Zombies! Star Wars mit Zombies!*

NEIN! Keine Zombies! Verdammt, kann man denn hier nicht in Ruhe etwas erklären? Ob Starkiller nun tot ist oder, wie es scheint, geklont wurde, ist eines der großen Mysterien von **The Force Unleashed 2**. Wie schon im ersten Teil legen die Entwickler sehr viel Wert auf eine ausgereifte und spannende Geschichte.

*Sooo super war der erste Teil jetzt aber nicht, finde ich.*

Das stimmt schon, obwohl einige Kritikpunkte natürlich eine Geschmacksfrage waren. Viele bemängelten zum Beispiel die Geschichte rund um Galen und seinen Kampf für und gegen das Imperium, andere wiederum fanden sie klasse. Was aber sowohl auf Konsolen als auch dem PC kritisiert wurde, war die unausgegorene Steuerung. Besonders die Ausübung der Machtfähigkeiten verknotete Finger, war unpräzise und schwer zu steuern.

*Lass mich raten: Das haben sie für Teil 2 natürlich geändert.*

Zumindest sagen sie das, ja. Spielen konnten wir es auf der E3 2010 leider noch nicht, dafür haben wir die Konsolenversion gesehen. Aber sie haben mit Sicherheit an dem größten ihrer Kritikpunkte gearbeitet.

*So und was erwartet noch alles in* **The Force Unleashed 2***?*

Gar nicht so viel Neues, fürchten wir. Klar ist, dass die Entwickler wieder eine epische Geschichte erzählen wollen, die allerlei Bezug zu den Filmen nimmt. Klar ist auch, dass Starkiller noch heftiger austeilen wird, immerhin fuchtelt er jetzt mit zwei Lichtschwertern herum. Dafür gibt's dann ein paar neue Manöver und ein Starkiller-wird-fuchsteufelswild-System, um noch mehr Helme gleichzeitig einzudellen. Außerdem werden die Monster größer. Das ist natürlich nicht DIE Neuerung schlechthin, bringt aber sicherlich einen Haufen cooler Szenen, wenn Galen die Brocken stylisch in Einzelteile zerlegt. Alles in allem erwartet uns ein geniales **Star Wars**-Spiel.

*Ein Star-Wars-Spiel! Ein Star-Wars-Spiel! Ist gut jetzt. Nerd.*

## Die Story von TFU 2

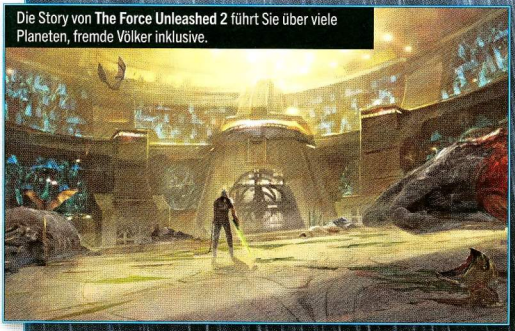
Wir verraten vielleicht ein wenig zu viel, wenn wir Ihnen erzählen, dass der Held des ersten Teils, Galen Marek, am Ende im Kampf gegen den Imperator gefallen ist. Leider müssen wir das, denn auch im zweiten Teil heißt der Protagonist Galen Marek oder auch Starkiller. Wie das sein kann? Nun, anscheinend hat Oberbösewicht Darth Vader seinen ehemaligen Schüler einfach geklont und will sich nun erneut seiner mächtigen Fähigkeiten bedienen. Klar, dass der Geklonte das alles nicht witzig findet, vor allem da ihn seltsame Visionen und Erinnerungen plagen. Also macht sich Starkiller auf, seinem dunklen Meister zu entfliehen und die Hintergründe zu seinen Träumen aufzudecken.

### Für meine guten Freunde!

Schon bald trifft Galen auf alte Bekannte, die ihn bei seiner Aufgabe unterstützen. Rahm Kota zum Beispiel, Starkillers alter und blinder Mentor, der kaum glauben mag, dass es möglich war, einen so mächtigen Jedi zu klonen. Auch Starkillers blonde Pilotin (und heimliche Liebe?) Juno Eclipse wird wieder eine wichtige Rolle spielen. Sie wird nämlich vom Imperium gefangen gehalten, was ein echter Held natürlich nicht zulassen kann. Ob es also mal anständig knistern wird zwischen den beiden? Ist uns ziemlich egal, schließlich gibt es hier viel coolere Lichtschwerter! Ob weitere Berühmtheiten oder Gestalten aus dem ersten Teil auftauchen werden, ist übrigens noch nicht bekannt. Wir rechnen aber fest mit einem Wiedersehen mit Droiden-Nervbacke Proxy oder vielleicht einem Gastauftritt von Jedikönig Luke Skywalker höchstpersönlich. Immerhin durften Sie den in der **Ultimate Sith Edition** schon mal kräftig vermöbeln.

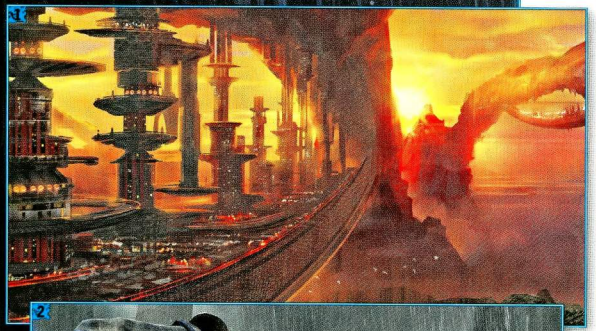


Darth Vader ist Starkillers Lehrmeister. Typisch böse hintergeht er den Helden aber bei jeder Gelegenheit.



Die Story von **The Force Unleashed 2** führt Sie über viele Planeten, fremde Völker inklusive.

## Da führt die Reise hin!







Einige wenige Schauplätze sind für **The Force Unleashed 2** schon bekannt. Wer den ersten Teil kennt, der weiß, wie kreativ sich die Entwickler bei der Wahl und Gestaltung ihrer Handlungsorte austoben. Eine Station des Weltraummärchens wird der Klon-Planet Kamino (2) sein, bekannt aus **Star Wars: Episode 2 – Angriff der Klonkrieger**. Obi-Wan Kenobi erfährt dort von der Existenz einer geheimen Klonarmee und auch Darth Vader schenkt den dort lebenden Klonspezialisten der Kaminoaner bei der Herstellung der geheimen Starkiller-Kopien anscheinend sein Vertrauen.

### Quer durch die Galaxis

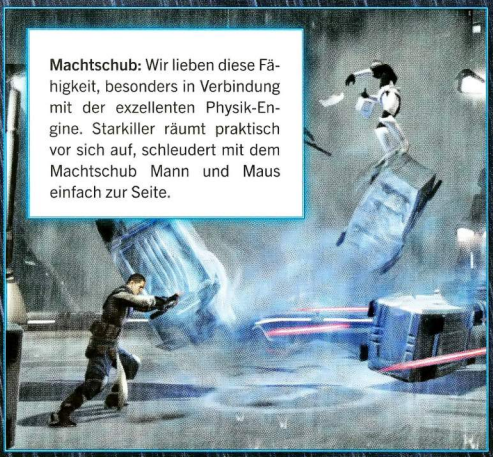
Weiterhin werden Sie mit Starkiller wahrlich fantastische Welten besuchen, etwa Cato Neimoidia (1), auf dem die Neimodianer beeindruckende Brückenstädte errichtet haben und der schon in den Klonkriegen eine Rolle gespielt hat. Außerdem bekannt: Starkiller wird sich nach Dagobah begeben. Dieser Name allein sollte Ihnen schon ein feuchtes Vorfreudesabbern entlocken. Im dichten Dschungel des Planeten wird Galen der aus dem Film bekannten Höhle einen Besuch abstatten und sich wohl seinen Ängsten stellen. Klingt vielversprechend!

## Die Kräfte der Macht

Die Machtfähigkeiten von Starkiller präsentierte **The Force Unleashed** 2009 extrem cool. Zwar gab es hier und da Probleme mit der Steuerung, aber Sturmtruppler durch die Gegend zu kegeln, zu würgen oder zu brutzeln war trotzdem ein Riesenspaß. Das wird im Nachfolger nicht anders – die Macher des Spiels bleiben dem Gameplay treu, wollen nur die Steuerung anpassen und verbessern. Wirklich neue Machtfähigkeiten gibt es bisher kaum zu bestaunen.



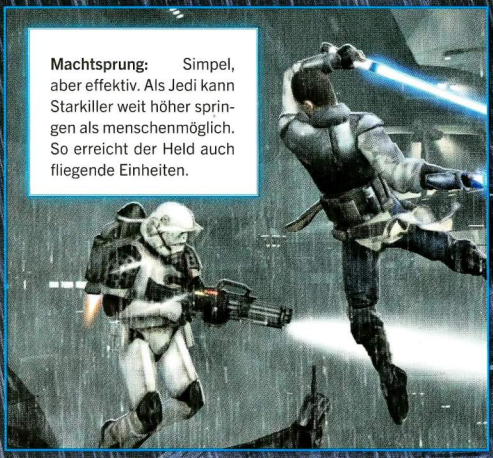
**Blitzschlag:** Mit dieser Fähigkeit lähmt Galen Marek seine Gegner für kurze Zeit. Schwächere Feinde haut er damit aber gleich ganz aus den Latschen.



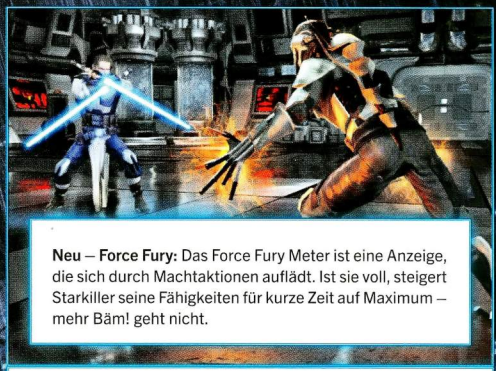
**Machtschub:** Wir lieben diese Fähigkeit, besonders in Verbindung mit der exzellenten Physik-Engine. Starkiller räumt praktisch vor sich auf, schleudert mit dem Machtschub Mann und Maus einfach zur Seite.



**Machteruption:** Starkiller konzentriert seine Macht und lässt sie in einer einzigen großen Explosion entweichen. Jeder in direkter Nähe wird davon erfasst. Gut nutzbar, wenn das Getümmel zu groß wird.



**Machtsprung:** Simpel, aber effektiv. Als Jedi kann Starkiller weit höher springen als menschenmöglich. So erreicht der Held auch fliegende Einheiten.



**Neu – Force Fury:** Das Force Fury Meter ist eine Anzeige, die sich durch Machtaktionen auflädt. Ist sie voll, steigert Starkiller seine Fähigkeiten für kurze Zeit auf Maximum – mehr Bäm! geht nicht.

**Neu – Mind Trick:** Der Held dringt in den Verstand seiner Gegner ein und bringt ihn dazu, komische Sachen zu tun. Selbstmord etwa.

## Die Gegner werden dicker


Solche fetten Kampfroboter machen Sie nicht einfach so fertig. Hier wartet ein epischer Kampf.


AT-ST-Kampfläufer kennen wir schon aus dem ersten Teil. Im zweiten gibt es die Dinger natürlich auch wieder.


Normale Sturmtruppler haben Starkiller nichts entgegenzusetzen. Sie kriegen einfach nur den Helm voll.


Gegen flammenspeiende Ungetüme helfen listige Jedi-Tricks. Ein bisschen Elektroschock setzt das Ding schachmatt.

Besonders abwechslungsreich waren sie nicht, die Gegner im ersten Teil. Das machte aber (fast) gar nichts, denn die Freude, sich durch dutzende Sturmtruppler zu schnetzeln, ließ dank der spaßigen Machtfähigkeiten kaum nach. Für Teil 2 erwarten wir nur leichte Verbesserungen. Zwar nehmen sich die Entwickler alle Gegnertypen vor die Brust und überarbeiten jeden einzelnen davon, doch wahre Wunder versprechen wir uns davon nicht. Da Maren nun zwei Lichtschwerter schwingt, dürften aber auch die Gegner ein wenig mehr auf dem Kasten haben.

### Weniger, dafür dicker

Ausgefallene Feinde gab es bisher kaum zu sehen. Starkiller wird sich mit jeder Menge Roboter und Kampfläufer des Imperiums anlegen. Der klassische Kanonenfutter-Sturmtruppler steht sicher auch an jeder Ecke parat. Dafür werden die Bossgegner seltener, dafür aber anspruchsvoller, sodass sich kinoreife Gefechte entwickeln. Wer fleißig die Trailer zum Spiel gegückt hat, weiß außerdem: Die Bosse werden riesig. Richtig riesig. Gesehen haben wir davon aber noch nichts. Irgendwie müssen die Entwickler aber die Sternenzerstörer-Szene aus Teil 1 übertreffen ...

## Style auf Knopfdruck: Quicktime-Events



Man mag sie hassen oder lieben, doch auch im zweiten Teil wird es sie wieder geben: Quicktime-Events, in denen der Held blitzschnell diverse Tasten drücken muss, um besonders dicken Gegnern besonders dick in den virtuellen Hintern zu treten. In unserem Beispiel legt sich Starkiller mit gleich zwei imperialen Kampfläufern an, wehrt deren Raketen mit seinen Machtfähigkeiten ab und setzt danach zum alles vernichtenden Das-wars-mit-dir-Kumpel-Schlag an. Viel mehr als ein paar Tasten zum richtigen Zeitpunkt zu drücken müssen Sie nicht tun.

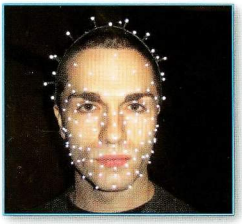
## Renn um dein Leben!



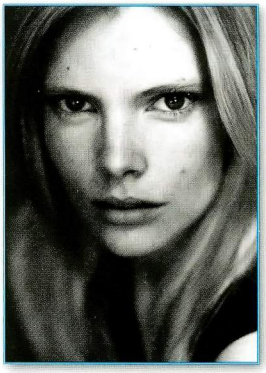
Der Sonne entgegen: Starkiller wirft sich auf der Flucht einfach einen brutal tiefen Schacht hinunter. Das kann der. Einfach so.

Ein Macht-Beherrscher wie Starkiller rennt eigentlich nicht davon. Schließlich ist es der Vader-Schüler gewohnt, galaktische Ärsche jeder Art zu treten. Trotzdem bauen die Entwickler ein Feature ein, dass sie kreativerweise „Run for your life" genannt haben. In diesen actionreichen Sequenzen geht es allein um Flucht. Hier müssen Sie Starkillers ganze Palette an Machtkräften ausnutzen, um nicht als blauer, toter Leuchtjedi an Obi-Wans Seite zu enden. Hoffen wir, dass diese angekündigten Sequenzen über bloßes Quicktime-Knöpfedrücken hinausgeht und die Spieler ordentlich fordert.

## Die Gesichter dahinter

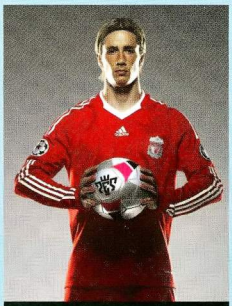


Schon aus dem Vorgänger kennt man ihn und auch dieses Mal greifen die Entwickler auf sein Gesicht und seine Bewegungen zurück: Die Rede ist vom feschen Schauspieler Sam Witwer. Der wurde von den Spezialisten aus dem Hause Lucas Arts mit allerlei kleinen Punkten am ganzen Körper vollgepappt und durfte dann einen Haufen Faxen machen. Das nennt man Motion Capturing und sorgt für erstklassige Animationen von Galen Marek. Nathalie Cox, die imperiale Pilotin Juno Eclipse ist übrigens auch wieder dabei. Frauenquote, sozusagen.



# Gespräch mit Projektleiter Julio Torres

## Wir waren neugierig und stellten den Jedi-Machern einige wirre Fragen.



Auch ein Torres. Nicht Julio Torres von Lucas Arts. Aber Fernando Torres. Von Julio gab's leider kein Bild.

**PC ACTION: Öh, Starkiller sollte doch eigentlich tot sein?!**
**TORRES:** Das ist die große Frage, die Starkiller sich selbst stellt. Vader erklärt ihm ja, dass er ein Klon sei, aber Starkiller fragt sich, ob das wirklich wahr ist. Ein wichtiger Teil der Geschichte des Spiels dreht sich um Starkillers Bemühungen, seine Identität aufzuklären.

**PC ACTION: Teil 1 hatte eine grandiose Story. Wie wird es weitergehen?**
**TORRES:** Die Geschichte findet zwischen Episode 3 und 4 statt, eine aufregende Zeit im **Star Wars**-Universum. Unser Autor Haden Blackman leistet großartige Arbeit, diesen Zeitrahmen toll in Szene zu setzen. Er konzentriert sich dabei auf das Verhältnis zwischen Vader und Starkiller. **TFU** 1 handelte von der Verfolgung der Jedi, um die Order 66 auszuführen. Teil 2 dagegen dreht sich um die Jagd, in der Starkiller nun der Flüchtling ist, auf der Suche nach seiner Identität.

**PC ACTION: Werden wir berühmte Figuren treffen?**
**TORRES:** Ja. Da wird es einige geben. Aber darüber reden wir erst später.

**PC ACTION: In der Ultimate Sith Edition durfte man die Geschichte ändern und Luke Skywalker vermöbeln. Macht ihr sowas noch mal, bitte?**
**TORRES:** Wir suchen ständig Wege, die Macht neu zu inszenieren und diese „Was wäre, wenn"-Szenarien machen riesig Spaß. Auch wenn ich jetzt nichts ankündigen kann, lass mich einfach sagen, dass wir das liebend gerne machen würden.

**PC ACTION: Die Steuerung der Macht auf dem PC war ja in Teil 1 eher hakelig ...**
**TORRES:** Die PC-Fassung von **TFU** 2 wird einige Verbesserungen erhalten, damit Spieler dynamischer mit Maus und Tastatur agieren können.

**PC ACTION: Ok, wir erwarten einige riesige Gegner. Richtig RIESIG. Hast du ein Beispiel?**
**TORRES:** Ein gutes Beispiel für einen abgefahrenen Bosskampf ist der Kampf gegen Gorog. Dieses affenartige Vieh ist so groß, dass es glatt einen Rancor mampfen kann. Starkiller bekämpft dieses Monster in einem mehrphasigen Kampf.

**PC ACTION: Starkiller hat mal einen Sternenzerstörer vom Himmel geholt. Das ist doch nicht mehr zu toppen!**
**TORRES:** Die Spieleerfahrung nach so einem Ereignis noch zu übertreffen ist echt eine Herausforderung. Wir haben deshalb neue Gameplay-Elemente eingeführt, etwa den Force Fury Modus, in dem Starkiller mit der Macht für kurze Zeit so richtig explodiert.

## Schlagen ist nicht alles!



Plattformen, weit entfernt. Der gewiefte Zocker weiß sofort: Hier heißt es geschickt springen oder tief fallen.

Wer den ersten Teil kennt, der weiß, dass wild herumprügeln zwar den Hauptbestandteil des Spiels ausmacht. Damit das nicht zu langweilig wird (Sturmtruppen durch die Gegend fetzen, wie kann das jemals langweilig werden!), gab es schon im ersten Teil mehr oder weniger anspruchsvolle Hüpfpassagen, in denen Sie Starkillers Machtfähigkeiten sinnvoll einsetzen mussten. Denn der Kerl kann sich während des Sprungs nach vorne werfen, um so fies versteckte Stellen zu erklimmen. Leider erwies sich das Unterfangen dank schwerfälliger Steuerung an vielen Stellen als brutal hakelig. Für **The Force Unleashed 2** erwarten wir natürlich wieder die ein oder andere „Hüpf oder stirb"-Stelle. Da die Entwickler jedoch betonen, die Steuerung zu verbessern, befürchten wir weniger stundenlanges, frustiges Fehlhüpfen.

## Warum sollte ich das kaufen?

Wenn Sie sich das ernsthaft fragen, haben wir hier vielleicht die Antwort parat. Sie sollten sich **Star Wars: The Force Unleashed 2** kaufen, wenn:

- Sie auf scheißwütende Jedis mit einem Hang zum Zerstörerischen stehen.
- Sätze Sie immer bilden verkehrt herum.
- Ihre Kinder „Han" und „Solo" heißen.
- Sie selbst „Han" oder „Solo" heißen: Schenken Sie zusätzlich ein Exemplar Ihren Eltern.
- Sie prahlen, einen Rancor in der Hose zu haben.
- Ihre Freundin im Bekanntenkreis als Sarlacc oder auch die Grube von Carkoon bezeichnet wird.
- Sie Ihrem Chef jeden Morgen zuraunen: „Jor maja ix asha pi cho". (Wenn Sie das ohne Google übersetzen können, sind Sie ECHT ein krasser Freak).

Auf der anderen Seite sollten Sie **Star Wars: The Force Unleashed 2** nicht kaufen, wenn:

- Ihnen **Star Wars** ja ganz gut gefällt, Sie auf den Bildern aber irgendwie Captain Picard vermissen.
- Sie Jar Jar Binks ganz knuffig finden und gern in Ihrer Pokésammlung hätten
- Sie Männer in Masken sowieso jeden Tag im Club sehen.
- Sie Angst vor grellen Blitzen haben.
- Sie eh morgen Abend den nächsten Raid haben.

## Die Collector´s Edition

Wer gerne etwas mehr für schönere Versionen ausgibt, kommt bei **The Force Unleased 2** auf seine Kosten: mit der exklusiven Steelbook-Edition. Enthalten sind drei neue Levels im Challenge-Modus, das Ralph-McQuarrie-„Deak Starkiller"-Outfit für den Hauptcharakter sowie ein exklusiver Lichtschwertkristall. Zudem liegt dem Spiel ein MIMIBOT-Designer-USB-Stick mit zwei Gigabyte Speicherkapazität bei. Auf diesem befinden sich ein digitales Artbook mit Artworks und Konzeptzeichnungen, das Skript zum Spiel sowie mehrere Desktop-Hintergründe. Und falls Sie sich wundern, warum wir hier die Xbox-Variante abbilden: Ein Bild der PC-Version existiert noch nicht.




## Robert meint



*„Hier nerdigen Star-Wars-Spruch einsetzen."*

Wirklich gute **Star Wars**-Actionspiele gibt es selten. Und auch wenn **The Force Unleashed** bei seinem Erscheinen Kritik einstecken musste, war es für mich als alter Fan eine kleine Offenbarung. Endlich durfte ich Jedi-Kräfte benutzen, wie es sich gehört, mit ordentlich Rumms und zerstörter Umgebung. Starkiller war ein Actionheld ganz nach meinem Geschmack. Mächtig und stinkwütend. Über eine Fortsetzung kann ich also nur jubeln. Der Fanboy in mir erwacht schon bei den stylischen Bildern in diesem Artikeln und ich renne durch die Redaktion, um allen mein Lichtschwert zu zeigen. Mal unter uns Pfarrerstöchtern: Wirklich viel Neues wird **The Force Unleashed 2** nicht bieten. Klar, sie polieren an der Steuerung, verpassen Starkiller ein paar neue Fähigkeiten – aber am groben Grundgerüst ändert sich nichts. Das mag einigen Menschen sauer aufstoßen, mir ist es aber recht wurst. Schließlich geht es einzig darum, kleine weiße Figuren putzig durch die Gegend purzeln zu lassen. Sozusagen. Ich meine jedenfalls, dass es keinen Grund gibt, sich nicht auf dieses Spiel zu freuen.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**

## Sebastian meint



*„Jedi-Macht macht mächtig munter!"*

Ich bin ja nicht so der **Star Wars**-Fan. Die Filme habe ich alle gesehen und auch das eine oder andere Spiel gezockt. Das erste **Force Unleashed** fand ich ganz gut, es ließ mich aber dann doch so kalt, dass ich nur wenige Levels zockte. Teil 2 kommt mit einer deutlich rasanteren, actionreichen Inszenierung daher. Das kommt meiner chronisch kurzen Aufmerksamkeitsspanne entgegen. Ständig explodiert etwas und via Jedi-Mindtrick kann ich Gegner in den Wahnsinn treiben. Das muss gut werden! Hoffentlich hält das Spiel das Niveau der E3-Präsentation. Nicht dass man darin bereits alles Pulver verschossen hat!

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**

# Das geheime Wissen der Spieleprofis




**Entdecken Sie Ihre Spiele neu.**

**Guides, die Sie so nirgends finden.**

**Mehr Spaß mit Ihren Lieblingsspielen!**

**JETZT IM HANDEL**

oder gleich bestellen: shop.pcgames.de



COMPUTEC MEDIA

## Screen-Info

Die Bilder im Artikel stellte uns Publisher Electronic Arts zur Verfügung. In Los Angeles konnten wir uns aber davon überzeugen, dass **Crysis 2** an die gezeigte Qualität herankommt, lediglich die Situationen sind gestellt.



Eine Ceph-Devastator-Einheit zerschießt einfach Ihre Deckung, etwa solch ein Taxi. Außerdem lassen sich die Kerle nur schwer besiegen.

Crysis 2

# Stadtbummel

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Crytek | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Ende 2010

Text: Sebastian Weber

## Wie geht die Entwicklung des Über-Shooters voran? Wir haben es uns angeschaut.

Bescheidenheit war noch nie Cryteks Stärke. Entsprechend hochtrabend sind auch die Versprechungen, die Cevat Yerli, der Boss des Frankfurter Entwicklerstudios, auf der Pressekonferenz von Publisher Electronic Arts auf der E3 vom Stapel lässt: Eine neue Generation von Sandbox-Spielen soll **Crysis 2** einläuten. Eine, die Ihnen alle Freiheiten eines Open-World-Spiels lässt, aber dennoch eine lineare und mitreißende Erzählstruktur verfolgt, wie man es aus normalen Ego-Shootern kennt – „Choreograph Sandbox" nennt Crytek das vermeintlich Neue. Versprechen Nummer 2 ist aber noch mutiger. Angeblich treffen Sie in **Crysis 2** auf die intelligentesten Gegner, die es bisher in einem Ego-Shooter gegeben hat. Dazu kommt noch eine 3D-Funktion à la James Camerons **Avatar**, die aber tatsächlich beeindrucken konnte, auch wenn wir nur einen spektakulären Trailer davon sahen. Um uns aber davon zu überzeugen, ob all diese Ankündigungen einen Funken Wahrheit in sich tragen, schauten wir uns vor Ort in Los Angeles die neue Präsentation des Spiels an.

### Ballern! Spaß?

Hasit Zala, Leitender Produzent von **Crysis 2**, zeigt uns einen Einsatz, der in der Central Station New Yorks stattfindet. Unsere Aufgabe ist dort einfach: Wir müssen die Central Station sichern und von allen Außerirdischen säubern. Das klingt nicht nur simpel, sondern ist es auch. Ein paar der Ceph-Organismen (so heißen die außerirdischen Monster) streunen durch die riesige Halle und beißen schneller ins Gras, als wir die Klicks mitzählen können, die dafür auf der Maus nötig sind. Das anfängliche, nicht sonderlich herausfordernde Geballer findet allerdings ein jähes Ende, als plötzlich ein riesiger Kampfroboter durch eines der Fenster in die Halle marschiert kommt. Das Ding eröffnet auch sogleich das Feuer und zerbrezelt die Soldaten, die zuvor mit unserem Nanosuit-Träger die Station säuberten. Nun wird der Kampf taktisch: Da wir nur wenige Treffer des Ungetüms einstecken können, hechten wir zunächst die Treppen nach oben, um uns dort hinter den dicken Säulen zu verstecken, die das Dach tragen. Hinter diesen spähen wir hin und wieder hervor, indem wir uns nach rechts oder links lehnen. Unser HUD hilft uns dann, die Situation zu überblicken. Mithilfe einer *Splinter Cell*-ähnlichen Thermalsicht erspähen wir Gegner auch hinter Pfeilern und Wänden, die Widersacher werden daraufhin als Symbole in unserem Blickfeld angezeigt. So erfahren wir auch, wo in der Station Nachschub in Form von Waffen und Munition herumliegt. Immerhin hatten sich hier zuvor Soldaten verschanzt. Mit der Sprungverstärkung durchqueren wir mit nur einem Tastendruck beinahe die gesamte Halle und flüchten in einen kleinen Gang, wo ein Raketenwerfer für uns bereitsteht. Mit aktivierter Tarnung schleichen wir uns langsam an den Kampfroboter an. Dieser löst jedoch plötzlich eine Art EMP-Bombe aus, unsere Fähigkeit schaltet sich ab, der Koloss eröffnet das Feuer. Wir ebenfalls, doch eine Rakete richtet nicht genug Schaden an. Wir sprinten also wieder los, springen durch ein Fenster und finden im Raum dahinter C4-Ladungen. Mit diesen im Gepäck stürmen wir abermals auf den Roboter zu, der uns wieder einmal aufs Korn nimmt. Die Sprengsätze platzieren wir am Rumpf des Stahlmonsters, nehmen daraufhin die Beine in die Hand und betätigen

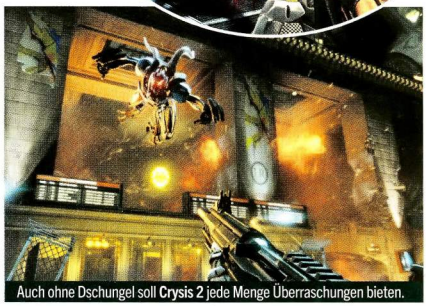


Crysis 2 zeichnet ein trostloses und lebensfeindliches Bild von New York, denn überall lauern Gefahren auf Sie.

Dank realistischer Physik segeln getroffene Gegner infolge der Projektil-Wucht durch die Luft.



Die Ceph wollen die Erde erobern und lassen keine Gnade walten, um ihr Ziel zu erreichen.



Auch ohne Dschungel soll **Crysis 2** jede Menge Überraschungen bieten.

den Zünder. Die Explosion lässt das aggressive Ding erzittern. Ein Raketenwerfer-Projektil später kippt der Haufen Metall um. Es herrscht wieder Ruhe – doch nur kurz.

### Den Spieler schockieren

Kaum ist die eine Gefahr gebannt, rumst es über uns. Drei blaue Geschosse schlagen in einen Wolkenkratzer neben der Station ein. Trümmer fliegen, es kracht und knarzt und das Gebäude fängt langsam an einzustürzen. Wir schwingen uns deshalb auf einen Jeep der Soldaten und rasen mit den Burschen aus der verwüsteten Halle. Draußen schwenkt die Kamera, also der Kopf des Helden, immer wieder in Richtung Hochhaus, um uns die Brisanz der Situation vor Augen zu führen. Einige Meter die Straße runter winkt uns dann ein Passant zu und bittet flehentlich, dass wir ihn und seine Freundin mitnehmen, die unter einem Trümmerteil begraben liegt. Unser Held schaut immer wieder zwischen Passant und Wolkenkratzer hin und her, scheint zu überlegen, was er machen soll. Doch irgendwann fährt der Jeep plötzlich weiter, ohne dass wir eingreifen können – das Spiel nimmt uns jegliche Möglichkeit zu reagieren, sondern diktiert uns unsere Handlung. Das Hochhaus stürzt wenige Sekunden später komplett ein und begräbt die beiden Zivilisten unter sich. Alles, was übrig bleibt, ist eine riesige Staubwolke – Ende der Präsentation. Starker Tobak, der sicher mit Absicht an den 11. September 2001 erinnert. Aber eines lässt sich nach den bewunderten Abschnitten sagen: **Crysis 2** wird actionreicher und schneller als sein Vorgänger. Und auch wenn die Ballerei in der Central Station auf den ersten Blick nicht viel mit dem **Crysis**-typischen Spielablauf zu tun hatte, der Großstadtdschungel New York bietet sicher noch einiges an Potenzial. Ob Cevat allerdings am Ende mit seinen ambitionierten Versprechen Recht behält, bleibt abzuwarten. Denn die Gegner waren zwar bemerkenswert schlau … aber gleich die cleversten aller Zeiten? Das mag am Ende vielleicht doch ein wenig übertrieben sein.

## Jürgen meint



*„Schneller, lauter, dreidimensionaler!“*

Klar, die Serie schlägt keine komplett neue Richtung ein – wieder ist der Held im Nano-Anzug am Start, wieder muss er die Welt gegen Aliens verteidigen. Aber die versprochenen und in der Präsentation erspähten Neuerungen wecken tatsächlich mein Interesse: **Crysis 2** soll die beste künstliche Gegnerintelligenz aller Zeiten mitbringen (glauben kann ich das allerdings erst, wenn ich es selbst erlebe) und es wird ein weniger offenes, dafür aber sehr viel actionreicheres Geballer als der Vorgänger (zumindest scheint es nach der Präsentation so). Und obwohl **Crysis 2** aufgrund der Konsolenkompatibilität die Technikschallmauer sicher nicht durchbrechen wird, sieht das Teil auch in Bewegung unverschämt gut aus und könnte zumindest durch die Unterstützung von stereoskopischem 3D neue Maßstäbe setzen.

**WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10**

## Sebastian meint



*„Wer braucht schon eine Insel, um Spaß zu haben?“*

**Crysis 2** wird ein sehr guter Ego-Shooter, da bin ich mir sicher. Allerdings war ich vom gezeigten Level in der Central Station ein wenig enttäuscht. Irgendwie hatte das Geballer in einem Gebäude nicht mehr viel mit dem zu tun, was **Crysis** eigentlich ausmachte. Aber gut, dieser Abschnitt ist nur ein kleiner Teil des großen Ganzen. Die Action stimmte dafür – und dass die Entwickler das Tempo in den Kämpfen ein wenig anziehen, schadet sicher nicht. Außerdem bin ich sehr gespannt, wie die angekündigte 3D-Funktion das Spiel aussehen lässt. James Camerons **Avatar** hat ja vorgemacht, wie man so was ausnutzen kann.

**WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10**



Homefront

# Heimatschutz

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Kaos Studios | Hersteller: THQ | Termin: Februar 2011

Text: Sebastian Stange

## Stellen Sie sich vor, es ist Krieg – und er kommt genau zu Ihnen!

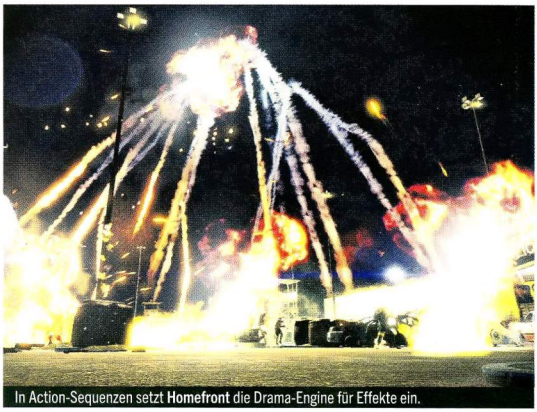
Der Ego-Shooter **Homefront** war für uns die große Überraschung der E3 im letzten Jahr. Ganz ohne große Vorankündigung erlebten wir da einen Demo-Level voller Action, Stimmung und mit einem herrlich schrägen Szenario: Nordkorea fällt in die USA ein und Sie spielen einen Widerstandskämpfer. Weitere Infos waren damals rar, doch unser Interesse war geweckt. Wir spulen ein Jahr vor. Es war lange still um den Shooter der **Frontlines**-Macher Kaos Studios.

### Neues von der Invasionsfront

Doch auf der Electronic Entertainment Expo 2010 wurde er gezeigt – unter großem Getöse. Kaum ein anderes Spiel wurde in den Messehallen derart aggressiv beworben. Und diesmal erfuhren wir endlich mehr Infos zur Story und zum Spielverlauf. Im Spiel sind die USA tatsächlich Schauplatz einer Invasion. Nordkorea vereint sich unter einem neuen Führer mit Südkorea, marschiert in Japan ein und gelangt über Hawaii an die Westküste der USA. Zuvor wurde eine EMP-Bombe gezündet, welche die Elektrizität des Staates lahmlegte. Obendrein – und hier wird es wirklich abgedreht – verseuchten die Koreaner den Mississippi, um eine natürliche Barriere zwischen Ost und West zu schaffen und daraufhin in Ruhe von Westen aus in die USA einzumarschieren. Die Geschichte aus der Feder des Regisseurs und Autors John Milius spricht besonders US-Bürger an, die sich nur zu gern von der Vision eines Krieges auf Heimatboden gruseln lassen. Bereits mit dem Drehbuch zum Film **Die Rote Flut** schürte Milius diese Ängste. Mitten im Kalten Krieg traf der Streifen, in dem Russen im Mittleren Westen der Vereinigten Staaten von Amerika einmarschieren, den Nerv des Publikums. Die bedrückende Atmosphäre der Opferrolle, der Heimatlosigkeit und Ausweglosigkeit ist eines der bedeutendsten Merkmale von **Homefront**. Die Entwickler zeigten uns nicht umsonst die Hälfte der Präsentation über einen Level, in dem es überhaupt keine Action gibt.

### In den Hinterhof

Vielmehr durchstreifen wir darin ein Rebellenversteck und beobachten, wie das Leben nach der Invasion aussieht. Inmitten einer ehemaligen Kleinstadtidylle fristen die Rebellen ein primitives Dasein. Licht zu machen ist verboten, mit Windrädern wird ein wenig Strom gewonnen, einer Ihrer Mitstreiter melkt Ziegen und ein Fitness-Stepper wird zur Wasserpumpe umgebaut, um die Gärten zu bewässern. Das schindet Eindruck. Denn solche Szenen machen neugierig. Wie kam es dazu? Welche Bedrohung stellen die Koreaner dar? Und wie geht es weiter? Solche Szenen sind es, die für **Homefront** wichtig sind. Anders als die **Call of Du-**

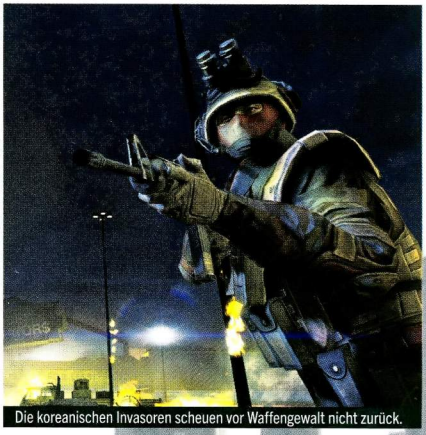

In Action-Sequenzen setzt **Homefront** die Drama-Engine für Effekte ein.

## Invasion in L.A.



**Homefront** wurde vom Publisher THQ so offensiv wie kein anderes Spiel der E3 beworben. Zu den Marketing-Maßnahmen gehörten unzählige Plakate, regelmäßige Militäraufmärsche im Messegelände und spezielle koreanische Checkpoints. Dabei handelte es sich um als Grenzposten aufgemachte Parkplätze, auf denen Messebesucher gratis parken konnten. Dafür mussten sie jedoch dem Vereinigten Korea die Treue schwören und eine passende Flagge an ihrem Auto befestigen. Dazu gab es ein Propaganda-Heftchen mit Infos über die eigenen Rechte sowie einige nützliche koreanische Floskeln. Man lernte da also, wie man sich entschuldigt und Befehle annimmt. Makaber? Sicher. Aber Aufmerksamkeit hat **Homefront** damit auf jeden Fall erregt.


Bis in idyllische Vorgärten hinein soll **Homefront** den Krieg tragen.


Die koreanischen Invasoren scheuen vor Waffengewalt nicht zurück.

**ty**-Spiele lässt sich der Shooter Zeit, um Setting und Atmosphäre wirken zu lassen. Sie springen nicht von einem Einsatzort zum nächsten, sondern wissen stets, wofür Sie kämpfen.

### Wir blasen zum Angriff

Der zweite gezeigte Abschnitt war ein Angriff auf eine Stellung der Koreaner auf einem Supermarkt-Parkplatz. Eine ähnliche Szene gab es in **Modern Warfare 2**, die **Homefront**-Version ist jedoch deutlich dramatischer. Zunächst erleben Sie von einem Versteck aus, wie ein Raketenangriff zeitgleich mit einer Autobombe die Stellung trifft. Dann beginnen Sie, den Angreifern aus der Ferne Deckung zu geben. Waffen und Steuerung bieten dabei keine großen Überraschungen. Einzig eine sechsrädrige Roboterdrohne, die automatisch auf Gegner feuert, sich brachial durch die Umgebung bewegt und von Ihnen markierte Ziele mit Raketen angreift, sticht da hervor. Der Spielverlauf wirkt dennoch packend. Ständig passieren unvorhergesehene Dinge.

### Da kommt was auf Sie zu!

Der zweite Raketenangriff verfehlt etwa sein Ziel und geht über Ihnen nieder. Sie werden aus Ihrem Versteck geschleudert und schleppen sich durch eine Flammenhölle in Sicherheit. Vorbei an brennenden Autowracks und schreienden Soldaten stolpern Sie auf einen Wachturm zu, auf dem ein Kamerad auf Sie wartet. Doch als Sie oben angekommen sind, kippt der Turm zur Seite. Explodierende Autos rumpeln auf Sie zu und von allen Seiten werden Sie beschossen. Das schindet Eindruck, auch wenn vielerorts offensichtliche Skripte im Spiel sind. Verfeinert wird das Erlebnis durch die sogenannte „Drama-Engine". Die sorgt dafür, dass die Action stets im Sichtfeld des Spielers passiert und dass Explosionen sowie Trümmer immer in Ihre Richtung gelenkt werden. Grafisch machte die gezeigte Xbox 360-Fassung einen wirklich guten Eindruck. Die Levels steckten voller Details, die Effekte waren gelungen und auch die Charaktere und Waffen sahen klasse aus. Der brachiale Sound wirkte stimmig. Etwas mehr Feinschliff und Bugfixing dürfte bis zur fertigen Version aber noch nötig sein.

## Sebastian meint



*„Spielerisch nix Neues, dafür tolle Atmosphäre!"*

Seltsam, eigentlich hat **Homefront** spielerisch kaum Neues zu bieten. Es ist halt ein moderner Shooter, so wie es momentan recht viele gibt. Und auch jetzt, nach bereits zwei Präsentationen, habe ich immer noch frustrierend wenig Ahnung davon, wie das fertige Spiel aussehen wird. Trotzdem: Die Entwickler überzeugen mich mit ihrem einzigartigen Szenario. Die Atmosphäre des Verfolgtwerdens, diese krasse Utopie einer koreanischen Besatzung sowie die actionreichen Schießereien machen den Titel auch dieses Jahr zu einem meiner E3-Lieblinge. Kein anderes Spiel riss mich so mit.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**




Adam (Mitte) ist zwar ein Heimlichtuer, aber auch eine furchtlose Kampfmaschine, die selbst Gegnergruppen nicht scheut.



Obwohl das Spiel im Kern ein tiefgründiges Rollenspiel ist, sollen auch Shooter- und Action-Freunde auf ihre Kosten kommen.

## Deus Ex: Human Revolution

# Implantatort

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Eidos Montreal | Hersteller: Square Enix | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Jürgen Krauß/Marc Brehme

**Spielerische Freiheit, düstere Stimmung und ein cooler Held. Deux Ex kehrt zurück.**

Das junge Team Eidos Montreal hat sich für sein erstes Projekt das gewaltige Ziel gesetzt, ein neues **Deus Ex**-Spiel zu entwickeln, das an den Ruf des beliebten ersten Teils heranreicht. PC ACTION hat sich auf der E3 eine erste Gameplay-Demo reingezogen und kann deshalb bestätigen, dass die Entwickler ihren Job sehr, sehr ernst nehmen. **Deus Ex: Human Evolution** macht wie Heidi Klums Nachwuchs-Modells schon jetzt eine richtig gute Figur!

### Chaostheorie

Die Sci-Fi-Handlung des Action-Rollenspiels beginnt im Jahr 2027 – einer Zeit, die von politischem Chaos und Korruption, aber auch von großartigen technischen Errungenschaften geprägt ist. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Adam Jensen, einem Sicherheitsspezialisten, dessen Körper mit allerlei nanotechnischen Implantaten ausgestattet wurde. Durch diese Modifikationen kann der Spieler viele Situationen auf unterschiedliche Art und Weise lösen, je nachdem, wie er seinen Helden entwickelt hat.

### Gutes Zusammenspiel

Während der Präsentation auf einer Xbox 360 erklärten uns die Entwickler die vier Design-Eckpfeiler: Kampf, Tarnung, soziale Interaktion und Hacken, wobei wir das zuletzt Genannte noch nicht begutachten konnten. Zu Beginn der Demo begibt sich Adam auf die Suche nach einem Hacker des Triaden-Verbrechersyndikats, der sich auf einer Insel in der Nähe von Schanghai versteckt. Die Szenebar The Hive und deren Triaden-Boss Tong scheinen unsere beste Fährte zu sein, also machen wir uns auf den Weg. Eine komplett offene Spielwelt gibt und braucht es nicht, lediglich die Missionsgebiete sind frei begehbar. Hier stellt sich bereits eine dichte, gut zu **Deus Ex** passende Atmosphäre ein: Der Look ist düster und ernst, die finstere Umgebung wird nur von unnatürlichem Neonlicht erhellt. Auf den belebten Straßen halten sich zahlreiche NPC-Passanten auf, die man laut der Entwickler alle ansprechen kann und die prompt auf uns reagieren: Als Adam unabsichtlich mit einer Waffe auf eine Fußgängerin zielt, drückt sie sich verängstigt und schutzsuchend an ein Geländer, bis wir die Knarre endlich wegpacken.

### Mach doch, was du willst!

Vor dem Hive-Club stoßen wir auf den Türsteher. Hier erklärt Eidos den wichtigsten Aspekt von **Deus Ex 3**: die Handlungsfreiheit. In der Präsentation bestechen wir den Türsteher mit einer stattlichen Menge Bargeld, damit er uns Einlass gewährt. Jedoch stellt Eidos

## Trailer-Analyse: Adams Implantate

Obwohl der brillante, vorgerenderte Trailer zu **Deus Ex 3** keine Spielgrafik zeigt, demonstriert er bereits, worauf es im Spiel ankommt: Adam Jensens Körper wird nach einem Unfall mit hochentwickelten Implantaten ausgestattet, manche Körperteile werden sogar vollständig ersetzt. Obwohl er scheinbar darunter leidet, muss er diese Modifikationen nutzen, um den Grund für seinen Unfall und die dahinter verborgene Verschwörung aufzudecken. Sein Körper und seine Implantate lassen sich im Spielverlauf vielfältig aufwerten! Ob das auch für Adams Penisprothese gilt, wollte der Entwickler nicht kommentieren.



**Scanner-Pupille**
Mit dieser Augen-Modifikation kann Adam seine Feinde durch Wände hindurch erkennen. So kann er Schleichpfade planen oder Feinde überraschend ausschalten. Ob man auch durch Damenklamotten gaffen kann?



**Tarnfeld**
Adam wie auch andere technisch aufgemotzte Gegner können sich unsichtbar machen – mehr Details zum Schleichsystem sind jedoch nicht bekannt.



**Schwertklinge im Arm**
Elegant und tödlich: Im Nahkampf fährt Adam scharfe Kurzschwerter aus seinen Armen, mit denen er Gegner lautlos und spektakulär ausschaltet.







**Mehr Körperkraft**
Hat Adam seine mechanischen Arme aufgerüstet, kann er beispielsweise schwere Objekte heben oder Gegner selbst durch Wände hindurch packen und ausschalten.

Montreal mehrere alternative Routen in Aussicht, etwa durch die Abwasserkanäle zu schleichen, Gewalt anzuwenden oder sich durch die Hintertür hineinzulassen. Um im Club den Barkeeper nach Tong auszufragen, stehen verschiedenste Verhaltensweisen zur Auswahl; im Dialogmenü erspähen wir Begriffe wie „advise“ (ein guten Rat geben) „insist“ (darauf bestehen) und „pinpoint“ (festnageln). Da unsere Bemühen nicht von Erfolg gekrönt sind, gelangen wir über Umwege an einen Zugangscode, mit dem wir uns tiefer in den Club vorwagen und in einer kurzen Schleichpassage Wachen aus der Dunkelheit heraus ausschalten. Adam kann sich dazu hinter Deckungen verstecken, die Kamera wechselt dann automatisch in eine Verfolgerperspektive – auch wenn man den Großteil des Spiels klassisch aus der Ego-Ansicht erlebt.

### Uuund … Action!

Die E3-Präsentation überspringt einige Spielstunden und bringt plötzlich eine wilde Actionsequenz an einer Hafenanlage auf den Bildschirm. Adam hechtet von Deckung zu Deckung, zwischendurch hebt er mithilfe seiner Körperkraft-Verbesserungen mühelos Kisten aus dem Weg. Diese kann er etwa als Deckung oder als Kletterhilfe einsetzen. Hier und da schnappt Adam sich auch eine Wache und setzt sie mit einer brutalen, nicht vorgeskripteten Sequenz außer Gefecht – die Entwickler bezeichnen diese Aktionen als „Takedowns“. Dann präsentieren sie eine weitere von Adams Modifikationen: Erst aktiviert er eine Art Röntgenblick, womit er Gegner durch Wände hindurch sehen kann. Danach nutzt er seinen bionischen Arm, um mit bloßen Händen das Mauerwerk zu durchstoßen und den Gegner dahinter auszuschalten. Beeindruckend! Während Adam sich aufs Dach vorarbeitet, macht er sich auf Knopfdruck unsichtbar und verpasst einer Wache unbemerkt eine Kugel aus seiner schallgedämpften Pistole. Um kurz darauf eine Gruppe von fünf Sicherheitsmännern auszuschalten, aktiviert Adam wieder eines seiner Körper-Upgrades und erzeugt eine Blase um sich herum, die unzählige Kugeln freisetzt und die verdutzten Gegner regelrecht durchsiebt!

### Waffenbrüder

Doch die Freude über den cool inszenierten Auftritt währt nicht lange: Ein Helikopter wirft einen Metallwürfel direkt vor unsere Nase, der sich – **Transformers** lässt grüßen – in einen feindseligen Mech verwandelt. In der folgenden Auseinandersetzung erleben wir das Waffen-Upgradesystem erstmals in Aktion: Ein Raketenwerfer, der wie zufällig herumliegt, kann nämlich beispielsweise dank eines Upgrades hitzegelenkte Sprengkörper verschießen – dadurch kann Adam praktisch um die Ecke feuern und den Mech lahmlegen. Nach einer riesigen Explosion endet die spannende Präsentation schon. Wir hätten am liebsten noch stundenlang zugeschaut, denn **Deus Ex: Human Revolution** sieht schon jetzt einfach super aus!

### Marc meint



*„Kein Hoffnungschimmer, sondern Scheinwerfer“*

Sie hätten einmal sehen sollen, WIE mir Kollege Krauß von der E3-Präsentation berichtete: mit rudernden Armen, sich überschlagender Stimme und Tränen in den Augen. Fast so wie damals, als er das erste Mal von einer Frau geküsst wurde, die nicht seine Mutter ist. Und allein schon der Trailer genügt, um zu sehen, wie viel Herzblut die Entwickler in ihr Vorhaben investieren, der ehrwürdigen Serie zu neuem Glanz zu verhelfen. Eine packende Story, düstere Atmosphäre, knallharte Action, coole Charaktere, Entscheidungsfreiheit und dazu noch Adams mächtige Fähigkeiten – das muss einfach ein Kracher werden!

**WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10**



Der Ritter und seine sexy Begleiterin Marie bilden im späteren Spielverlauf ein schlagkräftiges Team.

**Screen-Info**

Alle Bilder in diesem Artikel wurden uns von Kalypso zur Verfügung gestellt. Wir konnten jedoch eine frühe Version antesten und sind der Meinung, dass das Spiel diese grafische Qualität erreichen kann.

**The First Templar**

# Du bist am Kreuzzug!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Haemimont Games | Hersteller: Kalypso Media | Termin: 1. Quartal 2011

Text: Christian Schlütter

## Die **Tropico**-Macher Haemimont Games wagen sich an ein Action-Rollenspiel.

„Es war in der Mitte unseres Lebensweges, als ich mich fand in einem dunklen Walde." So beginnt Dante Alighieris Tempelritter-Epos **Inferno**. Auch viele Entwicklerstudios suchen im Wald der Szenarios, Genres und Stile nach neuen Herausforderungen. Ähnlich muss es Haemimont ergangen sein. Denn das bulgarische Studio, bislang bekannt für Strategiespiele wie **Grand Ages: Rome** und **Tropico 3**, entwickelt nun ein Action-Rollenspiel im Tempelritter-Szenario. Dessen Name: **The First Templar**.

### Fantastisch fanatisch

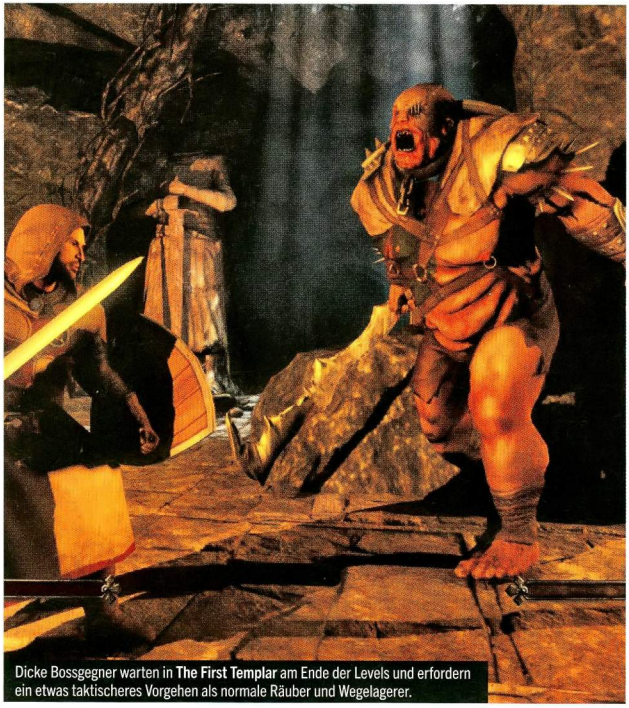
Die Geschichte spielt im 13. Jahrhundert, einer Zeit des religiösen Aberglaubens und des katholischen Fanatismus, der Inquisition und Hexenjagd. Zu Beginn sind die beiden Hauptakteure noch Tempelritter Roland und sein Meister Albert (bislang noch Platzhalter-Namen). Bald wird Albert aber durch die schöne Marie ersetzt. Sie ist eine Edeldame, die der Häresie bezichtigt wurde und nun zusammen mit Roland auf der Flucht ist. Im Lauf der Story soll das Duo eine Verschwörung im Templerorderns aufdecken und schließlich sogar das Geheimnis um den Heiligen Gral lüften.

### Zweisammensein

Warum der Spieler immer mit zwei Charakteren unterwegs ist, liegt auf der Hand: Wie viele andere Spiele in letzter Zeit setzt **The First Templar** auf kooperative Spielelemente. Jederzeit kann einer Ihrer Freunde in das Spiel einsteigen und den zweiten Charakter übernehmen. Die beiden Protagonisten sollen sich dabei ergänzen. Während Roland eher für wuchtige Schwertangriffe zuständig ist, setzt Marie Dolche und Akrobatik ein. Die Dame ist zudem unschlagbar bei Schleichangriffen. Viele Situationen erfordern es, dass Marie und Roland zusammenarbeiten. Der Tempelritter wirft beispielsweise einen Gegner um und die Edeldame gibt dem Bösewicht dann den Rest. Geht einer der beiden Protagonisten zu Boden, kann der zweite Spieler ihn außerdem wiederbeleben.

### Selbst gespielt

Hört sich so weit an wie ein Actionspiel, aber nicht wie ein Action-Rollenspiel. Wir durften jedoch schon eine sehr frühe Alpha-Version von **The First Templar** anspielen und merkten dabei schnell, wo Haemimont Anleihen bei Rollenspielen wie **Risen** macht. In der Mission, die wir anspielten, sind Roland und Albert in einem dunklen Wald unterwegs und sollen ein Monster töten. Die beiden Tempelritter befragen dazu zunächst die misstrauischen Dorfbewohner. Zwar waren die Dialoge bis jetzt noch nicht vertont, die markigen Sprüche der Charaktere kommen aber auch geschrieben schon gut rüber. Das fertige Spiel soll sich laut Haemimont anfühlen wie eine Mischung aus den Filmen **Königreich der Himmel** und **Der blutige Pfad Gottes 2**.



Dicke Bossgegner warten in **The First Templar** am Ende der Levels und erfordern ein etwas taktischeres Vorgehen als normale Räuber und Wegelagerer.



Gerade zu Beginn des Spiels geraten der Tempelritter und sein Meister immer wieder in Hinterhalte. Wer der Drahtzieher dahinter ist, bleibt zunächst unklar.



Das Charakterdesign bei **The First Templar** weicht von Standard-Fantasy ab. Hier geht es rauer und realistischer zu als bei vielen anderen Action-Rollenspielen.

### Detektivarbeit

Um die Spur des Monsters aufzunehmen, reicht es aber nicht, nur nach dem Weg zu fragen. Roland und Albert besuchen Tatorte und hocken sich auf Knopfdruck hin, um Fußspuren zu untersuchen. Die Fährte erscheint dann in weißer Farbe auf dem Waldboden und lässt sich so nachverfolgen. **The First Templar** bekommt auf diese Weise auch noch einen Hauch Rätselcharakter. Und wer abseits des Weges sucht, bekommt wie in anderen Rollenspielen auch Nebenaufträge. So werden wir durch lautes Bellen auf einen Bauern aufmerksam, der von wilden Hunden angegriffen wird. Wenn wir dem Mann in Not helfen, bekommen wir dafür Erfahrungspunkte und Zugriff auf eine besondere Kiste.

### Geile Kiste

Solche Truhen finden Sie überall in der Spielwelt, meistens an gut bewachten oder versteckten Plätzen. Einmal geöffnet, schalten sie dem Finder eine neue Fähigkeit frei, die er dann durch Erfahrungspunkte erlernen kann. Manchmal wird Ihr Charakter dadurch stärker, ein anderes Mal erlernt er eine neue Attacke. **The First Templar** setzt nämlich im Kampf auf eine Kombination aus Timing und den richtigen Bewegungen. Per Mausklick attackieren oder blocken Sie. Im späteren Spielverlauf erlernen die Helden dann kompliziertere Schlagkombinationen. Manche dieser Kombos lassen sich zudem aufleveln, richten also auf höheren Ausbaustufen zum Beispiel mehr Schaden an.

### Atmosphärisch

Haemimont erschafft mit **The First Templar** kein **Diablo**-Action-Rollenspiel samt offener Welt. Das Templer-Abenteuer ist in 20 klar voneinander abgetrennte Levels unterteilt, von denen jeder ungefähr 30 Spielminuten mitbringen soll. Ihre Reise führt Sie dabei vom dunklen Wald über Höhlen und Städte bis in die offene Wüste. Die Umgebungen und Gegner sehen schon in diesem frühen Stadium sehr gut und glaubwürdig aus. Auch die Soundkulisse zeigt gute Ansätze. Im gruseligen Wald ertönen zum Beispiel immer wieder stimmungsvolle Eulenrufe.



Im späteren Spielverlauf gelangen Sie auf der Suche nach dem Heiligen Gral auch in eine dicht bevölkerte Stadt am Rande der Wüste.

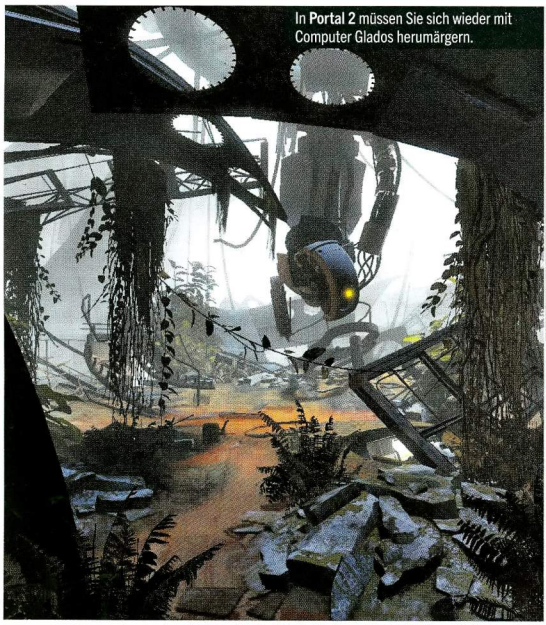
## Christian meint



*„Gibt es eigentlich auch Pik-, Herz- und Karoritter?"*

Hoppla, was für eine Überraschung! Die Haemimont-Leute aus Bulgarien wagen sich an ein neues Genre. Und es scheint, als komme dabei etwas Ansehnliches heraus. Die Atmosphäre im ersten Level war dicht und mitreißend und die rohen, ungehobelten Tempelritter gefallen mir als Charaktere sehr gut. Außerdem geht das Kampfsystem schon jetzt fein von der Hand und die kleinen Detektiveinlagen lockern das Geschehen auf. Wenn die Entwickler jetzt noch polieren sowie ein Inventarsystem und viele verschiedene Waffen einbauen, kreuzfahre ich mit!

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**



In **Portal 2** müssen Sie sich wieder mit Computer Glados herumärgern.



▲ Die Labore haben in **Portal 2** den sauberen Glanz des Vorgängers verloren und erscheinen nun verwüstet und zerstört. Glados baut sie wieder auf.



▼ In **Portal 2** wird es auch bewegliche Flächen und Wände geben. Das macht die Rätsel noch komplexer als zuvor.

**Portal 2**

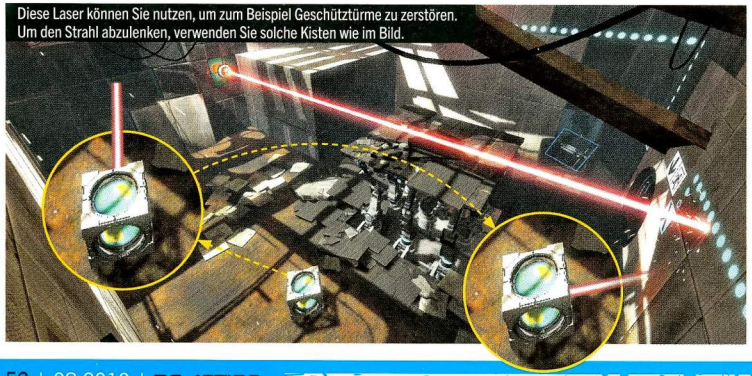
# Torwandschießen

Genre: Geschicklichkeitsspiel | Entwickler: Valve | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2011

Text: Robert Horn

## Das kreative Spiel mit den Portalen war einer der Messehöhepunkte.

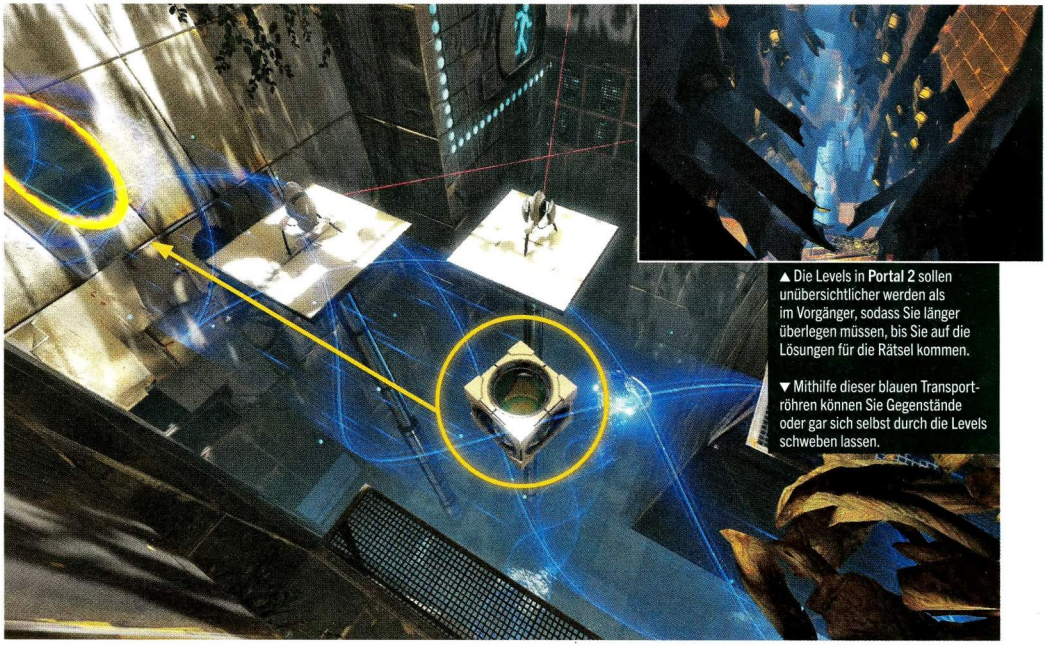
Man mochte kaum glauben, was sich in dem kleinen Hinterzimmer in den oberen Räumen der E3 abspielte, die Entwickler Valve für seine Präsentation gemietet hatte. Keine große Showfläche, keine halb nackten Messebabes oder wummernde Bässe aus übergroßen Lautsprechern. Nur ein kleines, dunkles Büro mit Empfangstresen und einem versteckten Hinterzimmer. Und doch drängten sich hier Journalisten aus der ganzen Welt, standen Schlange und fragten mit glänzenden Augen wie kleine Schulkinder nach einem T-Shirt. Wer im Vorfeld keinen Termin ausgemacht hatte, wurde gnadenlos abgewiesen. Kein Platz mehr. Jede Präsentation, alle halbe Stunde, drei Tage lang, war restlos voll. Und das alles nur wegen eines einzigen Spiels!



Diese Laser können Sie nutzen, um zum Beispiel Geschütztürme zu zerstören. Um den Strahl abzulenken, verwenden Sie solche Kisten wie im Bild.

### Rückkehr des Kultspiels

**Portal** kennt inzwischen wohl jeder. Der Nachfolger, so betont Entwickler Erik Johnson von Valve, soll den Fans genau das gleiche Grundgerüst bieten, das den Vorgänger zu einem absoluten Erfolgsprodukt in aller Welt werden ließ. Vier Punkte hat Valve dabei besonders im Auge: Zum einen wären da natürlich die namensgebenden Portale. Das leicht zu lernende, aber schwer zu meisternde Spielprinzip, mit der Portalkanone einen Ein- oder Ausgang an Levelwände zu werfen, um ans Ziel zu gelangen, soll beibehalten werden. Außerdem wollen die Entwickler die Geschichte rund um Aperture Science und Computer Glados weitererzählen und ausbauen. Denn Glados – im ersten Teil besiegt – ist zurück und bringt die inzwischen verwahrlosten Labore



▲ Die Levels in **Portal 2** sollen unübersichtlicher werden als im Vorgänger, sodass Sie länger überlegen müssen, bis Sie auf die Lösungen für die Rätsel kommen.

▼ Mithilfe dieser blauen Transportröhren können Sie Gegenstände oder gar sich selbst durch die Levels schweben lassen.

wieder auf Vordermann, um weitere Experimente durchzuführen.

### Entwicklergedanken

Besonders beliebt war zudem der augenzwinkernde Humor von **Portal**. Er wird natürlich auch im Nachfolger nicht zu kurz kommen, wovon wir uns auf der E3 persönlich überzeugen konnten. Ein weiterer Punkt ist die Musik, die **Portal** ein Leben nach dem Abspann ermöglichte, wie unzählige Youtube-Videos beweisen. Das alles wird von einigen witzigen Ideen begleitet, um aus **Portal 2** ein Vollpreisspiel mit angemessener Länge zu machen: Da wären etwa lange Röhren, die in den einzelnen Abschnitten Gegenstände jeder Art transportieren. Diese Dinger können die Spieler nutzen, um durch die Gegend zu schweben oder aber etwa nervige Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Außerdem dürfen Sie durch geschickten Einsatz der Portal-Kanone den Verlauf dieser „Transportflüsse" verändern. Ein weiteres Element, das das Vorankommen in den verwinkelten Räumen des Aperture-Labors erschwert, ist eine von Valve „Aerial Faith Plate" getaufte Sprungplattform. Diese katapultiert Sie oder auch Gegenstände quer durch die Levels. Den sogenannten „Thermal Discouragement Beam", eine Art Laser, nutzen Sie, um Gegner zu zerstören. Allerdings müssen Sie den Strahl erst mit diversen Hilfsmitteln, etwa speziellen Kisten, in die gewünschte Richtung lenken. Ebenfalls neu: eine Art Luftschacht, der wie ein Staubsauger alles in seiner Nähe ansaugt und verschluckt. Wenn Sie direkt davor ein Portal errichten, können Sie danach wunderbar Gegner entsorgen oder teilweise sogar Wände einreißen.

### Schön nass machen

Zwei weitere Neuerungen der etwas anderen Art konnten wir ebenfalls in Aktion erleben: Valve spendiert seinem Spiel nun Flüssigkeiten. Mit verschiedenen Eigenschaften ausgestattet, nutzen Sie diese zu Ihrem Vorteil. Blauer Saft etwa hat Trampolineigenschaften und lässt Sie hüpfen. Orangefarbene Flüssigkeit dagegen beschleunigt Sie, damit Sie sich selber über Abgründe katapultieren können. Das Coole: Sie selbst verteilen diese Flüssigkeiten dort, wo Sie sie brauchen. Durch geschicktes Portal-Platzieren schmieren Sie so Bereiche mit den fantastischen Flüssigkeiten ein. Ein beeindruckender Anblick, wenn plötzlich ein Schwall blauer Farbe aus Ihrem Portal bricht und den Boden färbt!

### Sach- und Lachgeschichten

Wie vorhin erwähnt, spielt der besondere Humor von **Portal** auch im Nachfolger eine entscheidende Rolle. Das zeigt Valve auf der E3 anhand von Wheatly, einem Computer in Augenform. Schon früh treffen Spieler auf diese Quasselstrippe, die uns schon bei einem kurzen Auftritt während der E3-Präsentation ein dickes Grinsen ins Gesicht zauberte. Da Wheatly nicht mehr als eine metallische Kugel ist, müssen Spieler den Gefährten die meiste Zeit tragen und ihn etwa in Computerterminals einsetzen, damit er den Weg freimacht. Bei einer solchen Gelegenheit hören Sie dann schon mal ein „Dreh dich bitte um, ich kann nicht, wenn mir jemand zuschaut!" Ach, falls Sie es noch nicht wissen sollten: **Portal 2** wird einen Koop-Modus enthalten. Das bedeutet, dass das Portale-Machen und Levelende-Erreichen noch ein ganzes Stück komplizierter wird, als es ohnehin schon ist. Auch die Spielzeit wird erhöht und soll mindestens doppelt so lange wie beim Vorgänger sein. Dazu kommt noch nicht näher definierte Koop-Spielzeit. Sie werden also lange Zeit beschäftigt sein, bis Sie sich durch **Portal 2** „durchgedacht" haben. Und hoffentlich jede Minute davon genießen.



### Robert meint

*„Die schönsten virtuellen Löcher der Welt!"*

Die Begeisterung der Presse aus aller Welt kann ich nachvollziehen. Valve hat sich auf der Messe zwar sehr zurückgehalten, kaum Neues verraten und nur ein paar magere Videoclips gezeigt, doch das reichte schon, um Begeisterung auszulösen. Das Gezeigte strotzte so vor Humor, Kreativität und Spielwitz, dass man nur laut applaudieren konnte. Dabei haben die Entwickler noch nicht einmal den Koop-Modus näher beleuchtet oder einen Level am Stück gezeigt. Vielleicht wird Portal 2 nicht so einschlagen wie sein Vorgänger, doch wenn man nach der Begeisterung der Journalisten urteilt, hungern wir alle danach.

**WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10**




Bei manchen Verfolgungsjagden gibt es neben Shift auch Quickshift – dabei jagen Sie mit zwei Karren und springen auf Knopfdruck zwischen ihnen hin und her.

**Screen-Info**

Das Bild aus dem Mehrspieler-Modus spiegelt von der Kameraposition abgesehen den tatsächlichen Spielinhalt wider. Die anderen beiden Bilder wurden von Ubisoft ein wenig aufgepeppt.

## Driver: San Francisco

# Geisterfahrer

Genre: Rennspiel | Entwickler: Ubisoft Reflections | Hersteller: Ubisoft | Termin: Ende 2010

Text: Jürgen Krauß

## Mit PS auf Verbrecherjagd – John Tanner meldet sich zurück!

Manche Spiele sind einfach gut, weil sie genügsam sind: viel Dampf unter der Haube, ein unrealistisch weiches Fahrgefühl, eine schnieke Stadt voller Hinterhöfe und einen gemeinen Erzfeind – mehr braucht's für ein **Driver** nicht!

### Na das ist ja ein Ding!

Die Handlung der mittlerweile fünften **Driver**-Episode ist simpel: John Tanner, Polizist und ein echter Virtuose am Kotflügel, meldet sich zurück, um Oberfiesling und Serien-Bösewicht Jericho aus dem Verkehr zu ziehen. Sprichwörtlich. Seine stärkste Waffe ist das innovativen Shift-Feature, mit dem der Protagonist sich von Auto zu Auto „teleportiert": Nach einem Unfall mitsamt nachfolgendem Koma hat der Held diese Fähigkeit einfach. Manchmal kann Storyschreiben so einfach sein … Spielerisch macht Shift einiges her: Während Sie zu Beginn nur in Karren in Ihrer näheren Umgebung springen dürfen, steht Ihnen später die ganze Stadt offen – außerdem gelangen Sie so auch an Haupt- und Nebenmissionen, die an jeweils ein Fahrzeug gebunden sind. Flugs ins richtige Vehikel gehüpft, schon haben Sie einen neuen Auftrag! Erzählerisch: Mumpitz. Spielerisch: interessant und unverbraucht.

### Mehr! Mehr! Mehr!

Bei einer sehr kurzen Hands-on-Session auf der E3 konnten wir uns überzeugen, dass dieses Shift-Ding vor allem im Mehrspielerteil extrem Laune macht. Glauben Sie es einfach, für Erklärungen ist nämlich kein Platz!

**Jürgen meint**

*„San Francisco reimt sich auf Disco! Heissa!"*

Satte Drifts, hanebüchene Verfolgungsjagden durch enge Gassen und über Hinterhöfe und ein Held, der nicht aussteigen kann – olé, **Driver** besinnt sich auf alte Stärken! Sogar das idiotisch begründete Shift-Dingens scheint echt Spaß zu machen. Sie sehen mich überrascht, ich hatte die Serie insgeheim bereits für tot erklärt.

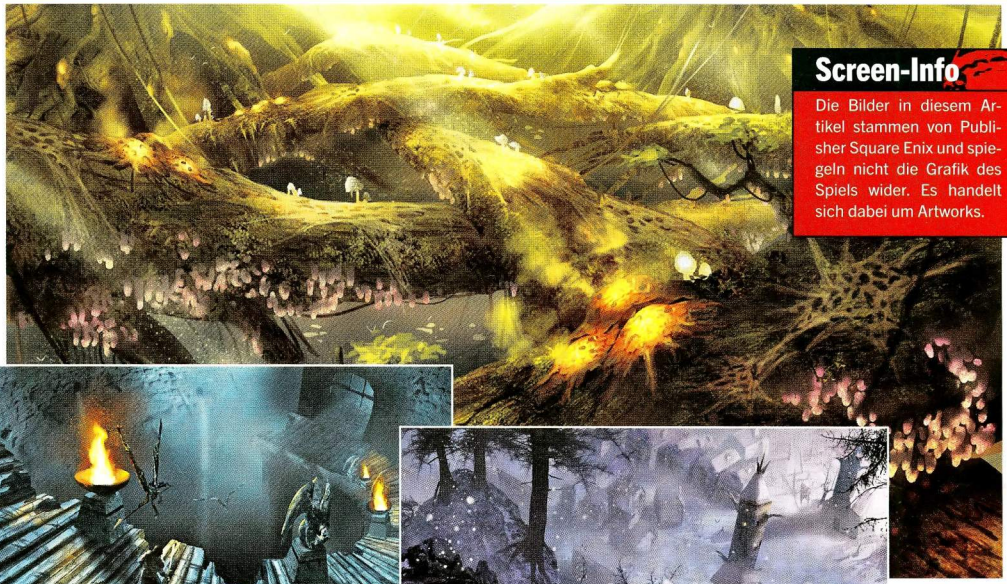
**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**




In diesem Mehrspieler-Modus punktet derjenige, der dem Zielfahrzeug am dichtesten auffährt. Dank Shift: Witzig!




Auch kuriose Automobile wie der 81er DeLorean (Bild) haben es ins Spiel geschafft. Insgesamt sollen rund 120 lizenzierte Fahrzeuge in Frisco herumkurven.



**Screen-Info**

Die Bilder in diesem Artikel stammen von Publisher Square Enix und spiegeln nicht die Grafik des Spiels wider. Es handelt sich dabei um Artworks.



Düster: Die Spielwelt Ehb steht vor dem Abgrund, entsprechend dunkel und bedrohlich entwerfen die Entwickler die Dungeons.



Bekannt: Wer das erste **Dungeon Siege** seinerzeit gespielt hat, dem kommt diese Aussicht auf das schneebedeckte Dorf sicher bekannt vor.

## Dungeon Siege 3

# Hacker-Angriff

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Obsidian Entertainment | Hersteller: Square Enix | Termin: Nicht bekannt

Text: Sebastian Weber

### Nach einigen Rollenspielen wagt sich Obsidian nun an Action!

Gerade veröffentlichte Obsidian Entertainment sein erstes eigenständiges Spiel, **Alpha Protocol**, und arbeitet nebenbei für Bethesda an **Fallout: New Vegas**, da kündigen die Jungs schon ihr nächstes Projekt an: **Dungeon Siege 3**.

#### Altbekanntes

Schauplatz der Geschichte ist wieder das Königreich Ehb. Dort geraten die vorherrschenden Fraktionen immer stärker ins Ungleichgewicht, was das Land mehr und mehr zugrunde richtet. Das sollen Sie natürlich verhindern und gleichzeitig Ihren Ruf reinwaschen. Genretypisch geht es im Kampf zu. In der Spielwelt warten wahre Gegnermassen darauf, von Ihnen ins Jenseits geklickt zu werden. Als Belohnung lassen die Monster dann allerlei Gegenstände fallen, sogenanntes Loot – wovon es massig gibt. Die Levels sind außerdem **Dungeon Siege**-typisch in mehrere Ebenen unterteilt, die Sie nach und nach durchlaufen. Das Kampfsystem funktioniert einfach, aber dennoch taktisch: Jede Charakterklasse hat zwei Kampfhaltungen. Die eine lässt Ihren Schützling schnelle Schläge mit einer Einhandwaffe ausführen, die andere brauchen Sie, um starke Hiebe mit Zweihändern zu starten. Beide geschickt zu kombinieren, entscheidet über den Sieg beim Gemetzel. Von den angesprochenen Klassen haben wir bisher nur zwei gesehen: den Guardian, also den Kämpfertypus, und die Arcan, eine Art Magierin. Die beiden unterscheiden sich natürlich in ihren Fähigkeiten, was sich im Koop-Modus auszahlt, denn ein Freund von Ihnen kann jederzeit ins Spiel mit einsteigen. Grafisch überzeugt **Dungeon Siege 3**, auch wenn sein Stil an den ärgsten Konkurrenten **Diablo 3** erinnert. Aktuelle Technikspielereien wie Full Dynamic Lighting und Physikeffekte setzen die Action toll in Szene. Wer auf Action-Rollenspiele steht, sollte **Dungeon Siege 3** also im Auge behalten.

**Sebastian meint**



*„Potenzial ist da, die Konkurrenz ist aber stark."*

Wie schlau es ist, dass Obsidian neben **Fallout: New Vegas** noch ein weiteres Projekt startet, das sei mal dahingestellt. Das, was von **Dungeon Siege 3** bisher bekannt ist, klingt vielversprechend und gerade die Koop-Funktion könnte das Spiel aus der Masse hervorheben. **Diablo 3** ist aber wohl eine zu starke Konkurrenz.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**




## Screen-Info

Die Bilder wurden uns von EA zur Verfügung gestellt und entstammen der Xbox-Version. Ob der PC-Ableger letzten Endes die gleiche Grafikqualität erreicht, lässt sich noch nicht abschätzen.



Wayne Rooney (der Wasserkopf links) lässt sich gern zurückfallen und schießt aus der Ferne. Genau das will **FIFA 11** nun besser simulieren.



Schützenhilfe: Bei Schüssen soll das „Personality+"-Feature für mehr Dynamik und Individualität der Spieler sorgen, sogar spezielle Animationen gibt es.

**FIFA 11**

# Ein klarer Elfer

Genre: Sportspiel | Entwickler: EA Canada | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 4. Quartal 2010

Text: Sascha Lohmüller

## Überraschung: **FIFA 11** kommt für PC. Trotz **FIFA Online** und **FIFA 10**-Debakel.

Das ist eine Nachricht, mit der nur wenige Fußballfans unter den Videospielern gerechnet hätten: **FIFA 11** erscheint tatsächlich für den PC. Nicht wenige hatten nach der **FIFA 10**-Umsetzung, die spielerisch so wertvoll wie Stierkampf und technisch veraltet war, nicht mehr mit einem PC-**FIFA 11** gerechnet. Zudem erschien just mit **FIFA Online** Konkurrenz aus eigenem Hause. Und das sogar gratis!

### Diese Person kenne ich doch!

Als einziges größeres Feature wurde bisher ein System namens „Personality+" angekündigt. Dahinter verbirgt sich nichts anderes als eine stärkere Einbeziehung der einzelnen Fähigkeitswerte der virtuellen Balltreter. Ein besserer Passen-Wert führt zu genaueren Zuspielen, ein besserer Schuss-Wert zu treffsichereren Abschlüssen und ein besser Zweikampf-Wert zu einem höheren Aktionsradius und besseren Reflexen. Das sollte theoretisch bereits in den aktuellen **FIFA**-Spielen der Fall sein. Meist ist es aber so, dass ein Spieler, der schneller ist und eine höhere Gesamtstärke hat, seinem Gegner überlegen ist. Hinzu kommen spezielle Animationen, etwa für gute Techniker oder Schützen. Aus all diesen Werten sollen sich dann letztendlich realistischer handelnde Kicker ergeben. Ein Wayne Rooney soll sich beispielsweise zurückfallen lassen und öfter mal aus der zweiten Reihe draufhalten.

### Guten Tag, ich bin Grafiker

Ebenfalls wird es neue Einstellungsmöglichkeiten bei der Erstellung der Spieler geben. Das Ergebnis: Star-Kicker sehen ihrem Original ähnlicher und Ihr Virtual Pro ist weitaus detaillierter gestaltbar. Als weitere Neuerung wurde die Möglichkeit, eigene Songs und Fangesänge ins Spiel einzubinden, genannt. Ein Online-Manager-Modus hingegen wird dieses Jahr nicht implementiert. Aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben.

### Sascha meint



*„Fußball ist toll. Es macht Laune. Ich mag Kühe."*

Nach dem **FIFA 10**-Desaster, dem Nicht-PC-Release von **FIFA WM 2010** und der Veröffentlichung von **FIFA Online** hatte ich ehrlich gesagt nicht mit einer **FIFA 11** auf dem PC gerechnet. Ich hege die Hoffnung, dass man sich dieses Jahr an der PS3- bzw. Xbox-Version orientiert. Nach **FIFA 10** bin ich allerdings dezent skeptisch.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**

www.gamescom.de




Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 50 89 999*
(*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

koelnmesse

Need for Speed: Hot Pursuit

# Verfolgungswahnsinn

Genre: Rennspiel | Entwickler: Criterion Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 16. November 2010

Text: Manfred Reichl

EA drückt den Reset-Knopf. Die Rennspielserie ändert erneut das Konzept.



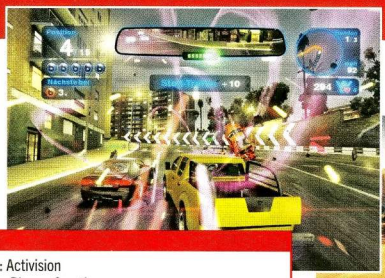

Es gibt Spielereihen, die einfach jeder Zocker kennt. Im Rennspiel-Genre gehört die **Need for Speed**-Serie zu diesen Ausnahmen. Die Erfolgsgeschichte der Serie begann 1994 mit **The Need for Speed**. 16 Jahre später erscheint kommenden November mit **Need for Speed: Hot Pursuit** bereits der 13. Nachfolger des Originals. Wie in den letzten Jahren üblich, krempelt Electronic Arts auch dieses Mal einiges um und verpasst seinem neuesten Sprössling einen Richtungswechsel. Die Frage, warum das Spiel acht Jahre nach der Veröffentlichung von **Hot Pursuit 2** nicht **Hot Pursuit 3** heißt, können wir Ihnen allerdings nicht beantworten.

## Zurück zu den Wurzeln

Nach Ausflügen in die Tuning-Szene (**Need for Speed: Underground**) oder in den professionellen Rennzirkus (**Need for Speed: Shift**) kehrt **Need for Speed: Hot Pursuit** zu den alten Tugenden der Serie zurück. Freuen Sie sich daher auf knallharte Verfolgungsjagden zwischen Temposündern und der Polizei. Doch nicht nur die Ausrichtung unterscheidet sich im Vergleich zum letzten Teil grundlegend. Auch das Entwicklerstudio ist ein anderes. Wurde **Shift** noch von den Slightly Mad Studios in London entwickelt, sind diesmal deren britische Kollegen Criterion Games am Zug. Rennspiel-Kenner horchen sofort auf, wenn sie den Namen Criterion hören, schließlich handelt es sich dabei um die Schöpfer der **Burnout**-Reihe. Ein dreister **Burnout**-Klon wird **Hot Pursuit** aber nicht. Spektakulär inszenierte Unfälle, bei denen die Fahrzeuge in unzählige Einzelteile zerlegt werden, wird es

## HARTE KONKURRENZ

Action-Rennspiele sind auf dem PC keine Seltenheit, derzeit aber besonders groß in Mode. Mit **Blur** und **Split/Second: Velocity** nahmen wir in der jüngsten Vergangenheit zwei interessante Vertreter dieses Genres unter die Lupe. Wenn Ihnen die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von **Need for Speed: Hot Pursuit** zu lange ist, dann knöpfen Sie sich in der Zwischenzeit doch einfach diese beiden Spiele vor.



**Blur**

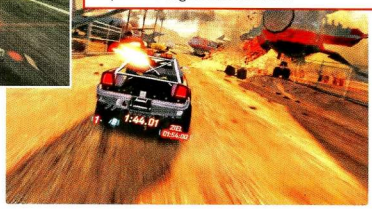
Hersteller: Activision
Entwickler: Bizarre Creations
Wertung: 87 %

In **Blur** rasen Sie sowohl im Einzelspieler-Modus als auch online gegen bis zu 19 Gegner um die Wette. Gleichzeitig bekämpfen Sie Ihre Rivalen mit acht verschiedenen Power-ups.

**Split/Second: Velocity**

Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Black Rock Studio
Wertung: 86 %

Auch in **Split/Second: Velocity** gewinnt nicht immer derjenige, der sein Fahrzeug am besten beherrscht. Beziehen Sie die Umgebungen in die Rennen mit ein und lösen Sie heftige Karambolagen aus, um Ihre Gegner auszuschalten!



nicht geben. Die volle Konzentration der Entwickler gilt den packenden Verfolgungsjagden. Diese finden – ganz wie man es von der Serie gewohnt ist – auch diesmal wieder am Steuer exklusiver Fahrzeuge statt. Sogar die Polizei darf auf Traumautos wie den Lamborghini Reventon zurückgreifen. Die 640 PS unter der Haube haben Sie auch bitter nötig, wenn Sie als Cop die Verfolgung eines Rennwagens aufnehmen. Ja, Sie haben richtig gelesen: Diesmal dürfen Sie wieder als Gesetzeshüter spielen. Dies ist seit **Hot Pursuit 2** in der Serie nicht mehr möglich gewesen. Doch damit nicht genug: Sie werden die komplette Einzelspielerkampagne diesmal nicht nur in der Rolle eines Polizisten, sondern auch als Raser durchspielen dürfen. Dabei müssen Sie sich aber nicht auf eine der beiden Seiten festlegen. „Die Spieler können vor jedem Rennen im Karriere-Modus entscheiden, ob sie lieber als Cop oder als Raser antreten wollen", verriet Criterions Design Director Craig Sullivan.

### Versteckspiel

Die rasanten Duelle in **Need for Speed: Hot Pursuit** finden zudem in einer offenen Spielwelt statt. Wenn Sie als Temposünder aufs Gaspedal treten, müssen Sie sich selbst auf dem Straßennetz eine passende Route suchen, um den Ordnungshütern zu entkommen. Falls der Abstand zu Ihren Verfolgern eine bestimmte Entfernung überschreitet, erfolgt der sogenannte „Cool Down".



Lamborghini: Noch ist der Fuhrpark nicht endgültig bestätigt, hinter das Steuer dieses knallgelben Lamborghini Murciélago dürfen Sie sich aber auf jeden Fall klemmen. Möglicherweise steht dieser sogar von Anfang an zur Auswahl.



Bullenhitze: Sowohl die Raser als auch die Polizisten können ihre Spezialfähigkeiten nur einsetzen, wenn sie davor die sogenannte Hitze-Anzeige ausreichend gefüllt haben. Nach der Verwendung muss die Anzeige neu aufgeladen werden.

## DAS ENTWICKLER-STUDIO: CRITERION GAMES

Die Gründung des Studios erfolgte bereits im Jahr 1993, 2004 fand die Übernahme durch Electronic Arts statt. Nun darf das englische Studio zum ersten Mal einen Teil der **Need for Speed**-Reihe entwickeln. Viele Spieler wünschen sich dies schon seit Jahren, denn dass sich die Engländer im Rennspiel-Genre zu Hause fühlen, haben sie mit der **Burnout**-Reihe bewiesen. Die ersten vier der bisher fünf Teile erschienen allerdings nur für Konsolen. **Burnout: Paradise** war der erste Serienableger für den heimischen Rechenknecht und überzeugte uns so sehr, dass wir in Ausgabe 03/2009 satte 83 Prozent zückten. Neben der **Burnout**-Serie machte sich Criterion auch mit der Spiele-Engine Renderware einen Namen. Anfangs nutzen auch andere Studios als Lizenznehmer diese Engine, seit der Übernahme durch EA wird Renderware jedoch nur noch für EA-Produkte verwendet. Bei Konsolenzockern sorgte 2006 zudem der Ego-Shooter **Black** mit seinen zerstörbaren Umgebungen für Furore.

**Alle bisherigen PC-Spiele von Criterion Games:**

1996 – Scorched Planet
1997 – Sub Culture
1998 – Redline Racer
1999 – Trickstyle
2000 – Deep Fighter
2009 – Burnout Paradise

SCORCHED PLANET (1996)



BURNOUT PARADISE (2009)






Straßensperre: Wenn Sie als Cop die Errichtung einer Straßensperre veranlassen, ist das noch lange kein Garant dafür, dass Sie den Raser damit auch schnappen. Jede Straßensperre hat Schwachstellen, die ein Flüchtiger durchbrechen kann.




Vorteil Polizei: Die Fahrzeuge der Polizei sind bis aufs Maximum getunt und den Vehikeln der Raser damit in puncto Höchstgeschwindigkeit überlegen. Beim Überholen liegt der Vorteil daher auf der Seite der Ordnungshüter.

Wenn Sie sich in dieser Phase für kurze Zeit verstecken, hängen Sie den lästigen Sittenwächter ein für alle Mal ab. Criterion Games legt bei der Entwicklung von **Need for Speed: Hot Pursuit** großen Wert auf das Balancing, damit keine der beiden Fraktionen der anderen überlegen ist. Dennoch bringt die Spielmechanik in jeder Rolle grundlegende Unterschiede mit sich. Die Fahrzeuge der Polizei werden beispielsweise bis aufs Äußerste getunt sein. Damit sind sie den Fahrzeugen der Verkehrsrowdys in puncto Geschwindigkeit überlegen. Damit die Raser die Cops dennoch abhängen können, bekommen ihre Fahrzeuge einen kräftigen Nitro-Boost eingebaut. Ein wesentliches Merkmal der **Burnout**-Reihe soll auf jeden Fall seinen Weg in den neuesten Teil der **Need for Speed**-Serie finden: Die **Burnout**-Spiele sind seit jeher für irrwitzige Geschwindigkeiten der Fahrzeuge bekannt – dieses hohe Tempo möchte Criterion Games auch im neuen **Hot Pursuit** umsetzen. Bei einigen Flitzern könnte die Tachonadel daher gefährlich nahe an die 400-km/h-Grenze herankommen oder diese sogar überschreiten, sobald Sie einen Super-Boost zünden.

### Power-ups im Tank

Neben dem Super- sowie dem Nitro-Boost haben die Raser noch weitere Tricks auf Lager, um den Cops zu entwischen. Doch auch die Ordnungshüter haben das eine oder andere Ass im Ärmel, um die Geschwindigkeitsfanatiker in Schach zu halten (siehe Extrakasten auf Seite 61). Alle Spezialfähigkeiten werden Ihnen aber nicht sofort in jedem Rennen und auch nicht ständig zur Verfügung stehen. Vielmehr füllt sich während der Duelle eine sogenannte Hitze-Anzeige. Je voller diese wird, desto mehr Power-ups können Sie nach und nach aktivieren. Spielen Sie als Cop, setzen die Macher in puncto Gameplay außerdem auf deftige Kollisionen. Unter anderem dürfen Sie Raser so rammen, dass sich deren Fahrzeuge um die eigene Achse drehen. Außerdem können Sie Rivalen in die Leitplanke stoßen. Die grafischen Ähnlichkeiten zur

## POLIZIST ODER RASER?

**Sie können den Einzelspieler-Modus von Need for Speed: Hot Pursuit entweder als Polizist oder als Raser durchspielen. Damit diese sich unterscheiden, spendieren die Entwickler beiden Parteien Spezialfähigkeiten.**



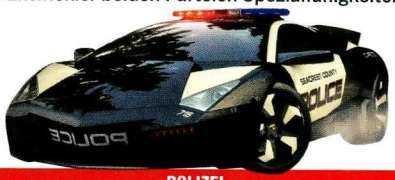
### RASER

**Radar-Störer**
Irritiert für einige Sekunden die Radar-Anzeige der Ordnungshüter. Nutzen Sie die gewonnene Zeit, um sich in ein Versteck zurückzuziehen! So schütteln Sie die Polizei ab.

**Overdrive**
Die Raser haben allesamt einen Turbo in ihren Vehikeln eingebaut. Dieser beschleunigt beim Zünden einige Fahrzeuge auf Geschwindigkeiten nahe der 400-km/h-Grenze. Da kann kein Polizeiwagen mithalten.

**Zwilling**
Sie haben sogar die Möglichkeit, eine Art Hologramm zu erzeugen. Dieses fährt allerdings in eine andere Richtung als das Original. Klingt unrealistisch, irritiert Ihre Verfolger aber enorm.

**Tarnmantel**
Mit dieser Spezialfähigkeit lassen Sie Ihr Fahrzeug für einige Sekunden auf dem Radar der Polizei unsichtbar werden. Nutzen Sie wie mit dem Radar-Störer diesen Zeitgewinn, um die Verfolger abzuhängen!



### POLIZEI

**Straßensperre**
Mehrere Polizeifahrzeuge bilden auf der Fahrbahn eine Linie und wollen Sie so zum Anhalten zwingen. Raser können dieses Hindernis zwar durchbrechen, riskieren aber einen schweren Unfall, der das Weiterfahren unmöglich macht.

**EMP**
Als Polizist haben Sie die Möglichkeit, einen Rivalen mit einem elektromagnetischen Puls die Kontrolle über sein Fahrzeug verlieren zu lassen. Vor allem bei hoher Geschwindigkeit in einer Kurve endet dies meist fatal für den Raser.

**Krähenfüße**
Neben der Straßensperre ein weiterer Klassiker, um einen Verkehrsrowdy zu stoppen. Rollen Sie auf der Fahrbahn ein Nagelbrett aus, das einem Temposünder beim Drüberfahren die Reifen zerstört!

**Hubschrauber**
Ordnungshüter erhalten auch Unterstützung aus der Luft. Ein Helikopter setzt sich vor ein Fahrzeug, das sie verfolgen, und wirft unmittelbar vor dem Verfolgten ein Nagelbrett ab.

**Burnout**-Reihe lassen sich nicht leugnen. Auf ein wichtiges Feature der **Burnout**-Reihe müssen Sie in **Hot Pursuit** aber verzichten: das Schadensmodell. Das liegt daran, dass die Automobilhersteller nicht damit einverstanden sind, dass ihre lizenzierten Flitzer in Einzelteile zerlegt werden. In der Garage des Spiels werden zahlreiche Traumautos Platz finden. Gerne hätten wir Ihnen schon die komplette Liste der Autos verraten, allerdings hält sich EA noch bedeckt. In der Vorabversion waren neben dem bereits genannten Lamborghini Reventon auch ein Lamborghini Murciélago sowie ein Ford GT zu sehen. Frohe Kunde gibt es für alle Ungeduldigen, die ein Rennspiel nicht mehrere Stunden spielen wollen, um an die besten Flitzer zu kommen: Laut den Machern werden dem Spieler etliche Traumautos von Anfang an zur Verfügung stehen. Wer gerne mit den Schmuckstücken aus seiner virtuellen Garage angibt, darf diese übrigens in einem Fotomodus in Szene setzen und die Aufnahmen an Freunde verschicken. Apropos online: Ein Online-Modus darf in **Hot Pursuit** natürlich nicht fehlen. In diesen Duellen tummeln sich maximal acht Teilnehmer auf den Strecken. Das mag nicht gerade zeitgemäß klingen, die Entwickler haben aber bewusst auf eine höhere Teilnehmerzahl verzichtet. „Das wird sonst zu chaotisch", meint Produzent Matt Webster. Immerhin kann sich jeder Teilnehmer vor einem Rennen entscheiden, ob er als Cop oder als Raser spielen möchte. Theoretisch hetzen also sieben Polizisten einen einzigen Adrenalin-Junkie.



Fuhrpark: Nur die schnellsten Luxuskarossen stehen im neuen **Hot Pursuit** zur Auswahl. Als Cop können Sie sich beispielsweise ans Steuer eines Lamborghini setzen, für Raser steht ein Ford GT im klassischen Design mit weißen Längsstreifen zur Verfügung.

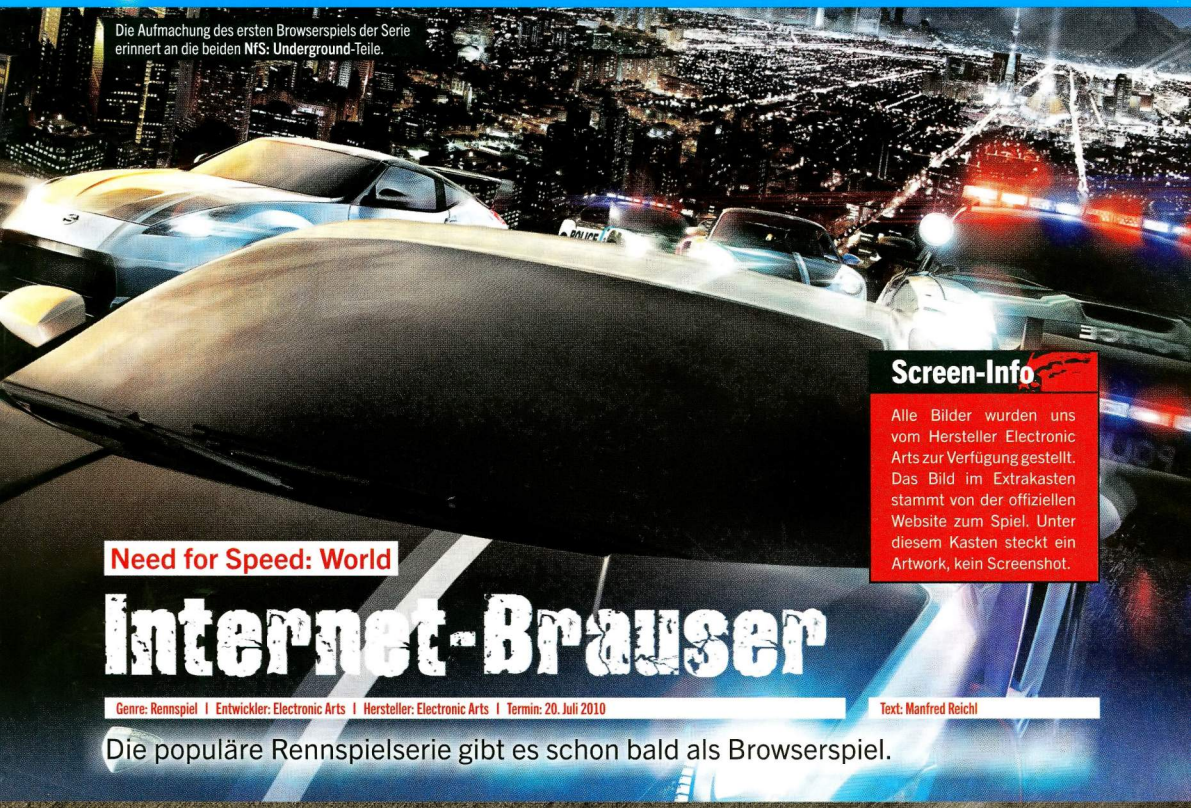
### Manfred meint



*„Burnout im Tank, das wird schon was!"*

Was EA und Criterion versprechen, hört sich auf dem Papier ziemlich gut an. Leider hat mich die **NfS**-Reihe in den letzten Jahren vor allem in technischer Hinsicht immer wieder enttäuscht. **NfS: Undercover** und **NfS: Most Wanted** sind zwei der unrühmlichen Beispiele dafür. Criterion genießt aber mein Vertrauen. An den **Burnout**-Spielen gab es ja in puncto Technik fast nichts auszusetzen. Bleibt zu hoffen, dass das Balancing wirklich packende Cops-gegen-Raser-Duelle ermöglicht. Für meinen Geschmack klingen die Spezialfähigkeiten der Raser zu schwach. Vor allem in Online-Duellen könnte eine der beiden Parteien schnell ins Hintertreffen geraten. Doch Criterion wird's am Ende schon richten.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**



Die Aufmachung des ersten Browserspiels der Serie erinnert an die beiden **NfS: Underground**-Teile.

## Screen-Info

Alle Bilder wurden uns vom Hersteller Electronic Arts zur Verfügung gestellt. Das Bild im Extrakasten stammt von der offiziellen Website zum Spiel. Unter diesem Kasten steckt ein Artwork, kein Screenshot.

### Need for Speed: World

# Internet-Brauser

Genre: Rennspiel | Entwickler: Electronic Arts | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 20. Juli 2010

Text: Manfred Reichl

**Die populäre Rennspielserie gibt es schon bald als Browserspiel.**

Die **Need for Speed**-Reihe ist derzeit bei Rennspiel-Fans in aller Munde. Mit **Need for Speed: Hot Pursuit** (siehe Seite 58) wurde kürzlich nicht nur das neueste Vollpreisspiel der Serie angekündigt: Am 20. Juli öffnet mit **Need for Speed: World** auch der erste Browserspiel-Ableger zum Preis von knapp 20 Euro seine Pforten. Seit dem 28. Juni können Sie im Rahmen der Beta-Phase Ihre ersten Runden drehen.

Das Spielprinzip von **Need for Speed: World** orientiert sich an älteren Teilen der Serie wie **Need for Speed: Undercover**. In einer offenen Spielwelt fahren Sie entweder gemütlich im 160 Kilometer langen Straßennetz spazieren oder nehmen an verschiedenen Renn-Events teil, auf die Sie beim Cruisen stoßen. Sie starten ein Event, indem Sie neben einer Markierung anhalten und dann die entsprechende Taste drücken. Alternativ wählen Sie ein Rennen auf der Übersichtskarte aus und lassen sich direkt an die Startlinie teleportieren.

### Leveln, bis die Polizei kommt

Wie in der Serie üblich, dreht sich auch in der Browser-Variante alles darum, neue Fahrzeuge und Rennen freizuschalten. Dazu müssen Sie einen eigenen Fahrer erstellen und dessen Level kontinuierlich verbessern, indem Sie Prestige-Punkte sammeln. Diese erhalten Sie, wenn Sie Rennen gewinnen oder der Polizei entkommen. Wenn Sie einen Level aufsteigen, schalten Sie nicht nur Rennen, Strecken oder Fahrzeuge frei, sondern verbessern auch Ihre Fahrerfähigkeiten. Davon gibt es 24 verschiedene, auf die Sie die gewonnenen Punkte verteilen. Sie bestimmen, welche Attribute Sie steigern. Falls Sie

## DIE POWER-UP-KONSOLE

Mit Power-ups verschaffen Sie sich in **Need for Speed: World** in den Rennen und Verfolgungsjagden kurzzeitig einen Vorteil. Sie dürfen in jedem Rennen aber nur vier verschiedene Power-ups benutzen. In der Power-up-Konsole legen Sie fest, mit welchen Extras Sie in einer bestimmten Art von Rennen antreten. Sie können Voreinstellungen für die Spielmodi Erkunden, Rennen und Verfolgung nach Belieben verändern und abspeichern. Wählen Sie einfach die vier Power-ups aus, die Ihnen in jeder der drei Voreinstellungen am besten gefallen.




In der Power-up-Konsole erkennen Sie, welche Extras Sie bereits verdient oder gekauft haben. Für jeden der drei Spielmodi können Sie hier die Voreinstellungen für die Power-ups verändern.



Wenn Sie den Turbo zünden, erreichen Sie enorme Höchstgeschwindigkeiten.


In der offenen Spielwelt gelangen Sie auch an unterschiedliche Schauplätze.


In Ihrem Stützpunkt greifen Sie auf Ihren kompletten Fuhrpark zu.

einen aggressiven Fahrstil bevorzugen, sollten Sie die Fähigkeit „Demolition Man" hochleveln. Je höher deren Wert ist, desto mehr Schaden richten Sie an, wenn Sie einen Gegner rammen. Neben einem Einzelspielermodus verfügt **Need for Speed: World** auch über einen Mehrspielermodus. In beiden absolvieren Sie Rennen, an deren Anschluss Sie neben Prestige-Punkten auch mit virtuellem Geld und Spielkarten belohnt werden. Hinter den Spielkarten verbergen sich beispielsweise noch mehr Geld bzw. Prestige-Punkte oder auch Power-ups. Die Karten werden nach dem Zufallsprinzip gezogen.

### 1, 2, Polizei

Verfolgungsjagden mit der Polizei stehen ebenfalls auf dem Programm. Sie starten eine Jagd, indem Sie im Cruise-Modus ein Fahrzeug der Ordnungshüter mit Ihrem Auto touchieren. Sobald die Cops die Verfolgung aufgenommen haben, wird am unteren Bildschirmrand eine Anzeige eingeblendet. Sie erkennen darauf die Entfernung zu Ihrem Verfolger. Sie hängen Polizisten unter anderem ab, indem Sie einen Turbo zünden oder auf den Strecken Verfolgungsstopper aktivieren. Bei den Stoppern handelt es sich um Objekte, die einstürzen, sobald Sie dagegenfahren. Die Trümmer begraben den Verfolger unter sich. Neun Power-ups sorgen dafür, dass Ihre Fahrzeuge kurzzeitig über besondere Fähigkeiten verfügen. Mit dem Reparatur-Power-up stellen Sie zum Beispiel die Funktionsfähigkeit der Reifen wieder her. Sie erhalten Power-ups aber nicht nur durch Zufallskarten, sondern können diese auch für echtes Geld kaufen.


Eine Anzeige verrät Ihnen, ob Sie dem Cop entkommen oder dieser Sie einholt.

## Manfred meint



*„20 Euro für ein Browser-Spiel, geht's noch?"*

Ich war lange Zeit kein Fan von Browser-Spielen. Mittlerweile machen sich die Teile aber. Die Grafik und die Spielkonzepte werden immer besser. Natürlich läuft es häufig auf Micro-Payment-Systeme hinaus, mit denen man zur Kasse gebeten wird, wenn man sich Vorteile gegenüber seinen Mitspielern sichern will. Aber gleich 20 Euro für das Spiel berappen? Da hol ich mir lieber einen alten Teil der Serie für fünf Euro vom Wühltisch. Abgesehen vom Preis scheint das Spiel aber gut zu werden. Sicherlich erwartet uns keine Innovationsbombe, aber dafür machen die Grafik und der Umfang einen ordentlichen Eindruck.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**




# Ich geb Gas, ich will Spaß!

## 16 Jahre, 13 Spiele und über 100 Millionen verkaufter Einheiten! Die Geschichte der erfolgreichsten Rennspielserie aller Zeiten.

Text: Christian Schönlein

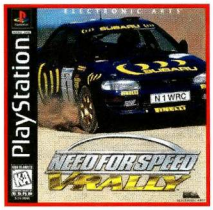
Die Qualität der **Need for Speed**-Spiele ist zwar durchweg auf hohem Niveau, Traumwertungen jenseits der 90 Punkte konnte die Serie aber nie einfahren. Und trotzdem ist **Need for Speed** die bekannteste und erfolgreichste Rennspielserie aller Zeiten. Seit 22. Oktober 2009 ist das auch offiziell. An jenem Tag verkündete Electronic Arts, dass über 100 Millionen Einheiten der Racing-Reihe verkauft wurden. Im dazugehörigen Presse-Pamphlet spricht man davon, dass diese Zahl höher sei als die der Neuwagenverkäufe in den USA seit 1994. So sehr dieser Vergleich auch hinkt, ein respektabler Erfolg ist das allemal. Nur sehr wenige Serien erreichen diesen Verkaufsrekord! In der Pressemeldung ist weiterhin die Rede von „aufregenden Rennen, kreativen Tuning-Optionen und dem besonderen Street-Style", die für den Erfolg verantwortlich seien. Das Wichtigste wird aber verschwiegen. Nämlich, dass sich die Serie stets neu erfand! In über einem Dutzend verschiedener Spiele werden Rennen gefahren und Verfolgungsjagden bestritten, arcadelastig querfeldein geheizt und realitätsnahe Cockpit-Perspektiven bewundert. Damit ist **Need for Speed** die wahrscheinlich einzige Rennspielserie, die wirklich für jeden etwas zu bieten hat – selbst für Rennspielmuffel. Viel Spaß beim Schmökern in unserem großen **NfS**-Blickpunkt!

## Ableger, Fremdgeher und Nebenprojekte

Auf den folgenden sechs Seiten stellen wir Ihnen die Hauptableger der **Need for Speed**-Reihe vor. Die sind aber lange nicht alles, was das Serien-Portfolio so hergibt. Dass etwa Handhelds speziell angepasste Umsetzungen erhalten wie **Most Wanted 5-1-0**, **Underground: Rivals** oder **Carbon: Own the City** (allesamt für Sonys PSP), darf man in Zeiten von Multi-Plattform-Mentalität schon fast als Standard abhaken. Spannender sind die beiden Ableger **Nitro** und **V-Rally**:



• **Need for Speed: Nitro** ist der jüngste Spross der Reihe. Das speziell an die bewegungssensitive Steuerung von Wii und DS angepasste Spiel erschien im November 2009 und ist auf die Zielgruppe der Casual-Gamer zugeschnitten. Auch optisch fällt **Nitro** ganz schön aus der Reihe. Aufgrund technischer Begrenzungen (die Wii ist die einzige Konsole dieser Generation, die keine HD-Grafik unterstützt) sind Fahrzeuge in einem cartoonhaften Cel-Shading-Stil umgesetzt.




• **Need for Speed: V-Rally** hat eigentlich nichts mit **Need for Speed** zu tun. Diese Rallye-Simulation für die erste PlayStation wurde nämlich von Infogrames (heute Atari) entwickelt und 1997 in Europa unter dem schlichten Titel **V-Rally** veröffentlicht. EA schloss einen Deal mit Infogrames und sicherte sich die Rechte für eine Publikation in Amerika. Der Zusatz im Titel war eine rein marketingstrategische Entscheidung.




# The Need for Speed

Das erste Need for Speed geht ins Rennen. Damals noch mit einem „The" im Titel.

**Entwickler: EA Canada | Erschienen: 1994**

Die PC-Fassung des ersten **Need for Speed** erscheint 1995. Ursprünglich wird der Grundstein der Serie aber bereits 1994 auf dem 3DO gelegt, einer mäßig erfolgreichen Konsole von Panasonic. Mit acht lizenzierten Fahrzeugen und sieben (in der Special Edition von 1996 neun) Strecken benötigt das Spiel gerade mal 1 MB RAM Speicherplatz. Eines der Hauptfeatures der Serie findet sich übrigens schon im ersten Teil: In Rennen auf offenen Strecken schlägt man sich nicht nur mit den Gegnern herum, sondern muss auch der Polizei entkommen. Auch eine realistische Cockpit-Perspektive, für die zuletzt das hervorragende **SHIFT** gelobt wurde, ist Mitte der 90er schon mit an Bord. Nur sieht sie damals noch nicht so schick aus: kein Wunder, bei einer VGA-Grafik von maximal 640 x 480 Bildpunkten. Die technischen Beschränkungen dieser Zeit führen außerdem dazu, dass die Cockpits nicht in echtem 3D modelliert, sondern lediglich eine flache Fotodarstellung sind.

**Wussten Sie, dass ...**

... das erste **Need for Speed** Zusammenarbeit mit **Race & Track** entwickelt wurde? Das amerikanische Motorsport-Magazin steuert technische Details und Fahrzeugdaten bei. Das Fahrgefühl fällt dementsprechend realistischer aus, als es bei den Nachfolgern der Fall sein wird.







# Need for Speed 2

Weniger Realismus, mehr Geschwindigkeit

**Entwickler: EA Seattle, EA Canada | Erschienen: 1997**

Bereits mit dem zweiten **Need for Speed** macht EA klar: Wir ruhen uns nicht auf den Lorbeeren aus! Die Fortsetzung spielt sich durch viele Neuerungen völlig anders. Verfolgungsjagden mit der Polizei entfallen, das Handling der Autos ist sehr viel arcadelastiger als im verhältnismäßig realistischen Vorgänger und der Fuhrpark beinhaltet etliche Prototypen und Showcars. Mit dem Bonuswagen FZR 2000 aus der Special Edition erreicht man gar Geschwindigkeiten jenseits der 400 km/h!

**Wussten Sie, dass ...**

... die Special Edition, die ebenfalls 1997 erschienen ist, erstmals 3D-Beschleunigerkarten von 3dfx unterstützte?



# Need for Speed 3: Hot Pursuit

Zurück zu den Wurzeln. Das Potenzial der Verfolgungsjagden wird endlich genutzt.

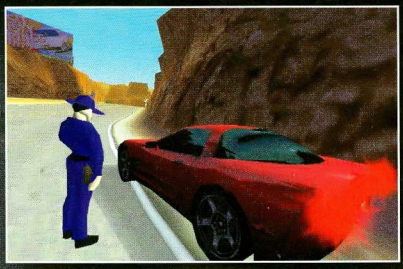
**Entwickler: EA Seattle, EA Canada | Erschienen: 1998**

Mit dem dritten Teil gelingt der Serie endgültig der Durchbruch. Die Verfolgungsjagden aus dem ersten Teil werden wieder aufgegriffen und ausgebaut. Polizeiwagen verfolgen Spieler nicht mehr nur auf der Rennstrecke, der Spieler darf im titelgebenden Hot-Pursuit-Modus auch selbst die Rolle eines Gesetzeshüters übernehmen und Jagd auf Raser machen. Allerdings nur in der PC-Version. In der PlayStation-Fassung fehlt dieser Spielmodus! Am Steuer eines Ferrari oder Mercedes-Benz findet man die Verkehrssünder aber auch am PC nicht. Aus Image-Gründen geben die Automobil-Hersteller aus Maranello und Stuttgart Lizenzen nur für normale Rennen und den neuen Knock-Out-Modus im Spiel frei. In diesem wird nach jeder gefahrenen Runde der Letzplatzierte aus dem Rennen geworfen, bis nur noch ein Fahrer übrig bleibt. Mit **Hot Pursuit** etabliert Electronic Arts außerdem ein Vorgehen innerhalb der Serie, das heute zum Standard gehört: Nach und nach veröffentlicht der Hersteller neue Autos und Strecken zum Download.

### Trivia

**Hot Pursuit** wird in verschiedenen Versionen verkauft. Die Wal-Mart-Edition, die nur über die gleichnamige US-Supermarkt-Kette erhältlich ist, beinhaltet einen Editor, mit dem Spieler eigene Wagen erstellen können. **Hot Pursuit** wird durch dieses Tool zu einem der ersten Rennspiele, aus denen eine eifrige Modding-Szene hervorgeht.







# Need for Speed: Brennender Asphalt

Fortsetzung oder eigenständiges Spiel?

**Entwickler: EA Seattle, EA Canada | Erschienen: 1999**

**Brennender Asphalt** soll ursprünglich als Special Edition von **Hot Pursuit** erscheinen, wird aufgrund der zahlreichen Neuerungen aber doch als neuer Serien-Ableger verkauft. Erstmals gibt es zum Beispiel einen Karriere-Modus und ein Schadensmodell. Die Verfolgungsjagden mit der Polizei sind ebenfalls wieder mit dabei, die Gesetzeshüter werden diesmal aber von Helikoptern unterstützt. Außerdem erweitert EA die Möglichkeiten zur Modifikation. Bis heute gibt es Fans, die an neuen Mods arbeiten.

### Trivia

Im Original heißt das Spiel **Need for Speed: High Stakes**. Die englischsprachigen PAL-Versionen erscheinen mit dem Untertitel **Road Challenge**, in Japan lautet der Name **Over Drivin' 4**.

# Need for Speed: Porsche

Zeitreise in Stuttgarter Edelkarossen

**Entwickler: EA Canada | Erschienen: 2000**

Bis heute ist das fünfte **Need for Speed** das Rennspiel mit der größten Auswahl an Porsche-Fahrzeugen! Über 80 Wagen der Edelmarke, vom ersten 356er über diverse Varianten des 911er bis hin zum Boxster ist so ziemlich alles dabei, was Porsche in über fünf Dekaden produziert hat. Allerdings fordert Porsche einen Kompromiss beim Schadensmodell. Die Luxuskarossen dürfen zwar beschädigt, aber nicht gänzlich zerstört werden.

### Trivia

**Need for Speed: Porsche** soll vorerst der letzte Teil mit realistisch umgesetzten Cockpits bleiben. Erst mit **SHIFT** wird diese Spiel-Perspektive wieder eingeführt.



# Need for Speed: Hot Pursuit 2

Erstmals gibt EA die Portierung eines Need for Speed-Titels in fremde Entwicklerhände.

**Entwickler: EA Canada | Erschienen: 2002**



Mit **Hot Pursuit 2** orientiert man sich an den Verfolgungsjagden aus dem ersten **Hot Pursuit** und erweitert sie abermals um einige Features. Helikopter werfen beispielsweise Fässer ab, die uns an unserer Flucht hindern sollen. Das sind zwar nette Ideen, so richtig ausgereift sind sie aber leider nur in der PlayStation- 2-Version. Die wird nicht von EA selbst, sondern von den Black Box Studios entwickelt, die bei der Implementierung neuer Inhalte weitaus konsequenter vorgehen. So sind Polizeiwagen zerstörbar, während sie in der PC-Fassung unkaputtbare Opponenten darstellen. Vorne liegt die PC-Version lediglich in Sachen Optik. Eine neue Grafik-Engine ermöglicht Spezialeffekte am Streckenrand, die für eine lebendige Spielwelt sorgen.

**Trivia**

**Hot Pursuit 2** ist das erste Spiel der Reihe mit lizenzierter Musik. Auf dem Soundtrack befinden sich unter anderem Titel der progressiven Rock-Band **Rush**.



# Need for Speed: Underground

Legal, illegal, total egal

**Entwickler: EA Black Box | Erschienen: 2003**

EA scheint zufrieden mit der PS2-Version von **Hot Pursuit 2**, übernimmt 2002 den verantwortlichen Entwickler Black Box und lässt das junge Studio einen von Grund auf neuen Ableger der **Need for Speed**-Reihe entwickeln. Black Box orientiert sich dabei am damals erfolgreichen Film **The Fast and the Furious**. Statt Verfolgungsjagden mit der Polizei liefert man sich jetzt illegale Straßenrennen. Inspiriert durch die „Import Tuner Szene" sitzt man dabei hauptsächlich am Steuer japanischer Wagen.

**Trivia**

Der Cross-Plattform-Online-Modus ermöglicht, dass Spieler verschiedener Versionen online gegeneinander antreten, einen LAN-Modus gibt es hingegen nicht.

# Need for Speed: Underground 2

Legal, illegal, weiterhin total egal

**Entwickler: EA Black Box | Erschienen: 2004**

**Underground 2** ist so etwas wie der „Director's Cut" des Vorgängers. Zwar ist die Spielwelt jetzt offen und frei befahrbar, doch ansonsten findet man eher obligatorische Erweiterungen statt echter Innovationen. Die Tuning-Optionen sind jetzt breiter gefächert und der Fuhrpark ist um 14 Wagen gewachsen.

**Trivia**

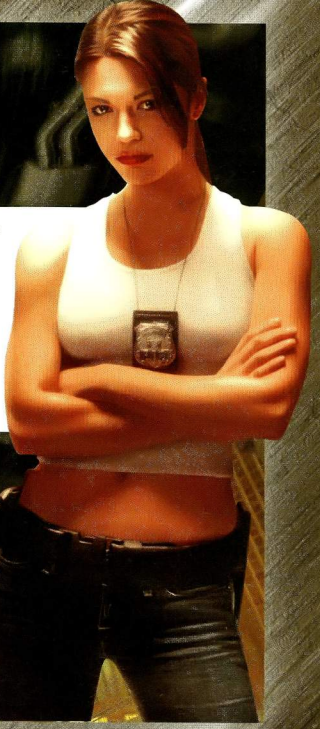
TV-Moderatorin und Bikini-Model Brooke Burke gibt dem Spieler als virtueller Guide Tipps für die Rennen.



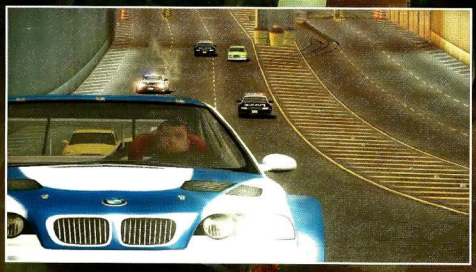
# Need for Speed: Most Wanted

Das erfolgreichste Need for Speed ist ein Surrogat aus allem, was die Serie groß machte.

**Entwickler: EA Canada | Erschienen: 2005**



Der bis heute erfolgreichste Ableger der **Need for Speed**-Serie kombiniert viele Elemente der Vorgänger. So ist es das erste **Need for Speed** seit **Hot Pursuit 2**, in dem es wieder zu Verfolgungsjagden mit der Polizei kommt. Aus den beiden Vorgängern **Underground** und **Underground 2** werden die zahlreichen Tuning-Optionen übernommen. Ausgebaut wird weiterhin die Kooperation mit Stars & Sternchen: Electronic Arts pumpt eine Menge Geld in aufwendig produzierte Zwischensequenzen mit echten Schauspielern, aber auch in den erstklassigen Soundtrack, auf dem Bands wie **The Roots** oder **Prodigy** vertreten sind. Exklusiv für die PlayStation 2 erscheint mit der **Black Edition** eine Sammlerbox. Die Inhalte, etwa zusätzliche Wagen und Strecken, befinden sich zwar auch auf der regulären PC-Version, sind dort aber gesperrt. Um auf diese Inhalte zuzugreifen, sind Modifikationen und Patches notwendig.



### Trivia

In Belgien plant EA eine besondere Aktion zum Verkaufsstart. Wer am ersten Verkaufstag von **Most Wanted** einen Strafzettel für zu schnelles Fahren erhält, kann diesen am nächsten Tag bei EA gegen eine PlayStation-2-Version des Spiels eintauschen.

# Need for Speed: Carbon

Der Ableger für Individualisten

**Entwickler: EA Black Box | Erschienen: 2006**



Eine Story passt eigentlich gar nicht so recht zu einem Rennspiel. **Carbon** versucht dennoch hartnäckig, beides zu vereinen und versteht sich dabei als Fortsetzung von **Most Wanted**. Wer das gespielt hat, wird in **Carbon** viele Anspielungen auf Charaktere und Geschehnisse aus dem Vorgänger finden. Sehr viel beeindruckender als die banale Hintergrundgeschichte ist aber das neue Autosculpt-Feature, durch das man neue Teile für seine bis zu 66 Autos selbst gestaltet und formt. In individuell kreierten Flitzern nimmt man es mit Gegnern auf, die in Crews organisiert sind. Besonders spektakulär sind in diesem Zusammenhang die neuen Canyon-Rennen, in denen man einen Berg hinabflitzt. Wer nicht aufpasst, den haut es in Kurven von der Klippe.

### Trivia

Wer im Freie-Fahrt-Modus die Augen offen hält, entdeckt immer wieder Plakate, die den Mazda MX-5 bewerben. Im Spiel findet sich der Wagen aber nicht.






# Need for Speed: Pro Street

## Alles bleibt anders

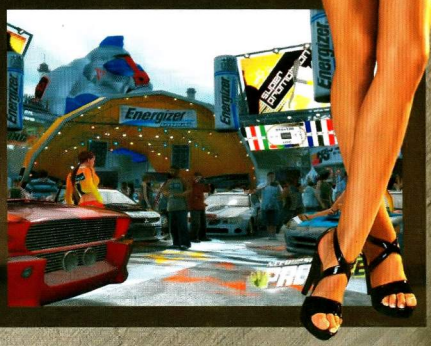
**Entwickler: EA Black Box | Erschienen: 2007**

In über zehn Jahren war die **Need for Speed**-Serie gewachsen, hat sich weiterentwickelt, auch mal neu erfunden. Und trotzdem waren Titel wie **Hot Pursuit**, **Porsche** und **Underground** bei aller Verschiedenheit immer unverkennbar **Need for Speed**. **Pro Street** hingegen negiert konsequent alles, was die Serie ausmacht. Würde nicht **Need for Speed** auf der Packung stehen, man würde es kaum der Serie zuordnen. Keine illegalen Straßenrennen, keine Polizei, keine Stadtkurse. Stattdessen ein professionell organisierter Wettstreit, zum Teil auf echten Rennstrecken wie dem Infineon Raceway, dem Texas International Speedway oder Autopolis. Der neue, realitätsnahe Ansatz spiegelt sich auch im Schadenssystem wider. Das erstmals in Echtzeit berechnete Schadensmodell hat tatsächlich Auswirkungen auf das Fahrverhalten der Boliden. Dennoch bleibt das Spiel hinter den Erwartungen zurück: Durch zu viele Bugs und Glitches fehlt **Pro Street** der gewisse Feinschliff.



### Trivia

Der realistische Ansatz wurde nicht zu Ende gedacht: PS und Gewicht eines Wagens haben keine gravierende Auswirkung auf das Fahrverhalten. So ist es möglich, mit einem popeligen Nissan schneller zu beschleunigen als mit einem kräftigen Bugatti.






# Need for Speed: Undercover

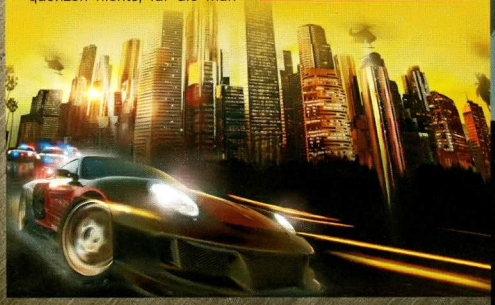
## Entwicklerstudio Black Box geht die Luft aus.

**Entwickler: EA Black Box | Erschienen: 2008**

Nach dem kommerziellen Flop von **Pro Street** soll die **Need for Speed**-Serie zurück zu alter Stärke finden. Letztendlich wird **Undercover** leider nur ein halbherziger Mix aus **Hot Pursuit** und **Most Wanted**. Daran ändern auch die erneut aufwendig produzierten Filmsequenzen nichts, für die man Hollywood-Stars wie Maggie Q (u. a. **Stirb langsam 4.0**) und Christina Milian (u. a. **Hart am Limit**) gewinnen konnte.

### Trivia

Obwohl **Undercover** der Nachfolger zu **Pro Street** ist, spielt der Titel zeitlich nach **Carbon**.

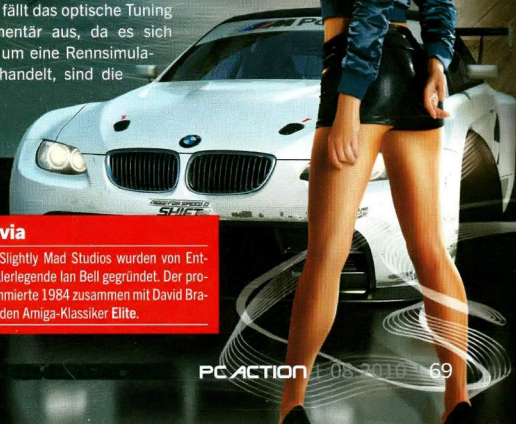


# Need for Speed: SHIFT

## Neues Team, neues Glück

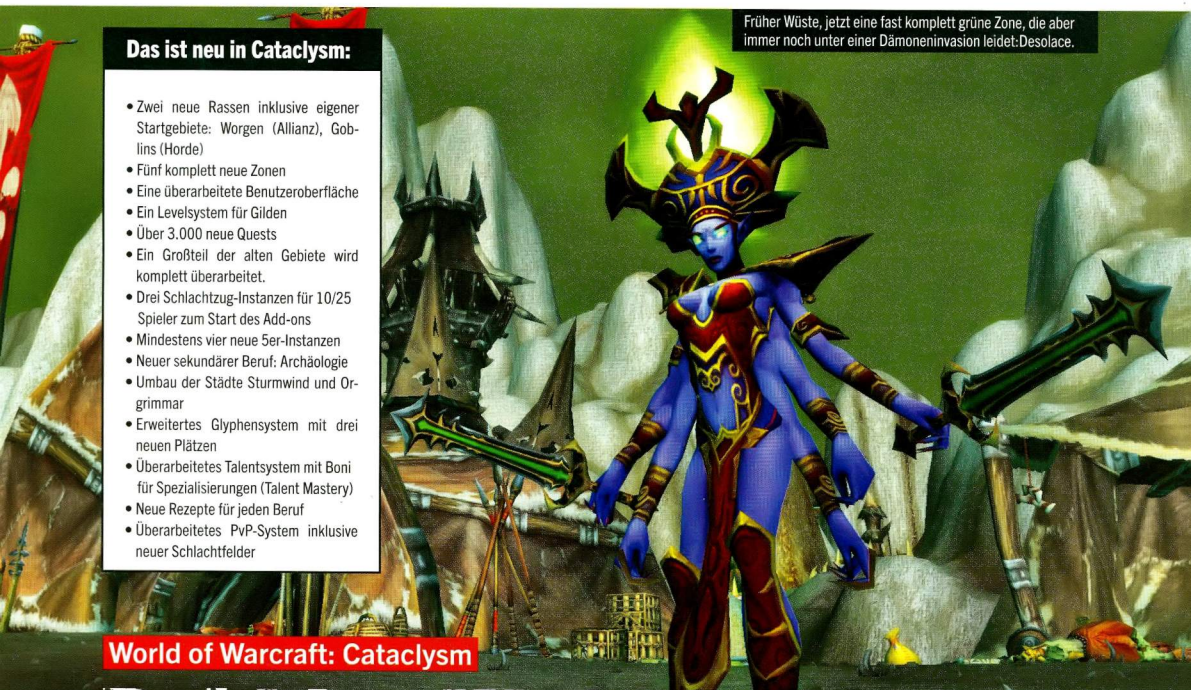
**Entwickler: Slightly Mad Studios | Erschienen: 2009**

Nach zwei Flops hintereinander legt EA den nächsten **Need for Speed**-Titel in die Hände der Slightly Mad Studios. Obwohl **SHIFT** deren erstes Projekt ist, verhelfen sie der Serie zu neuem, altem Glanz. Und das, obwohl man das Grundkonzept des eher mäßigen **Pro Street** aufgreift. Zwar fällt das optische Tuning rudimentär aus, da es sich aber um eine Rennsimulation handelt, sind die Möglichkeiten zur technischen Justierung der Wagen enorm. Außerdem markiert **SHIFT** die Rückkehr der Cockpit-Perspektive.



### Trivia

Die Slightly Mad Studios wurden von Entwicklerlegende Ian Bell gegründet. Der programmierte 1984 zusammen mit David Braben den Amiga-Klassiker **Elite**.



Früher Wüste, jetzt eine fast komplett grüne Zone, die aber immer noch unter einer Dämoneninvasion leidet:Desolace.

**Das ist neu in Cataclysm:**

- Zwei neue Rassen inklusive eigener Startgebiete: Worgen (Allianz), Goblins (Horde)
- Fünf komplett neue Zonen
- Eine überarbeitete Benutzeroberfläche
- Ein Levelsystem für Gilden
- Über 3.000 neue Quests
- Ein Großteil der alten Gebiete wird komplett überarbeitet.
- Drei Schlachtzug-Instanzen für 10/25 Spieler zum Start des Add-ons
- Mindestens vier neue 5er-Instanzen
- Neuer sekundärer Beruf: Archäologie
- Umbau der Städte Sturmwind und Orgrimmar
- Erweitertes Glyphensystem mit drei neuen Plätzen
- Überarbeitetes Talentsystem mit Boni für Spezialisierungen (Talent Mastery)
- Neue Rezepte für jeden Beruf
- Überarbeitetes PvP-System inklusive neuer Schlachtfelder

**World of Warcraft: Cataclysm**

# Bald ist Weltuntergang!

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

Text: Wolfgang Fischer

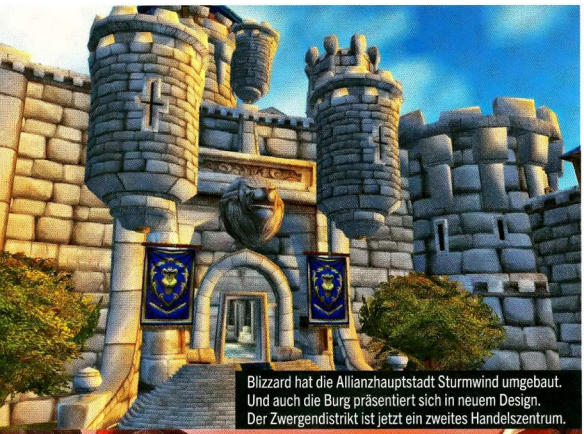
Wir haben Blizzard besucht und die neue Erweiterung angespielt.



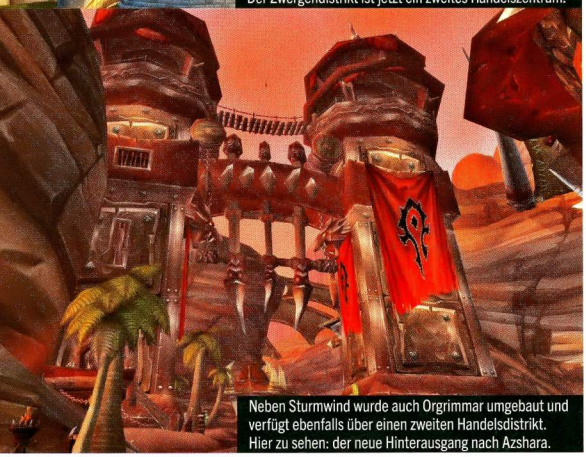
## Worgen (Allianz)

Während es bei den Goblins bunt zugeht, ist der Einstieg für Worgen sehr düster. Neue Spieler finden sich in Gilneas wieder – zu Beginn noch als Mensch, der mit den Einwohnern einen Angriff der Worgen abwehrt. Ihr Abenteuer beginnt im Handelsdistrikt und führt Sie bald ins umkämpfte Militärviertel. Dort wehren Sie sich gegen die Worgen-Invasion. Aber egal, wie sehr Sie sich anstrengen: Am Ende des Einstiegsabschnitts (etwa auf Stufe 5) fangen Sie sich den Worgenfluch ein und verwandeln sich in eines der Biester. Glücklicherweise haben die Bewohner von Gilneas ein Heilmittel gefunden. Dieses ermöglicht es Ihnen zwar nicht, wieder ein Mensch zu werden, Sie sind aber auch keine blindwütig mordende Bestie mehr, sondern können Ihre wilde Seite kontrollieren. Was die Klassenauswahl anbelangt, sind Ihnen aufseiten der Worgen nur die Schamanen und Paladine vorenthalten. Zudem verfügen Sie über diese Rassenfähigkeiten:

- Darkflight: Ein Sofortzauber, der es Ihnen ermöglicht, für 10 Sekunden 70 Prozent schneller zu laufen (Abklingzeit: zwei Minuten)
- 15 Punkte Bonus auf den Handwerksberuf Kürschnern
- Flüche und Krankheiten wirken bei Worgen um 15 Prozent kürzer als bei anderen Rassen.
- Ein Prozent Bonus auf kritische Trefferwertung



Blizzard hat die Allianzhauptstadt Sturmwind umgebaut. Und auch die Burg präsentiert sich in neuem Design. Der Zwergendistrikt ist jetzt ein zweites Handelszentrum.



Neben Sturmwind wurde auch Orgrimmar umgebaut und verfügt ebenfalls über einen zweiten Handelsdistrikt. Hier zu sehen: der neue Hinterausgang nach Azshara.

In **The Burning Crusade**, der ersten Erweiterung zu **World of Warcraft**, schickte Blizzard Sie durch das dunkle Portal in die unwirtliche Scherbenwelt und führte obendrein zwei neue Völker (Draenei und Blutelfen) ein. Für **Wrath of the Lich King**, das zweite Add-on, enthüllten die Entwickler die eisige Insel Nordend und gewährten Zugang zu einer mächtigen Heldenklasse, dem Todesritter. Für den dritten Streich hat sich Blizzard etwas Besonderes ausgedacht: Sie kehren nach Azeroth zurück! Doch die Ur-**WoW**-Welt ist nicht mehr dieselbe. Der schwarze Drache Todesschwinge ist aus seinem Gefängnis ausgebrochen und hat ganze Landstriche verwüstet.

## Zu Besuch im Studio

Das sind natürlich keine neuen Erkenntnisse, schließlich wurde **Cataclysm** schon vor mehr als neun Monaten auf der letztjährigen Blizzcon angekündigt. Bis vor ein paar Wochen war es aber bis auf gelegentliche Bilder-Updates auf der offiziellen Seite still um die dritte Erweiterung geworden. Dann tauchten plötzlich „geleakte" (nicht für die Veröffentlichung gedachte) Screenshots aus der Alpha-Version auf. In der Regel ein sicheres Zeichen dafür, dass die Beta-Phase vor der Tür steht und damit auch der Release in greifbare Nähe rückt. So weit zur Theorie, denn bisher hat sich in Sachen Beta nichts getan. Dafür lud uns der kalifornische Spiele-Entwickler in die Firmenzentrale nach Irvine ein, um uns in Sachen **Cataclysm** auf den neuesten Stand zu bringen.

## Gewohnter Tagesablauf

Die Veranstaltung lief genauso ab wie unser Besuch für die erste Präsentation von **Wrath of the Lich King**. Wir wurden zum Firmengelände kutschiert, um danach eine Stunde darauf zu warten, dass die Präsentation beginnt. Die Wartezeit verbrachten wir im Blizzard-Museum, wo Konzeptstudien aktueller Produkte und die zahlreichen Preise, die das Unternehmen für **WoW** & Co. einheimste, ausgestellt sind. Bilder davon finden Sie im Extrakasten auf Seite 72.

## Alle Erweiterungsinhalte enthüllt

Die knapp einstündige Präsentation fand im hauseigenen Mini-Kino statt, das etwa 50 Menschen Platz bietet. Abwechselnd stellten Mitglieder des Entwickler-Teams, darunter Cory Stockton (verantwortlich für die Inhalte), Alex Afrasiabi (Design der Spielewelt und der Quests) und Greg Street alias Ghostcrawlers (Spielemechanik), die wichtigsten Neuerungen vor. Nach einer kurzen Einleitung und Vorschau ging es dann auch gleich in die Vollen – mit einem Flug über die Allianzhauptstadt Sturmwind. Sie haben richtig gelesen: Mit der Einführung von **Cataclysm** dürfen Sie nun endlich auch in Azeroth Ihr Flugreittier benutzen. Bisher war

## Goblins (Horde)

Frisch erstellte Goblin-Charaktere beginnen auf der Insel Kezan. Im Rahmen des Einstiegsabschnitts bekommen Sie schon nach kurzer Zeit einen Hot Rod, mit dem Sie über die Insel brettern – inklusive Fuchsschwanz, Nitro, Hupe und verschiedener Radiosender. Die zu erledigenden Quests sind mit Abstand das Witzigste, was **WoW** zu bieten hat – ein netter Kontrast zu den größtenteils ernsteren Horderassen. Ohne zu viel zu verraten: Bei einem Goblin-Football-Spiel schießen Sie mehr oder weniger aus Versehen eine Bombe in den Vulkan der Insel Kezan und leiten somit deren Zerstörung ein. Damit ist auch geklärt, wieso die Goblins die Insel verlassen und nach Azshara auswandern. Bei der Klassenauswahl müssen Sie nur auf Druiden und Paladine verzichten. Die habgierigen, geschäftstüchtigen Goblins verfügen über folgende Rassenfähigkeiten:

- Bei Händlern unabhängig vom Ruf beste Preise
- Sie haben einen Hobgoblin namens Gobber im Gepäck, der als Bank fungiert (Wirkungsdauer: eine Minute).
- 15 Punkte Bonus auf den Beruf Alchemie
- Sie verfügen über eine Raketensalve, die gerade auf niedrigen Stufen ordentlich Schaden macht.
- Sie verfügen über einen Raketensprung, der Sie etwa 15 Meter weit trägt (Abklingzeit: zwei Minuten).
- Ein Prozent Geschwindigkeitsbonus auf Zauber und Nahkampfangriffe



## Zu Besuch bei Blizzard



Wenn Sie dieses Logo sehen, dann haben Sie es geschafft: Sie stehen an der Rezeption des Hauptgebäudes auf dem Blizzard-Campus.



In der gemütlichen Bibliothek können Blizzard-Mitarbeiter Bücher und Spiele ausleihen.


Im Blizzard-Museum sind Auszeichnungen, Artworks und Konzeptzeichnungen zu allen aktuellen Spielen ausgestellt.


Zerg-Anführerin Kerrigan aus Starcraft wacht über den Hintereingang des Nebengebäudes.


Bayerisches Fabeltier: Blizzard hat tatsächlich einen ausgestopften Wolpertinger in der Bibliothek.

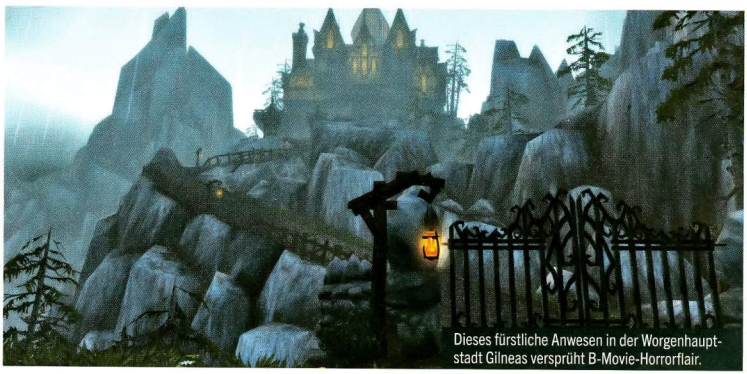
dies nur in Nordend und der Scherbenwelt möglich. Dafür waren einige Umbaumaßnahmen nötig, die die Entwickler gleich zum Anlass genommen haben, weite Teile der Stadt zu verändern. Der ehemalige Parkdistrikt gleicht nach einem Angriff von Todesschwinge einem Trümmerfeld, die Burg erstrahlt in komplett neuem Glanz und das Zwergenviertel dient nun als zweiter Handelsdistrikt.

### Die Horde rüstet auf!

Bevor sich Horde-Spieler übergangen fühlen: Auch in Orgrimmar hat sich vieles geändert. Der zweite Handelsdistrikt, der wie in Dalaran das hohe Spieleraufkommen rund um Aktionshäuser und Banken entzerren soll, ist hier im Taurenviertel (dem ehemaligen Tal der Weisheit) angesiedelt. Dazu kommen weitere Änderungen am Layout der Stadt, die die Entwickler mit dem Führungswechsel bei der Horde erklären. Garrosh, in Thralls Abwesenheit neuer Kriegshäuptling, ließ die Stadt zu einer Festung umbauen. Und weil Garrosh weder die Trolle noch die Goblins besonders gut leiden kann, hat er sie an den Stadtrand verbannt. Ebenfalls neu: Die Orgrimmar-Zeppelintürme befinden sich nun innerhalb der Stadt und ein Hinterausgang erlaubt jetzt direkten Zugang zum Gebiet Azshara. Dies war nötig, damit die Goblins nach dem Verlassen des Startgebiets nach Orgrimmar gelangen können. Wie es in **Cataclysm** in den Hauptstädten aussieht, verdeutlichen die Bilder auf Seite 71.

### Geschichtsunterricht

Danach sprach Alex Afrasiabi ein wenig über die Rolle der Verlassenen in **Cataclysm**, die sich nach den Geschehnissen an der Pforte des Zorns innerhalb der Horde erst einmal wieder beweisen müssen und von Garrosh losgeschickt werden, um die Worgen-Hauptstadt Gilneas einzunehmen. Nach diesem Story-Exkurs ging es auf den Kontinent Kalimdor, wo Alex uns das neue Erscheinungsbild von Tausend Nadeln zeigte. Hier kann man sehr schön sehen, wie sich Todesschwinges Rückkehr auf die Welt auswirkt. Die einst staubige Steinwüste mit ihren riesigen Felsformationen steht unter Wasser, da im Zuge der Verwüstungen der Ozean Teile von Tanaris und eben Tausend Nadeln überflutete. Und die Flut hat gleich noch alle alten Quests weggewaschen. „Machen wir uns nichts vor, die alten Quests in diesem Gebiet waren scheiße!", kommentierte Alex Afrasiabi locker die Veränderung. Geblieben sind jedoch Goblins und Gnome, die nun mit riesigen Barken über das Wasser gleiten, Ausrüstung vom Grund bergen und sich auf ein Bootsrennen vorbereiten, das die Autorennen von früher ersetzen soll. Ebenfalls neu: Camps des Twilight-Hammer-Clans. Diese Soldaten von Todesschwinge lösen in


Dieses fürstliche Anwesen in der Worgenhauptstadt Gilneas versprüht B-Movie-Horrorflair.



Diese große Statue, die einen Orc zeigt, der auf einem Wolf reitet, ist das Zentrum des Blizzard-Campus.

**Cataclysm** die Geißel als allgegenwärtige Bösewichter ab.

### Komfortabler spielen

Eine Sache, die die Entwickler laut eigener Aussage schon lange auf der Agenda hatten, war eine Überarbeitung der Benutzeroberfläche. Wenn Sie nun im Level aufsteigen, erhalten Sie sofort eine Benachrichtigung und werden ebenfalls über neu erlernbare Zaubersprüche informiert. Darüber hinaus gibt es von jeder Fähigkeit nur noch einen Rang. Ebenfalls komfortabler: Alle drei Talentbäume werden jetzt nebeneinander dargestellt. Außerdem sehen Sie nun sofort, welche Boni Ihnen die einzelnen Talente bescheren. Welche Werte gesteigert werden, hängt davon ab, welche Spezialisierung Sie wählen.

### Magische Revolution

Nehmen wir als Beispiel den Magier. Wer die meisten Punkte in den Arkan-Baum investiert, steigert Schadensausstoß sowie Tempowertung und erhält obendrein das Mastery-Talent Mana Adept: Je höher Ihr aktueller Mana-Vorrat, desto mehr Schaden verursachen Sie. Manasparen ist hier angesagt. Feuer-Magier erhalten einen Bonus auf ihren Schadensausstoß sowie die kritische Trefferwertung und bekommen zudem das Mastery-Talent Flashburn, das zusätzlichen Schaden über Zeit verursacht. Eis-Magier profitieren ebenfalls von prozentual erhöhtem Schaden und erhalten einen Schadensbonus auf kritische Treffer. Ihr Mastery-Talent ist Deathfrost: Haben Sie ein Ziel mit einem Frostblitz getroffen, erzeugen weitere Treffer mit anderen Zaubern zusätzlichen Schaden. Freunden Sie sich aber noch nicht zu sehr mit diesen neuen Talenten an. **Cataclysm** befindet sich noch in der Entwicklung und erfahrungsgemäß ändert sich gerade bei den Talenten noch sehr viel, bis das Spiel im Laden steht. Zudem waren in der Fassung, die wir spielen durften, noch die aktuellen Talentbäume enthalten. Sicher ist aber, dass es Ausrüstungsgegenstände geben wird, die die Mastery-Werte erhöhen.

### Keine Chance für Pfadfinder

Als eine der wichtigsten Neuerungen in **Cataclysm** galt bisher der Pfad der Titanen, der es Spielern auf der neuen Höchststufe 85 ermöglichen sollte, ihren Charakter zu verbessern und mit neuen Fähigkeiten auszustatten. Wie uns Greg Street verriet, hat man sich entschieden, dieses Feature zu streichen, weil es sich nicht so entwickelt hat, wie man sich das seitens des Teams vorgestellt hatte. „Wir legen großen Wert darauf, **WoW** nicht unnötig kompliziert zu machen, zumal wir Spieler im Rahmen der Erweiterung sowieso schon mit massig neuem Stoff und neuen Features bombardieren", erläuterte Street. Im Gegenzug haben sich die Entwickler entschieden, das Glyphensystem auszubauen, da man dort noch Optimierungspotenzial sieht. In Zukunft dürfen Sie neun (statt zuvor sechs) Glyphen verwenden, wobei ein Großteil der dafür vorgesehenen Plätze erst ab Stufe 60 zur Verfügung steht. Dass Blizzard jede Menge neuer Glyphen mit spannenden Effekten ins Spiel bringen wird, versteht sich von selbst.

### Auf Indys Spuren wandeln

Ursprünglich war der Pfad der Titanen eng mit dem neuen Beruf in **Cataclysm** verbunden: Archäologie. Letzterer ist nicht gestrichen worden, hat allerdings auch bei Weitem nicht mehr die Bedeutung wie geplant. Archäologie ist wie Kochen, Fischen oder Erste Hilfe ein sekundärer Beruf, bei dem Sie in bestimmten (auf der Karte eingezeichneten) Gebieten nach Schätzen graben dürfen. Dabei müssen Sie zwar ein wenig nach Reliktfragmenten suchen, werden diese dank Hilfsfunktion aber auch zeitnah finden. Danach ziehen Sie zum nächsten Fundort weiter und das Ganze beginnt von vorne. Haben Sie genügend Stücke zusammen, bauen Sie daraus Artefakte, die Ihnen in der Regel jedoch keinerlei Hilfe im Kampf sind, sondern hauptsächlich Sammlerwert haben. Gelegentlich werden Ihnen aber auch sogenannte Raritäten in die Hände fallen, die Ihnen Haus- und Reittiere, Spielzeuge oder Buffs bescheren. Der Beruf richtet sich also eher an achievement-orientierte Spieler als an Profis.

### Mini-Ägypten

Der nächste Punkt auf der Tagesordnung waren neue Gebiete. Als Erstes entführte uns Alex Afrasiabi in das von Titanen erschaffene Uldum. Diese neue Zone für Spieler ab Stufe 83/84 erinnert mit ihren vielen Tempeln und Obelisken stark an Ägypten. Das Areal war bisher von einem Illusionsschild umgeben, der im Rahmen von Todesschwinges Ausbruch seinen Geist aufgab. In Uldum treffen Sie unter anderem auf eine neue Rasse, die Tolvir. Diese Eingeborenen beschreiben die Entwickler als vierbeinige Katzenwesen mit Steinhaut. Bei der Präsentation wirkte diese Zone noch leer und auch von den Steinkatzen war keine zu sehen. Als Nächstes präsentierte uns Alex Deepholm eine unterirdische Zone für Charaktere ab Stufe 82/83, die die beiden Anfangsgebiete von **Cataclysm**, das Unterwasserreich Vasj'ir und die Berglandschaft Hyjal, schon hinter sich haben. Hier bereitete sich der Drache Todesschwinge auf seinen Kreuzzug gegen die Völker Azeroths vor. Dementsprechend zerstört sah das Zentrum der Zone auch aus. Ebenfalls in Deepholm angesiedelt: eine Fraktion, bei der Sie Ruf sammeln, um Gegenstände und Aufbesserungen zu bekommen.



Die Rückeroberung der verseuchten Gnomenhauptstadt Gnomeregan erleben Sie als Event vor dem Release von **Cataclysm**.



Die mit **Cataclysm** verbundene Zerstörung des Landes bringt längst verschollene Ruinen an die Oberfläche. (Brachland)


Ein paar Trolle bewachen den Eingang zu einem Dorf.

### Zurück in den Schwarzfels!

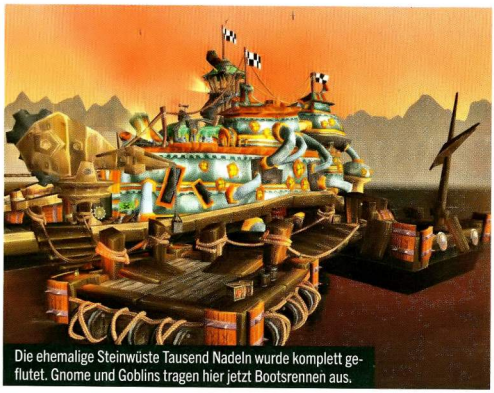
So interessant neue Gebiete auch sind, sobald Spieler auf der Höchststufe angelangt sind, gibt es nur noch zwei Hauptbetätigungsfelder: Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (siehe Extrakasten auf Seite 75) und natürlich Schlachtzugsinstanzen. Für **Cataclysm** hat Blizzard bisher drei Raids bestätigt: The Bastion of Twilight soll wie Naxxramas in **WotLK** die erste Anlaufstelle für Raid-Interessierte werden. Dort bekämpfen Sie fünf Bosse und den Obermotz Cho'gall. Wer die Instanz im heroischen Modus absolviert hat, darf sich zudem an einem besonders harten Bonus-Gegner versuchen. Etwas schwerer sollen die anderen beiden Raids ausfallen: das luftige Skywall und Blackwing Descent, die je sechs weitere Bosse bieten. In Blackwing Descent, das wie die Ur-Raid-Instanzen Geschmolzener Kern und Pechschwingen-Hort im Berg Schwarzfels angesiedelt ist, erwartet Sie ein Wiedersehen mit dem Endboss des Pechschwingen-Horts, Nefarian.

### Viele zu tun für Schlachtzügler

Obwohl über die Raid-Instanzen an sich noch nicht viel bekannt ist, ist eines sicher: In Zukunft gibt es pro Spieler und Instanz nur noch eine ID. Das bedeutet, Sie können entweder in einem 10er- oder einem 25er-Schlachtzug mitmachen. Damit Sie in Ihren Raid-Bemühungen nicht allzu sehr eingeschränkt werden, ist es möglich, von einer 25er- in eine 10er-Gruppe zu wechseln, sofern diese genauso viele oder mehr Bosse besiegt hat als Sie in Ihrer aktuellen ID. Sie dürfen mit Ihrer angefangenen ID auch eigene Raids bilden, für die jedoch dann ebenfalls gilt: Nur wer eine freie ID oder weniger Bosse getötet hat, darf hier mitmachen. Ein Beispiel: Ihr 25er-Raid hat am ersten Raidtag drei Bosse getötet. Am zweiten Raidtag gibt es aber nur noch 18 Anmeldungen. Momentan müssten Sie jetzt sieben Gäste suchen oder die Veranstaltung ausfallen lassen. In **Catacylsm** teilen Sie die verbliebenen Leute einfach auf und bilden einen oder zwei neue 10er-Schlachtzüge. Nur eines geht nicht: Aus einer 10er- eine 25er-Schlachtgruppe machen.

### Gemeinschaftsgefühl

Eine ganz entscheidende Neuerung für **WoW** stellten die Entwickler ganz am Ende der Präsentation vor. Das Gilden-Level-System soll Spielern die Möglichkeit bieten, sich in ihre Gildengemeinschaft noch mehr einzubringen,


Die ehemalige Steinwüste Tausend Nadeln wurde komplett geflutet. Gnome und Goblins tragen hier jetzt Bootsrennen aus.


Eine Gruppe von Feinden in der 5-Spieler-Instanz Grim Batol, die auf Helden der Stufe 85 ausgelegt ist.

## PvP-Action in Cataclysm

Wer einfach mal schnell ein Schlachtfeld spielen will, erhält weiterhin Ehre-Punkte, die er dann für PvP-Gegenstände ausgeben darf. Neu sind hingegen die Eroberungspunkte (Conquest Points). Diese erhalten Sie für Siege in Arena-Kämpfen und in den neuen „Rated Battlegrounds" (gewertete Schlachtfelder). Eroberungspunkte lösen damit Arena-Punkte beziehungsweise Arena-Wertungen ab. Das Besondere an den gewerteten Schlachtfeldern ist, dass dort analog zu Raids eingespielte Gruppen komplett die Warteschlange betreten können. Blizzard verspricht sich davon kontrolliertere Gefechte und ein besseres Gruppenspiel. Außerdem führt an dieser neuen PvP-Spielart kein Weg vorbei, wenn Sie die beste PvP-Ausrüstung bekommen möchten. Während früher nur Teams aus bestimmten Realmpools gegeneinander antraten, werden Sie sich in Zukunft mit Spielern aus ganz Europa messen. Bisher hat Blizzard drei Schlachtfelder bestätigt: Tol Barad soll ein PvP-Gebiet für 25er-Gruppen werden und Tausendwinter ablösen. Ebenfalls für Schlachtzüge mit 25 Spielern ist der Kampf um Gilneas gedacht. Sie greifen dort in die Schlacht zwischen Worgen und den Verlassenen ein, die sich um vier Stadtteile prügeln. Die Bilder in diesem Kasten stammen aus dem dritten angekündigten Schlachtfeld: Zwillingsgipfel. Hier erwartet Sie wie in der guten alten Kriegshymnenschlucht typisches Capture the Flag, angereichert durch Power-ups.



und die Koordination von gemeinsamen Aktivitäten erleichtern. Im überarbeiteten Gildenmenü sehen Sie nun wie bei einem RSS-Feed News aus der Gilde (mit Sticky-Funktion), Einträge in den Gildenkalender und die aktuelle Stufe der Gilde sowie die Anzahl der Gilden-Erfahrungspunkte. Insgesamt wird es 25 Gilden-Stufen geben, von denen jede mit einer sogenannten Gilden-Fertigkeit verbunden ist, die vorgegeben und für alle Gilden gleich ist. Ursprünglich war ein Gilden-Talentbaum geplant, in dem der Gildenleiter bestimmte Talente auswählen konnte, um seinen Mannen so einen Vorteil in PvP-Kämpfen oder Raids zu geben. Die Idee wurde verworfen, weil Raid-Interessierte sonst vielleicht gezwungen gewesen wären, eine plötzlich auf PvP-Kämpfe ausgerichtete Gilde zu verlassen, wenn sie mit der Neuverteilung der Talente nichts anfangen können.

### Vorteils- oder Mogelpackung?

Das neue Gilden-System sieht im Moment nur noch reine Bequemlichkeits-Features vor, zum Beispiel die Möglichkeit, alle Gildenmitglieder, die an einem Raid teilnehmen, direkt vor die Instanz zu teleportieren. Ebenfalls im Gespräch: reduzierte Reparaturkosten und Boni auf Reittiergeschwindigkeit oder Erfahrungspunkte. Damit die Gilde in der Stufe aufsteigt, müssen die Mitglieder Quests erfüllen, Gilden-Erfolge gemeinsam erreichen, bestimmte PvP-Schlachtfelder zusammen gewinnen oder Bosse in Gruppen- oder Schlachtzugsinstanzen töten (in einer Gruppe, die hauptsächlich aus Gildenmitgliedern besteht).

### Alles für den Handwerker

Auf dieselbe Weise, wie Sie Erfahrungspunkte für die Gilde sammeln, erarbeiten Sie sich auch Rufpunkte Ihrer eigenen Gilde. Dies ist wichtig, um die erreichten Bequemlichkeits-Features auch nutzen zu können. Blizzard macht dies, um zu verhindern, dass Spieler einfach zu erfolgreicheren Gilden wechseln und sofort alle Annehmlichkeiten nutzen. Erfolgstouristen haben es also nicht einfach in diesem System. Apropos Annehmlichkeiten: Das Gildenfenster bietet jetzt auch eine nützliche Suchfunktion für Handwerksrezepte. So können Sie schnell und problemlos herausfinden, ob es einen Spieler in Ihrer Gemeinschaft gibt, der den entsprechenden Level für ein bestimmtes Rezept besitzt und dieses auch herstellen kann.

### Ernüchternde Anspieleindrücke

Nach einem schnellen Mittagessen durften wir dann endlich Hand ans Spiel legen – und waren enttäuscht. Die Version, die wir anspielten, enthielt nur wenig von dem, was uns in der Präsentation als neu angepriesen wurde. Keine Archäologie, kein Gilden-Level-System, kein PvP, kein überarbeitetes Glyphensystem. In den Hauptstädten fanden wir zwar Portale zu zwei von vier bisher bekannten Gruppeninstanzen (Blackrock Caverns und Throne of the Tides). Ein sinnvolles Anspielen war jedoch nicht möglich, weil entweder die Instanzeingänge in den jeweiligen Zonen nicht da waren (und man dementsprechend nach einem Tod nicht mehr hineinkam) oder weil gar die Zone mit dem zugehörigen Friedhof nicht Teil der vorliegenden Fassung war. Daraufhin entschieden wir uns, der neuen Zone Hyjal einen kurzen Besuch abzustatten, um dort ein paar Aufträge zu absolvieren, und sahen uns danach noch ein wenig in alten Gebieten um, die vom Kataklysmus besonders betroffen waren, darunter Westfall oder Tausend Nadeln. Natürlich ließen wir es uns auch nicht nehmen, die Startgebiete der neuen Rassen Goblins und Worgen anzuspielen. Eine Studioführung beendete den aufschlussreichen, aber wegen der unzureichend spielbaren Fassung nicht befriedigenden Besuch bei Blizzard.

## Wolfgang meint



*„Viel Neues, wenig Spannendes"*

Ich bin mir sicher, dass **Cataclysm** ein noch größerer Erfolg als **WotLK** wird. Ganz glücklich bin ich mit der Erweiterung dennoch nicht, denn Blizzard hat ausgerechnet die Gameplay-Features gestrichen, die für ambitionierte Spieler wie mich den größten Reiz boten. Pfad der Titanen: weg! Talentbäume im Gilden-Level-System: gestrichen! Archäologie: nur noch ein langweiliger Sekundärberuf für Sammler! Und warum? Um – nach Aussagen der Entwickler – das Spiel nicht noch komplizierter zu machen! Mit anderen Worten: Cataclysm ist ein „Twink-Add-on" und richtet sich damit ganz klar an Gelegenheitsspieler. Und das ist mir zu wenig.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**

# 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 Crew über die Spiele des Monats?


WOLFGANG FISCHER


ALEXANDER FRANK


JÜRGEN KRAUSS


CHRISTOPH SCHUSTER


MARC BREHME

### SINGULARITY (Test S. 78)




Ø WERTUNG: 6,4

Und es lebt doch noch: **Singularity** ist solide, simple Shooter-Action, die selbst Grobmotoriker kaum länger als fünf Stunden beschäftigen wird. **6**

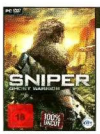
Was für eine Überraschung! Um genauer zu sein: eine negative, denn ich habe mir etwas Außergewöhnlicheres davon erhofft. **6**

Wie Sex mit mir: kurz und durchschnittlich – dafür haben die meisten Menschen heutzutage einfach keine Zeit mehr. **6**

Klar, ich hatte mir mehr erhofft und war enttäuscht. Aber irgendwie war's auch nett, mal wieder klassisch Shooter zu zocken – schön mit Medikits! **7**

Zeitmanipulation habe ich schon in zig anderen Shootern gesehen. Aber doch ganz nett für die Warterei aufs nächste **Call of Duty** & Co. **7**

### SNIPER: GHOST WARRIOR (Test S. 82)




Ø WERTUNG: 6,6

Überraschend kurzweilige Dschungelballerei. Besser als Genrekollege **Singularity**, aber meilenweit vom Shooter-Olymp entfernt. **7**

Dafür, dass man im Vorfeld kaum was davon gehört hat, ist es gut. Verglichen mit dem Rest des Genres: nur durchschnittlich. **6**

Viel verschenktes Potenzial. Allerdings rockt die Optik, solange sich nichts bewegt, ich nicht im Gebüsch sitze und kein Feuer zu sehen ist. **7**

Liebe Assi-Camper, hier habt ihr euer eigenes Spiel. Bitte schön – und jetzt raus aus **Battlefield** und Co., damit die wieder richtig Spaß machen! **6**

City Interactive? Der Lieferant von Grabbeltisch-Adventures hat ein „Killerspiel" gemacht? Na gut, ganz so schlimm ist es doch nicht geworden. **7**

### ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD (Test S. 86)




Ø WERTUNG: 4,6

Viele neue Inhalte, aber jede Menge alter Probleme: Nervige Bugs und eine Präsentation aus dem letzten Jahrtausend lähmen den Spielspaß. **4**

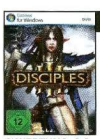
Nicht mehr so fehlerhaft wie einst das Hauptspiel, aber so einsteigerfreundlich wie japanische Gedichtkunst. **6**

Hahahahaha, das ist ja wohl ein Witz, oder? Das Teil spielt in Takistan? Ich lach mich schlapp! **3**

Wie kann man seinen treuen Fans nur wiederholt so ins Gesicht spucken? Verbuggter, veralteter Mist! Dabei könnt's doch so gut sein … **4**

Cool: neue Terraintypen, Drohnen und das Infrarot-Sicht-Gedöns. Nervig: veraltete Präsentation und die miesen Zwischensequenzen. Kein Bedarf. **6**

### DISCIPLES 3: RENAISSANCE (Test S. 88)




Ø WERTUNG: 6,2

Umfangreich, aber letztlich zu simpel. **Disciples 3** ist nett, kann meinem Favoriten **King's Bounty** aber nicht ansatzweise das Wasser reichen. **6**

Hier stand ursprünglich der Text, der jetzt eine Spalte weiter links steht. Kollege Fischer hat ihn einfach geklaut, der faule Sack! **6**

Hexfelder scheinen im Trend zu liegen … vielleicht sollte ich mir auch eines zulegen. Dann hätte ich 'ne gute, 'ne schlechte und vier weitere Seiten! **6**

Nun herrscht nach Jahren der Dürre ja fast schon Rundenstrategie-Overkill! Toll, als Nächstes bitte Space-Opern à la **Wing Commander** … **6**

Die Rundenstrategie setzt im dritten Teil nun endlich auch auf Hexfelder und hat sich auch sonst gemausert. Gleichstand mit **King's Bounty**, Herr Fischer! **7**

### GROTESQUE TACTICS (Test S. 89)




Ø WERTUNG: 5,0

Halbgarer Mix aus Rollenspiel, Strategie und Satire, der in keinem der drei Bereiche besonders glänzt und grafisch echt alt aussieht. **5**

Wenn ich das Spiel sehe, bin ich so was von hin und weg! … Hmm … Stimmt nicht ganz: Eigentlich bin ich dann nur weg! **3**

Groteske Taktiken? Die muss ich mir jeden Morgen ausdenken, um mich an den Zombie-Kollegen vorbei an die Kaffeemaschine zu mogeln! **6**

Die Idee: geil, könnte mich wochenlang begeistern. Die Ausführung: extrem ungeil, da bleib ich lieber bei **Final Fantasy Tactics** auf Konsole. **5**

Interessanter Genre-Mix, der sich aber leider etwas zäh spielt. Wenigstens gibt's witzige Gegner wie Killerpilze. Nein – nicht die Musiker! **6**

### PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT (Test S. 90)




Ø WERTUNG: 7,8

Es lebe der Prinz! Nach dem unsäglichen Vorgänger bietet **Die vergessene Zeit** wieder typische **PoP**-Action. Mehr davon! **8**

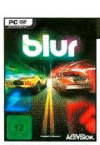
Gutes Action-Abenteuer, auch wenn meine Spielfigur bei den vielen Hüpfpassagen öfter abstürzt als Windows 95. **8**

Warum nur muss ich bei **Prince of Persia** seit Neuestem immer an schwule Cowboys denken? Na ja, mehr Spiel, weniger bunt, olé, olé! **8**

Der Prinz ist tot! Nach dem großartigen, kreativen Vorgänger bietet **Die vergessene Zeit** wieder den alten, zigmal durchgekauten Käse. Schade! **7**

Nachdem ich schon den Film ziemlich gut fand, muss ich jetzt auch das Spiel haben! Hüpfen, springen, Gegner schnetzeln. Sauber! **8**

### BLUR (Mehrspieler-Nachtest S. 92)




Ø WERTUNG: 9,0

Weil ich keine Freunde habe, spielt online auch keiner mit mir. Die Kollegen haben mir aber versichert, der Mehrspieler-Modus sei erste Sahne. **9**

Wie Sex mit mehreren Frauen: an sich spitze, aber es machen selten genug Teilnehmer mit. Hoffentlich ändert sich das bald. Auch in **Blur**. **9**

Solch ein rüpelhaftes Verhalten auf der Straße kann ich nicht gut finden! Neeee, war nur Spaß, ich kann es sehr wohl gut finden! **9**

Ich verstehe Kollege Franks Kommentar nicht so ganz – ich hatte in dieser Hinsicht eigentlich noch nie Probleme. Egal, **Blur** ist trotzdem super. **9**

Hier kann man endlich ausleben, was man sich täglich auf der Autobahn wünscht: nervigen Verkehrsteilnehmern 'ne Bombe unters Auto schmeißen. **9**



Singularity

# Zurück aus der Zukunft

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Raven Software | Hersteller: Activision | Termin: 24.06.2010

Text: Christoph Schuster

Paradox: Ausgerechnet das Spiel mit der Zeit hinkt selbiger hinterher.

FAQ

*Raven Software? Ist das etwa die PC-Abteilung von Ravensburger, oder was?*
Nein, die Jungs von Raven gehören seit 20 Jahren zu den festen Größen der Spielebranche. Dass Sie möglicherweise noch nie etwas von ihnen gehört haben, ehrt Sie allerdings, denn ein Gutteil der Rabentitel fiel bei uns dem Jugendschutz zum Opfer. Zu den ersten Hits des Studios gehörten die **Hexen**-Spiele, als Übertitel der Jungs gelten jedoch die grandiosen **Star Wars**-Shooter **Jedi Knight 2 & 3**. Zuletzt folgten mit **Quake 4** und **Wolfenstein** hochwertige Lizenztitel.

*Aha, was habe ich also von **Singularity** zu erwarten? Megahit oder eher Flop?*
Grundsätzlich liefert Raven eigentlich immer gute Produkte ab und dazu gehört auch **Singularity**. Allerdings blieben vom coolen, innovativen Ansatz der Zeitmanipulation im fertigen Spiel hauptsächlich uninspirierte und unkreative Parts zurück. Ähnlich wie in **Wolfenstein** und **Quake 4** erwartet Sie hier letztlich sehr solide (im positiven Sinne!) und oldschoolige Shooter-Kost. Inklusive dicker Endgegner und Medikits. Wirklich spaßig, aber halt alles schon mal besser dagewesen.

*Medipacks? Geil, das gab's ja lang nicht mehr! Gibt's denn auch genug zu verbinden?*
Jap, gibt es. Zwar erscheint **Singularity** in Deutschland geschnitten, doch die Zeiten der grausam verstümmelten 16er-Fassung von **Quake 4** scheinen glücklicherweise vorbei. Wie in praktisch jeder deutschen Version fehlt der Ragdoll-Effekt bei toten Pixelmenschen und auch das gezielte Abtrennen von Gliedmaßen ist bei menschlichen Soldaten nicht mehr möglich. Dennoch fließt reichlich Blut und teils übel zugerichtete Opfer sorgen für schaurige **Dead-Space**-Stimmung.

*Okay. Und warum bekommt der Mehrspielermodus hier weniger Punkte?*
Nun ja, grundsätzlich macht besagter Modus zwar Spaß, vermag aber nicht wirklich herauszustechen – guter Durchschnitt, mehr nicht. In Zeiten von Krachern der Marke **Modern Warfare 2**, **Bad Company 2** oder **Left 4 Dead 2** reicht das schlicht nicht mehr. Außerdem gilt auf dem PC das Konsolenlimit von 12 Spielern, was für uns verwöhnte Säcke schlicht viel zu wenig ist. Schade, denn erneut hätte ein cooler Einsatz der Zeit-Manipulation hier echt was reißen können.

## PRO Sehr wohl ganz dicht: Die Atmosphäre

Atmosphäre liegt im Trend! **Call of Duty** erhob das spielerisch simple **Moorhuhn**-Prinzip per eindrucksvoller Präsentation zum Topkracher, **Bioshock** avancierte aufgrund seiner einzigartigen Atmosphäre zum Meilenstein und **Dead Space** ließ selbst abgehärtete Action-Zocker ordentlich bibbern. Die Jungs von Raven erkannten das schließlich auch und lehnten sich verstärkt an die zuvor genannten Spiele-Hits an. Und das Beste daran: Es funktioniert. Als wir zu Beginn durch die verlassene sowjetische Forschungsstation Katorga 12 schlichen, mussten wir zwar – nicht nur aufgrund der herumliegenden Tonbänder – sofort an Rapture denken, verfielen aber auch direkt wieder in dieselbe düstere Grundstimmung des Vorbilds **Bioshock**.

### Licht aus, Stimmung an!

Genau diese Stellen rechnen wir **Singularity** positiv an. Während nämlich andere Shooter, insbesondere die eher simplen Oldschool-Vertreter, mit der Zeit meist nachlassen, hält Raven konstant die Spannung. Dadurch dass sich atmosphärisch dichte Passagen mit den bleihaltigen Dauerfeuereinlagen abwechseln und ständig neue (natürlich geklaute) Elemente mit reinspielen, verfügt **Singularity** über ein gutes Maß an Abwechslung und macht praktisch über die volle Distanz Laune.



Ständig werden Sie Zeuge geisterhafter Erscheinungen aus der Vergangenheit.



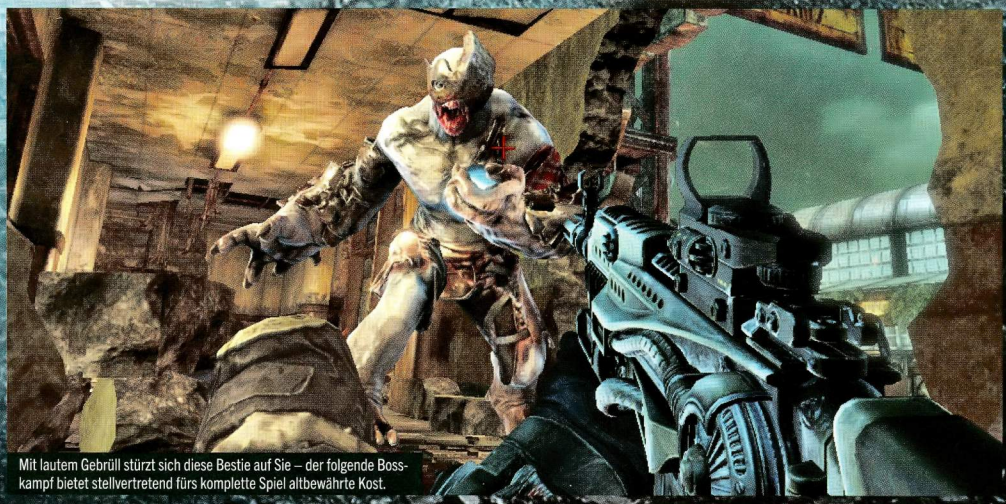
Einige Objekte sehen grauenhaft aus, andere Stellen wie diese hier überzeugen.

## CONTRA Klingt gar nicht mal so gut

Wenn wir in **Bad Company 2** ein Maschinengewehr abfeuern, dann klingt das nach Krieg, Tod und Verwüstung. Wenn wir hingegen den Abzug des futuristischen Pendants aus **Singularity** bedienen, erinnern uns die Laute eher an fernöstliches Plastikspielzeug und diverse Haushaltsgeräte. Auch der Musikuntermalung können wir objektiv lediglich bescheinigen, dass sie existiert. Wir erwarten ja nicht, dass grundsätzlich nur Hans Zimmer oder die Nine Inch Nails Spiele-Soundtracks komponieren, aber gerade bei einem derart atmosphärischen Titel wirkt gute Musik Wunder – einige der besser vertonten Passagen in **Singularity** beweisen das.

## CONTRA Da siehst du alt aus!

Im Intro zu **Singularity** zischt nach dem Entwickler-Logo das Symbol der Unreal-Engine durchs Bild. Zum Glück fiel uns das rechtzeitig auf, denn anhand der Spielgrafik fühlten wir uns konstant an die gute, alte id-Tech-4-Engine erinnert. Allgemein schwankt die Präsentation von **Singularity** zwischen „sehr ordentlich, auf der Höhe der Zeit" und „Oh wei, doch etwas veraltet". Wir streiften abwechselnd durch tolle Szenarien wie einen ekelig-glibbernden Abwasserkanal und vorbei an gruseligen Texturen, die aussahen wie mit Paint gemalt. **Singularity** funktioniert auf dem PC besser als auf Konsole und sieht nett aus – nicht weniger, aber auch nicht mehr.



Mit lautem Gebrüll stürzt sich diese Bestie auf Sie – der folgende Bosskampf bietet stellvertretend fürs komplette Spiel altbewährte Kost.

## PRO Geschichtsstunde

Bei vielen Entwicklern herrscht die Ansicht, dass Handlung in einem Ego-Shooter in etwa dieselbe Rolle spiele wie in einem Porno. **Singularity** macht da eine Ausnahme. Zu Beginn fliegen Sie noch als braver amerikanischer Klischee-GI auf eine verlassene russische (= böse!) Forschungsinsel, um dort nach einer übermächtigen Waffe zu suchen. Diese hätte als Sowjet-Antwort auf die Atombombe das Potenzial, den Verlauf der Weltgeschichte zu ändern. In der Folge entwickelt sich jedoch ein guter, wenn auch etwas konfuser Plot. Der Witz dabei: Wir können die Story nur als ordentlich loben, Ihnen aber kaum mehr darüber verraten, sonst begäben wir uns schon auf das brüchige Eis der Spoilergefahr. Nur so viel: Sie reisen mehrmals zwischen den Jahren 2010 und 1955 hin und her und es gibt drei Enden.

## PRO Aufwertendes Aufwerten

Egal ob Schwarze und Weiße, Whiskey und Cola oder Shooter und Rollenspiele – wir finden Mixe toll! Bereits in seinem letzten Spiel integrierte Entwickler Raven deshalb eine Möglichkeit, Waffen aufzuwerten. Und was ist bitte besser als ein Upgrade-System? Genau, zwei Upgrade-Systeme. Deshalb leveln Sie in **Singularity** nicht nur durch gefundene Tech-Köfferchen Ihre Knarren auf, sondern auch mittels überall herumliegender Energiekapseln Ihre Zeit-Manipulations-Fähigkeiten.

### Kleptomanie de luxe

Wie eigentlich jedes Feature in **Singularity** ist natürlich auch diese Rollenspiel-Mechanik ein alter Hut. Doch es steigert den Spielspaß, da sich die Veränderungen spürbar auswirken und die benötigten Ressourcen teils gut versteckt sind. Wer also aufmerksam durchs Leben stapft, wird belohnt.

## CONTRA Alles nur geklaut?!



Ein protziger Boss klettert an der Fassade entlang, während wir zitternd im Aufzug warten - an sich ein klasse Skript, aber absolut identisch schon in **Quake 4** erlebt.




An einer Stelle tritt uns eine Gegner über eine Reling, wir hängen über dem Abgrund. Eine nette geskriptete Passage, die frappierend an die **Call of Duty**-Reihe erinnert.

„Warum kritisiert ihr Pappnasen hier Ideendiebstahl? Hat nicht jeder Titel der letzten Jahre irgendwo geklaut?" Nun ja, das stimmt schon. Aber so unglaublich schamlos wie Raven bei **Singularity** zeigte sich dabei kaum ein anderer Entwickler! Nehmen wir beispielsweise die Szene oben links: Wir fahren in einem Aufzug, während ein fetter Endgegner an der Fassade entlangklettert und an unserer Kabine rappelt. Hammerstarke Szene! Und 1:1 so bereits in Ravens eigenem Shooter **Quake 4** erlebt. Oder Momente, in denen Sie Räume betreten und dabei in Zeitlupe Entführer erledigen müssen. Hallo, **Modern Warfare**! Weitere dreiste Beispiele:

LOST PLANET 2



Gigantische Endgegner mit orange leuchtenden Schwachpunkten – ein Markenzeichen der **Lost Planet**-Serie, deren zweiter Teil im Herbst für PC erscheint.

SINGULARITY



Ein gigantischer Endgegner mit orange leuchtenden Schwachpunkten ... Moment mal, das kennen wir doch?! Wie dreist, hier wurde nicht mal die Farbe geändert!

HALF-LIFE 2: CM



Die attraktive Lady Alyx begleitet Held Gordon immer wieder in **Half-Life 2**. Spielerische Kernelemente des Titels umfassen beispielsweise die Gravity Gun ...

SINGULARITY



... hey, diese Dame linker Hand kommt uns irgendwie bekannt vor. Und Objekte schweben zu lassen, um sie in Rätseln oder gegen Feinde zu nutzen, auch.


www.pcgames.de

## PRO Gute Rätsel? Das wurde aber auch Zeit!

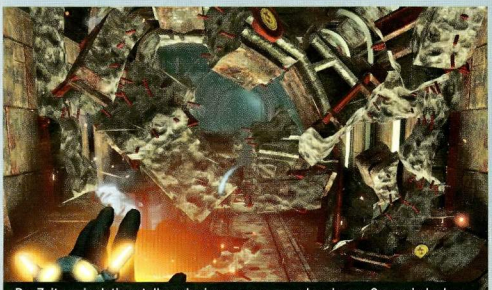
Das Aushängeschild von **Singularity** sollte die Manipulation der Zeit werden. Die Entwickler hatten das zumindest mal so geplant und mangels anderer Alleinstellungsmerkmale geistert der Titel eben jetzt als „dieses Spiel da, mit der Zeit und so" durch die Medien.

### Wurde aber auch Zeit

Grundsätzlich lockt das Szenario der Zeitveränderung mit schier endlosem Spaß-Potenzial, unsere Neugier wurde also geweckt. Und grundsätzlich stellt sich **Singularity** dabei auch gar nicht soo doof an, weshalb wir das Ganze als Pro-Argument werten. Sie spulen beispielsweise zerstörte Treppen oder Gänge in der Zeit zurück, um Wege freizulegen und reparieren auf dieselbe Art Truhen, um an deren Inhalt zu gelangen. Außerdem verlangsamen Sie die Zeit, um besser zielen zu können, oder steuern eine Kugel, nachdem sie den Lauf bereits verlassen hat. Wow! Komischerweise funktionieren diese Fähigkeiten jedoch waffengebunden: Die Bullet-Time steht nur beim Scharfschützengewehr zur Verfügung, die Lenkkugel gibt es nur bei einer speziellen Superkanone.

### Gut? Oder schlecht? Beides!

Später schalten Sie weitere Fähigkeiten frei, lassen so unter anderem Gegenstände schweben. Das kennen wir zwar bereits von einer gewissen Gravity Gun, es ergibt aber gemeinsam mit den anderen Anwendungen einige nette Rätsel. Fein. Dummerweise zieht sich ein langer Schwanz an Logikfehlern und verpassten Chancen durchs Spiel. Inkonsequenz und mangelnde Kreativität müssen wir hier kritisieren. Es wäre also definitiv mehr gegangen. Was Raven letztlich aber eingebaut hat, funktioniert für sich gesehen ordentlich.

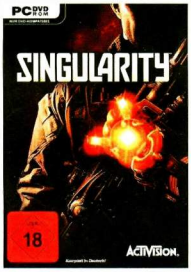


Per Zeitmanipulation stellen wir einen zusammengebrochenen Gang wieder her. Beim ersten Mal noch nett, auf Dauer aber nicht wirklich berauschend.



Wenn Sie statt lebloser Objekte Menschen altern lassen, sieht das so aus. Mutanten reagieren hingegen weniger anfällig und werden meist nur verlangsamt.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| USK-FREIGABE | ab 18 Jahren |
| TERMIN | 24.06.2010 |
| SPRACHE/TEXT | deutsch/deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Ja, der Ragdoll-Effekt bei toten Soldaten sowie gezielt abtrennbare Gliedmaßen bei menschlichen Gegnern wurden entfernt.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Minimum: 2,8 GHz Dual-Core; 2 GB RAM; Windows XP / Vista / Windows 7

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Zwei Modi: Extermination und Mutanten gegen Soldaten. Niedrige Spielerzahl von maximal 12 Kombattanten.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 12 |
| SPIELMODI | 2 |

## Christoph meint



*„Guten Tag. Ein Kessel Buntes, bitte!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Warum kommt so ein Spiel mitten im Sommerloch und praktisch ohne jeglichen PR-Rummel? Da hat der Hersteller sicher was zu verbergen.

Zu Beginn schwante mir Böses ob der klammheimlichen und relativ kurzfristigen Veröffentlichung von **Singularity**. Sonst startet der Publisher doch selbst für **Ponyhof 3D** und den **Praktikanten-Simulator** eine prahlerische Werbekampagne. Warum Activision hier derart zurückhaltend vorgeht, kann ich echt nicht mehr nachvollziehen, denn ich hatte richtig Spaß mit dem Teil. Zwar enttäuscht die halbgare Umsetzung des potenziell starken Zeit-Features etwas, aber dafür wartet ansonsten gewohnt guter Ballerspaß. Die Jungs von Raven vollbringen zu keiner Zeit Herausragendes, erlauben sich aber auch kaum Patzer. Eben einfach ein gutes Spiel. Und dank der teils wirklich dreisten Kopierattacken der Raven-Bande überzeugt **Singularity** sogar als Hommage und erquickend buntes Potpourri.

## Felix meint



*„Es muss nicht immer ein Meisterwerk sein."*

**Mein Vorurteil** ▸ Raven Software veröffentlicht seit Jahren gute, solide Shooter und Actionspiele. Nicht mehr und nicht weniger erwarte ich von **Singularity**!

Ach, bleibt mir weg mit Innovationen um jeden Preis! Wenn Raven ein Spiel macht, dann erwarte ich nur, dass es ordentlich fetzt und sich gut anfühlt. Und **Singularity** bietet mir genau das, also hab ich's gerne durchgespielt. Klar, aus der Zeit-Idee hätte man noch mehr herausholen können und vieles wirkt schamlos zusammengeklaut. Aber solange ich meinen gut inszenierten Ballerspaß bekomme, stört mich das überhaupt nicht.

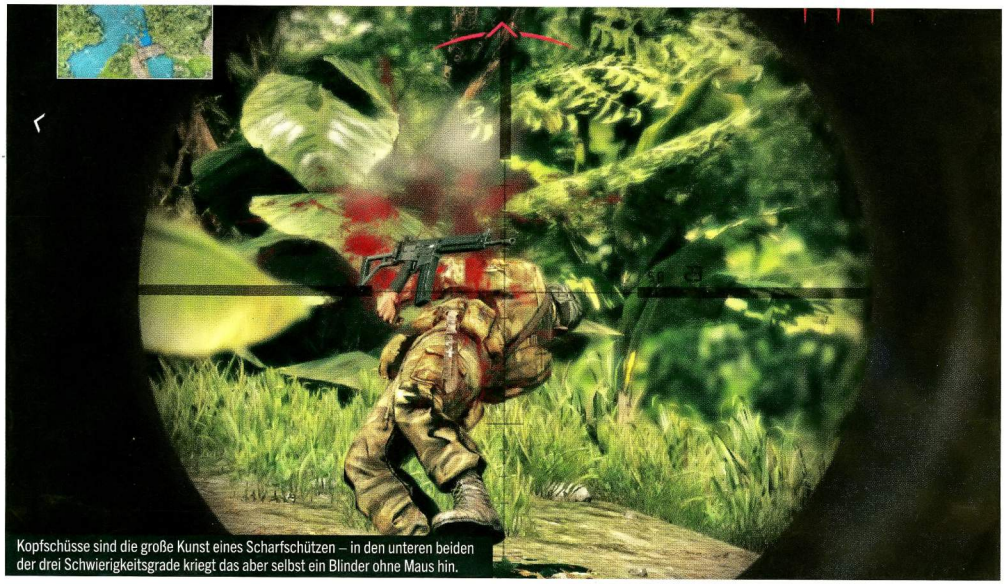
## Wertung

**PRO**
- Herrlich oldschoolige Shooter-Kost
- Einige coole Rätsel
- Atmosphärisch starke Passagen
- Etwas konfuse, aber gute Handlung
- Abwechslungsreich
- Gute Grundidee der Zeitmanipulation

**CONTRA**
- Technisch etwas altbacken
- Kaum Eigenständigkeit, vieles geklaut
- Nur 12 Spieler im Multiplayerpart
- Zeit-Feature nicht richtig ausgereizt

**GRAFIK** 7
**SOUND** 7
**STEUERUNG** 8

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 77 | 74 |



Kopfschüsse sind die große Kunst eines Scharfschützen – in den unteren beiden der drei Schwierigkeitsgrade kriegt das aber selbst ein Blinder ohne Maus hin.

## Sniper: Ghost Warrior

# Ziel verfehlt!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: City Interactive | Hersteller: City Interactive | Termin: 24. Juni 2010

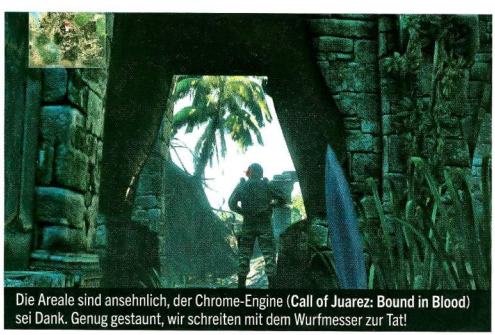
Text: Jürgen Krauß

### Alte Bauernweisheit: Wer scharf schießt, hat etwas Falsches gegessen!

Es gibt viel Positives über **Sniper: Ghost Warrior** zu berichten: Es hat ein interessantes Konzept und ein fantastisches Grafikgrundgerüst, es verfügt über eine mittlerweile schon fast selten gewordene Schnellspeicher-Funktion, es hat fantastisch kurze Ladezeiten und im Abspann läuft tolle Musik. Aber Sie ahnen es vielleicht schon: Im restlichen Artikel verstecken sich nicht mehr allzu viele positive Adjektive …

#### Hey, was geht ab?

Kurz und knapp: **Sniper** ist ein Ego-Shooter mit Scharfschützenthematik, wobei wir – anders als der Hersteller – hier bewusst auf das Wort „Simulation" verzichten. Je nach Schwierigkeitsgrad berücksichtigen Sie beim Schießen zwar Dinge wie Wind, Entfernung, Ballistik und Wetterverhältnisse, das war es dann aber auch schon mit dem Realismus. Doch selbst ohne die Nähe zum vermutlich ziemlich langweiligen Dasein eines echten Scharfschützen hätte das Spiel unterhaltsam werden können – wenn es doch zumindest ein wenig mehr Hollywood mitgeliefert hätte. Eine Prise **Duel: Enemy at the Gates** vielleicht. Oder ein Hauch **Full Metal Jacket**. Aber nein, nichts dergleichen. Ganz im Gegenteil, selbst die Handlung ist stinklangweilig und wird zudem in sehr schwankender Erzählqualität vorgetragen. Teils richtig gute Zwi-



Die Areale sind ansehnlich, der Chrome-Engine (**Call of Juarez: Bound in Blood**) sei Dank. Genug gestaunt, wir schreiten mit dem Wurfmesser zur Tat!



Die Spielabschnitte, in denen wir als Sturmsoldat unterwegs sind, machen nur wenig Freude – vor allem nachts sind die Gegner kaum zu erkennen.

## Hilfe, Camper! Oder: Der Mehrspielerteil

### Drei Spielmodi – kaum Ideen

„Hey wir brauchen einen Mehrspielerteil?" – „Warum?" – „Na, weil wir sonst den Preis nicht rechtfertigen können! Hat irgendwer eine Idee?" – „Ich hab's! Lass uns etwas völlig Außergewöhnliches machen, etwas nie Dagewesenes, etwas total Episches!" – „Wie wäre es mit Deathmatch, Team Deathmatch und einem VIP-Modus, der nicht richtig funktioniert?" – „Auch gut. Los, kommt, wir machen Mittag!"

So in etwa muss das Konzeptmeeting für den Mehrspielerteil von **Sniper: Ghost Warrior** abgelaufen sein, dabei steckt in einem Spiel mit Scharfschützenbezug so viel Potenzial – wer **Duel: Enemy at the Gates** gesehen hat, weiß, was wir damit meinen: epische Auseinandersetzungen zwischen zwei Scharfschützen, knisternde Atmosphäre, fast greifbare Spannung, echten Psycho-Terror! Aber nein, City Interactive entscheidet sich für den einfachen Weg, klebt lustige Namen wie „Schießerei" und „Bande" auf die naheliegenden Spielmodi Deathmatch und Team Deathmatch und serviert ein 08/15-Spielerlebnis, das Sie sich getrost sparen können. Klar, es ist unterhaltsam, sich in einer Ecke zu verstecken, seine Mitspieler „zu überraschen" und mit dem langläufigen Schießeisen den dicken Max zu markieren – allerdings nur etwa zehn Minuten lang. Außerdem fehlt in der banalen Mehrspielerballerei jegliches Scharfschützen-Feeling, da liefert jede Aufklärer-Klasse in **Bad Company 2** oder **Modern Warfare 2** mehr und bessere Sniper-Unterhaltung auf Ihrem Bildschirm!


Gut versteckt ist halb gewonnen. Wir haben den Kerl trotzdem erwischt.


Weil Campen doof ist, kommen sich die Spieler viel zu oft nahe.

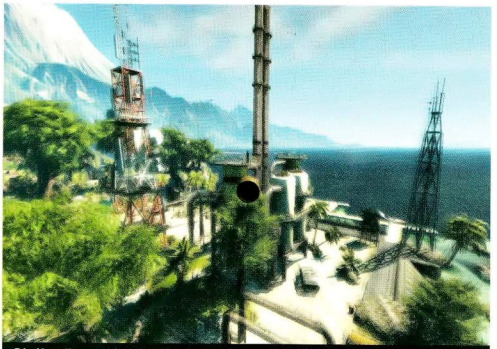
schensequenzen und coole Handlungstwists geben sich die Klinke mit abgeschnittenen Sätzen, lächerlichen Storyfilmchen und deplatzierten Kommentaren in die Hand. Technische Schwächen wie komplett fehlende Geräusche, sprechende Leichen oder hakelige Animationen machen das Ganze auch nicht gerade besser.

### So läuft das hier!

Eine typische Mission, so wie sie im Spiel ablaufen könnte: Irgendwo im Dschungel. Vor uns liegt eine Tempelruine, die laut dem Funkkontakt in unserem Ohr das erste Ziel sein soll. Aber die Stimme in unserem Kopf spricht auch eine Warnung aus: Das eingefallene Gemäuer ist schwer bewacht und wir dürfen uns auf keinen Fall entdecken lassen! Also schleichen wir los, ein Deckungsanzeiger auf dem Bildschirm verrät, wie gut wir vor fremden Blicken geschützt sind. Als wir das Gemäuer erreichen und um eine Ecke lugen, entdecken wir den ersten Feind. Dank Wurfmesser kein Problem. Weiter in die Ruine, Wache 2 und 3 ereilt sogleich ein ähnliches Schicksal. Noch macht die Aktion Laune, noch fühlen wir uns motiviert. Doch das ändert sich schnell: Vor uns liegt etwas, das wohl einmal eine große Halle war, jedoch ist das Dach längst eingestürzt und der Raum mit Gestrüpp überwuchert. Die Sicht ist extrem eingeschränkt. Und doch machen wir einen Gegner aus, zücken das Scharfschützengewehr und erledigen ihn aus sicherer Entfernung. Dank Shift-Taste, die für angehaltenen Atem und verlangsamtes Geschehen sorgt: problemloser Kopfschuss. Eine wilde Kamerafahrt, die den Weg des Projektils verfolgt, belohnt uns für den Treffer. Wir sehen dabei auch, wie die Kugel das Opfer trifft, ihm der Helm vom Kopf gerissen wird und es blutüberströmt zu Boden sackt. An sich ist die Kugelkamera eine nette Idee, doch Animationen und Blickwinkel wiederholen sich so schnell und oft, dass es schon nach ein paar Mal anfängt zu nerven. Was ebenso nervt: Der Tote in unserer Beispielmission bleibt nicht unbemerkt, eine zweite Wache, die wir vorher nicht gesehen haben, schlägt Alarm – Mission gescheitert, schnellladen, zweiter Versuch. Dieses Mal sehen wir uns gründlicher um und erledigen die beiden Wachen schnell hintereinander. Puh, Glück gehabt, so etwas klappt nicht allzu oft. Weiter durch die Ruinen, nächster Abschnitt, gleiches Problem: Wachen, die wir vorher nicht sehen konnten, versalzen uns die Suppe … Und so schnellladen wir uns Bereich für Bereich voran und schreien nicht nur einmal vor Ärger lauthals auf. In Abschnitten, in denen Entdecktwerden nicht mit Missionsende gleichzusetzen ist, verkommt das Spiel im Entdeckungsfall zu einer recht drögen Ballerei, in der wir zwar ein Scharfschützengewehr haben, die


Manche Zwischensequenzen sehen bombig aus, andere hingegen total daneben. Die Vertonung ist dabei durchweg missglückt, die Sprachausgabe aber okay.


Die blöde Kuh im Hintergrund schert sich gar nicht um die blauen Bohnen, die an ihr vorbeirauschen. Schade, wenn schon Tiere im Spiel, dann bitte richtig!



Die Kugelkamera belohnt Kopftreffer aus großer Entfernung. Der Zeitlupenkugelflug ist technisch schön in Szene gesetzt – nutzt sich aber auch sehr schnell ab.



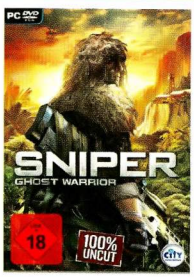
Ab und an begegnen Ihnen auch Zivilisten. Die sind aber derart regungslos und steif, dass Sie sie beinahe für tot halten könnten. Oder für Beamte.

Gegner uns aber durch den kompletten Level hinweg entdecken. Erneut verstecken? Keine Chance. Wir beißen also nicht nur pro Mission gefühlt zehn Mal schuldlos ins Gras, sondern mindestens ebenso oft vor Ärger in die Tastatur – auch der unsichtbaren Levelgrenzen wegen, die die offen wirkenden Areale meist auf lediglich einen möglichen Weg beschränken. Das ist nun wirklich nicht mehr zeitgemäß!

### Tag der Abrechnung

Bei manch einem Auftrag steht im Anschluss an die Beseitigung der Zielperson eine Actioneinlage an, in der wir den Protagonisten wechseln und plötzlich Teil eines Sturmtrupps sind. An sich eine schöne Idee, die Abwechslung in das sonst öde Dasein unseres Scharfschützen bringt, allerdings ist der Shooter-Part so zermürbend und unfair, dass dabei kaum Freude aufkommt. Die Gegner sind Grau in Grau und vor allem in Nachtmissionen kaum zu erkennen, das Waffengefühl ist unter aller Kanone und von der KI brauchen wir – wie übrigens im restlichen Spiel auch – erst gar nicht zu reden. Und trotz der zahlreichen Gründe, das Spiel nach Minuten entnervt in die Ecke zu feuern: Ab und zu kommt sogar echter und ehrlicher Spielspaß auf, zum Beispiel immer dann, wenn alles aus Versehen einfach mal so funktioniert, wie es eigentlich sollte. Für ein gutes Testurteil ist das natürlich zu wenig und außerdem hätte die Spieldauer mit einer Nettospielzeit von vier Stunden ruhig etwas umfangreicher ausfallen dürfen, aber alles in allem ist **Sniper: Ghost Warrior** immerhin keine totale Katastrophe.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| USK-FREIGABE | Ab 18 Jahren |
| TERMIN | 24.06.2010 |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Nein, in diesem Spiel ist nicht mal das Gras geschnitten!

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Pentium 4 3,2 GHz o. AMD 64 3500+, 1 GByte RAM (XP), 2 GByte RAM (Vista/7), Steam

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Deathmatch („Schießerei"), Team Deathmatch („Bande") und VIP mit bis zu zwölf Spielern pro Partie

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 12 |
| SPIELMODI | 3 |

## Jürgen meint



*„Für mich mit alles. Und scharf!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Nach der Präsentation vor einigen Wochen war ich einigermaßen beeindruckt – so schlecht wird das ja gar nicht!

Tja, so kann man sich täuschen. Aber ohne jetzt hier alle nervigen Kleinigkeiten noch mal aufzuzählen: Für mich ist eine der wichtigsten Fragen, die ich den Entwicklern sicher stellen werde, wenn sie mal wieder hier vorbeikommen: „Wie kann ich ein Scharfschützenspiel auf Chrome-Engine-Basis machen, bei dem das durchaus hübsche Gras nicht auf Berührung reagiert?" Hallooho?!? Ich marschiere 70 Prozent der Spielzeit durch hüfthohes Gemüse, als wäre es überhaupt nicht vorhanden! Aber wir müssen fair bleiben, **Sniper** hat zwar viele Fehler, macht aber mitunter sogar Spaß. Manchmal. Und nur kurz. Das ist immerhin schon mehr, als ich von der Fußball-WM behaupten kann. Unterm Strich lässt sich das Spiel mit nur zwei Worten treffend beschreiben: Potenzial verschenkt.

## Alexander meint



*„Ein sehr teures Narkosemittel"*

**Mein Vorurteil** ▸ Ich war der Meinung, dass ein Ego-Shooter, dessen Cover einen bewaffneten Yeti zeigt, doch gar nicht so langweilig sein kann.

Der oben erwähnten Meinung war ich exakt 15 Minuten lang. Danach schlief ich tief und fest ein und wachte erst zum Feierabend auf. Was ich damit sagen will: Die Macher von **Sniper** hatten durchaus gute Ideen, nur richtig umsetzen konnten sie sie nicht. Stattdessen spielt sich der Titel wie eine durchschnittliche Scharfschützen-Mission eines beliebigen Ego-Shooters (gute Ego-Shooter ausgenommen) – ganz okay, mehr aber auch nicht.

## Wertung

**PRO**
- Schnellspeichern & 1-a-Ladezeiten
- Coole Musik im Abspann
- Solides Technikgrundgerüst …

**CONTRA**
- … aber vermurkste Ausführung
- Langweilige Inszenierung
- Öde Shooter-Passagen
- Außer Trial & Error kaum spielerischer Anspruch
- Lahme KI
- Ideenarmer Mehrspieler-Modus

**GRAFIK** 8
**SOUND** 5
**STEUERUNG** 6

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 67 | 58 |

# WARUM LEONARDO DICAPRIO WIRTSCHAFTSSPIONAGE BETREIBT...

## WO ROBERT RODRIGUEZ MIT ROBERT DE NIRO DREHT...

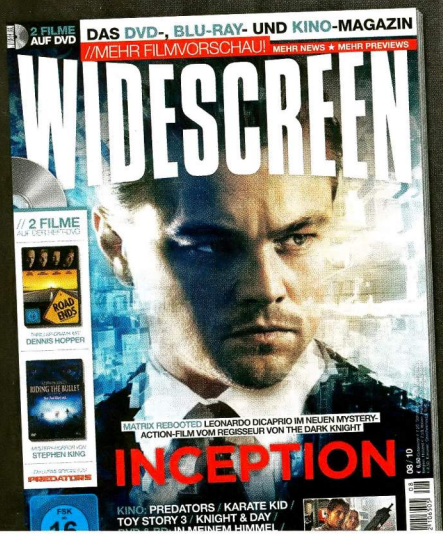
## WIE CHINA WAGNEROPERN AUF LSD INSZENIERT ...

## WARUM DENNS HOPPER EIN BASTARD WAR...

## WIE MAN BLU-RAY-DISCS AM PC SCHAUEN KANN...

## WELCHE TV-SERIEN WIR AUF DVD SEHEN WOLLEN...

## WAS FILMREDAKTEURE VON FUSSBALL HALTEN...




**DAS UND MEHR IN DER NEUEN WIDESCREEN!**

**JETZT AM KIOSK!**

ODER ONLINE UNTER:
**SHOP.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

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

//MEHR FILMVORSCHAU! MEHR NEWS ★ MEHR PREVIEWS



So kennen und lieben **Arma**-Fans ihr Spiel: Ballereien finden auf große Entfernung statt. Gegner sind somit bloß kleine Pixelhaufen am Horizont.

## Arma 2: Operation Arrowhead

# Ausgemustert

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Bohemia Interactive | Hersteller: Peter Games

Text: Robert Horn

Es gibt keine guten Militär-Simulationen mehr, denn hier stirbt gerade die letzte.

**Arma 2**, das lässt bei vielen Spielern die Alarmglocken schrillen. Für die einen, weil der Shooter der wohl letzte große Vertreter der aussterbenden Militär-Simulationen ist und es von seiner Art nichts Vergleichbares mehr gibt. Für die anderen, weil **Arma 2** bei seiner Veröffentlichung ein wahres Bug-Desaster war und die Worte „Einsteigerfreundlichkeit", „zeitgemäßes Design" und „Benutzerführung" im Wortschatz der Entwickler nicht zu existieren schienen.

### Schwieriger Krieg

Nun steht ein Add-on an, ein eigenständig lauffähiges. **Operation Arrowhead** heißt es und führt den Spieler dieses Mal in das fiktive, südländisch wirkende Takistan. Dort greifen Sie aufseiten der US-Armee in einen schwelenden Konflikt ein. Weil **Operation Arrowhead** aber eine knallharte Militär-Simulation ist, dürfen Sie nicht einfach drauflosrennen und alles umholzen, was einen takistanischen Turban trägt. Stattdessen rücken Sie als einfacher Soldat mit einigen Dutzend virtuellen Kollegen vor, bekämpfen Ziele auf mehrere hundert Meter Entfernung und kriechen bei Beschuss tiefstmöglich über takistanischen Boden. Anfänger werden schon in den ersten Minuten häufig und anscheinend grundlos ins virtuelle Gras beißen, denn **Arma 2** schenkt Ihnen nichts. Zwar gibt es ein ausführliches Tutorial, doch werden Sie in der großen Spielwelt meist komplett alleine gelassen und müssen anhand der eingehenden Funksprüche selbst feststellen, was genau als Nächstes zu tun ist. Diverse Bugs und Designschnitzer machen die Sache nicht besser.

### Viel Abwechslung

Zugute halten muss man **Operation Arrowhead**, dass sich die Entwickler wirklich bemühen, das Geschehen mit Zwischensequenzen und kreativen Missionen aufzulockern und wenigstens im Ansatz an moderne Kriegsspiele anzugleichen. In manchen Punkten gelingt das sogar, etwa bei den durchaus abwechslungsreichen Missionen. Hier dürfen Sie nahezu von Beginn an Panzer fahren, Truppen kommandieren, mit ferngesteuerten Drohnen spielen, mit modernsten Scharfschützengewehren Feinde ausknipsen oder mit einem Apache-Kampfhubschrauber über Takistan kreisen. Die Qualität und Detailgenauigkeit der Fahrzeugmodelle ist dabei überragend und wird wohl jedem Militär-Fan Pipi in die Augen treiben. Leider wirken die Teile in der durchaus ansprechenden Landschaft (starker Rechner vorausgesetzt, sonst gibt es nur Matschwüste!) fehl am Platz, was wohl auch an den kaum animierten und wie Puppen agierenden KI-Soldaten liegt. Was uns richtig wurmt, sind die vielen Fehler, die Ihnen das Abschließen der Missionen oft zur Qual machen. Zwar ist **Arrowhead** besser spielbar als sein Vorgänger **Arma 2**, doch immer wieder stießen wir



Auf einem guten Rechner zaubert **Arrowhead** eine bisweilen wunderschöne Grafik auf den Bildschirm. Leider hapert es an den Details.



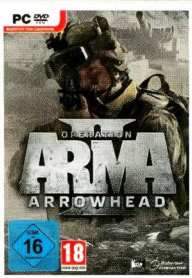
In **Arrowhead** dürfen Sie sehr schnell Panzer fahren oder Helikopter steuern. Die Missionen sind durchweg abwechslungsreich, Bugs trüben das Vergnügen.

auf Ungereimtheiten oder Fehler, die wir in dieser Form schon von früher kannten. Noch immer ist etwa die Fahr-KI ein schlechter Witz, sodass befreundete Panzer wild durch die Gegend rumpeln oder sich schon mal auf den Rücken legen. An einer Stelle fehlte plötzlich unser zum Missionsabschluss wichtiger Panzer; dann wieder konnten wir ein Gefährt nicht besteigen, weil die Fahrer-KI bescheuerte Pirouetten vollführte. Ärgerlich, da genau solche Fehler schon im Hauptspiel zu finden waren und längst entfernt gehörten! Es gibt nicht viele Spieler, die freiwillig und ohne zu murren eine Drei-Stunden-Mission wiederholen, weil am Ende ein dummer Fehler alles kaputt gemacht hat.

### Präsentation von gestern

Wirklich ärgerlich ist, dass die Entwickler seit Jahren konsequent jeden Trend der Branche ignorieren und nach wie vor in Sachen Präsentation und Bedienung nichts dazugelernt haben. Noch immer steuert sich der Shooter äußerst anstrengend und unnötig kompliziert, noch immer sind Menüs und Oberflächen aus der Fremdschämhölle. Intro und Zwischensequenzen zeigen zwar, dass die Entwickler sich bemühen, ihrem Baby etwas mehr Leben einzuhauchen, doch wirken diese Versuche eher hilflos und unkoordiniert. **Arma** ist und bleibt ein störrisches Stück Software, das gerade mal die kleine Schicht der Hardcore-Fans bedienen dürfte. Was Bohemia Interactive bräuchte, wären junge Designer, die den Entwicklern zeigen, wie ein modernes Spiel auszusehen hat und dass Bedienkomfort und Militär-Simulation zwei Worte sind, die durchaus harmonieren.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 23,- |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| TERMIN | 29.06.2010 |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Gefechte finden über immense Entfernungen statt, da muss man nichts schneiden.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
WinXP oder neuer; Dual-Core-CPU; 256 MB RAM; 9 GB HDD

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Neben diversen Koop-Missionen für bis zu acht Spieler lebt **Arma 2** von seinen großen, ausufernden Schlachten mit bis zu 64 Kämpfern.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 64 |
| SPIELMODI | 4 |

## Robert meint



*„Da fehlt mir das Verständnis."*

**Mein Vorurteil** ▸ **Arma 2** war ein einziges Desaster. Gut, die Jungs haben fleißig gepatcht, aber die besten Zeiten des Shooters sind lange vorbei.

Ich hasse es, diese Serie vor die Hunde gehen zu sehen, wirklich. Ich habe **Operation Flashpoint** geliebt, selbst **Armed Assault 1** hat mir noch Spaß gemacht. Denn was die Jungs von Bohemia Interactive wirklich draufhaben, ist, ein riesige Welt zu entwerfen, in der ein gnadenloser virtueller Krieg tobt, in der ich stundenlang geradeaus fahren kann, in der sich die Einheiten über hunderte Meter hinweg gegenseitig beschießen, in der ich taktische Entscheidungen treffe und in der jeder falsche Schritt den virtuellen Tod bedeuten kann. Es scheint aber, als seien die Entwickler stehen geblieben, würden immer noch an ihrem uralten Konzept festhalten und sich nicht um moderne Design-Vorgaben scheren. Wenn die Serie überleben will, muss sich das schleunigst ändern.

## Alexander meint



*„Da möchte ich glatt ein Pazifist werden."*

**Mein Vorurteil** ▸ Die Entwickler werden wohl die Fehler des Hauptspiel beseitigt haben und auch die Präsentation dürfte jetzt prächtiger ausfallen.

Das, was ich gehofft habe, trat auch ein. Allerdings nur zum Teil. **Operation Arrowhead** hat weniger Fehler und sieht minimal besser aus als das Hauptprogramm. Aber das ist so, als hätte man einen Trabi getunt – das Auto wird dadurch nicht besser, sondern lediglich zu einem kleineren Übel. Als Hardcore-Simulation für Militär-Fans ist die selbstständig lauffähige Erweiterung aber nach wie vor das Nonplusultra – nicht zuletzt mangels echter Konkurrenz.

## Wertung

**PRO**
- Riesige Spielwelt
- Toll modellierte Fahrzeuge
- Abwechslungsreiche Missionen

**CONTRA**
- Viele Bugs und Designschnitzer
- Bedienkomfort von vorgestern
- Überforderte Fahrzeug-KI
- Unklare Missionsbeschreibungen
- Unnötig schwere Helisteuerung
- Gelegentliche Komplettabstürze

**GRAFIK** 7
**SOUND** 4
**STEUERUNG** 3

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 64 | 65 |



Gegner wie dieser Herrscher der Lüfte sind detailreich gestaltet und gut animiert. Das schafft Atmosphäre.

## Infos zum Spiel

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| TERMIN | 24.06.2010 |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Die deutsche Version ist weder Jude noch Moslem, bleibt deshalb unbeschnitten.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
2 GHz Singlecore-Prozessor, 512 MB RAM, Geforce 6/Radeon 9800

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Es gibt keinen direkten Mehrspieler-Modus, nur eine Hotseat-Variante für bis zu drei Spieler pro Partie.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 3 |
| SPIELMODI | 1 |

## Christian meint



*„Unterhält lange, ohne wirklich mitzureißen!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Aus Russland kommen nur bockschwere Mist-Strategiespiele!

Tatsächlich fordert **Disciples 3**, ohne großartig unfair zu werden. Die zu viel kleinen Armeen und der geradezu lächerlich simple Stadtausbau verwehren dem Titel aber eine bessere Wertung.

**Disciples 3: Renaissance**

# Dreihexgeschichte

**Genre: Runden-Strategie | Entwickler: Akella | Hersteller: Kalypso Media**

**Text: Christian Schlütter**

## Auch der dritte russische Angriff auf **HoMM** bleibt erfolglos.

Der letzte Versuch der **Disciples**-Reihe, **Heroes of Might and Magic** vom Genre-Thron der Runden-Strategie zu stoßen, liegt mittlerweile acht Jahre zurück. Teil 3 sieht super aus und liefert eine gute Kampagne, steht sich aber teils selbst im Weg.

### Gefallene Engel

In **Disciples 3: Renaissance** fällt ein Stern vom Himmel, was sowohl die Menschen als auch die Elfen und die Dämonen veranlasst, nach der Absturzstelle zu suchen. Als Held einer dieser drei Fraktionen finden Sie dort alsbald die engelsgleiche Inoelle, die angeblich in göttlicher Mission unterwegs ist. So nimmt die Story des Spiels seinen Lauf. Die Kampagne ist sehr umfangreich und weicht oft von der typischen Fantasy-Strategiekost ab. So sind Elfen nicht immer unfehlbare Lichtgestalten, sondern befördern auch schon mal Zivilisten ins Jenseits.

### Zieh mal wieder!

Wie vom Genre bekannt, ziehen Sie Ihren Helden auf einer Übersichtskarte rundenweise hin und her, sammeln Schätze ein, erobern Schätze und verkloppen Monster. Im Kampf schwenkt das Ganze in eine frei drehbare Schachbrett-Ansicht um, in der Sie Ihre kleine Armee auf den Feind hetzen und die Vor- und Nachteile der einzelnen Einheiten ausnutzen. Klein ist hier wörtlich zu nehmen. Ihr Heroe führt weniger Krieger im Schlepptau als die Schweizer Marine. Sie dürfen die Einheiten zwar aufwerten, haben aber nie das Gefühl, große Schlachten zu führen. Die geringe Mannstärke führt auch zu einigen frustrierenden Momenten in der Kampagne. Auch der Ausbau Ihrer Hauptstadt macht nicht so viel Spaß wie bei **HoMM 5**, da es nur wenige Gebäudearten gibt und Sie Ihre Stadt nie als großes Ganzes sehen.

### Hören und Sehen

Bei solch tollen Effekten und schönen Einheiten lässt sich an der Grafik nicht mäkeln. Dafür nerven die Musik und die dumpfe Sprachausgabe schon nach wenigen Minuten.


Die Zaubereffekte stehen im Kontrast zu dem düsteren Ambiente des Spiels.


Ausbauten Ihrer Stadt sehen Sie nur in Ausschnitten. Es fehlt das Gefühl, eine Festung auszubauen.

## Wertung

**PRO**
- Grafisch opulent, schöne Effekte
- Großer Spielumfang
- Keine Fantasy-Standardkost

**CONTRA**
- Baumodus eher rudimentär
- Wenig echte Videosequenzen
- Nervige Musik und Sprachausgabe

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 8 |
| SOUND | 6 |
| STEUERUNG | 7 |

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 76 | 71 |



Was für ein Matsch! Das eigentlich herrlich skurrile Figuren-Design kommt wegen der gruseligen Grafik null zur Geltung.

## Infos zum Spiel

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| TERMIN | 17.06.2010 |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Hier wird statt der Jugend höchstens der gute Geschmack gefährdet – und der scheint nicht schützenswert, ergo keine Schnitte.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Minimum: 2 GHz, 1 GB RAM (XP)/1,5 GB RAM (Vista/7); Windows 2000 / Windows XP / Vista / Windows 7
Empfehlenswert: 2-GHz-Dualcore-Prozessor; 2 GB RAM

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Gibt es nicht, hier müssen Sie wohl ganz alleine über die Runden kommen.

## Grotesque Tactics: Premium Edition

# Ironie des Schicksals

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Silent Dreams | Hersteller: Headup Games

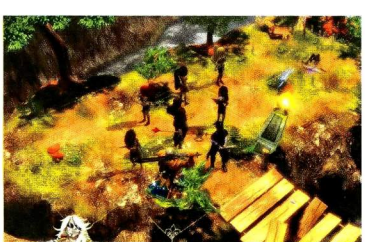
Text: Christoph Schuster

### Diese Taktik-Sim parodiert alles – außer Tiernahrung!

Ein depressiver Emo, ein halbgöttlicher (Maul-)Held und eine Schar von Halunken, Mördern und naivdummen Blondchen – was nach einem Nachmittag im deutschen Privatfernsehen klingt, entpuppt sich als die letzte Hoffnung für das gebeutelte Königreich Glory. Mit dieser Gurkentruppe ziehen Sie nämlich durch die Lande und bestehen rundenweise Kämpfe gegen fieses Getier und die Schergen der Dark-Church-Sekte. Böse Zungen mögen nun behaupten, dies erinnere an **King's Bounty** oder **Heroes of Might & Magic** für Arme – und sie liegen damit gar nicht mal so falsch! Tatsächlich kämpfen Sie hier nicht auf Hexfeldern, sondern auf quadratisch unterteilten Karten. Doch nicht nur an den Ecken wurde gespart, auch in Sachen Möglichkeiten und Fähigkeiten gibt sich **Grotesque** so arm wie diverse europäische Urlaubsziele. Gerade mal zwei Spezialattacken pro Figur und eine geringe Auswahl an Rüstungen und Objekten, das mag nicht so recht überzeugen. Das Problem: Es setzt kein Sammelfieber à la **Diablo** oder **Torchlight** ein, aber auch die spielerischen Herausforderungen und die Tiefgründigkeit anderer rundenbasierter Titel suchen Sie in **Grotesque** letzten Endes vergebens. Kombiniert mit der arg veralteten Präsentation und der schwammigen Steuerung verfliegt so der anfänglich noch vorhandene Spielspaß relativ flott.

#### Witzigkeit kennt Grenzen!

Seine Existenzberechtigung zieht **Grotesque Tactics** dann einzig aus seinem Humor. Das Spiel parodiert klischeetriefend und durchaus gekonnt die Videospiele- und Fantasy-Landschaft. Natürlich zündet beileibe nicht jeder Gag und einige Elemente – etwa die übertrieben dümmliche Art der halbnackten Begleiterinnen – nerven alsbald sogar. Damit bleibt vom Debüt des deutschen Studios Silent Dreams in erster Linie der tolle Ansatz einer spielbaren Parodie. Als solche unterhält das Ganze zumindest während der ersten Stunden, wenn beispielsweise Monty-Python-artige Killerkarnickel Ihre tollpatschige Meute attackieren.



Die Dialoge beinhalten zwar viele witzige Einfälle, aber mindestens ebenso viel unlustiges Dummgeschwätz!



Fein: witzige Anspielungen von Monty Pythons Killerkarnickel bis zum bösen Magier Sadrax (lesen Sie den Namen mal rückwärts).

## Christoph meint



*„Schade, ich hatte mir dann doch mehr erhofft!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Parodie und Fantasy? Super, das klappte ja schon bei *Lord of the Weed*!

Gemäß meinem Vorurteil erwartete ich einiges und in Sachen Humor konnte **Grotesque** tatsächlich gut punkten. Der Witz hält jedoch nicht ewig und spielerisch bietet der Titel dann doch zu wenig für mich als Genre-Fan.

## Wertung

**PRO**
- Viel Humor
- Viele Parodien und Anspielungen
- Gute Synchronisation

**CONTRA**
- Zu anspruchs- und abwechslungsarm
- Grafisch sehr altbacken
- Witze zünden teils nicht

**GRAFIK** 5
**SOUND** 7
**STEUERUNG** 6

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 69 | -- |



Massenschlacht: Regelmäßig erscheinen dutzende Gegner auf einmal, die der Prinz dann einfach stur wegsäbeln muss.

## Infos zum Spiel

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| TERMIN | 11.06.2010 |
| SPRACHE/TEXT | Multilingual |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Da ist nix geschnitten. Der Prinz kämpft hauptsächlich gegen Dämonen und Untote.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Kein Multiplayer. Das Spiel unterstützt lediglich Ubisofts Online-Dienst Uplay, mit dem man neue Spielinhalte herunterladen kann.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | -- |
| SPIELMODI | -- |

## Prince of Persia: Die vergessene Zeit

# Geh mit der Zeit!

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

Text: Felix Schütz

### Der neue Prinz versucht an alte Stärken anzuknüpfen.

Ubisoft erfüllt den Wunsch vieler **Prince of Persia**-Fans: **Die vergessene Zeit** bildet das vierte Kapitel der beliebten **Sands of Time**-Trilogie; weder Gameplay noch Story haben also etwas mit dem umstrittenen letzten **Prince of Persia** aus dem Jahr 2008 zu tun.

#### Wieder ganz der Alte?

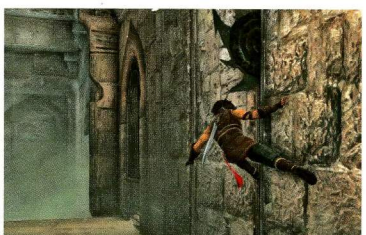
In **Die vergessene Zeit** versucht der Prinz, das Königreich seines Bruders Malik zu retten. Das Brüdergespann entfesselt zu Spielbeginn nämlich blöderweise eine Armee von Sanddämonen, die sich über Maliks Untertanen hermacht. Gelegentliche Hilfe erhält der Prinz von einer hübschen Dschinn – sie macht die seichte, spannungsarme Story zwar kein Deut interessanter, dafür lehrt sie den Helden neue magische Fähigkeiten. Die sind auch der Grund, warum sich das Spiel trotz bewährter Mechanik wieder frisch anfühlt. Der Prinz muss nämlich erneut akrobatische Kunststücke vollbringen, um Maliks Palast zu retten: Er rennt an Wänden entlang, klettert Säulen empor, er schwingt, hangelt und hüpft – so fein animiert, wie man es von den Reihe gewohnt ist. Dieses bewährte Spielprinzip erhält durch besagte magische Tricks zusätzliche Würze: Mit einem der Zauber kann der Prinz beispielsweise Wasser einfrieren und so an erstarrten Fontänen entlangklettern oder Wasserschleier hinaufwetzen. Und da diese coolen Turneinlagen nicht nur fordernd, sondern auch zahlreich sind, darf der Prinz auch wieder die Zeit zurückdrehen, um Fehlsprünge rückgängig zu machen. Im Vergleich dazu fällt das Kampfsystem leider schwach aus: Regelmäßig muss der Prinz in grafisch schönen, aber uninspirierten Massenkämpfen zig Untote und Dämonen wegklicken – das erfordert weder Taktik noch Können.

#### Technische Detailmängel

**Die vergessene Zeit** setzt auf den umstrittenen Ubisoft-Kopierschutz, der eine ständige Online-Verbindung während des Spielens erfordert. Zudem gibt es nur einen Spielstand, in dem das Spiel automatisch abspeichert – eigene Savegames darf man nicht anlegen!



Zauberei: Auf Knopfdruck friert alles Wasser in der Nähe ein – hier schwingt der Prinz an einer erstarrten Fontäne.



Akrobatisch: Gewohnt spektakulär turnt der Prinz durch die Levels, weicht Fallen aus und überwindet Abgründe.

## Felix meint



*„Gut! Aber längst nicht so genial wie der Vorgänger."*

**Mein Vorurteil ▸ Sands of Time** ist eines meiner Lieblingsspiele – meine Erwartungen sind riesig!

Hüpfen, springen, klettern – das alles macht gewohnt Laune, vor allem dank der neuen, coolen Wasserfähigkeiten. Doch das anspruchslose Kampfsystem und die lasche Story hinken den Vorgängern deutlich hinterher.

## Wertung

**PRO**
- Coole Sprung- und Kletterpassagen
- Innovatives Wasser-Spielelement
- Durchdachte Steuerung

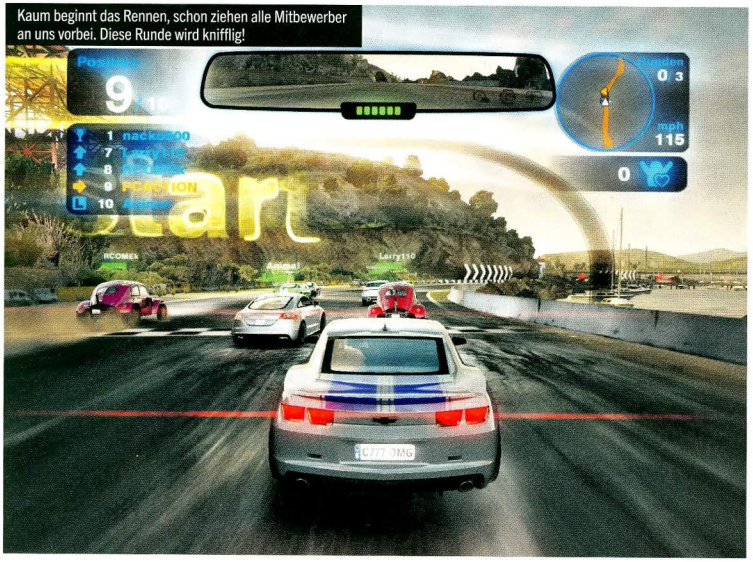
**CONTRA**
- Schwache, spannungsarme Story
- Anspruchslose Massenkämpfe
- Unzeitgemäßes Speichersystem

**GRAFIK** 7
**SOUND** 7
**STEUERUNG** 8

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 80 | -- |




Copyright © 2010 Bigfoot Networks Inc. All Rights Reserved. BIGFOOT NETWORKS, the BIGFOOT NETWORKS Logo, KILLER, the Killer logo and all other Bigfoot Networks product names are trademarks or registered trademarks of Bigfoot Networks Inc. KILLER Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. All other trademarks are the property of their respective owners.



Kaum beginnt das Rennen, schon ziehen alle Mitbewerber an uns vorbei. Diese Runde wird knifflig!

## Blur (Mehrspieler-Nachtest)

# Straßenfeger

Genre: Rennspiel | Entwickler: Bizarre Creations | Hersteller: Activision

Text: Alexander Frank

## Sehr guter Mehrspieler-Modus, aber kaum Teilnehmer

In der vergangenen Ausgabe testeten wir nur den Einzelspieler-Part des Action-Renners, weil keine Seele **Blur** online gespielt hat. Mittlerweile finden wir hin und wieder würdige Mitspieler. Aber (und das ist die schlechte Nachricht) es tummeln sich kaum mehr als 60 Mann gleichzeitig im Netz. Fast alle davon spielen im Modus „Gefechtsrennen" (die Standard-Rennen bei **Blur**). Deshalb ist es gefühlt wahrscheinlicher, beim Nasenbohren von einem Blitz getroffen zu werden, als Mitspieler für andere Modi zu finden. In den Renn-Varianten wie „Motorensalat" (hier muss man die gegnerischen Wagen für Punkte zerstören) oder „Hardcore" (gewöhnliche Rennen ohne Einsatz sammelbarer Gegenstände, sogenannter Power-ups) kann Ihr Fahrer daher sehr selten Gas geben.



Auch im Mehrspieler-Modus gibt es ein Schadensmodell. Leert sich die Energieleiste (grüner Balken unter dem Spiegel), ist unser Auto demoliert.

### Für Aufsteiger

Die gute Nachricht: **Blur** motiviert ungemein! Auch im Mehrspieler-Modus erklimmt Ihr Rennfahrer eine Karriereleiter, allerdings ganze 50 und nicht nur 25 Levels wie im Einzelspieler-Part. Der Aufstieg erfolgt durch Fans. Jene Fans gewinnen Sie durch besonders viele Abschüsse gegnerischer Fahrzeuge mit Power-ups oder durch Karambolagen. Ferner erreichen Sie mehrstufige Achievements (nach dem Muster „Zerstöre 25/50/100 gegnerische Fahrzeuge"), für die sich Ihnen ebenfalls Fans anschließen. Dieses Levelaufstiegssystem und die damit nach und nach freigeschalteten Fahrzeuge sowie die Power-ups-Aufwertungen lassen den Spieler kaum los. Stellen Sie sich einfach eine **Mario Kart**-Runde vor und addieren Sie dazu ein paar derbe Flüche, die Ihnen bei besonders fiesen Angriffen über die Lippen huschen – dann wissen Sie, wie intensiv die Rennen sind!

## Infos zum Spiel

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| TERMIN | 27.05.2010 |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Was soll man bei einem Rennspiel schneiden? Höchstens den Fahrer aus dem Wagen. |
| HARDWARE-ANFORDERUNGEN | Core 2 Duo mit 3,4 GHz oder Athlon 64 X2 3800+, 1 bzw. 2 GB RAM (XP/Vista), 256-MB-Grafikarte mit Shader-Modell-3-Unterstützung, 14 GB HD, Windows XP |
| MEHRSPIELER-OPTIONEN | Rennen gegeneinander sowie Team-Wettbewerbe; Split-Screen bis zu vier Teilnehmer |
| MAX. SPIELERANZAHL | 20 |
| SPIELMODI | 9 |

## Alexander meint



*„Kaufen Sie **Blur** und daddeln Sie es online!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Ich werde im Mehrspieler-Modus alle hinter mir lassen, weil ich so gut bin!

Pustekuchen! Weil so wenige Spieler **Blur** online zocken, fahre ich oft zwangsläufig gegen extrem gute Raser. Das muss sich schleunigst ändern! Geben Sie Ihr nächstes Taschengeld für **Blur** aus, damit ich wieder eine Chance habe!

## Wertung

**PRO**

- Motivierender Karriere-Modus
- Viele Achievements
- Freischaltbare Fahrzeuge und Modi
- Schöne Power-up-Aufwertungen

**CONTRA**

- Sehr wenige Mitspieler online
- Kein Auto-Tuning möglich

| | |
|---|---|
| GRAFIK | 9 |
| SOUND | 8 |
| STEUERUNG | 7 |

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 87 | 86 |

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!**

**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)**
Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096929




**Controller for Windows (PC/Xbox)**
Ohne Zuzahlung.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094269

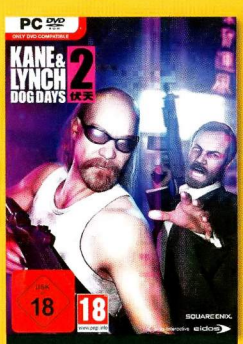
**Jetzt Leser werben & dicke Prämie kassieren!**




**Mafia 2 (PC) USK 18**
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
**Prämiennummer: 1100285**




**Starcraft 2 (PC)**
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
**Prämiennummer: 1100298**




**Kane& Lynch (PC)**
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
**Prämiennummer: 1100838**




**Prince of Persia (PC)**
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
**Prämiennummer: 1099482**




**Medusa NX Gaming Headset**
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
**Prämiennummer: 1097912**

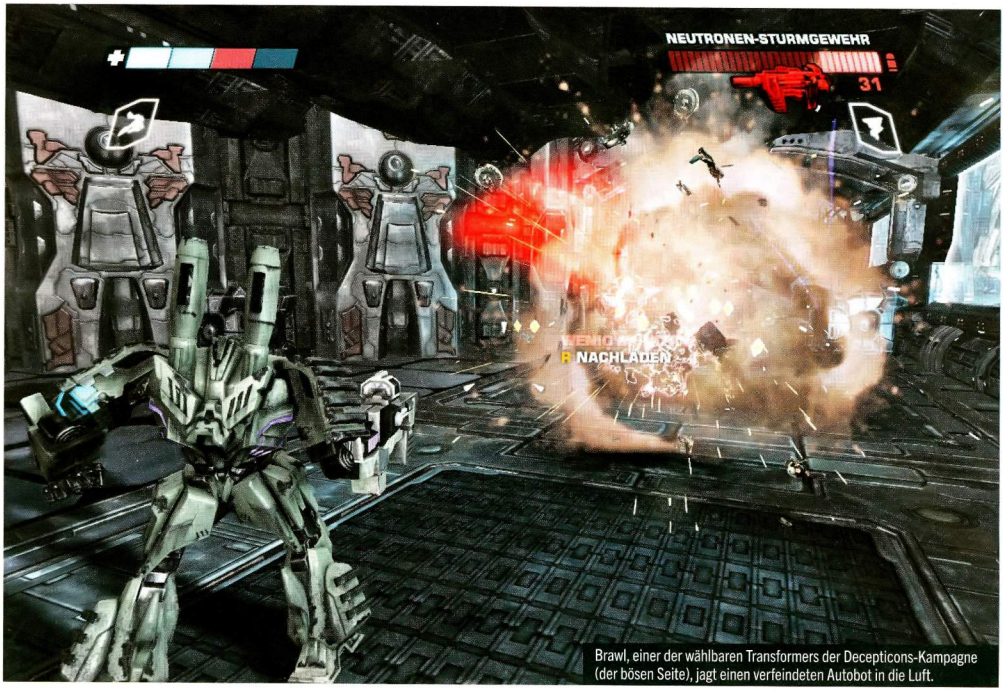



**Roccat Arvo Gaming Keyboard**
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
**Prämiennummer: 1097061**



**Roccat Kone Gaming Mouse**
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.
**Prämiennummer: 1094175**

**Bequem und schnell online unter shop.pcaction.de abonnieren und eine Prämie aussuchen!**




Brawl, einer der wählbaren Transformers der Decepticons-Kampagne (der bösen Seite), jagt einen verfeindeten Autobot in die Luft.

## Transformers: Kampf um Cybertron

# Da fliegt dir das Blech weg!

Genre: Action | Entwickler: High Moon Studios | Hersteller: Activision

Text: Alexander Frank

Diese Transformers-Umsetzung ist stumpfe, aber mordsmäßige Action!

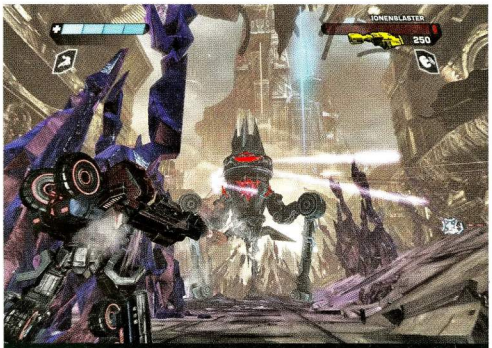
Lesen Sie bitte den folgenden Satz aufmerksam durch: „In seiner unersättlichen Machtgier will Megatron den Kern von Cybertron selbst mit dem dunklen Energon verderben." Wenn Sie zu den Menschen gehören, die diesen Ausschnitt aus einer Missionsbeschreibung verstehen, dann sind Sie vermutlich ein Nerd, der in einem **Transformers**-Pyjama schläft. Dafür ist **Transformers: Kampf um Cybertron** aber genau das richtige Spiel für Sie! Für alle anderen folgt an dieser Stelle eine Schritt-für-Schritt-Erklärung: Transformers sind Roboter-Actionfiguren, die sich mit wenigen Handgriffen in Autos, Flugzeuge, Raumschiffe, Panzer und andere Vehikel umbauen lassen. Im **Transformers**-Universum unterscheidet man zwischen zwei Parteien: die bösen Decepticons (Megatron ist deren Obermotz) und die guten Autobots. Beide führen einen erbitterten Kampf um den Planeten Cybertron. Und Energon ist (Überraschung!) eine ultimative Energie, die einem Macht, Ruhm, Frauen, Schnitzel mit Pommes und … na ja, einem halt alles gibt, was man als Riesenroboter so braucht.

### Ballern, …

Nachdem das **Transformers**-Universum nun anschaulich erklärt ist, widmen wir uns dem Spiel. Eins vorweg: Unsere Überraschung war groß, denn Software-Titel, die auf einer Lizenz basieren, richten sich qualitativ sehr oft an beinharte Fans oder Masochisten. **Kampf um Cybertron** serviert aber knallharte Action am laufenden Band! Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Kampagnen (Autobots oder Decepticons), wählen einen Transformer und stürzen sich in den Kampf. Schon wenige Sekunden später pfeifen Geschosse an Ihnen vorbei, eine Explosion jagt die nächste und ganze Gebäude stürzen mit ohrenbetäubendem Krach ein. Zeit zum Durchschnaufen bleibt keine, denn die Armeen des Gegners haben Ihren Bot und seine zwei ständigen Begleiter stets im Visier. Die beiden ballern kräftig mit und erledigen einen nicht zu unterschätzenden Teil der Widersacher in Eigenregie. Jeder der zehn Levels bleibt daher bis zum Schluss spannend. Das erinnert an actiongeladene Shooter wie **Modern Warfare**, wenngleich die Präsentation von **Transformers** hinterherhinkt. Die meisten Levels bestehen aus farbarmen Metallgebäuden, Metallraumstationen und Metalltunnels. Hin und wieder mischen Metallautobahnen und Metallplattformen die triste Metall-Optik auf – aber so ist das **Transformers**-Universum eben. Von der im Spiel verwendeten **Unreal Engine 3** haben wir zwar schon größere Glanzleistungen gesehen, schlecht sieht der Kampf um Cybertron jedoch nicht aus. Nur eben eintönig.

### … ballern, …

Ähnlich abwechslungsreich sind die Missionen: Die bestehen zum Großteil nur aus Ballern. Manchmal müssen Sie auch simple Rät-



Der Energon-Dreibeiner ist ein fieser Zwischengegner. Um ihn auszuschalten, müssen Sie als Optimus (Anführer der Autobots in der guten Kampagne) sehr gut zielen.



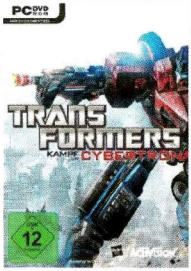
Zu Beginn der „guten" Kampagne rasen die Autobots auf den zerstörten Autobahnen ihres verwüsteten Heimatplaneten Cybertron.

sel lösen, um etwa verschlossene Türen zu öffnen oder blockierte Aufzüge funktionsfähig zu machen. Dieser Artikel hier befindet sich zwar in der Test- und nicht in der Tipps-&-Tricks-Rubrik, dennoch verraten wir Ihnen die ultimative Lösung aller im Spiel vorkommenden Rätsel: Ballern Sie einfach auf das, was die Tür oder den Aufzug versperrt! Sie merken schon: Viel Grips brauchen Sie hier nicht. Dafür aber ein gutes Reaktionsvermögen. Da die Feinde stets aus allen erdenklichen Richtungen angreifen, ist ein flotter Zeigefinger Pflicht.

### ... und noch mehr ballern!

Die beiden Kampagnen lassen sich auch kooperativ bestreiten. Das macht wesentlich mehr Spaß – vor allem die imposanten Bosskämpfe sind mit echten Mitstreitern spannender. Auch in den Deathmatch-Arenen übers Internet ist viel los. Hier begeistert vor allem ein Feature, welches im Einzelspieler-Modus nur wenig Relevanz hat: die Möglichkeit, seinen Roboter in die Fahrzeugform zu transformieren. Im Solo-Modus ist es selten nötig, denn die meisten Widersacher erlegen Sie auch in Roboterform. Im Mehrspieler-Modus hingegen nutzen Sie den Turbo-Schub der Fahrzeugform, um Ihren Gegner schneller zu verfolgen oder um ihm eben schneller zu entkommen. Das ergibt spannende Katz-und-Maus-Spiele – und auch einen Suchtfaktor, denn Ihr Bot steigt mit jedem erfolgten Abschuss im Level auf und schaltet nach und nach Boni und Extras frei. So bleiben die Cybertron-Schlachten für lange Zeit spannend – und zwar nicht nur für Menschen, deren Kopfkissen mit einem Megatron-Gesicht bestickt ist.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| TERMIN | 25.06.2010 |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Nein. Bei einem Spiel für Kinder wäre das wohl auch in Deutschland übertrieben.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Core 2 Duo E4300/Athlon 64 X2 4000+, 2 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 9 GB HD, WinXP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
(Team-)Deathmatch, Machtkampf, Eroberung, Energiecode, Countdown zur Auslöschung, Eskalation, vier Charakterklassen, Koop-Modus für drei Spieler

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 12 |
| SPIELMODI | 8 |

## Alexander meint



*„Gute Action mit einem starken Nerd-Faktor"*

**Mein Vorurteil** Jedes PC-Spiel, das auf irgendeiner teuren Lizenz basiert, interessiert mich so sehr wie einen Vollblut-Alkoholiker die Entzugsklinik.

Transformers-Roboter? Da ich als geborener Russe meine Kindheit nicht in Deutschland verbrachte, durfte ich keine Cyber-Kriege, sondern lediglich die Perestroika mit Gorbatschow-Actionfiguren nachspielen. **Transformers** kannte ich also nicht und hielt es erst für eine Geschlechtsidentitätsstörung wie bei vielen **DSDS**-Kandidaten. Gut, nach **Kampf um Cybertron** habe ich von dem Kram auch keine wesentlich bessere Meinung, aber die Action ist stimmig. Hier fliegen ständig die Fetzen, ein Abschuss jagt den nächsten und die riesigen Boss-Gegner lassen meine Kinnlade bisweilen auf die Tastatur fallen. Wer mehr Begeisterung als ich für das Thema mitbringt, dem wird **Transformers** sicher noch mehr gefallen. Er darf dann auch gern 50 oder 70 Punkte auf die Wertung addieren.

## Marc meint



*„Kurzweilige Ballerei ohne Tiefgang"*

**Mein Vorurteil** Wie bei den meisten Lizenz-Spielen wird sicher wieder kein Geld für die Entwicklung eines anständigen Gameplays übrig gewesen sein.

Ich muss gestehen, dass mich **Transformers: Kampf um Cybertron** positiv überrascht hat. Weil sich der Hersteller eine eigene Geschichte für das Spiel ausgedacht hat, waren hohe Lizenzkosten und damit auch mein Vorurteil hinfällig. Es ist zwar kein Oberhammer geworden, aber ein gutes Action-Spiel, das sich auch Nicht-Fans reinziehen können. Was mich aber stört: Die Gegner agieren teils nicht gerade clever und machen die Ballerei etwas anspruchslos.

## Wertung

**PRO**
- Dauer-Action ohne Atempause
- Diverse Transformers zur Wahl
- Freischaltbare Charaktere
- Zwei ineinander übergehende Kampagnen
- Klasse Koop-Modus
- Gute Vertonung

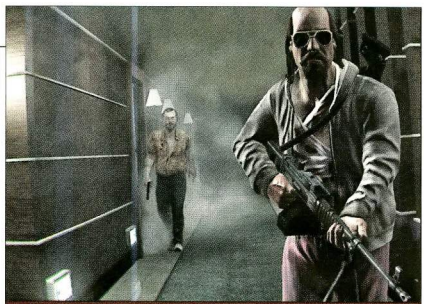
**CONTRA**
- Rätsel für Intelligenzallergiker
- Nur ballern ist auf Dauer eintönig.
- Abwechslungsarme Präsentation

**GRAFIK** 7
**SOUND** 8
**STEUERUNG** 9

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 74 | 80 |

# Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|---|
| **Juli 2010** | | | |
| All Points Bulletin | Rollenspiel | Electronic Arts | 1. Juli |
| Need for Speed World | Rennsimulation | Electronic Arts | 20. Juli |
| Starcraft 2: Wings of Liberty | Echtzeit-Strategie | Blizzard | 27. Juli |
| **August 2010** | | | |
| Drakensang: Am Fluss der Zeit – Phileassons Geheimnis | Rollenspiel | dtp | August |
| Kane & Lynch 2: Dog Days | Action-Adventure | Eidos | 27. August |
| Mafia 2 | Actionspiel | 2K Games | 27. August |
| **September 2010** | | | |
| Blacklight: Tango Down | Ego-Shooter | Ignition Entertainment | Sommer 2010 |
| Civilization 5 | Runden-Strategie | 2K Games | 24. September |
| Darksiders | Action-Adventure | THQ | September |
| Dead Rising 2 | Actionspiel | Capcom | 03. September |
| F1 2010 | Rennsimulation | Codemasters | September |
| H.A.W.X. 2 | Action | Ubisoft | 3. Quartal |
| RUSE | Echtzeit-Strategie | Ubisoft | 9. September |
| **Außerdem im 4. Quartal 2010** | | | |
| Arcania: Gothic 4 | Rollenspiel | JoWood | Herbst |
| Assassin's Creed: Brotherhood | Action-Adventure | Ubisoft | 4. Quartal |
| Call of Duty: Black Ops | Ego-Shooter | Activision | 09. November |
| Crysis 2 | Ego-Shooter | Electronic Arts | 4. Quartal |
| Driver: San Francisco | Rennspiel | Ubisoft | 4. Quartal |
| Fallout: New Vegas | Rollenspiel | Bethesda Softworks | 19. Oktober |
| FEAR 3 | Ego-Shooter | Warner Bros. Interactive | Herbst |
| FIFA 11 | Sportspiel | Electronic Arts | Herbst |
| Medal of Honor | Ego-Shooter | Electronic Arts | 15. Oktober |
| Need for Speed: Hot Pursuit | Rennspiel | Electronic Arts | November |
| Pro Evolution Soccer 2011 | Sportspiel | Konami | Herbst |
| Star Wars: The Force Unleashed 2 | Action | Lucasarts | 26. Oktober |
| Test Drive Unlimited 2 | Rennspiel | Namco Bandai | Herbst |
| Tron: Evolution | Action-Adventure | Disney Interactive | Ende 2010 |
| True Crime: Hongkong | Actionspiel | Activision | Herbst |
| Two Worlds 2 | Rollenspiel | Zuxxez | Herbst |
| World of Warcraft: Cataclysm | Online-Rollenspiel | Blizzard | Winter 2010 |
| **2011** | | | |
| Brink | Actionspiel | Bethesda Softworks | 2011 |
| Dead Space 2 | Action-Adventure | Electronic Arts | 28. Januar |
| Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden | Action-Adventure | Warner Bros. | 2011 |
| Doom 4 | Ego-Shooter | id Software | Nicht bekannt |
| Dungeon Siege 3 | Action-Rollenspiel | Square Enix | 2011 |
| Ghost Recon: Future Soldier | Ego-Shooter | Ubisoft | 1. Quartal 2011 |
| Homefront | Ego-Shooter | THQ | 2011 |
| Max Payne 3 | Actionspiel | Rockstar Games | Ende 2011 |
| Metal Gear Solid: Rising | Action-Adventure | Konami | 2011 |
| Portal 2 | Action-Adventure | Electronic Arts | 2011 |
| Rage | Ego-Shooter | Electronic Arts | 2011 |
| Red Faction: Armaggedon | Action | THQ | März 2011 |
| Shogun 2: Total War | Echtzeit-Strategie | Sega | 2011 |
| Spec Ops: The Line | Ego-Shooter | 2K Games | 2011 |
| The Witcher 2: Assassins of Kings | Rollenspiel | Namco Bandai | 2011 |
| XCOM | Ego-Shooter | 2K Games | 2011 |



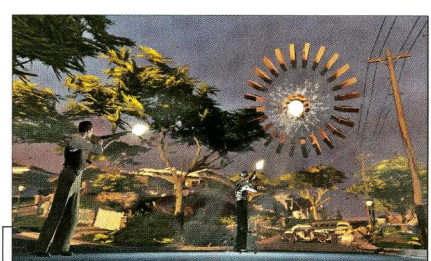
**Kane & Lynch 2: Dog Days**

Psycho und Schizo sind wieder unterwegs und verwüsten diesmal die chinesische Metropole Schanghai. Dass das im totalen Chaos endet, wissen wir schon jetzt. Dass es am 27. August erscheint, ebenfalls. Ein paar neue Bilder gibt es obendrein.



**Tron: Evolution**

Was aussieht wie ein Drogentraum aus den Achtzigern, ist tatsächlich ein neues Spiel zur *Tron*-Marke. Zur E3 gab es einen neuen Trailer und frische Bilder zum atmosphärischen Action-Adventure, das bei Propaganda Games entwickelt wird.



**XCOM**

Überraschung! Die altehrwürdige und schon fast totgeglaubte Serie wird fortgeführt. Und zwar als waschechter Ego-Shooter, bei dem Sie schleimig-schwarze Aliens davon abhalten, Mutters Marmeladenregal auszuräumen! Wir freuen uns!

# Zocker-Kalender

## Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

| MI | DO | FR | SA | SO | MO | DI |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Heute neu!**<br>• Toy Story 3: Das Videospiel | **NEED FOR SPEED WORLD – 20.07.2010** | | | | **Heute neu!**<br>• Need for Speed World |
| 14.07. | 15.07. | | | | | 20.07. |
| **TOY STORY 3: DAS VIDEOSPIEL – 15.07.2010** | | | | **Rasen für lau**<br>Während die Fans schon ganz heiß auf Criterions Serien-Neustart **Need for Speed: Hot Pursuit** sind, bekommen Sparer am 20. Juli Zugriff auf die Online-Raserei. Erst ab einem gewissen Level müssen Sie blechen! | | **Heute neu!**<br>• Starcraft 2: Wings of Liberty |
| **Ein Kinderspiel**<br>Im Internet kursieren bereits Diagramme, die die Entwicklung der **Toy Story**-Filmreihe in vergossenen Tränen messen. Statt melancholisch soll es aber beim Videospiel zum dritten Film actionreich zugehen. | **Heute neu!**<br>• Summer Challenge: Athletics Tournament | **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY – 27.07.2010** | | | | |
| 29.07. | 30.07. | | | | | |
| **SUMMER CHALLENGE: ATHLETICS TOURNAMENT – 30.07.2010** | | PC ACTION | | **Schnelltest**<br>Kurz vor Release des lang herbeigesehnten Strategiespiels fährt Blizzard noch einmal einen Beta-Test an. Im nächsten Heft finden Sie dann unseren ausführlichen Test zu **Starcraft 2: Wings of Liberty**. | | |
| | | **PCA 9/2010 Für Abonnenten**<br>Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 9/2010 im Briefkasten liegen haben. | | | | |
| 07.08. | 08.08. | | | | | 10.08. |
| PC ACTION | | | | | | |
| **PCA 9/2010 Im Laden**<br>Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens. | | **Turnen extrem**<br>In 20 Disziplinen – vom Hürdenlauf bis zum Diskuswerfen – spielen Sportfanatiker hier die Olympiade nach. Wahlweise mit Online-Ligen, im Familienkreis oder ganz alleine. | | | | |
| 11.08. | 12.08. | | 14.08. | 15.08. | 16.08. | 17.08. |

# 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: EA LA | 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 **Shatter**
Entwickler: Sidhe | Spielspaß: 81%

### 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 **Age of Conan: Rise of the Godslayer**
Entwickler: Funcom | Spielspaß: 86%*

### 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 **Blur**
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

5 **Split/Second: Velocity**
Entwickler: Black Rock Studio | Spielspaß: 86%

### DIE BESTEN SOMMER-SPIELE



1 **Just Cause 2**
Entwickler: Avalanche Studios
Sonnenschein-Faktor: 92
Sonne, Strand, Bikinis, Palmen, Havannas, Sportwagen – so muss Sommer aussehen.

2 **Tropico 3**
Entwickler: Haemimont | Sonnenschein-Faktor: 89

3 **Grand Theft Auto: Vice City**
Entwickler: Rockstar North | Sonnenschein-Faktor: 87

4 **Burnout: Paradise**
Entwickler: Criterion | Sonnenschein-Faktor: 84

5 **So Blonde**
Entwickler: Anaconda | Sonnenschein-Faktor: 75

# Diese Spiele sind derzeit angesagt!

## Saturn Top 10
### DEUTSCHLAND

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1. DIE SIMS 3: TRAUMKARRIEREN** | | | |
| ENTWICKLER | The Sims Studio | TEST IN | -- |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 82% |
| **2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2** | | | |
| ENTWICKLER | Infinity Ward | TEST IN | 01/10 |
| HERSTELLER | Activision | WERTUNG | 92% |
| **3. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2** | | | |
| ENTWICKLER | Dice | TEST IN | 05/10 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 90%* |
| **4. DIE SIMS 3** | | | |
| ENTWICKLER | The Sims Studio | TEST IN | 08/09 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 89% |
| **5. COUNTER-STRIKE: SOURCE** | | | |
| ENTWICKLER | Valve | TEST IN | 12/04 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 88%* |
| **6. DIE SIEDLER 7** | | | |
| ENTWICKLER | Blue Byte | TEST IN | 05/10 |
| HERSTELLER | Ubisoft | WERTUNG | 86%* |
| **7. ASSASSIN'S CREED 2** | | | |
| ENTWICKLER | Ubisoft Montreal | TEST IN | 04/10 |
| HERSTELLER | Ubisoft | WERTUNG | 88% |
| **8. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY** | | | |
| ENTWICKLER | Rockstar North | TEST IN | 06/10 |
| HERSTELLER | Take 2 | WERTUNG | 90% |
| **9. ALPHA PROTOCOL** | | | |
| ENTWICKLER | Obsidian Entertainment | TEST IN | 07/10 |
| HERSTELLER | Sega | WERTUNG | 82% |
| **10. METRO 2033** | | | |
| ENTWICKLER | 4A Games | TEST IN | 04/10 |
| HERSTELLER | THQ | WERTUNG | 85% |

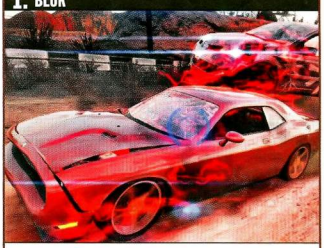
[Quelle:] SATURN

## Leser Top 10
### DAS SPIELEN SIE!

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2** | | | |
| ENTWICKLER | Dice | TEST IN | 05/10 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 90%* |
| **2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2** | | | |
| ENTWICKLER | Infinity Ward | TEST IN | 01/10 |
| HERSTELLER | Activision | WERTUNG | 92% |
| **3. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** | | | |
| ENTWICKLER | Infinity Ward | TEST IN | 01/08 |
| HERSTELLER | Activision | WERTUNG | 94% |
| **4. DRAGON AGE: ORIGINS** | | | |
| ENTWICKLER | Bioware | TEST IN | 12/09 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 91% |
| **5. FALLOUT 3** | | | |
| ENTWICKLER | Bethesda Softworks | TEST IN | 12/08 |
| HERSTELLER | Ubisoft | WERTUNG | 90% |
| **6. GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY** | | | |
| ENTWICKLER | Rockstar North | TEST IN | 06/10 |
| HERSTELLER | Take 2 | WERTUNG | 90% |
| **7. LEFT 4 DEAD 2** | | | |
| ENTWICKLER | Valve | TEST IN | 01/10 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 90%* |
| **8. MASS EFFECT 2** | | | |
| ENTWICKLER | Bioware | TEST IN | 03/10 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 88% |
| **9. WORLD OF WARCRAFT** | | | |
| ENTWICKLER | Blizzard | TEST IN | 04/05 |
| HERSTELLER | Activision Blizzard | WERTUNG | 93%* |
| **10. SPLINTER CELL: CONVICTION** | | | |
| ENTWICKLER | Ubisoft Montreal | TEST IN | 06/10 |
| HERSTELLER | Ubisoft | WERTUNG | 84% |

## Redaktion Top 5
### DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

**1. BLUR**



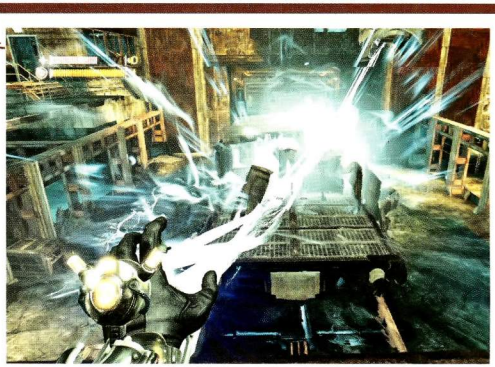
Nicht umsonst tauften einige Leute **Blur** „Modern Carfare". Ständige Stufenaufstiege und freigeschaltete Extras motivieren nicht nur uns ungemein.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ENTWICKLER | Bizarre Creations | TEST IN | 07/10 |
| HERSTELLER | Activision | WERTUNG | 87% |
| **2. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2** | | | |
| ENTWICKLER | Dice | TEST IN | 05/10 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 90%* |
| **3. DRAGON AGE: ORIGINS** | | | |
| ENTWICKLER | Bioware | TEST IN | 12/09 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 91% |
| **4. FUSSBALL MANAGER 10** | | | |
| ENTWICKLER | Bright Future | TEST IN | 13/09 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 89%* |
| **5. GRIM FANDANGO** | | | |
| ENTWICKLER | Lucas Arts | TEST IN | 09/98 |
| HERSTELLER | Lucas Arts | WERTUNG | 82% |

* Mehrspieler

# Mitmachen!

**Spätestens seit den Zurück-in-die-Zukunft-Filmen wissen wir: Zeitreisen sind verdammt cool. Also verlosen wir einfach passend zum Release des Zeitreise-Shooters Singularity fünf Exemplare desselbigen. Das ist auch verdammt cool!**



Was sollte man bei einer Reise in die Vergangenheit möglichst vermeiden?
A) tanzen B) Gulasch essen C) sein früheres Ich erschießen

Schreiben Sie Ihre Lösung + **Ihr aktuelles Lieblingsspiel** per Mail an gewinnspiel@pcaction.de oder per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Singularity", 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.

# Top-Entwickler

**Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.**

## Irrational Games

**Gegründet: 1997 | Firmensitz: Quincy, USA | Website: irrationalgames.com**

Was lange währt, wurd endlich gut!

Text: Christoph Schuster



**Bioshock:** Der düstere Unterwasser-Shooter startete als Insider-Tipp und inoffizieller Nachfolger zu **System Shock 2**, mauserte sich aber zum echten Blockbuster.

Irrational Games' Weg an die Spitze ist gezeichnet von Genie und Rückschlägen. Ein Werdegang, den die Truppe praktisch mit dem Erbgut vermacht bekam, entstand sie doch 1997 aus Ex-Mitarbeitern der Looking Glass Studios. Gemeinsam mit selbigen entstand das Debüt **System Shock 2**, das sofort ein Kulthit wurde! Leider bedeutet Kult nicht automatisch Cash. Die nächste Kooperation mit Looking Glass, der Stealth-Titel **Deep Cover,** scheiterte schließlich an finanziellen Hürden, der langjährige Partner ging kurz darauf pleite. Doch auch ohne ihn hatte Irrational kein Glück: Den vielversprechenden Horror-Shooter **The Lost** verhinderten Rechtsstreitigkeiten mit dem Publisher. Tragischerweise war das Spiel zu diesem Zeitpunkt bereits fertig! Der folgende Taktik-Rollenspielmix **Freedom Force** überzeugte die Kritiker zwar, schoss aber meilenweit am Massenmarkt vorbei. Erst mit **SWAT 4** wendete sich das Blatt, woraufhin Take 2 das Scheckheft zückte. Endlich standen die Mittel für wahrhaft Großes zur Verfügung: Unter dem Banner 2k Boston entwickelte das Studio **Bioshock** – ein Meilenstein der Spielegeschichte! Aktuell unterteilt sich die Firmenfamilie in zwei Teams: 2k Boston heißt wieder Irrational, während 2k Marin und Australia verschmolzen und gemeinsam am Hoffnungsträger **XCOM** basteln.

### Entwicklungshilfe

Den größten Erfolg feierten sie zwar als 2k Boston, aber auch der Name Irrational steht seit über zehn Jahren für ungewöhnliche und erstklassige Toptitel:

- System Shock 2, 1999
- Deep Cover (nie erschienen)
- The Lost, 2002 (nie erschienen)
- Freedom Force, 2002
- Tribes: Vengeance, 2004
- Freedom Force 2: Freedom Force vs. The 3rd Reich, 2005
- SWAT 4, 2005
- SWAT 4 Add-on, 2006
- Bioshock, 2007
- Bioshock 2, 2010

## Top-Entwickler Platz 1 bis 4

### 1 VALVE



**Die Väter des Kuchens**
Für viele die große Enttäuschung der Messe: Kein **Half-Life 3** und auch die angekündigte Überraschung erwies sich als Flop. Warum die Jungs dennoch den satten Hopser an die Spitze schaffen? Ganz einfach: Was auf der E3 fehlte, enttäuschte uns – aber was Valve uns dafür zeigte, machte uns wahnsinnig wuschig! **Portal 2** sprüht erneut vor Humor, Kreativität und Spielwitz.

| ▲ (6) | Firmensitz: USA | Gründung: 1996 | Top-Titel: Half-Life 2 |
|---|---|---|---|

### 2 ELECTRONIC ARTS/DICE



**Die Multiplayer-Giganten**
Obwohl die heiß ersehnte Fortsetzung des Styler-Titels **Mirror's Edge** weiter auf sich warten lässt, sorgte die Kooperation EA + Dice bei uns für E3: **E**norm **E**uphorische **E**kstase! Wir durften nämlich das neue **Medal of Honor** genießen, dessen Mehrspielermodus Dice beisteuert. Obendrein kündigten die Schweden ein Erweiterungspaket für einen unserer Lieblingstitel an: **Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam!**

| ▲ (4) | Firmensitz: USA/Schweden | Gründung: 1982/1989 | Top-Titel: Battlefield: BC 2 |
|---|---|---|---|

### 3 BIOWARE



**Die Rollenspiel-Götter**
Dass Bioware den Begriff Bombast regelmäßig neu definiert, wissen wir bereits. Und als auf der Messe weder **Mass Effect 3** noch **Dragon Age 2** debütierten, kullerten kleine Tränchen über unsere Wangen. Aber dann erlebten wir **Star Wars: The Old Republic** – und staunten! Neben fantastischer spielerischer Qualität lieferten die Kanadier erneut einen absoluten Über-Trailer ab. Wahnsinn! Gänsehaut!

| ▲ (5) | Firmensitz: Kanada | Gründung: 1995 | Top-Titel: Dragon Age: Origins |
|---|---|---|---|

### 4 BLIZZARD ENTERTAINMENT



**Die Chef-Weltenbummler**
Klar, theoretisch ist es völlig egal, was draußen in der Welt passiert – die **WoW**-Anhängerschaft verbringt ihr Leben sowieso in Azeroth. Dennoch müssen wir den Blizzards ankreiden, dass sie eine der größten Messen und Partys der Welt völlig ignorierten. Keine Arme, keine Kekse – kein E3-Auftritt, kein Siegertreppchen! Kann den Blizzis aber auch wurst sein, denn nächsten Monat kommt **Starcraft 2.**

| ▼ (1) | Firmensitz: USA | Gründung: 1991 | Top-Titel: World of Warcraft |
|---|---|---|---|

## Top-Entwickler Platz 5 bis 15

| Platz | Vormonat | Entwickler | Kommentar | Top-Titel |
|---|---|---|---|---|
| 5 | ▼ (3) | **Rockstar North, Schottland** | Mittlerweile hat selbst der letzte **GTA**-Jünger die **Episodes** durch und am Horizont warten weder **GTA 5** noch das bis dato PS3-exklusive **Agent** – deshalb geht's runter von Platz 3! |  |
| 6 | ▲ (7) | **Crytek, Deutschland** | Durch die beeindruckende E3-Demo und den fortschrittlichen 3D-Modus von **Crysis 2** zählt Crytek zu den Gewinnern der 2010er Messe – die Richtung lautet aufwärts! |  |
| 7 | ▲ (17) | **2K Czech, Tschechien** | Die Titelstory letzten Monat schürte bereits kräftig die Erwartungen und mit jedem neuen Demo-Level versinken wir tiefer im Sumpf der Cosa Nostra. **Mafia 2** kommt Ende August – und es wird groß! |  |
| 8 | ▲ (10) | **id Software, USA** | Zwar versetzten uns die Texaner mit der Verschiebung ihres Megakrachers **Rage** einen Stich ins bleihaltige Herz, doch der Ego-Shooter hat trotzdem das Zeug zum Genre-Primus! |  |
| 9 | ▲ (20) | **Epic Games, USA** | **Gears of War 3** für Xbox 360 zählte zu den heißesten Titeln der Messe. Für uns PCler wichtiger: **Bulletstorm** gehörte auch dazu und die **Unreal**-Engine erfuhr einige knackige Verbesserungen. Sexy! |  |
| 10 | ▼ (8) | **Bethesda Softworks, USA** | Während **Fallout: New Vegas** von Obsidian Entertainment kommt, bastelt Bethesda noch immer im Verborgenen. Die erwartete Ankündigung zu **The Elder Scrolls 5** blieb aus, deshalb geht's weiter abwärts. |  |
| 11 | ▲ (NEU) | **Eidos Montreal, Kanada** | Als uns kurz vor der E3 neues Material zu **Deus Ex 3** gezeigt werden sollte, herrschte bloß Interesse. Aber was wir dann sahen, packte uns, klopfte uns das Hirn weich und ließ uns ungläubig staunend zurück … |  |
| 12 | ▼ (2) | **Infinity Ward, USA** | Was für ein Absturz! Infinity Ward verspielt weiter Sympathien mit überteuerten Kartenpacks und fällt derweil auseinander – fast alle wichtigen Köpfe sind weg, die Konkurrenz zieht bis auf Weiteres vorbei. |  |
| 13 | ▲ (NEU) | **CD Projekt, Polen** | Mit **The Witcher** und dem Klassiker-Portal Good old Games gewann CD Projekt die Herzen der Spieler, nun katapultiert es sich mit **The Witcher 2** in die Weltspitze! |  |
| 14 | ▼ (12) | **Ubisoft Montreal, Kanada** | Die Franko-Kanadier liefern mit der neuen Prinzenrolle (Test in dieser Ausgabe) und dem nächsten **Assassin's Creed** zwei starke Titel, lassen aber etwas Innovation missen. |  |
| 15 | ■ (15) | **Raven Software, USA** | Die letzten Spiele der US-Schmiede kamen bei deutschen Jugendschützern schlecht an. Nun schafft es wenigstens das neue **Singularity** zu uns und liefert gute Shooter-Kost der alten Schule. |  |

## Top-Entwickler Platz 16 bis 25

| Platz | Vormonat | Entwickler | Kommentar | Top-Titel |
|---|---|---|---|---|
| 16 | ▲ (NEU) | **Criterion, England** | Egal ob der Konsolen-Shooter **Black** oder die **Burnout**-Reihe, Criterion lässt es krachen! Mit dieser Herangehensweise impft man nun in **Need for Speed: Hot Pursuit 3** der stagnierenden Serie neues Leben ein. |  |
| 17 | ▼ (9) | **Capcom, Japan** | Viele Jahre galt Capcom als Konsolen-Spezialist. Doch diese Zeiten sind vorbei, auch die PC-Umsetzungen überzeugen mittlerweile. Trotzdem ärgerlich: Die PC-Versionen erscheinen immer erst später. |  |
| 18 | ▲ (25) | **2K Marin, USA** | Mit **XCOM** landeten die Jungs einen der absoluten Überraschungshits der E3. Und je mehr wir über das Spiel erfahren, desto enger wird unsere Hose in der Leistengegend. Wenn Sie verstehen … |  |
| 19 | ▼ (16) | **Irrational Games, USA** | Nach den grandiosen **Bioshocks** legt sich der Trubel aktuell wieder und da wir noch keinerlei neue Infos haben, geht's etwas runter. Wie viel wir von den Jungs halten, erfahren Sie im Artikel links. |  |
| 20 | ▼ (14) | **Monolith Productions, USA** | Die **FEAR**-Serie gehört zu den Verlierern der diesjährigen Messe, zudem stammt Teil 3 von einem anderen Studio – wir wissen nicht, was Monolith derzeit treibt. Aber solange sich das nicht ändert, geht's bergab. |  |
| 21 | ■ (21) | **Remedy Entertainment, Finnland** | **Alan Wake** ist mittlerweile für die Xbox 360 erhältlich, wurde dem anfänglichen Hype nicht ganz gerecht. Trotzdem ist es ein verdammt gutes Spiel geworden, das wir uns sehnlichst für den PC wünschen. |  |
| 22 | ▲ (NEU) | **The Creative Assembly, England** | Die **Total War**-Reihe gilt als Aushängeschild für PC-Gaming und einer der letzten Pfeiler der Echtzeitstrategie. Deshalb freuen wir uns sehr auf **Shogun 2**! Ach ja, und weil es sicher wieder pervers gut wird. |  |
| 23 | ▼ (9) | **Related Designs, Deutschland** | Ehre, wem Ehre gebührt! Das Mainzer Studio heimst für seine **Anno**-Serie seit Jahren Traumwertungen im 90er-Bereich ein. Aktuell warten wir allerdings auf neue Ankündigungen. |  |
| 24 | ▲ (NEU) | **PopCap Games, USA** | Nur drei Worte: Pflanzen gegen Zombies. Klar, der große Erfolg kam schon mit **Peggle** und den diversen Varianten von **Bejeweled**. Aber unseren Respekt und unsere Liebe verdienten sie sich mit **Plants vs. Zombies**. |  |
| 25 | ▼ (23) | **Rocksteady Studios, England** | Mit **Batman: Arkham Asylum** gelang den Briten ein wahres Teufelswerk. Auch die Ankündigung von Teil 2 ritzte uns schon ein Joker-Grinsen ins Gesicht, doch dann folgte Ernüchterung: Kein **AA 2** auf der E3! |  |

### Was vergessen?

Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Nordrumänien unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

# Entwickler-Challenge

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

Von: Alexander Frank

### Worum geht es?

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



### Wer ist Craig Morrison?

Craig Morrison ist der ausführende Produzent beim Online-Rollenspiel (sogenanntes MMORPG) **Age of Conan**. Zuvor werkelte er an **Anarchy Online** (2001), dem ersten Online-Rollenspiel aus dem Hause Funcom. Er daddelt seit fast 30 Jahren Computerspiele (was ihm selbst mittlerweile recht lang vorkommt), in letzter Zeit widmet er sich mit Vorliebe den MMORPGs. Obgleich er schon mit dem uralten **Meridian 59** (1996) angefangen hat, ließen ihn **Everquest** (1999) und **Anarchy Online** erst richtig tief in das Genre abtauchen.

**Aufgabe:** Stell dir vor, du entwickelst ein Online-Rollenspiel namens **Age of Wi Fiit** [Anm. d. Red.: Name geändert, um Streit mit Nintendo zu vermeiden]. Man müsste das Balance Board als Controller verwenden. Wie würde das Spiel aussehen?

Eigentlich haben wir spaßige Antworten erwartet, bekamen am Ende aber ein derart ausgeklügeltes und durchdachtes Spielkonzept, dass es sich tatsächlich verkaufen könnte. Falls der norwegische Entwickler Funcom noch ein weiteres Spiel herausbringen sollte, wird es bestimmt auf unserem genialen Einfall basieren. Wie dem auch sei: Kaum vernahm Craig Morrison die Aufgabenstellung, teilte er uns seine Ideen gleich mit – noch vor den eigentlichen Fragen zum Spielkonzept.

**CRAIG:** Als ein bestimmter japanischer Konsolenhersteller seine neueste Konsole vorstellte, wer hätte da gedacht, dass es ein Fitnessgerät werden würde? Die Fitness-Verrückten scharten sich um die kleine, weiße Box neben ihrem Fernseher und hofften, dass jene Box ihre Körper auf Vordermann bringen würde. Doch wir waren ein wenig enttäuscht, dass die Übungen nicht besonders aufregend waren. Bewegungssteuerung und Dinge wie das Balance Board imitieren zwar gut das Gefühl eines Fitness-Studios. Aber was ist mit anderen Erfahrungen, die man damit machen könnte? Schaut euch einmal den Conan an: Er ist superfit, versteht ihr? Ja, die Anspielung auf den Spielnamen ist beabsichtigt! Wer sonst könnte ein solches Vorbild an Männlichkeit sein, ein solches Beispiel eines perfekt durchtrainierten Körpers? Sein Tagesablauf eignet sich hervorragend, um den Körper des Spielers in Form zu halten. Conan verfügt über katzengleiche Reflexe und die Stärke eines Löwen. Wer würde nicht gern in die Fußstapfen des berühmtesten Barbaren treten? In **Age of Wi Fiit** könnte der Spieler sich genau mit den Dingen beschäftigen, die Conan in Form halten. Er würde am Ende genauso wie der große Barbar höchstpersönlich aussehen – also einen Sixpack und einen starken Schwertarm haben. Es wäre übrigens nicht nötig, dass man sich sein Haar ähnlich lang wie Conan wachsen lässt. Spieler, die es dennoch täten, würden aber zusätzliche Spielinhalte freischalten.



Der deutsche Community-Manager Johannes Rebhan hat ein anziehendes Lächeln.

**Age of Wi Fiit** würde die ganzen Alltagsaktivitäten bieten, die es Conan erlaubten, so ein herausragendes Beispiel an Männlichkeit zu werden! Der Spieler wäre in der Lage, es ihm gleichzutun, bis er selbst den perfekten Barbarenkörper hätte! Das Abenteuer würde nicht nur das perfekte Symbol für das Barbarentum, es würde seinen Käufer selbst zum Barbaren machen! Ach ja, erst wenn man sein Haar zwei Jahre lang nicht schneiden würde, könnte man die ultimative barbarische Erfahrung genießen. Sie würde unter anderem die folgenden Aktivitäten bieten:

- Schwertkampfübungen mit der Bewegungssteuerung
- Bogenschießen- und Axtwurfmeisterschaften
- Balancieren auf Tavernentischen, während die Spielfigur immer mehr Bier trinkt
- Nutzung des Schildes gefallener Feinde, um Schneehügel herunterzurutschen
- Minispiele, in denen der Held mit der Anspannung seiner Muskeln die örtlichen Jungfrauen beeindruckt
- Schwerstarbeit an der Mühle (wie im Film)
- Ausweichen der gegnerischen Angriffe mithilfe des Balance Board

**PC ACTION: Ähm ... jaaa ... Und wie könnte der Spieler Erfahrungspunkte sammeln?**

**CRAIG:** Unterschiedlich. Jede Übung hätte ihr eigenes Punktesystem. Man würde Punkte für die Anzahl der Schwertschwünge im Kampf mit einem Gegner bekommen. Außerdem gäbe es Erfahrungspunkte, wenn man betrunken auf einer Bar balanciert, während man Lieder über seine eigenen Abenteuer singt. Das Balance Board würde uns Entwicklern einige Möglichkeiten bei der Aufgabengestaltung eröffnen: Der Spieler könnte nicht nur auf sämtlichen Objekten balancieren, auf denen betrunkene Barbaren tanzen, sondern auch Seilbrücken bei starkem Wind überqueren oder mithilfe eines Baumstamms einen reißenden Fluss überqueren. Außerdem müsste man für zusätzliche Erfahrungspunkte den Umgang mit dem Bogen meistern. Ferner würde es sogar versteckte Minispiele geben, die die Reflexe eines Barbaren testen. Dort müsste man zum Beispiel hübsche Jungfrauen verfolgen, ohne dabei die Aufmerksamkeit ihrer Brüder zu erregen.

**PC ACTION: Wie würden denn die Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) aussehen?**



Zum Start von **Age of Conan** in Norwegen bauten die Entwickler ein ganzes Wikingerlager auf. 800 Gäste tranken und feierten wie die Barbaren.



Dave Williams, der System-Designer von **Age of Conan**, beschützt seine Arbeit mit seinem Leben. Oder besser gesagt: mit seiner Schere.

**CRAIG:** Spieler könnten in Schwert- oder Axtkämpfen gegeneinander antreten. Sie könnten in Wettkämpfen herausfinden, wessen Charakter mehr trinken und trotzdem noch geradeaus laufen kann. Hierfür würde man das Balance Board nutzen, um das betrunkene Torkeln des Charakters auszugleichen. Ferner könnte man PvP-Gefechte auch im echten Leben veranstalten. Einfach Plastikschwerter an die Fernbedienung anbringen und richtig Schaden verursachen!

**PC ACTION: Wie würdest du verhindern, dass das Balance Board durch außergewöhnlich fette ... Verzeihung, durch außergewöhnlich enthusiastische Spieler kaputtgeht?**

**CRAIG:** Conan war ein Meister der improvisierten Waffe, also würde das Spiel Anleitungen enthalten, wie man sich ein neues Board aus Haushaltsgegenständen baut ... Den Eltern ein neues Bügelbrett zu kaufen, ist vermutlich günstiger als ein neues Balance Board. Das Conan-Board würde dem enormen Gewicht der Muskeln standhalten müssen, also hätte das kümmerliche Original-Board wohl wenig Nutzen. Höchstens als Untersetzer für den Bierkrug.

**PC ACTION: Es gäbe doch sicher bestimmte Fertigkeiten, Fähigkeiten und Spezialattacken. Welche schweben dir denn vor?**

**CRAIG:** Es gäbe zum Beispiel eine Fertigkeit, mit der der betrunkene Charakter besser balancieren könnte. Es wäre doch ein super Talent, sein Schwert auch nach sechs Bier effektiv schwingen zu können! Oder stellt euch eine Fertigkeit vor, mit der man sein Schwert superschnell finden kann. Und zwar selbst dann, wenn man damit beschäftigt ist, seine weibliche Begleitung zu „unterhalten". Schließlich weiß man nie, wann ein Gegner zuschlägt!

**PC ACTION: Ach, das Spiel hätte wohl eine Altersfreigabe ab 18 Jahren?**

**CRAIG:** Ich glaube nicht, dass man die raue Welt von Conan anders darstellen könnte. Wir würden zum Beispiel ein Minispiel einbauen, in dem man die Kleider seiner Fans mit seinem Schwert zerschlitzen könnte. Die Fans bekäme man, indem man sie vor bösen Monstern rettet oder wenn man sein Können in einer Bar demonstriert. Es gäbe hierbei keinen Unterscheid zwischen Mann und Frau. Starke Heldinnen könnten ebenso ansehnliche Männer erobern. Das ist ein wichtiger Teil des **Conan**-Universums, auf den wir nicht verzichten würden.

**PC ACTION: Ihr müsstet aber einige besonders blutige Attacken aus der deutschen Version entfernen, oder?**

**CRAIG:** Ich schätze, die Enthauptungen würden wegfallen müssen. Also kein Volleyball mit Köpfen der Nichtspielercharaktere.

**PC ACTION: Hast du irgendwelche Ideen, welche weitere Geräte man in Age of Wi Fiit nutzen könnte? Wir denken da an den Einsatz von Mikrofonen.**

**CRAIG:** Conan war ein sehr lautstarker Kämpfer. Unser Plan: Für besonders laute und anhaltende Schlachtrufe bekämen Spieler einen Punkte-Multiplikator. Nichts verursacht mehr Furcht beim Feind als ein laut schreiender Gegner. Im PvP würden die Spieler, die am lautesten schreien, besondere Boni und Buffs erhalten.

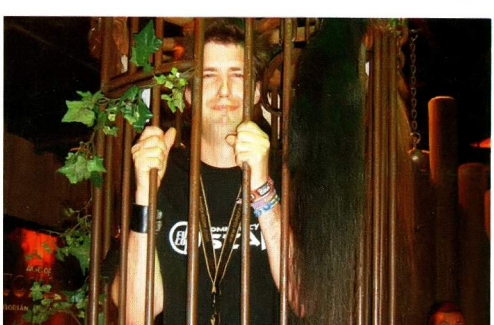
## Unser Fazit

Das sind ja echt wilde Ideen zur sportlichen Ertüchtigung! Doch obwohl die **Conan**-Entwickler Genialität nur so schwitzen, hängen sie fast schon zu barbarisch am barbarischen Barbarentum und halten so Hobby-Barbaren vom Barbier fern. Wir haben zwar keine Ahnung, was wir mit dem vorigen Satz sagen wollten, aber eine gute Note haben die Jungs definitiv verdient!

**Schulnote: 2+**



Spiel-Designer Terje Lundgren sitzt auf dem Thron des Königs Conan. Wir fragen uns, warum er sich nicht lieber um die zwei Schönheiten neben sich kümmert.



Eingesperrt und auf der Messe zur Schau gestellt: Das blüht Community-Managern wie Thomas Granjean, wenn sie zu wenige Forenbeiträge beantworten.

# PCA spricht mit ...

Dmitry ist der Autor des Postapokalypse-Romans **Metro 2033**, auf dem der gleichnamige Ego-Shooter basiert.

Von: Alexander Frank



**PC ACTION: Wie sieht ein typischer Arbeitstag bei dir aus?**
**DMITRY:** In meinem Leben gibt es kaum etwas Typisches. Vielmehr besteht es aus Chaos und konstanten Herausforderungen. Erst kürzlich habe ich mich entschieden, alle früheren Jobs zu kündigen und freischaffender Künstler zu werden. Es ist echter Luxus, keine festen Arbeitszeiten zu haben. Aber es hat seinen Preis: Wochenenden gibt es für mich nicht mehr. Denn egal ob ich in Russland, auf den Malediven oder im Zug von Hamburg nach Karlsruhe unterwegs bin – ich arbeite überall. Ich habe nur ein Arbeitsgerät: mein Macbook Air. Überall, wo ich es einstecken oder zumindest aufklappen kann, ist mein Arbeitsplatz. Zum Beispiel am Bürgersteig in Paris oder in meinem Bett im Karlsruher Krankenhaus, einen Tag nachdem ich dort operiert wurde. Ich reise oft, sehe viele Städte im Schnelldurchlauf; bei meinem verdammten Lebensstil kann man nicht wirklich von einem typischen Arbeitstag sprechen.

**PC ACTION: Was gefällt dir am Job eines Buchautors am besten?**
**DMITRY:** Bücher zu schreiben bedeutet, eigene Welten, Menschen und Monster zu erschaffen. Man stellt sich einen Charakter vor, haucht ihm Leben ein und plötzlich beginnt dieser, eigenständig zu handeln. Und natürlich ist das Schreiben ein Schöpfungsakt, bei dem man auf keinerlei Kooperation mit anderen – wie etwa in der Filmindustrie – angewiesen ist und daher keine Kompromisse eingehen muss. Man ist völlig unabhängig.

**PC ACTION: Bist du zufrieden mit dem Computerspiel, das aus deinem Buch hervorging?**
**DMITRY:** Ich denke, die Jungs von 4A Games haben wunderbare Arbeit geleistet. Die Atmosphäre ist großartig und kommt sehr nah an meine Vorstellungen heran. Die Grafik ist toll und alles fühlt sich echt an. Um ehrlich zu sein, hätte ich das Spiel gern als Open-World-Titel gesehen. Aber dann – und das Argument verstehe ich vollkommen – wäre es wohl kein so tolles Abenteuer geworden, weil die Grafik und die Atmosphäre wahrscheinlich sehr darunter gelitten hätten.

**PC ACTION: Wir haben gehört, dass du sehr erfolgreich bei den Frauen bist. Stimmt das?**
**DMITRY:** Steht das auf meiner Wikipedia-Seite? Interessant ... Nun ja, ich kann mich nicht beschweren. Mein Beruf hilft mir dabei, denn Buchautoren sind so geheimnisvoll und Frauen sind so neugierig ... Aber ich habe kürzlich die Liebe meines Lebens geheiratet, deswegen kann ich es mir nicht erlauben, dies hier weiter zu diskutieren. Das ist topsecret!

**PC ACTION: Dann verrate uns wenigstens, wie du zu Sex und Gewalt in Video- und Computerspielen stehst.**
**DMITRY:** Videospiele sind wie Filme. Sie können eine furchtbare Mischung aus Sex und Gewalt enthalten und immer noch künstlerisch wertvoll sein. Oder sie können unschuldig, niedlich und harmlos, aber trotzdem geschmackloser, langweiliger Mist sein. Aber hey, das menschliche Leben dreht sich um Sex und Gewalt, genauso aber um Liebe und Schöpfung. Das sind unsere Urinstinkte, die sich nicht unterdrücken lassen ... Und wenn man solche Fälle wie das Columbine-Massaker verhindern will, sollte man Waffen verbieten.

**PC ACTION: Was ist eigentlich dein schlimmster Albtraum? Bestimmt die Apokalypse ...**
**DMITRY:** Ich habe keine Albträume und die Apokalypse ist definitiv nichts, wovor ich in einem Traum Angst hätte. Für mich wäre das eher eine Art Inspiration.

**PC ACTION: Hast du Pläne für einen Metro 2033-Film?**
**DMITRY:** Ich stieß auf viel Interesse bei verschiedenen Filmproduzenten, auch aus Hollywood. Momentan arbeite ich mit einem Partner an dem Drehbuch. Wenn alles gut läuft, wird es in ein paar Jahren einen **Metro 2033**-Film geben.

## Vita

**Der 31-jährige Science-Fiction-Autor verriet uns auch einige Details aus seinem Privatleben. Und da sieht es nicht so apokalyptisch aus wie in seinen Büchern.**

▶ **Dmitry schrieb ...**
*... Kolumnen für Modemagazine und für den **Playboy** – zumindest laut Wikipedia.*

▶ **Er spricht fließend ...**
*... Deutsch, Englisch, Französisch, Hebräisch und natürlich Russisch.*

▶ **Dmitry arbeitete ...**
*... als Journalist unter anderem für Deutsche Welle, Russia Today sowie für EuroNews TV. Außerdem moderierte er für den russischen Sender Mayak. Im März 2009 erschien sein zweites Metro-Buch: **Metro 2034**.*

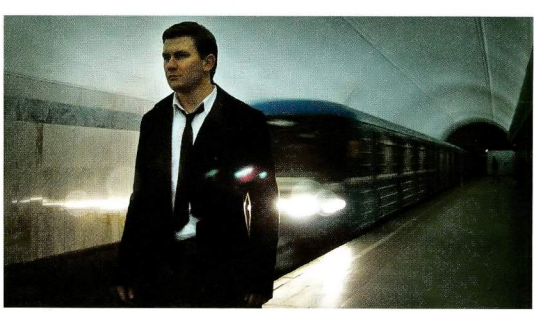
▶ **Dmitry hat keinen ...**
*... bestimmten Musikgeschmack. Er hört das, was zu seiner aktuellen Arbeit passt. Beim Tippen eines Science-Fiction-Drehbuchs hörte er beispielsweise **Rob Dougan**, **Michael Andrews** und den **Dark Knight**-Soundtrack.*

▶ **Dmitry glaubt, dass ...**
*... die heutige Generation vom Leben gelangweilt ist und dass für sie nur noch Dinge wie ein dickeres Gehalt, eine bessere Position in der Firmenhierarchie und die Erfolge in **World of Warcraft** zählen.*

# ... Dmitry Glukhovsky

„[...] Buchautoren sind so geheimnisvoll und Frauen sind so neugierig ..."





# Leserbriefe@pcaction.de

## Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …

### Kolumne von Jürgen Krauß

**Warum Multikulti doch nur Kuddelmuddel ist …**

Was haben BP, WM und E3 gemeinsam? Abgesehen davon, dass es bei keinem Namen für mehr als zwei Zeichen gereicht hat? Richtig, alle machen sich in Sachen Völkerverständigung verdient. Wie, das hätten Sie jetzt gar nicht vermutet? Zugegeben, es wäre vielleicht etwas weit hergeholt, BP zu unterstellen, das Ölleck nur der Völkerverständigung wegen im Golf von Mexiko versteckt zu haben – aber die Tatsache, dass die Nationen dieser Welt (zumindest diejenigen mit Meerzugang) durch den gemeinsamen Feind BP zusammengeschweißt werden, ist nicht von der Hand zu weisen. Auch die WM sorgt für Annäherung über Landesgrenzen hinweg. Gut, vielleicht nicht in den Fanblocks, dort regiert immer noch das See- und Kriegsrecht: „Wenn isch disch see, kriegs es midder Rechten!“ – Fußballfans eben. Die echte und unverhohlene Völkerverständigung findet hingegen auf dem Platz statt, ja sogar innerhalb einer Mannschaft. Die deutsche Elf ist dafür das beste Beispiel: Da kicken gebürtige Polen Seite an Seite mit Spielern spanischer, brasilianischer, nigerianischer, jugoslawischer, türkischer, tunesischer, ghanesischer oder sogar deutscher Abstammung – so sieht echte Glo-*Ball*-isierung aus!

Aber was hat jetzt bitte eine Spielemesse wie die E3 damit zu tun? Ganz einfach: Wie keine zweite Veranstaltung zeigt die E3, dass ein gemeinsames Hobby verbindet, Grenzen unwichtig erscheinen lässt und wie aus dem Nichts ein Gesprächsthema liefert. Überhaupt sind Gamer eine sehr kosmopolitisch veranlagte Menschenschar; wann immer sie online daddeln, ist es piepegal, aus welchem Land der Dreizehnjährige stammt, der gerade per Ingame-Chat lauthals die Bett-Qualitäten ihrer Mütter lobt – je absonderlicher dessen Akzent, desto unterhaltsamer. Da hört man sogar gerne mal einem Franzosen oder einem Holländer zu! Wenn das mal unsere Großväter erlebt hätten …

Aber wo führt diese neu entdeckte Freude an der Internationalisierung hin? Meine Prognose für eine globalisierte Zukunft, in der spielefeindlich eingestellte Generationen ausgestorben sein werden: Esperanto wird Weltsprache, allerdings übernimmt es dafür Grammatik, Vokabular und Orthografie aus dem Englischen. Einzige Alternative: **WoW**-Emotes. Außerdem werden sich alle Länder nach dem EU-ErfolgsModell zu einem Wirtschaftsraum namens Ululubuland zusammenschließen. Alle Länder? Nein, nicht alle, Amerika braucht eine Fast-Food-Extrawurst und bleibt als eigene Nation bestehen – geht aber aufgrund des Unterangebots an möglichen Kriegsgegnern vor Langeweile zugrunde. Der Euro wird zur Tauschwährung Nummer eins … unter Geschichtswissenschaftlern und Sammlern. Alle anderen bezahlen mit Kreditkarte oder Monopoly-Scheinen. Alle ululubulitionären Konflikte werden auf den Schlachtfeldern der historischen Kriegssimulation **Battlefield 2243** ausgetragen – Menschen aus dem Gebiet um das ehemalige Korea setzen stattdessen auf **Warcraft 2**. Olé, olé, schöne neue Welt!






Und das geschah vergangenen Monat …

### Bioshockolade?

*Hi PcAction wird es ein **Bioshock3** geben ? Ich hoffe ihr werdet den Leserbrief ordnungsgemäs beantworten .P.S. Da ich aber weis das nur Leserbriefe mit niveulosem Inhalt ins Heft kommen , schreibe ich lieber „Ficken“ unter meine hamlose Anfrage . Also jetzt: FICKEN **Bioshock** is geil FICKEN*

**MORITZ BORN**

**Wie stellst du dir das mit der „ordnungsgemäsen Antwot“ vor? Eher „hamlos“ oder doch auch ein bisschen gemein? Mit oder mit ohne „Niveu“? Ach, und bevor wir es vergessen: Ficken.**

### Hopfe und Malz …

*Hallo hart arbeitendes Volk. Ich hab endlich mein Haus und somit auch meine Adresse geändert. Meine Kundennummer weiss ich gerade nicht aber meine alte Adresse war: […] Die Aktuelle ist jetzt: […] Wäre echt super, wenn mein Lieblingsblatt hier ankommen würde.*

**BENJAMIN HOPFE**

**Ach? Und wieso schreibst du dann an uns und nicht direkt an die Macher deines Lieblingsblattes?**

### Themaverfehlung

***Betreff:** „Crysis 2 --- ICH WILL ES !!! JETZT !!!“*

*Hallo PC, (der Betreff hat nix mit der Mail zu tun. Wird auch in Zukunft so sein, also net Wundern ^^.) […]*

**FELIX**

**Keine Sorge, Felix – und das wird jetzt schon fast zu einfach –, unsere Antwort hat auch nichts mit deiner Mail zu tun: Ente, Ente, Ente, Ente, Ente.**

### Betr.: „Kleine Biete“ #1

*heyheyhey görst jazur pca Manschaft und wolte nur mal fragen ob ihr wist wo man dreiber spftware für Motorola händys bekomt meine damit die für die daten verwaltung also musik und so von pc aufs händy und wolte ech noch schreiben das magazin ist richtiiiiiiig geil weiter so abwohl das alte desing mir besser gefallen hat wie och immer gute arbeits ihr könt mich auch in euer nesten ausgabe als lesserbrief*

*durch den kakao zihen wen es hilft ich bin Digimonfan last euch was einfahlen*

*ps. Steht ihr immer noch auf fete weiber am strand und gummi puppen aus pollen*

**PATRICK „DIGIFAN" KIEFER**

**Nein, Patrick, dich ziehen wir nicht durch den Kakao – auch für uns gibt es Grenzen. Schließlich malen wir ja auch nicht Roberto Blanko schwarz an. Wir drucken deine Mail einfach nur ab, das ist unterhaltsam genug.**

## Betr.: „Kleine Biete" #2

*hey Leute schreibe wieder die leste mail war kakce formuliert ich wolte fragen ob ihr meine mail in lesserbrief bereich Abdrucken köntet wäre geil unter wolte schreiben euer magazin ist und belit super aber vileicht könst ihr mir auch so helfen habenach eien um zu leider mein **Trainz Railroed Simulator 2007** Verloren und muste deswegen au den teil 04 umsteigen aber der ist echt furchtbar vileicht wist ihr ja wo man es Günstig bekomt ich habe es damals in einen games freak (an und Verkauf für Gamer) Shop in meiner nähe für knap 3,30 € gekauft ich finde das spiel ist einfach geil und solte vortbestehen und vileicht könt ihr mir auch veraten wan **Postal 3** rauskomt und wen es geht auch einen link zur einer demo mit schicken Danke*

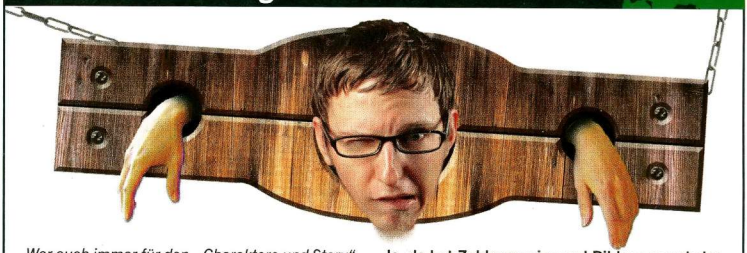
**PATRICK „DIGIFAN" KIEFER**

**Also gut, Patrick, wenn du gar keine Ruhe gibst, kriegst du deinen Kommentar halt doch: Sind all deine Punkte schon in Flensburg oder kleben die noch auf deiner DM-Punktesammelkarte? Hier sind sie jedenfalls nicht!**

## S

*ehr geehrter Herr Blizzard, ich habe heute auf einen ihr testealms gespielt und musste feststellen das sie und ihre mitarbeite vollkommen hurnenkinder sind um es mal mild auszudrücken. wir haben uns zunächst mal ein arena team gemacht was uns eine halbe std kostet weil ihre ver#%#@ten scheiss tucken mitarbeiter das ding zum anmelden einer arenagruppe nicht in if reinstellen können. als wir dann endlich fertig waren is dann natürlich der scheiss ver#%#@t drecks server abgekackt der bei irgendwelchen scheiss bangads im keller ist und nicht gepflegt wird ich mein mit eurem einkommen könnt ihr dich in normale server investieren oda nicht. ok egal nach erneutem einlioggen mussten wir uns durch die ganze verschissene stadt laggen damit wir mal zum ver#%#@ten goblin anmelder kommen als wir angekommen waren musst wir 4-5 mal erneut anmelden weil das kack zeichen ned gekommen is. so zeichen is da und cih wollte noch paar vanish pulver kaufen was los in ganz ver#%#@t ironforge gibt es nur einen scheiss verschwitzten gifte verkäufer und dann kam auch die anmeldeung und ich konnte mir nur 10 stk kaufen. drinnen angekommen im bg gab es mal 10 sek standbild weil server wieder mal überlastet sind. durchgebufft und countdown abwartetn heißt es nun. türen sind offen und wir sehen die ersten gegener ein netter warlock mit eigenen char rennt uns mit 20k hp entgegen und lächelt uns an ein warri charged meinen scheiss pala kumpel kurz am rande pala sind so stark wie mister satan herr blizz merken sie sich das ok wie gesagt warri charged und mach gleich mal nen 5k ms crit rein und freut sich. so ich udn mein mage kollege focusen den scheiss wl und hauen rauf was geht TACK SCHLIZ PUFF kommt ein dudu ausm stealth und gibt ihm einen hot VOLLGEMERKT EINEN VER#%#@TEN HOT und dieser heilt den wl wieder vollständeig wir versuchen statt dem warlock nun auf den dudu zu gehen doch vergeblich weil diese ja bei gestalt switch aus ALLEM KOMMEN auch wenn SONGOKU SIE GRADE ANAL NEHMEN WÜRDE SIe können sich los reisen das gleiche giltet auch für nierenhieb 5 combopoint knisehenprocc und sontigen leckereien der warri wird nebenbei mit blenden udn sheep auf trap gehalten als es dann endlich geschafft war den dudu unter 50% zu bringen kommt ein wl fear und dudu hot durch UND DAS GAME IS VORBEI HERR BLIZZARD VERSEHEN SIE SIE VER#%#@TER #!@!N SOHN DA KOMMT EIN SCHEISS HOT DURCH UND ES IS*

## Redakteur am Pranger



*Wer auch immer für den „Charaktere und Story"-Kasten auf Seite 63 verantwortlich ist, gehört mindestens lebenslang an den Pranger, denn: Unter „2." Ist zu lesen: „In Flash Forwards wird Thorton vom Bösewicht Leland verhört" Wenn man sich jetzt aber Bild Nummer 2 genauer anschaut [Anm.: Zu sehen ist auf dem zugehörigen Bild ganz offensichtlich eine Liebesszene], dann stellt man sich so die eine oder andere Frage ... z.B.: Müsste das nicht eher „Flesh Forwards" heißen ?*

**RENÉ MUMME**

**Ja, da hat Zahlenmagier und Bilderverwechsler Christian Schlütter wieder einmal zugeschlagen! Oder lag der Fehler im Layout? Egal, die Rubrik heißt „Redakteur am Pranger", also muss der kraushaarige Tippzwerg dafür bluten: Zur Strafe lassen wir ihn seine Artikel in Zukunft nicht mehr tippen, sondern Buchstabe für Buchstabe (und Zahl für Zahl) aus alten Artikeln ausschneiden – mit einer stumpfen Basteline. Ha! Bemerkt wurde das übrigens auch von den Lesern Nick Fürstberger und Christian Gasser.**

## Die sind auch doof

| MITARBEITER | VERGEHEN | ANTRAGSTELLER |
|---|---|---|
| **Wolfgang Fischer** | Einen souveränen zweiten Platz am Pranger sicherte sich der Redaktionsvorsteher mit der Rubens-Figur, Wolfgang Fischer, indem er auf der letzten Seite im Heft einen Test zu **All Points Bulletin** in Aussicht stellte, und dabei das Spiel mit „ABP" abkürzte. Mann muss ihm dabei aber drei Dinge zugute halten. Erstens: Immerhin war das „A" korrekt positioniert. Und zweitens: In Franken ist „B" und „P" mehr oder weniger gleichbedeutend. Und drittens ist es auch verdammt schwer, mit solch dicken Wurstfingern immer die richtigen Tasten zu treffen. | Alexander Fritz, Christian Gasser |

**E-MAIL**
leserbriefe@pcaction.de

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

*VORBEI dreckiges unbalancdeds game was von satan persönlcih erschaffen wurde um chinesen auszubeutet und in die hölle zuholen danke SEHR DANKE HERR BLIZZARD chille gerade vor eurem redaktionsgebäude und chille*

**CHRISTIAN**

**Sorry, Christian, du hast dir mit dem lieben Brief zwar sichtlich Mühe gegeben, aber ein Herr Blizzard wohnt hier nicht.**

## Hochprozentiges

*ich bin mal euer aktuelles heft 07/2010 durchgegangen. hier mein ergebniss:*

*tests: 21 seiten*
*vorschau: 37 seiten*
*werbung: 19 seiten!!!!*

*lesebriefe, entwicklerchallenge und so 13 seiten mods + multimedia 13 seiten technik 9 seiten und 20 seiten wie charts und topspiele (stehen jeden minat die gleichen drin) sind einfach nur sinnlos!!! nur 23% des hefts besteht aus actionnspielen (vorschauen hab ich mitgezählt!!!) 16% des hefts besteht aus richtigen tests (dreck wie **shatter** und **winterbotton** für 5 euro hab ich sogar mitgezählt!!) fast so viel werbung (15%!!!) [...]*

**AARON SEITZ**

**Wir sind das Heft auch mal durchgegangen und mussten feststellen, dass es zu sagenhaften 98% aus Papier besteht und zu 2% aus Farbe, Kleber und dummen Witzen. Du hast also folglich Unrecht und keinen Grund, dich zu beschweren.**

## Die Hoffnung stirbt bald!

*Also, erst einmal seit ihr die Besten! Großer Lob an euch! Aber da ihr das schon wisst will ich was anderes von euch: Ich habe mir vor kurzem Win 7 ultimate 64 bit gekauft und wollte anfangen mit zocken, allerdings funktionierten einige Spiele nicht wirklich und brachten mich fast zur Verzweiflung. Ich habe es zwar endlich geschafft **Gothic 1** und **2** zum laufen zu bringen, aber bei anderen Spielen gebe ich langsam auf. Es handelt sich um die Spiele: **Loki**, **Die Gilde** (von eurer Heft DVD) und **Venetica**. Ich kann diese Spiele zwar starten, doch wenn ich meine Maus bewegen will, dann bleibt der Mauszeiger unten rechts in der Ecke und ich kann nur blind agieren. Aber warum? Ich will diese Spiele spielen und zwar will ich sehen wo ich draufklicke! Bei meinem Bruder (er hat auch win 7 ultimate 64 bit, allerdings hat er 2 Grafikkarten) funktioniert alles. Könnt ihr mir da vielleicht helfen? Ihr seit meine letzte Hoffnung!*

**„BOODYMANDANKO"**

**Also wenn wirklich wir deine letzte Hoffnung sind, dann gute Nacht! Redaktionsnachwuchs Schuster hält Windows Vista noch immer für eine englische Glaserei, Modsmeister Brehme versucht in der Betriebskantine jeden Tag aufs Neue, ein Start-Menü zu bekommen, und an was Oberschluckspecht Fischer bei 64 Bit denkt, brauchen wir wohl niemandem zu erklären. Vielleicht solltest du lieber jemand Kompetenteres fragen. Den Leergut-Automaten zum Beispiel.**

## Das ist die Lösung!

*hallo verehrtes pcaction team ich habe mir gerade **chrome specforce** von der ausgabe 06/2010 installiert und wollte es starten. auf meinem ganzen bildschirm stand nur „out of range" bevor ich überhaupt im spielmenü war. das kommt bei meinem computer der nur eine recht schlecht onboardgrafikkarte hat leider öfters vor, wenn ich immenü die auflösung zu hoch einstelle. meine frage ist die wie ich die auflösung runterstellen kann ohne ins menü gehen zu können (vielleicht in irgendeiner datei).*

**LEO LÖFFLER-DAUTH**

**Wir haben mal beim örtlichen Chemiekonzern nachgefragt und der hat uns bei Auflösung-Problemen Salzsäure (HCl) empfohlen. Und tatsächlich: Nur zwei Tropfen pro Auge und die „out of range"-Meldung ist verschwunden!**

## Und tschüss!

*Hallo Schreibsklaven, leider regieren wohl auch bei der PC-Action geldgeile Säcke, welche in Zeiten der Krise den Gehaltszettel der damaligen legendären Truppe nicht mehr zahlen wollten. Und nun geht meine ehemalige Lieblingszeitschrift den Bach runter. DANKE – ihr Manager – toll gemacht! Gute Leute sind meistens schon ihr Geld wert! Und ihr alleingelassenen, ahnungslosen, armen Schreiberlinge müsst das Ganze dann auch noch ausbaden. Ich jedenfalls kann das Elend nicht mehr länger mitansehen, krame lieber noch mit einem leckeren Burning Cru-Steak im Magen ein paar alte Zeitschriften von vor 10 Jahren hervor, kündige das Abo und wünsche Euch noch ein schönes Leben ...*

**DANIEL BERGER**

**Aber Daniel, wie sollen wir denn ohne dich und deine allmonatliche Kröten ein schönes Leben leben? In Armut etwa? Willst du das wirklich? Du ... du ... du ... du ... hundsgemeiner Unsympath!**



Auch in klassischen Urlaubsländern wie Irak und Afghanistan wird viel und gerne gespielt. Vorzugsweise Ego- und Mehrspieler-Shooter – gerne auch mal am PC.

## Bombiger Urlaub

*Hey ihr alten Kackfratzen! ; ) Ich bin seit 2 Jahren ein Abonnent eurer Zeitschrift und finde euch gerade toll. Naja... Trotzdem hab ich mal eine wichtige Frage an euch wegen einem Notebook... und zwar wollte ich von euch wissen, ob der Alienware M11x für aktuelle und kommende Spiele gut geeignet ist oder ob etwas anders dafür sich besser eignet. Und werden schnelle Killerspiele wie **CS:S** oder **Modern Warfare 2** auf höchster Auflösung auch flüssig und ohne zu ruckeln spielbar sein? Als Prozessor habe ich ein Core 2 Duo von Intel als Auswahl genommen, da mir die i5 und i7 Prozessoren noch zu teuer sind. Ist der Alienware M11x überhaupt gut geeignet für die jetzt kommenden Spiele? Für was ist der am besten geeignet? Weil ich reise Anfang August in Urlaub nach Irak und wollte mir gern bis dahin auch ein Spiele-Notebook kaufen, damit ich dort auch mal in Ruhe ein bisschen zocken kann. Bitte helft mir!!! Ich auch!*

**SAMAEL**

**Wir sind fest davon überzeugt, Samael, dass im Irak Killerspiele auch mit schlechter Hardware möglich sind – vielleicht solltest du dir aber besser statt eines Spiele-Notebooks eine Spiele-Kevlarweste einpacken. Frag doch einfach mal bei der örtlichen Al-Qaida, dort hilft man dir sicher gerne weiter!**

## Haha, total lustig!

## NICHT!

*Böses PC-Action-Team! Ich hab mir vorgestern (betrunken) ne Schnittwunde am Zeigefinger geholt, n Pflaster drumgemacht und es grade abgemacht. Mein Finger ist schrumpelig und riecht nach Schimmel. Waschen kann ich nicht, weil Seife oder ähnliches in der Wunde brennt. Nun, was soll ich tun?!?!*

**YOSHJOZ**

**Für's Erste wäre Erwachsenwerden nicht verkehrt.**

# SHAKES & FIDGET
## The Game

GRATIS SPIELEN!

Das Spiel zum Kultcomic!

**DIE SCHÖNE... ODER DAS BIEST!**
Bastele Deinen eignen individuellen Helden mit dem Visagen-Generator.

**KÄMPFEN UND LEVELN!**
Bestehe spannende Abenteuer oder plätte Mitspieler in der Arena!

**GUT GERÜSTET!**
Verprasse Deinen Lohn für neue Ausrüstung in Shakes Waffen-Großmarkt und Fidgets Zauberei-Discount-Paradies.

Über 1. Million registrierte Spieler

WWW.SFGAME.DE

Ausgezeichnet mit dem Deutschen Entwicklerpreis und als „Browser Game of the Year"!

Copyright 2010 Playa Games GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



Das Rollenspielduell des Jahres: **Gothic 3** gegen **Oblivion**.

**Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2006**

# Früher war alles besser!

## Teil 7 unserer Serie über die vergangenen zehn Jahre: Darüber haben Gamer anno 2006 diskutiert.

Text: Lukasz Ciszewski/Christoph Schuster

„Schwarz und Weiß, wir steh'n auf eurer Seite. Und wir hol'n den Sieg mit euch, und wir hol'n den Sieg mit euch. Jetzt geht's los. Schwarz und weiß …" Ja, es war definitiv nicht alles schön in diesem Sommer 2006. Aber wir ließen uns von Pochers penetranter Proletenhymne die Laune nicht verderben. Ganz Deutschland feierte das Sommermärchen, bis ein paar blau gekleidete Unsympathen auf unseren Traum vom Finale spuckten. Nichtsdestotrotz gefährdeten die Partien der DFB-Elf regelmäßig die Fertigstellung der PC ACTION-Ausgaben, da die Redakteure nicht wie sonst erst mittags betrunken vor der Glotze herumlungerten, sondern rund um die Uhr. Auch die Besucherzahlen auf unserer Webseite fielen in den Keller, weil sogar der nerdigste Stubenhocker zum Public Viewing dackelte und seinen Computer vernachlässigte. Schlimm! Mit harter Hand und noch härteren Maßnahmen regierte Sklavenhalter Christian Bigge trotzdem eisern durch diese Zeit – bis er nach der WM keinen Bock mehr auf den Schwachsinn hatte und das Zepter an Altmeister Heinrich Lenhardt weitergab. WM-Siege am laufenden Band und dann noch Bigge weg? Diesen wunderschönen Sommer tragen wir für immer in unseren kleinen, verfetteten Herzen!

### Celebration time, come on!

Apropos Feiern: Viel schöner als die Erfolge der Klinsi-Elf war ein ganz besonderes Jubiläum im Jahr 2006. Nicht etwa der 250. Geburtstag von Wolfgang Amadeus Mozart, sondern das zehnjährige Bestehen der wohl wichtigsten Zeitschrift der Nachkriegszeit. Die Monate vergingen wie im Fluge: Am 17. Januar 1996 erblickte die PC ACTION (Untertitel: „Das Profi-Magazin für PC-Spieler") das Licht der Spielewelt. Titelthema der im schicken Schwarz-Grün gehaltenen Erstausgabe war übrigens


Die WM beherrschte den Sommer 2006. Mit dem offiziellen Spiel von EA Sports konnten Sie dann auch das leidige Halbfinal-Trauma ungeschehen machen.



Fettsäcke, aufgepasst! Plötzlich durfte man beim Zocken nicht mehr faul herumsitzen. Nintendos Wii verursachte einen Fitness-Hype und mangels HD-Optik Augenkrebs.

## Das waren die 85er!

**Diese Spiele haben im Jahr 2006 die Spielspaßmarke von 85 Prozent geknackt.**

- Ankh (Adventure, 87% in 1/2007)
- Anno 1701 (Strategie, 88% in 1/2007)
- Battlefield 2: Special Forces (Shooter, 88% in 2/2006)
- **Battlefield 2142 (Shooter, 89% in 12/2006)**
- Civilization 4: Warlords (Strategie, 86% in 9/2006)
- Company of Heroes (Strategie, 90% in 11/2006)
- Dark Messiah of Might & Magic (Action, 92% in 12/2006)
- Dawn of War: Dark Crusade (Strategie, 86% in 12/2006)
- **DTM Race Driver 3 (Rennspiel, 88% in 4/2006)**
- F.E.A.R.: Extraction Point (Shooter, 86% in 1/2007)
- Flatout 2 (Rennspiel, 86% in 9/2006)
- Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (Action, 85% in 6/2006)
- Fussball Manager 07 (Simulation, 86% in 12/2006)
- Geheimakte Tunguska (Adventure, 85% in 10/2006)
- **Ghost Recon: Advanced Warfighter (Shooter, 86% in 7/2006)**
- Gothic 3 (Rollenspiel, 87% in 12/2006)
- GTR 2 (Rennspiel, 85% in 10/2006)
- Guild Wars: Factions (Rollenspiel, 86% in 7/2006)
- HdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 (Strategie, 90% in 4/2006)
- Heroes of Might & Magic 5 (Rollenspiel, 85% in 7/2006)
- **Hitman: Blood Money (Action, 85% in 7/2006)**
- Lego Star Wars 2 (Action, 85% in 11/2006)
- Madden NFL 07 (Sportspiel, 87% in 11/2006)
- Medieval 2: Total War (Strategie, 88% in 12/2006)
- MS Flight Simulator X (Simulation, 85% in 1/2007)
- NBA Live 07 (Sportspiel, 85% in 11/2006)
- NHL 07 (Sportspiel, 87% in 11/2006)
- **Prey (Shooter, 86% in 9/2006)**
- Prince of Persia: The Two Thrones (Action, 87% in 2/2006)
- Pro Evolution Soccer 6 (Sportspiel, 90% in 12/2006)
- RACE (Rennspiel, 86% in 1/2007)
- Rise of Nations (Strategie, 86% in 7/2006)
- Rush for Berlin (Strategie, 85% in 8/2006)
- Spellforce 2: Shadow Wars (Strategie, 91% in 5/2006)
- Splinter Cell: Double Agent (Action, 87% in 1/2007)
- Star Wars: Empire at War (Strategie, 88% in 5/2006)
- Star Wars: Empire at War Add-on (Strategie, 86% in 1/2007)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion (Rollenspiel, 88% in 6/2006)
- Tiger Woods PGA Tour 07 (Sportspiel, 86% in 11/2006)
- **Tomb Raider: Legend (Action, 90% in 5/2006)**




**Command & Conquer 2.** In PCA 2/2006 erläuterte dann Ex-Boss Christian Müller, wie es sich eigentlich damals zutrug, als das Baby schlüpfte: „Alles begann mit einem Ego-Shooter von id Software im Netzwerk. Während die meisten nur vor der Tastatur hingen, habe ich damals mit Tastatur und Maus gespielt. Das war neu. Daraus entstand die Idee, ein Magazin für Action-Spieler zu machen." Was folgte, sollte Geschichte schreiben …

### Dick im Geschäft

Neben all den Anlässen zur Euphorie möchten wir hier aber auch die Gelegenheit nutzen, um ein äußerst ernstes und heikles Thema anzusprechen: Fettsucht! Wir möchten an dieser Stelle keine Kollegen outen … dafür schämen sich Fischer und Brehme einfach zu sehr. Ups! Bei einem Hobby oder einer Arbeitsstelle, die stundenlanges Herumsitzen am Computer erfordern, droht natürlich ständig die Gefahr des Übergewichts. Deshalb begrüßten wir den waghalsigen Vorstoß der japanischen Kultschmiede Nintendo, im Jahr 2006 ein alternatives Eingabesystem zu veröffentlichen. Super Mario und **Zelda**-Held Link ließen sich plötzlich nicht mehr nur per Tastendruck steuern, sondern auch mittels Bewegungssensoren, die in den Controllern der Nintendo Wii eingebaut waren. So sollten selbst Ego-Shooter am Fernseher zu feinmotorischen Herausforderungen mutieren. Blöd: Nintendo hatte im Vorfeld wesentlich mehr versprochen, als die Konsole bei der Verkaufspremiere im November halten konnte. Bestaunten wir beispielsweise im Trailer zum Action-Spektakel **Red Steel**, wie die Spieler auf ihren Sofas herumhüpften und authentisch mit Knarren und Schwertern hantierten, fiel das Endresultat vergleichsweise ernüchternd aus: Die Eingaben erwiesen sich als ungenau und primitiv in der Ausführung. Das erkannte der asia-



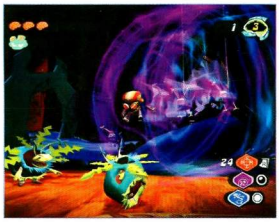
Sonys PlayStation 3 erschien, die großen Krachertitel zum Start fehlten aber. Trotzdem ein spaßiges Rennspiel für die schwarze Kiste: **Motorstorm**.




Hurra, ein neues **Call of Duty**! Doch PC-Spieler schauten in die Röhre, Teil 3 erschien exklusiv für PS3 und Xbox 360. So etwas nervt einfach tierisch!

## Der Überflieger

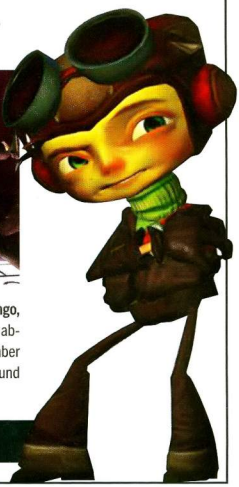
**Vorsicht, Überraschung: Kein Shooter, Rollen- oder Strategiespiel, sondern ein vollkommen beknacktes Jump & Run ist unser Lieblingstitel 2006.**



◀ Oh Gott, die Grafikkarte ist kaputt! Halt, doch nicht. Das Spiel sieht wirklich so abgefahren aus.



▶ Kuriose Charaktere, psychedelische Szenarien und abwechslungsreiches Gameplay – wir lieben **Psychonauts** noch immer!



**Psychonauts** ist krank. So übertrieben krank, dass wir es einfach zu unserem Lieblingsspiel 2006 küren mussten! In welchem anderen Titel können Sie Schweinespeck als Funkgerät benutzen? Oder gegen einen übergewichtigen Tiger im Wrestling antreten? Eben! Tester Benjamin Bezold war in Ausgabe 3/2006 dann auch hin und weg: „Wozu soll ich Ecstasy- oder LSD-Pillen schlucken? Der Trip, auf den einen **Psychonauts** schickt, bietet mehr als jede Droge, und das auch noch ganz legal." Das Entwickler-Team rund um den legendären Tim Schafer (**Brütal Legend, Grim Fandango, Day of the Tentacle, Monkey Island**) erschuf hier ein herrlich absurdes und buntes Szenario, das sich bis heute einer kleinen, aber feinen Fangemeinde erfreut. Gehören auch Sie zu dieser Elite und gönnen Sie sich eines der witzigsten Spiele aller Zeiten!

Razputin, oder kurz „Raz", ist die sympathische Hauptfigur des grellbunten Abenteuers **Psychonauts**.

tische Branchenriese Nintendo schließlich selbst und reichte Jahre später den nötigen Zusatzsensor MotionPlus nach. Schwach! Trotz der Mängel und Hürden entwickelte sich die Wii zum weltweiten Erfolg, der jedoch die etablierte Kerngemeinde verprellte. Statt anspruchsvolle Abenteuer in Hochglanzoptik zu liefern, fluten bis heute optisch magere Fitness-Sperenzchen und spielerisch zutiefst belanglose Minispielchen den Markt. Unsere Meinung: Die Wii ist für Partyabende okay, aber es fehlt an Titeln für Hardcore-Zocker wie uns. Nintendo kann es allerdings egal sein, die Wii-Verkaufszahlen pulverisieren die Konkurrenz noch immer.

### Da siehst du schwarz!

Eine weitere Konsole prägte das Jahr 2006. Eine Woche vor der Wii ließ Sony die lang erwartete PlayStation 3 auf die Zocker los. Mit Bluy-ray-Laufwerk und deftiger Grafik-Power ausgestattet, stellte sich die PS3 der Xbox 360 als echte HD-Konkurrenz entgegen. Experten erwarteten einen Siegeszug der schwarzen Sony-Kiste, doch diese litt unter einem schwachen Start-Aufgebot an Spielen und dem hohen Verkaufspreis. Glück für die Japaner, dass Blu-ray das Formatduell gegen die von Microsoft unterstützte HD-DVD gewann und sich die PS3 so zum preislich attraktiven Blu-ray-Player mauserte.

### Leugnung der Wurzeln

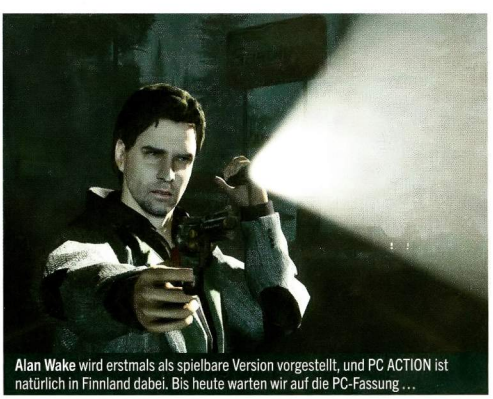
Durch die neue Generation näherte sich die Grafik von PS3- und Xbox-360-Titeln immer mehr der optischen Opulenz von PC-Spielen. An sich schon schlimm genug für PC-Freaks, begannen einige Hersteller obendrein, uns zu benachteiligen. Beispiel gefällig? Die **Call of Duty**-Reihe, die 2003 ihre Premiere auf dem PC feierte und diesem all ihren Erfolg verdankt, bekam 2006 einen dritten Teil spendiert, der aber nur auf Konsolen erschien. Okay, das von Treyarch produzierte Weltkriegsspektakel war nicht annähernd so brillant wie seine Vorgänger, aber es geht ums Prinzip! Schließlich sind Maus und Tastatur der Ursprung aller Ego-Shooter! Wie schlimm die Lage heute aussieht, brauchen wir Ihnen dann wohl kaum zu schildern, erschien doch beispielsweise **Modern Warfare 2** ohne Dedicated Server.

### Feel the Payne

In die gleiche Kategorie der unfairen Behandlung fällt auch **Alan Wake**. Im Herbst 2006 reiste Redakteur Ciszewski zu den **Max Payne 2**-Vätern Remedy Entertainment nach Finnland. Im Hauptquartier der Programmiergötter in Espoo schaute sich der begnadigte Schreiberling (Anm. d. Red.: Begnadet war das Wort, das du suchtest, Lukasz, begnadet ...) als einer der ersten Journalisten



Der Kampf der Rollenspielgiganten: **The Elder Scrolls 4: Oblivion** (Bild) stellte sich dem deutschen Gegenpart **Gothic 3** – und gewann knapp.



**Alan Wake** wird erstmals als spielbare Version vorgestellt, und PC ACTION ist natürlich in Finnland dabei. Bis heute warten wir auf die PC-Fassung ...

auf diesem Planeten den „Psychologischen Action-Thriller" **Alan Wake** an. Action-Fans freuten sich auf das frische Episodenformat, die TV-reife Hintergrundgeschichte und malerische Landschaften. Und sie freuten sich lange, denn es sollte noch bis Mai 2010 dauern, bis das gelungene Horrorabenteuer endlich erschien. Jedoch wieder nur als Exklusivtitel, diesmal für die Xbox 360. Die PC-Fassung lässt noch immer auf sich warten. Falls sie überhaupt jemals erscheint. Einfach zum Heulen!

### Mangel an Stoff

„Jetzt hört gefälligst auf, uns Schwachsinn über Konsolen zu erzählen, ihr dummen Affen!", hören wir an dieser Stelle einige PC-fanatische Leser klagen. Doch gestehen wir es uns ein: 2006 hatte nicht wirklich viele Action-Kracher für uns zu bieten. Da wären vielleicht ein paar anständige Ableger und Nachfolger bekannter Serien (**Battlefield 2142, Hitman: Blood Money** und **Splinter Cell: Double Agent**) und Überraschungshits wie **Dark Messiah of Might & Magic** oder **Company of Heroes**. Aber spektakuläre Innovationen wie in den Jahren zuvor suchten wir vergeblich. Klar kann nicht jedes Jahr ein Hammer der Kategorie **Half-Life 2** erscheinen. Obwohl, dafür gab es immerhin an der Rollenspielfront ordentlich Feuer auf dem Kessel.

### Krieg!

2006 in Duellen: Israel gegen Libanon. Deutschland gegen Italien. Und **Gothic 3** gegen **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Betrachten wir insbesondere den letzten dieser Zweikämpfe: Auf der einen Seite das gehypte und unverschämt gut aussehende Werk von Bethesda, auf der anderen ein einheimisches Fantasy-Feuerwerk, das blöderweise mit einer Unmenge an Bugs ausgeliefert wurde. **Oblivion** patzte zwar auch bei der Portierung auf den PC, doch im Endeffekt tropfte Rollenspielfreunden aufgrund der gewaltigen Spielwelt, toller Quests und gelungener Atmosphäre literweise der Sabber aus dem Mund. Der Krieg war entschieden! Ach ja, noch die restlichen Sieger 2006 in korrekter Reihenfolge: Israel, Italien und Strang.

### Platzhalter

Hmm, hier ist noch massig Platz. Aber so viel gibt es zum Jahr 2006 kaum mehr zu erzählen. Da zitieren wir einfach mal aus Verzweiflung den Kollegen Iscitürk, der zum Thema **True Crime: New York City** folgende interessante Zeilen verfasste: „PC ACTION-Redakteur Ralph Wollner wollte seine Freundin für tot erklären lassen. Dabei war die Frau beim Sex mit ihm nur vor Langeweile eingeschlafen. Pathologen bemerkten den Irrtum zum Glück noch rechtzeitig. Geld und Schmuck der Untoten hatte der Pseudowitwer bereits in Strichjungen investiert." Aha.

### Fortsetzung folgt

Keine Sorge, 2007 war um einiges spannender: **Portal** veränderte auf ewig unsere Einstellung zu Kuchen, die **Starcraft 2**-Ankündigung rief Freudentränen hervor und **The Burning Crusade** ließ die Süchtigen noch tiefer im **WoW**-Sumpf versinken. Bleiben Sie dran!

## Technik, die begeisterte

**Diese Themen beschäftigten Hardware-Freaks.**

Ein flotter Dreier ist ja schön und gut, aber wie wär's mit einem Vierer? Hardware-Fanatiker rund um den Globus frohlockten, als 2006 Intel mit Core 2 Quad und AMD mit Quad FX die Ära von Dual-Prozessoren mit vier Kernen einläuteten. Unserer Hardware-Redaktion ging voll einer ab, als sie plötzlich Spiele, mehrere Programme und Pornos gleichzeitig und ohne Performance-Probleme laufen lassen konnten. Ach ja, da war noch was: Mit seinem MP3-Player Zune wollte Microsoft den großen Apfel-Konkurrenten angreifen. Hat ja super geklappt! Der iPod regiert heute unangefochtener denn je …

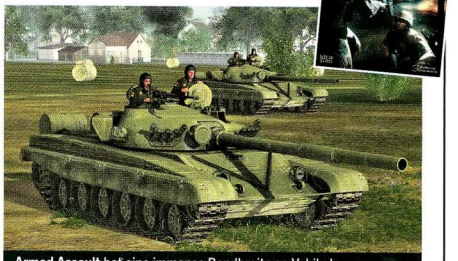


Wollte den iPod vom Thron stoßen: Microsofts Zune.

## Flop des Jahres

**Jeder macht Fehler. Doch die Typen von Bohemia Interactive machen sie besonders gern.**

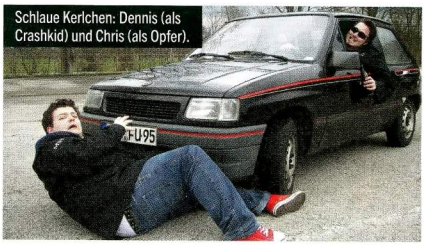
Der Titel „Härteste und beste Militärsimulation des letzten Jahrzehnts" gebührt ohne Frage **Operation Flashpoint**. 2006 veröffentlichten die tschechischen **OFP**-Väter dann endlich einen inoffiziellen Nachfolger namens **Armed Assault** (kurz: **ArmA**), der Freunden von ultrarealistischen Schlachten eine feuchte Hose bereiten sollte. **ArmA** bot einen 400 Quadratkilometer großen Schauplatz sowie dutzende originalgetreue Panzer, Hubschauber und Waffen. Ärgerlich, dass beim Verkaufsstart Ende 2006 nicht alles glatt lief, obwohl das Spiel über ordentlich Hit-Potenzial verfügte. Die KI-Kameraden wollten aber beispielsweise einfach nicht auf Befehle hören, Missions-Skripte verhinderten teils das Ende eines Auftrags und gegnerische Soldaten erblindeten spontan. Es sollte noch Monate dauern, bis die Entwickler genügend Patches nachgereicht hatten, um die gröbsten Programmfehler auszubügeln. Déjà-vu: 2009 folgte **ArmA 2**, das in puncto Bugs sogar noch katastrophaler ausfiel.



**Armed Assault** bot eine immense Bandbreite an Vehikeln, von Kampfhubschraubern über Jeeps bis hin zu fetten Panzern.

## Redaktionsbesprechung

**Gleich an zwei frische Hackfressen mussten sich Leser im Jahr 2006 gewöhnen. Widerlich!**



Schlaue Kerlchen: Dennis (als Crashkid) und Chris (als Opfer).

Jeder ehrliche Zocker hasst Kempen. Nicht nur bei **Counter-Strike** und **Battlefield**, sondern auch die Stadt in NRW, weil von dort nämlich der intellektuelle Pflegefall Christian Gürnth stammt. Ende 2006 nahmen wir ihn in unsere Redaktionsfamilie auf und ertragen ihn bis heute. Bezüglich Neuzugang Nummer 2 entschied übrigens nicht wieder Mitleid, sondern eine politische Erwägung über den Posten: Wir stellten Dennis Blumenthal nur deshalb ein, um unsere Minderheitenquote zu erfüllen. Türke (Iscitürk), Russe (Frank), Ossi (Brehme) und Rentner (Lenhardt) waren bereits da, nun sollte ein jüdischer Redakteur folgen. Dummerweise erklärte Dennis schließlich zu unserer tiefen Enttäuschung, dass er gar keine Kippa trage. Bitter! Heute tut Penis Blumenthal übrigens als PR-Futzi bei Kalypso so, als ob er arbeitet.

# ALTERNATE







169,90

ATI-Grafikkarte

## HIS HD5770 IceQ 5 Turbo

- ATI Radeon HD5770 • 875 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM • 5 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2 • HDMI, 2x DVI-I, DisplayPort • PCIe 2.0 x16




86,90

Sockel-AM3-Prozessor

## AMD Phenom™ II X2 550

- „Callisto" 45 nm • 2x 3.100 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache
- Boxed, inkl. CPU-Kühler




172,90

Sockel-1156-Prozessor

## Intel® Core™ i5-650 Prozessor

- „Clarkdale" 32 nm • 2x 3.200 MHz Kerntakt
- 4.096 KB Level-3-Cache • 4.800 MT/s Bustakt
- Boxed, inkl. CPU-Kühler




279,-

Nvidia-Grafikkarte

## Zotac GeForce GTX 465

- Nvidia GeForce GTX 465 • 607 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 3,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16




129,90

ATX-Mainboard

## Asus M4A89GTD PRO/USB3

- AMD 890GX Chipsatz • ATI Radeon HD4290
- U-133, 6x SATA 6Gb/s RAID • 4x DDR3-RAM
- 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe 2.0 x4, 1x PCIe x1, 2x PCI
- 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, FW, GLAN • Sockel AM3




112,90

Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

## Kingston 4 GB DDR3-1333-Kit

- „KHX1333C7D3K2/4GX"
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10600)
- Timing: 7-7-7-20
- Kit: 2x 4 GB




99,90

Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

## GeIL Ultra 4 GB DDR3-1600-Kit

- „GV34GB1600C9DC"
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Timing: 9-9-9-28
- Kit: 2x 2 GB




59,90

Interne Festplatte

## Samsung SpinPoint F3

- „HD103SJ" • 1 TB Kapazität
- 32 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s




499,-

XL-ATX-Mainboard

## Gigabyte GA-X58A-UD9

- Intel® X58 Express Chip • 7x PCIe 2.0 x16
- 6x DDR3-RAM • 1x IDE, 8x SATA 3Gb/s, 2x SATA 6Gb/s, 2x eSATA • Gigabit-LAN
- FireWire • HD-Sound • Sockel 1366




319,-

Solid State Disk

## Patriot Inferno 2,5" SSD

- „PI100GS25SSDR" • 100 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen
- 275 MB/s schreiben
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform




29,99

Power-LAN-Adapter-Kit

## Netgear XE102G

- 14 MBit/s Power-LAN • 10 MBit/s LAN (RJ-45)
- LEDs: 1x LAN Link, Activity, Power
- Kit mit zwei Adaptern




114,90

Office-Software

## Microsoft Office Home and Student 2010

- Word 2010, Excel 2010, PowerPoint 2010 und OneNote 2010 • 3 Benutzer




349,-

60-cm-Monitor (23,6")

## Acer GD245HQbid

- 60 cm (23,6") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 80.000:1
- 120 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x HDMI, 1x DVI-D, 1x VGA

### 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.





ONLINE 25.000 PRODUKTE VERFÜGBAR

# www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

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

PATRIOT



84,90

HD-Mediaplayer und Wi-Fi-Adapter

## Patriot Box Office Bundle

- Anschluss externer Speicher über USB 2.0
- vorbereitet für den Einbau einer 2,5"-Festplatte
- HDMI, Digital-Out (optisch), LAN, 3x USB
- inkl. Patriot Wi-Fi USB-Adapter

brother



124,90

Multifunktions-Tintenstrahldrucker

## Brother DCP-585CW

- bis zu 6.000x1.200 dpi Druckauflösung
- bis zu 33 S/min Schwarzdruck
- Kopier- und Scanfunktion
- LAN, WLAN, USB

CASIO

HIGH SPEED EXILIM

EXILIM



119,90

Digitalkamera

## Casio Exilim EX-FC100

- 9,1 Megapixel Auflösung • SD(HC)/MMC(Plus)
- 5x optischer Zoom • Gesichtserkennung
- elektronischer Bildstabilisator • 6,9-cm-LCD
- USB 2.0, Audio-/Video-Out

ALTERNATE



1.099,-

Komplettsystem

## ALTERNATE HighEnd X470 W7PRO64

- Intel® Core™ i5-750 Prozessor (2,66 GHz)
- Nvidia GeForce GTX 470 • 4 GB RAM
- 1-TB-HDD • Blu-ray-ROM, DVD-Brenner
- Windows 7 Professional 64-Bit (OEM)

noctua DESIGNED IN AUSTRIA



54,90

CPU-Kühler

## Noctua NH-U12P SE2

- SecuFirm2™ Montagesystem für alle aktuellen Sockel (1366, 1156, 775, AM2, AM2+, AM3)
- inkl. NT-H1 Wärmeleitpaste und 2x NF-P12 120 mm Lüftern

steelseries



24,99

Gaming-Maus

## SteelSeries Kinzu

- 3.200 dpi • 3 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- Handneutrales, ergonomisches Design • 20 G
- 3,75 Megapixel/s • 1.000-Hz-Ultrapolling
- Eingebauter Speicher für 3 Profile • USB

Microsoft Hardware

Discover the Difference



24,99

Controller

## Xbox 360 Controller für Windows

- „Force Feedback"-Effekte
- acht Buttons, vier Schultertasten
- zwei analoge Joysticks mit Tastenfunktion
- USB

Packard Bell



499,-

43,9-cm-Notebook (17,3")

## Packard Bell LJ71-SB-073GE

- AMD Athlon II X2 M300 (2,0 GHz)
- ATI Mobility Radeon HD4570 • 4 GB RAM
- 500-GB-HDD • DVD-Brenner • VGA
- Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

ZALMAN



61,90

460-Watt-Netzteil

## Zalman ZM460B-APS

- 460 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 80%
- 10x Laufwerksanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.0, EPS

Aero Cool



74,90

700-Watt-Netzteil

## Aerocool E85M-700

- 700 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 85%
- 11x Laufwerksanschlüsse • 1x 139-mm-Lüfter
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • ATX12V 2.2, EPS

LG

Neuheit!




379,-

3D-Monitor

## LG Flatron W2363D

- 58,4 cm (23") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 70.000:1 • Konvertierung von 2D in 3D in Echtzeit
- 2x HDMI, 1x DVI-D (HDCP), 1x VGA

LIAN LI



169,90

PC-Gehäuse

## Lian Li PC-60FNWX

- Einbauschächte extern: 5x 5,25" • Window-Kit
- Einbauschächte intern: 4x 3,5" • inkl. zwei Lüfter
- Front: 2x USB, Audio-I/O, 1x eSATA
- für Mainboard bis ATX-Bauform

Aero Cool



59,90

PC-Gehäuse

## Aerocool Vx-9 Pro LE Limited Edition

- Einbauschächte extern: 5x 5,25"
- Einbauschächte intern: 9x 3,5"
- inkl. fünf Lüfter • Front: 2x USB, Audio-I/O
- für Mainboard bis ATX-Bauform

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2009

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

CHIP Online Award Sieger des Jahres 2009 Hardware

Hardware Hardwareversender des Jahres 2009 1. Platz ALTERNATE

Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum siebten 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 28.07.2010


**ALTERNATE** Philipp-Reis-Straße 3 35440 Linden

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

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

## Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Gegner wie dieser gepanzerte Lich sind nicht zu unterschätzen. Für solche Kämpfe sollten Sie viele Heiltränke dabeihaben.

### The Elder Scrolls 4: Oblivion

# Einfach zauberhaft

**MOD** Diese gigantische Total Conversion ist keine Mod mehr, sondern schon ein eigenes Spiel!

Questmods für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** gibt es viele. Aber eine fertige Komplettkonvertierung (Total Conversion), die das Spiel total umkrempelt, suchten Spieler vergeblich – bis jetzt. Am 9. Juni 2010 wurde mit **Nehrim: Am Rande des Schicksals** eine kostenlose Mod veröffentlicht, die so umfangreich ist und ein so intensives Spielerlebnis bietet, dass sie ihresgleichen sucht.

### Deine neue Alte

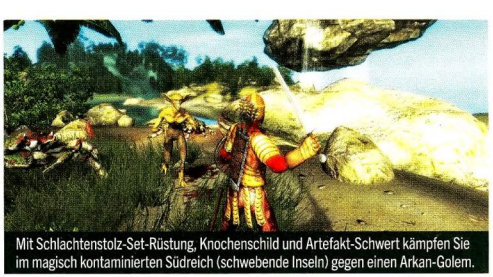
Mehr als vier Jahre arbeitete das Entwicklerteam SureAi an **Nehrim**. Die Mod benutzt die Grafik-Engine von **Oblivion**, um eine nagelneue und von Hand gebaute Spielwelt etwa in der Größe von Cyrodiils, der Welt von **Oblivion**, darzustellen. Die Hauptquest dreht sich um Zauberer, Macht, einen Bürgerkrieg und Schicksal. Anfangs treten Sie als Azubi einer Vereinigung von Magiern bei, die für die Freiheit der Menschen im Königreich Nehrim kämpft. Die interessante Story, die durch gelungene Dialoge und Dokumente erzählt wird, in ihrer epischen Breite zu erläutern, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

### Alles wird anders

**Nehrim** bietet neben einer lebendigen und schicken Spielwelt (tolle Beleuchtung, Vögel am Himmel, Brandung am Stand, Tiefenunschärfe) auch frische Waffen, neue Rüstungen und Rüstungssets, viele unterschiedliche Dungeons und schöne Außenlevels sowie ein geändertes Gameplay. Schleichangriffe und Bogenschießen sind effektiver als in **Oblivion** und auch das Blocken absorbiert mehr Schaden. Das geänderte Magiesystem



Beim Kampf gegen diese beiden Malfresser an der Ostküste Nehrims trägt Ihr Charakter (hinten) eine komplette Wolfsblut-Set-Rüstung.



Mit Schlachtenstolz-Set-Rüstung, Knochenschild und Artefakt-Schwert kämpfen Sie im magisch kontaminierten Südreich (schwebende Inseln) gegen einen Arkan-Golem.

## Gute Aufstiegschancen

1



Steigt der Held mit genug Erfahrungspunkten auf, dürfen Sie Punkte auf die Attribute wie Stärke, Intelligenz, Charisma oder Schnelligkeit verteilen.

2



Wenn Sie einen Lehrmeister treffen, investieren Sie Lernpunkte, um Fertigkeiten zu steigern. Das kostet zwar Geld, bringt Ihnen aber auch neue Fähigkeiten.

**Eine gute Mod bringt auch sinnvolle, grundlegende Änderungen ins Spiel ein. So wurde das System zum Aufstieg des Helden in Nehrim völlig neu gestaltet.**

Wie in **The Elder Scrolls 4: Oblivion** und anderen Rollenspielen erhalten Sie auch in **Nehrim** Erfahrungspunkte, mit denen Sie nach und nach aufsteigen. Erreicht Ihr Held eine neue Stufe, so öffnen Sie im Inventar das Tagebuch und wählen hier den Punkt „Levelaufstieg". Es erscheint ein Fenster (1), in dem Sie die Attribute Ihres Helden sehen. Hier verteilen Sie nun neue Punkte, wodurch Ihr Held etwa stärker, geschickter oder schneller wird. So weit nichts Neues gegenüber **Oblivion**. Jeder Levelaufstieg schreibt jedoch auch Lernpunkte auf Ihrem Konto gut. Treffen Sie nun im Spiel auf einen Lehrmeister, bringt Ihnen dieser etwas bei – vorausgesetzt, Sie haben genug Lernpunkte und das nötige Kleingeld dabei (2). Dadurch steigern Sie etwa Ihre Fertigkeiten im Umgang mit Klingenwaffen oder Bögen, können aber auch neue Fähigkeiten wie Jagen und das Ausweiden von Tieren erlernen. Das System orientiert sich dabei stark an der **Gothic**-Rollenspielserie. In **Oblivion** dagegen gab es keine Lehrmeister. Der Held verbesserte seine Fertigkeiten dadurch, dass er diese oft benutzte. Wer also nur mit dem Schwert kämpfte, erhöhte mit der Zeit seine Fertigkeit im Schwertkampf. Wer nur leichte Rüstungen trug, konnte auf Dauer mehr Schaden einstecken, wenn er nur diese Panzerung trug. Beide Systeme haben ihren Reiz. Das Team von **Nehrim** entschied sich jedoch, die Lehrmeister ins Spiel einzubauen, da es einen Tick realitätsnäher ist, bei jemandem zu trainieren, der mehr draufhat als man selbst. Jedoch sollten Sie mit Ihren Lernpunkten auch sparsam umgehen, denn die Lehrmeister sind über die ganze Welt verteilt. Wer also gleich beim ersten Trainer alle Punkte ausgibt, ärgert sich vielleicht später, falls er einen Lehrer findet, bei dem er eine nützlichere Fertigkeit trainieren kann, die der andere nicht im Angebot hatte.

sorgt dafür, dass Sie Gegner nun auch mit Feuerbällen umwerfen oder mit Eiszaubern einfrieren können. Die Stärke Ihrer Gegner hängt von der Spielregion ab, nicht mehr vom Spielerlevel, was eine geänderte, aber ausgewogene Spielbalance mit sich bringt. Die Mod bietet ein Erfahrungspunktesystem für erfüllte Quests und getötete Gegner und ähnlich wie in **Gothic** nutzen Sie diese Punkte bei Lehrern zum Verbessern Ihrer Fertigkeiten.

### Such dir einen zweiten Job!

Die etwa 30 Nebenquests sind größtenteils erfrischend anders gestaltet als oft im Genre üblich. Vergessen Sie dröge „Bring mir zehn Kräuter"-Aufgaben und helfen Sie stattdessen etwa einem Tollpatsch, der sich einen zu kleinen Helm auf den Kopf gestülpt hat, diesen wieder loszuwerden. Der neue Soundtrack aus 50 Stücken sowie die äußerst gelungene Vertonung mit den deutschen Stimmen von Hollywoodstars wie Michael J. Fox, Russell Crowe, Christian Slater und anderen runden das intensive Spielerlebnis ab. Kurzum: **Nehrim** ist einfach klasse geworden und ein Muss für jeden Rollenspiel-Fan! *Marc Brehme*

| Nehrim | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | Ca. 50-60 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Mittel |
| SPRACHE | Deutsch |
| VORAUSSETZUNGEN | The Elder Scrolls 4: Oblivion |
| WEBSITE | www.nehrim.de |
| WERTUNG | Herausragend |

## Fragestunde

**F.A.Q.** Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

### Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen. Manchmal kommt es auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach 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 besten Erweiterungen für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

### Die Legende lebt!

Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.

Besonders gelungene Mods/Maps/Gratisspiele erhalten diesen Award.




In einem alten Herrenhaus schützt der Spieler mit einer Maschinenpistole den ewig nörgelnden Francis vor einer Welle anstürmender Untoter.



Auf Karte 3 fliehen die Überlebenden in ein altes Tunnelsystem und werden dort unter anderem von einem Tank angegriffen.

Left 4 Dead

# Taktisches Faul-Spiel

**MOD** Immer nur meckern! Das kennen wir nicht nur von Ossis, sondern auch von Francis aus **Left 4 Dead**. In dieser Fan-Erweiterung, die in Kanada spielt, ist dies nicht anders.

„Ich hasse laufen!" „Ich hasse Berge!" „Es gibt nur eins, das ich mehr hasse als Vampire: Kanada!" Das sind nur einige der ersten Äußerungen, die Sie in der Fan-Kampagne **I hate Mountains** für **Left 4 Dead** zu hören bekommen. Kenner von **Left 4 Dead** werden unzweifelhaft erkennen, dass sie von Francis stammen, einem der vier Helden in Valves Zombie-Shooter. Er ist berühmt-berüchtigt dafür, in der originalen Kampagne öfters seinen Hass gegen verschiedene Dinge herauszuposaunen.

## Vier gegen den Rest der Welt

In der neuen Add-on-Kampagne der Macher von **Portal: Prelude** (Nicolas "NykO18" Grevet, Marc "Moroes" Bidoul und Geoffroy "Kane" Espinasse) geht es gewohnt rau zur Sache. Sie übernehmen einen der vier Überlebenden, die im zombieverseuchten kanadischen Wald gestrandet sind. Auf fünf Karten schlägt sich das Quartett zu einem Schutzgebiet im Norden durch, in dem das Militär Überlebende ausfliegen soll. Der Weg dorthin ist beschwerlich und natürlich von unzähligen Zombies versperrt. Also ballern Sie sich mit den Waffen des Hauptspiels Magazin um Magazin durch die Feinde. So weit, so Standard-**Left 4 Dead**. Mit **I hate Mountains** schafft es endlich mal wieder eine Fan-Kampagne, nicht nur im Editor ein paar Gegner auf flott zusammengeschusterte Gebiete plumpsen zu lassen, sondern besticht durch sehenswerte, mit Liebe zum Detail geschaffene Schauplätze und eine dichte Gruselatmosphäre.

## Raus ins Grüne!

Die Mod der drei Franzosen spielt fast nur in freier Natur und durch cleveres Leveldesign sogar in Augenhöhe mit originalen Valve-Kampagnen. Glühwürmchen schwirren umher, Blitze zucken, Regen prasselt mit sattem Klang auf den feuchten, mit Laub bedeckten Waldboden, dass man meinen könnte, gleich nasse Füße zu bekommen. Untote verstecken sich im dichten Unterholz, hinter aufgestapelten Baumstämmen oder im Schatten, um unvermittelt hervorzupreschen. Einmal müssen Sie sich in einem unterirdischen Gangsystem zurechtfinden, ein anderes Mal einen Kran bedienen, der eine Holzbaracke einreißt, um weiterzukommen. Witzige Sprüche an Wänden sorgen oft für ein Schmunzeln und, und, und ... Einfach super! *Marc Brehme*

**I hate Mountains**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzel- & Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Ca. 1 Stunde |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Variabel |
| SPRACHE | Deutsch |
| VORAUSSETZUNGEN | Left 4 Dead, Steam |
| WEBSITE | www.ihatemountains.com |
| WERTUNG | Herausragend |




Mit der sogenannten Stalinorgel steht den sowjetischen Truppen eine Artillerie-Einheit mit großer Reichweite zur Verfügung, die Raketensalven abfeuert.



Diese russische Artilleriestellung wird von einem KV-2 bewacht. Das schwere Sturmgeschütz schalten Sie durch gewonnene Erfahrungspunkte frei.

## Company of Heroes: Opposing Fronts

# Die Russen sind da!

**MOD** Die Fan-Erweiterung **Eastern Front** bringt die Sowjetunion als spielbare Partei im Mehrspieler-Teil sowie neue Karten und ist eher eine weitere Expansion als „nur" eine Modifikation.

**Company of Heroes** konzentrierte sich ausschließlich auf die Gefechte der westlichen Alliierten mit den Achsenmächten und ergänzte das Geschehen durch die beiden Add-ons **Tales of Valor** und **Opposing Fronts**. Dieses Mal geht es in die andere Richtung – nämlich nach Osten.

### Was Neues im Osten

Ein talentiertes Mod-Team aus mehr als 50 Mitgliedern hat **Eastern Front** geschaffen. Eine mehrsprachige Spielerweiterung, die nun die Sowjetunion als neue und vollständig spielbare Fraktion im Mehrspieler-Modus integriert und außerdem 21 neue Karten mitbringt. Wer nun jedoch denkt, die Modder hätten einfach bestehende Einheiten aus dem Originalspiel oder den Add-ons genommen und nur frische Texturen darübergelegt, irrt gewaltig. 20 sowjetische Einheiten wurden von Grund auf neu entwickelt. Die Sowjetunion spielt sich völlig anders als die bekannten Parteien. Mit ihr überrollen Sie die feindlichen Stellungen eher mit Masse als Klasse und nutzen gezielte Partisanenschläge, um den Nachschub des Feindes zu stören. Oder Sie spielen dem Feind mal eine nette Melodie auf der Stalinorgel ...

### Dickes Ding

Das Team hat bei der Realisierung von **Eastern Front** ganze Arbeit geleistet und liefert Ihnen detailgetreue Nachbildungen der Panzer und anderer Fahrzeuge, die sich vor den Einheiten des Hauptspiels nicht zu verstecken brauchen. Auch der Sound ist wirklich gut gelungen und sorgt für stimmungsvolle Spielpartien. Alle sowjetischen Einheiten sind neu vertont und kommentieren Befehle in ihrer Landessprache, was die ohnehin schon gelungene Atmosphäre nochmals merklich steigert. *Marc Brehme*

**Eastern Front**

| | |
|---|---|
| MODUS | Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Unbegrenzt |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Variabel |
| SPRACHE | Deutsch (Multilingual) |
| VORAUSSETZUNGEN | Company of Heroes v2.601 |
| WEBSITE | www.easternfront.org |
| WERTUNG | Herausragend |

# „Wir planen eine umfangreiche Einzelspielerkampagne."



## Interview mit Gerrit Griebl vom Project Eastern Front

Gerrit Griebl arbeitet als Historiker am umfangreichen Mod-Projekt mit und verriet uns etwas zu dessen Zukunft.

**PC ACTION: Ihr habt eine neue Partei ins Spiel eingebaut. Gab es weitere Einheiten, die ihr noch gern realisiert hättet?**

**GRIEBL:** „Es gibt noch einige Punkte, die wir in absehbarer Zeit versuchen einzubauen. Darunter fallen durchaus neue, ergänzende Einheiten. Hier sei etwa der Begriff der Reward-Units, also der Zusatzeinheiten, genannt, aber auch neue Einzelspieler-Kampagnen sowie neues Material für den Mehrspieler-Modus."

**PC ACTION: Bisher gibt es in Eastern Front nur die russische Seite. Dürfen wir uns auch auf Achsenmächte freuen?**

**GRIEBL:** „Ja. Ihr dürft euch auf ein Ostheer aufseiten der Achse freuen. Dieses wird als Gegenfraktion zur Roten Armee entwickelt und basiert in seiner Erscheinung auf historischen Aspekten der Wehrmacht an der Ostfront. Das Team ist bereits mit der Entwicklung der neuen Fraktion beschäftigt. Details sind aber vorerst noch geheim."

**PC ACTION: Plant ihr auch eine Einzelspieler-Kampagne?**

**GRIEBL:** „Ja. Neben dem Ostheer widmet sich ein Teil des Teams auch einer neuen Einzelspieler-Kampagne. Die erste ist zwar relativ klein, aber wir arbeiten auch an einer Hauptkampagne, die den Umfang der Kampagne des Add-ons **Opposing Fronts** haben soll. Außerdem sollen die Kampagnen, wie aus **Tales of Valor** bekannt, neue Zusatzeinheiten für die Mehrspielerschlachten freischalten."

Paraworld

# Großzügige Parteispende

**MOD** Die Entwicker sahen es nicht vor, aber nun macht eine Mod die SEAS endlich spielbar!

Das gelungene Strategiespiel **Paraworld**, das Sie diesen Monat als Vollversion in Ihrer PC ACTION finden, hat nach wie vor eine sehr aktive Community (www.para-welt.de, www.paraworld.tk), die fleißig am Spiel schraubt und es sogar mit neuen Features erweitert. Das beste Beispiel dafür ist die bekannte **Seasmod**, die aktuell in Version 3.5.4 erschienen und ebenfalls auf unserem Heft-Datenträger zu finden ist. Diese Modifikation erlaubt es, die Fraktion der bereits aus der Kampagne bekannten S.E.A.S. (Society Of Exact Alternative Sciences) nun auch im Mehrspieler-Modus zu spielen. Zudem sind in der Fan-Erweiterung neue Karten für den Gefechts- und Mehrspielermodus enthalten und wir haben auch ein Map-Pack der Community mit 157 Karten für das originale **Paraworld** und die **Seasmod** auf die DVD gepackt.

### Zukunftsvorhersage

Aktuell arbeiten die Modder am Community's Expansion Pack (CEP), das sich nach ihren Angaben im „Advanced Beta"-Status befindet. Neben der Seasmod sind in der CEP-Beta auch andere Erweiterungen enthalten. Die finale Version soll neben neuen Einzelspieler-Missionen und mehr Einheiten für die S.E.A.S. und die anderen Fraktionen auch drei Helden (Amazon Queen, Trader Brothers, Pirate Captain), einen Community-Patch, Updates für die originalen SEK-Karten und neue Maps enthalten. *Marc Brehme*

**Seasmod/Map-Pack**

| | |
|---|---|
| MODUS | Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Unbegrenzt |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Variabel |
| SPRACHE | Deutsch (Multilingual) |
| VORAUSSETZUNGEN | Paraworld |
| WEBSITE | www.para-welt.de |
| WERTUNG | Sehr gut |



Mit der Mod ist die Partei der SEAS spielbar, die hier mit Robotern und Dinos angreift.



Ein SEAS-Carrier mit weiteren Schiffen im Verbund bringt Einheiten an die Front.

The Witcher

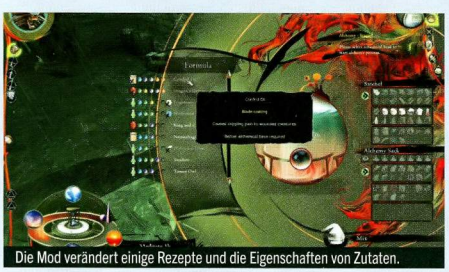
# Besten Trank!

**MOD** Höherer Schwierigkeitsgrad durch Änderungen am Alchemiesystem

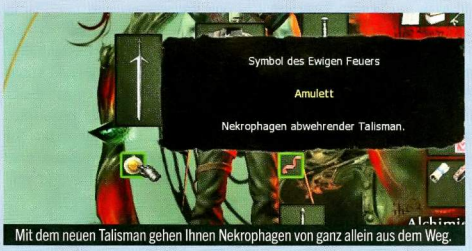
Die **Alchemy Mod** von Adam „Fantasta" Dukszto aus Polen verändert das Alchemiesystem von **The Witcher**. Wichtigste Neuerungen: Einfacher Alkohol kann nicht mehr als Tränkebasis verwendet werden und Talg ist jetzt die Standard-Grundlage für Klingenüberzüge. Sämtliche Änderungen werden in einem der Mod beiliegenden PDF detailliert erläutert. *Marc Brehme*

**Alchemy Mod**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Schwer |
| SPRACHE | Englisch (Multilingual) |
| VORAUSSETZUNGEN | The Witcher |
| WEBSITE | moddb.com/mods/the-witcher-alchemy-mod |
| WERTUNG | Sehr gut |



Die Mod verändert einige Rezepte und die Eigenschaften von Zutaten.




Mit dem neuen Talisman gehen Ihnen Nekrophagen von ganz allein aus dem Weg.

The Witcher

# Schmuckimpfung

**MOD** Ein neuer Talisman hält im Spiel fiese Monster von Geralt fern. Sauber!

Neben der **Alchemy Mod** (links) hat Modder Adam „Fantasta" Dukszto auch noch die Mini-Mod **Talisman of Eternal Fire** kreiert. Der neue Talisman „Symbol of Eternal Fire" ist ein Abwehrmittel für alle Nekrophagen. Solange Sie das Item bei sich tragen, werden diese Monster vor Ihnen fliehen. Die Idee dafür stammt von den Entwicklern selbst, die diesen Gegenstand ursprünglich entwarfen, dann aber doch nicht ins Spiel implementiert hatten. *Marc Brehme*

**Talisman of Eternal F.**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | – |
| SPRACHE | Englisch (Multilingual) |
| VORAUSSETZUNGEN | The Witcher |
| WEBSITE | www.moddb.com/mods/talisman-of-eternal-fire |
| WERTUNG | Gut |

## Dragon Age: Origins

# Lecker Studentenfutter

**MOD** Pünktlich zur Gamescom im August soll die **Dragon Age**-Mod **Akabar** erscheinen.

Seit Januar arbeiten Studenten der deutschen Games Academy an der Quest-Mod **Akabar**, die im August für **Dragon Age: Origins** erscheinen soll.

### Frisch auf den Tisch

Das Team befindet sich momentan in der Phase der Finalisierung der Erweiterung. Final ist nun auch die Hintergrundgeschichte, die sich auf wenige, wiedererkennbare Figuren konzentriert, die im Lauf der Geschichte an Kontur gewinnen. Die Grafiker haben eine Vielzahl von neuen Gebäuden und Details der Schauplätze und der Festung Akabar fertiggestellt und Projektleiter Markus Schlegel ist überzeugt, dass es „bereits jetzt absolut bombastisch aussieht". Ob es die eigens für **Akabar** erstellten Waffen aber wirklich in diese Mod schaffen, ist noch offen.

### Nix spreche deutsch!

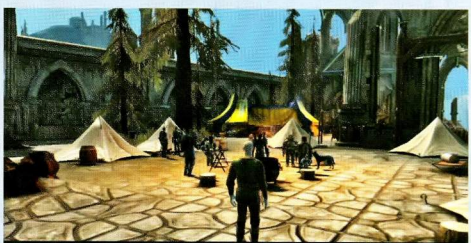
Nachdem das Team sehr viel internationalen Zuspruch erhielt, beschloss es, die Mod nur auf Englisch zu erstellen, um so möglichst viele **Dragon Age**-Spieler zu erreichen. Es wird aus Zeitgründen keine Vertonung in Deutsch geben. Darüber tröstet vielleicht die neue eingebaute Klasse des Aschekriegers hinweg.

*Marc Brehme*

| Akabar | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | Voraussichtlich 2-4 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Normal |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Dragon Age: Origins |
| WEBSITE | http://dragonage.buffed.de |
| WERTUNG | – |



Im Expeditionscamp inmitten der namensgebenden Festungsruine Akabar begegnet der Spieler verschiedenen Söldnern und Abenteurern.



Die Area Designer des Projektes haben die Festung in unzähligen Stunden detailliert ausgestaltet. Akabar wurde in ein Bergmassiv gebaut.

## Portal

# Raumgewinn durch Torschuss

**MOD** Wir präsentieren neue Levels für **Portal** – bereits im Stil des Nachfolgers.

Haben Sie nach der Vorstellung von **Portal 2** auf der diesjährigen Spielemesse E3 noch einmal Lust auf den ersten Teil bekommen? Wenn Sie das Hauptspiel schon auswendig kennen, liefert das **Portal 2 Map-Pack** Nachschub.

### Auge um Auge

In jedem der vier Räume müssen Sie ein Glados-Auge zu einem Ausgang tragen. Anschließend setzen Sie dieses in eine Maschine ein und erhalten so Zugang zum jeweils nächsten Level beziehungsweise zum fünften und letzten Raum, in dem Sie die vier Augen einsetzen müssen. Knifflig: Mit Ihrer Portalkanone können Sie nur blaue Portale erschaffen, die orangefarbenen verbleiben stets an festen Orten.

### Dunkelkammer

Die Räume selbst sind im düsteren **Portal 2**-Stil entworfen und nicht so steril wie im Hauptspiel. Geübte Spieler rätseln sich in einer halben Stunde durch die neuen Levels. Autor Martin Johansson versicherte uns jedoch, dass er monatlich neue Map-Packs mit je vier neuen Levels veröffentlichen will – und jedes davon soll andere Umgebungstexturen haben. Wir sind gespannt!

*Patrick Schmid*

| Portal 2 Map-Pack | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | Ca. 30 Minuten |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Einfach |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Portal |
| WEBSITE | moddb.com/mods/portal-2-mappack |
| WERTUNG | Gut |



Holen Sie das Glados-Auge von der Plattform. An den schwarzen Wänden können Sie jedoch keine Portale erschaffen. Mit dabei: der beliebte Companion Cube.



Für diesen Level benötigen auch geübte **Portal**-Spieler einige Anläufe. Sie müssen nicht nur mehrere Rätsel lösen, sondern auch aufpassen, nicht abzustürzen.

## Die besten Science-Fiction-Mods

Special




Der Spieler befindet sich mit seinem Clan im Anflug auf einen Kreuzer, um ihn auszuschalten.

Freelancer

# Sternhageltoll!

**MOD** Alleine im Weltraum unterwegs zu sein, ist öde. In der **Freelancer**-Mod **Shattered Worlds: War Torn** bekriegen Sie sich mit Tausenden von Spielern.

In der Ferne blitzen die Sterne, ein Planet kommt ins Blickfeld. Bläulich schimmert er und seine Ringe glitzern. Plötzlich durchzuckt eine Explosion das Raumschiff, der Alarm schrillt los! Ein feindlicher Jäger kommt in Sicht, Lasersalven spuckend. Schnell reißt der Held das Steuer herum, versucht, hinter den Angreifer zu kommen. Geschafft! Er feuert eine Rakete ab, die den Gegner trifft, und er kommt ins Schlingern. Da erreicht den Helden eine Nachricht: „Mich hast du vielleicht erwischt, aber meine Freunde kriegen dich!" Im nächsten Moment erscheint eine Armada an Raumjägern. Der Clan des Angreifers ist in das System gesprungen und eröffnet das Feuer. An manchen Tagen sollten auch Raumpiloten einfach im Bett bleiben.

### Im Weltraum was Neues

Das Weltraum-Actionspiel **Freelancer** erschien zwar schon im Jahr 2003, doch es gehört noch immer zu den beliebtesten Vertretern dieses Genres. Die Mod **Shattered Worlds: War Torn** der Mod-Gruppe Shattered Worlds Development haucht dem Spiel neues Leben ein. Die Modder versetzen Sie in ein gigantisches Online-Universum, in dem Sie mit Tausenden von Spielern Abenteuer erleben. Wie sich das für einen Frischling gehört, starten Sie zunächst mit einer lahmen Mühle von Raumschiff und wenig Geld. Also nehmen Sie Aufträge an oder transportieren Waren von A nach B, um an Kohle zu gelangen. Damit lässt sich Ihr Schiff verbessern oder ein neues kaufen. Doch Vorsicht! Im All lauern viele Gefahren, die nicht zuletzt von den anderen Mitspielern ausgehen.

### Gemeinsam zur Sache kommen

**Shattered Worlds: War Torn** beeindruckt vor allem mit einer aktiven Community. Hier fühlen Sie sich nie allein. Alles, was ein Online-Spiel ausmacht, ist hier zu finden: von Gilden über eine von Spielern beeinflusste Ökonomie bis hin zu einer sich entwickelnden Welt. Auch die Grafik des ehrwürdigen **Freelancer** erhielt eine Schönheitskur und erstrahlt in neuem Glanz. Wer auf groß angelegte Online-Abenteuer im Weltraum steht, kommt um diese Mod nicht herum! *Andreas Bertits*

| Shattered Worlds: W. T. | |
|---|---|
| MODUS | Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Unbegrenzt |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Mittel |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Freelancer |
| WEBSITE | www.freelancer-swwt.com |
| WERTUNG | Herausragend |


In einem Asteroidenfeld kommt es zu einer heißen Verfolgungsjagd.


Beim Anflug auf einen Planeten fliegen Sie direkt in die Arme von Kopfgeldjägern.



Angriffe auf Sternzerstörer sind sehr gefährlich und dauern eine gewisse Zeit.



Auf der Oberfläche eines Planeten treffen die Mandalorianer auf imperiale AT-STs. Ein ungleicher Kampf, bei dem das Imperium im Vorteil ist.



Sternzerstörer treffen auf mandalorianische Schiffe. Eine heiße Schlacht entbrennt, in der nur eine gute Taktik zum Sieg führt.

## Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption

# Da strahlen unsere Laser!

**MOD** Das reichhaltige **Star Wars**-Universum bietet viele interessante Szenarios, darunter den gewaltigen Krieg gegen die Mandalorianer in der Mod **Rise of the Mandalorian**.

Wenn die Keilform eines imperialen Sternzerstörers ins Bild kommt und dabei der Imperiale Marsch von Komponist John Williams aus den Lautsprechern dröhnt, ist für **Star Wars**-Fans ein Spiel schon gerettet. Und auch **Star Wars: Empire at War** hatte tatsächlich etwas auf dem Kasten, als es 2006 erschien. Modder arbeiten noch heute an Neuerungen für das Weltraum-Strategiespiel. Darunter Farseer mit seiner Mod **Rise of the Mandalorians**, die Sie in einen Krieg versetzt, in dem der aus den Filmen bekannte Kopfgeldjäger Boba Fett eine große Rolle spielt.

### Blick in die Zukunft

Das Geschehen von **Rise of the Mandalorians** ist zur Zeit der Shadow Academy angesiedelt, über 20 Jahre nach dem Ende des Films **Die Rückkehr der Jedi-Ritter**. Diese Zeit wurde bisher nur in Romanform erkundet. Doch nun dürfen Sie selbst die Fäden in die Hand nehmen und in den Krieg der Mandalorianer eingreifen. Dieses Kriegervolk gewinnt nach langer Zeit im Hintergrund immer mehr an Einfluss und wird zu einer großen Bedrohung im Universum. Die Neue Republik sieht sich also einem neuen Feind gegenüber. Herausstechendes Merkmal sind die spannenden und spektakulär in Szene gesetzten Raumschlachten mit neuen Schiffen. Hier glänzte schon das Hauptspiel **Star Wars: Empire at War**. Auch die Bodenkämpfe machen Laune, was nicht zuletzt an den noch nie gesehenen Einheiten liegt, vor allem aber daran, dass Gruppen nun in individuelle Einheiten aufgeteilt sind und einzeln befehligt werden können. Alle neuen Einheiten passen hervorragend in das **Star Wars**-Universum und sehen tatsächlich wie Weiterentwicklungen der bekannten Fahrzeuge und Schiffe aus. Auch einige alte Texturen hat Modder Farseer ausgetauscht, sodass ein stimmiges Gesamtbild entsteht. Mit den grafischen Überarbeitungen merkt man **Empire at War** sein Alter kaum noch an.

### Mächtig gut

Die Macht ist mit Modder Farseer, denn **Rise of the Mandalorians** ist ein Muss für alle **Star Wars**-Fans. Die neue Ära zu erkunden, mehr über die Geschehnisse zu erfahren, neue Helden kennenzulernen und nicht zuletzt die beeindruckenden Schlachten mit den frischen Einheiten überzeugen auf ganzer Linie. Das **Empire at War**-Add-on **Forces of Corruption** wird zum Spielen benötigt! *Andreas Bertits*

**Rise of the Mandalorians**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzel- und Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Ca. 8 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Mittel |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Empire at War + Add-on |
| WEBSITE | www.moddb.com/mods/rise-of-the-mandalorians |
| WERTUNG | Sehr gut |




Die Warcruisers gehören zu den mächtigsten Einheiten, kosten aber enorm viele Rohstoffe.

Ein Spiderwalker steht nahe einer Klippe unter heftigem Feuer eines Zerg-Mutalisken.

Starcraft

# Machen Sie sich mal frei!

**MOD** In der fernen Zukunft liegen drei Fraktionen in einem erbitterten Krieg miteinander. Sie entscheiden, wer den Sieg im All davonträgt.

300 Jahre sind seit dem Ende von **Starcraft: Brood War** vergangen. Aus der Asche von Arcturus Mengsk Imperium hat sich das Terran Dominion erhoben. Niemand wagt es, das Dominion herauszufordern, da seine Macht zu gigantisch ist. Dies liegt daran, dass es die Kontrolle über die insektenartigen Zerg-Schwärme hält und Kerrigan, die Anführerin der Zerg, vor einiger Zeit verschwand. Die Protoss, einst eine stolze und technologisch weit entwickelte Rasse, befinden sich auf der Flucht, da ihr Reich zerschlagen wurde. Und in den dunkelsten Ecken des Weltraums wartet das mysteriöse Cantstandian Empire darauf, zuzuschlagen. In dieser explosiven Zeit spielt die neue Kampagne **Human Empires: The Slave Wars** der Mod-Gruppe Cantstandian Industries.

## Ein neuer Feind

Jetzt ist die Zeit des Cantstandian Empires gekommen, in das Geschehen einzugreifen. Wie ein Heuschreckenschwarm fallen die Schiffe über das Terran Dominion und seine Zerg her. Das Ziel: die der Meinung des Empires nach versklavte Menschheit aus dem eisernen Griff des Dominion zu befreien. Während die Cantstandians einige Zerg unter ihre Kontrolle bringen, schicken ihre Feinde genetisch veränderte Insekten in den Kampf. Ein Krieg entbrennt, in dem die Zerg nichts als willenloses Kanonenfutter sind. Doch beide Parteien fürchten den Tag, an dem Kerrigan wieder auftaucht und die Kontrolle über ihre Zerg übernimmt. Für **Human Empires: The Slave Wars** wurden alle Einheiten aus **Starcraft** komplett überarbeitet und erinnern nur noch entfernt an das Hauptspiel. Die drei Fraktionen Cantstandian Empire, Terran Dominion und Zerg spielen sich durch das veränderte Balancing auch anders. Trotzdem kommt das alte und noch immer fantastische Spielgefühl von Blizzards Science-Fiction-Strategietitel wieder auf und reißt mit.

## Zukunftsaussichten

Der Cantstandian-Industries-Modgruppe ist eine fantastische Mod gelungen, die nicht nur durch die überarbeiteten und neuen Einheiten, sondern vor allem durch die umfangreiche und spannende Kampagne überzeugt. Damit lässt sich die Wartezeit auf **Starcraft 2** super verkürzen. Apropos **Starcraft 2**: Die Modder planen auch ein Projekt für Blizzards kommendes Spiel. Wer weiß, vielleicht geht die Geschichte der **Human Empires** damit ja weiter. *Andreas Bertits*

**Human Empires: The Slave Wars**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | Ca. 6 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Mittel |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Starcraft 1.6 |
| WEBSITE | www.moddb.com/mods/human-empires-ii-the-slave-wars |
| WERTUNG | Sehr gut |

## Freelancer

# Masse ist klasse!

**MOD** Machen Sie gemeinsam mit Freunden das Freelancer-Universum unsicher.

Zusammen mit guten Freunden zu spielen, das hat schon etwas: durch die Weiten des Weltraums zu düsen, fiese Piraten oder die noch fieseren Außerirdischen Nomad abzuschießen, durch gefährliche Asteroidenfelder zu manövrieren und auf Planeten Waren einzukaufen. **P.R.O.J.E.C.T.** von Modder ET1996 eröffnet Ihnen all diese Möglichkeiten.

### Viel zu tun

Dabei sind Sie in dem aus **Freelancer** bekannten Universum unterwegs. Das Spielprinzip an sich bleibt gleich. Mit verkauften Waren oder erledigten Missionen rüsten Sie Ihr Raumschiff aus oder kaufen sich einen besseren Kahn. Unterwegs verteidigen Sie sich gegen Angreifer, die Ihnen ans Leder wollen. Doch all dies geschieht mit der Mod in einem sich entwickelnden und von Mitspielern bevölkerten Universum, während Sie im Hauptspiel alleine unterwegs waren. Durch das Zusammenspiel kommt eine sehr gute Atmosphäre auf. Modder ET1996 plant derzeit sogar, die **Star Wars**- und **Star Trek**-Universen mit einzubauen. Bald dürfen Sie also online gegen das Raumschiff Enterprise und imperiale Sternzerstörer antreten. *Andreas Bertits*

| P.R.O.J.E.C.T. | |
|---|---|
| MODUS | Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Unbegrenzt |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Mittel |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Freelancer |
| WEBSITE | http://project-fr.xooit.com/index.php |
| WERTUNG | Gut |



Gemeinsam mit Freunden nehmen Sie es mit einigen Nomad auf.



In einem Nebel fallen die außerirdischen Nomad über den Spieler her.

## Civilization 4: Beyond the Sword

# Geschichtlichkeitsspiel

**MOD** Führen Sie die Menschheit in eine von Ihnen gestaltete Zukunft.

Was hält die Zukunft für die Menschen bereit? Wie wird sie sich entwickeln? Welche Technologien werden erforscht? Antworten auf all diese Fragen gibt die **Civilization 4**-Modifikation **Rise of Mankind: A New Dawn**. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg. Zwar beginnen Sie auch wieder in einer Zeit, als die Menschen noch nicht einmal wussten, was Feuer ist, und müssen sich durch die Zeitalter kämpfen. Richtig an Fahrt nimmt diese Mod jedoch erst auf, wenn Sie über die Gegenwart hinauskommen.

### Zukunftsvision

Nun liegt es alleine in Ihrer Hand, wie die Zukunft Ihrer Zivilisation aussieht. Dabei helfen Ihnen die überarbeitete Diplomatie, bei der die künstliche Intelligenz nun realitätsnaher agiert. Die durch die Modifikation größeren Städte sind ein großes Atmosphäre-Plus, da sich diese nun wie Großstädte anfühlen. Schreitet Ihre Zivilisation voran, erforschen Sie neue Technologien, wodurch vor allem der spätere Teil dieser kostenlosen Spielerweiterung Spaß macht. Wer gerne eine Zivilisation errichtet und sie weit in die Zukunft führen möchte, sollte diese Mod für das Hauptspiel **Civilization 4** unbedingt antesten. *Andreas Bertits*

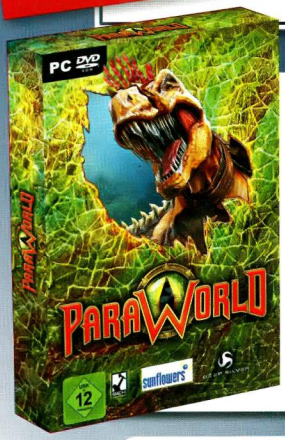
| Rise of Mankind: A New Dawn | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | Ca. 20 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Mittel |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Civilization 4 + Add-on BtS |
| WEBSITE | http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=369 |
| WERTUNG | Gut |



Durch die neuen Formationen werden die Kämpfe nun deutlicher taktischer.

Vollversion auf DVD

# Paraworld




## Fakten zum Spiel im Überblick:

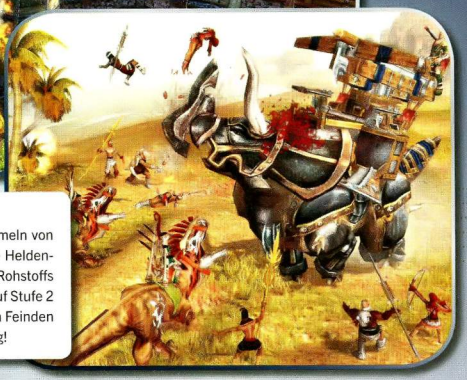
- Anspruchvolles Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Eine Parallelwelt voller gigantischer Dinosaurier und prähistorischer Tiere
- Drei spielbare Völker, fünf Klimazonen, 18 Missionen in der Einzelspieler-Kampagne
- Upgrade-Möglichkeiten der eigenen Truppen
- Gold-Fassung: auf aktuelle Version gepatcht und mit Booster-Pack. Mehrspieler-Partien sind nur über eine Direktverbindung via TCP/IP möglich, weil die Gamespy-Server, über die der Mehrspielermodus früher lief, inzwischen abgeschaltet wurden.
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 3 GHz (ein Einkernprozessor reicht aus), 1 GB RAM, 3,5 GB freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte mit 128 MB RAM ruckelfrei!
- Die Seriennummer für die Installation finden Sie zwischen den Seiten 66 und 67.



**Eine prähistorische Parallelwelt voller Gefahren**

Ende des 19. Jahrhunderts entdeckt eine Gruppe Wissenschaftler eine von Dinosauriern, anderen prähistorischen Tieren und primitiven Menschen bevölkerte Parallelwelt. Die Zeit vergeht hier so langsam, dass die Wissenschaftler dort kaum altern. Die Aussicht auf die ewige Jugend ist so verlockend, dass sie gleich in dieser Welt bleiben und einen auf Chef machen. Hundert Jahre später entdecken drei junge Wissenschaftler ebenfalls den Zugang zu der Dino-Welt. Ein Schritt mit bösen Folgen: Damit sie niemandem etwas von ihren Entdeckungen erzählen können, werden sie von den Wissenschaftlern in die Parallelwelt verschleppt.





**Riesen-Echsen am Spieß und gegrillter Dino**

**Paraworld** bietet Echtzeit-Strategiekost vom Feinsten: unterschiedliche Völker, das Sammeln von Rohstoffen, umfangreicher Basisbau und epische Schlachten. Ferner kommandieren Sie Helden-Einheiten, die über Spezialfähigkeiten verfügen. Diese bauen Sie mithilfe eines speziellen Rohstoffs (Schädel von erlegten Gegnern oder Wildtieren) aus. Wer etwa einen Krieger von Stufe 1 auf Stufe 2 aufrüstet, erhält einen kampfkräftigeren Recken. Und der ist bei über 50 ziemlich bissigen Feinden wie Tyrannosaurus Rex, Kampfmammut, Triceratops oder Säbelzahntiger auch bitter nötig!

Vollversion auf DVD

# Mechwarrior 4: Mercenaries Free Release




## So installieren Sie den Action-Klassiker:

- Starten Sie auf der DVD die Datei „MW4MSetup.exe".
- Folgen Sie den Setup-Anweisungen, installieren Sie aber unbedingt alle drei Programme **Mechwarrior 4: Mercenaries**, MTX und MTX Extractor in das gleiche Verzeichnis, zum Beispiel „C:\Programme\MekTek.net".
- Surfen Sie nun bitte auf www.pcaction.de vorbei, um Informationen zum manuellen Patchen dieser Version für Mehrspieler-Partien zu erhalten.
- Starten Sie das Pogramm „MTX.exe", wählen Sie unter „Games Available/ Installed Games" das Spiel mit der rechten Maustaste aus und klicken Sie auf „Launch Game". Über „Check For Updates" halten Sie das Spiel aktuell.

**Galaktischer Bürgerkrieg!**
Das mächtige Vereinigte Commonwealth bricht auseinander, Thronerbe Victor und seine Schwester Katherine tragen einen erbitterten Krieg um die Macht im Sternenreich aus. Für Söldner wie Sie ein gefundenes Fressen. Sie können sowohl für die eine als auch für die andere Seite antreten und dabei entweder endgültig Partei ergreifen oder zwischen den Fronten wechseln – Sie haben dank der dynamischen Kampagne die Wahl! Zudem locken Arena-Kämpfe mit hohen Prämien.




**Spannende Hightech-Kämpfe**
Selbst nach acht Jahren hat der Kampf zwischen Mechs, Panzern, Helikoptern, Bombern und Infanterie nichts von seinem Reiz verloren. Die Entwickler des MekTek-Fanpakets haben sogar die beiden Mech-Packs „Inner Sphere" und „Clan" ins Spiel integriert. So haben Sie Zugriff auf über 100 Kampfläufer, die Sie zusätzlich im Mechlab in Sachen Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit verändern können. Spielbare Infanterie-Typen (Power Armor) stehen ebenfalls zur Wahl.

Client auf DVD

# Last Chaos

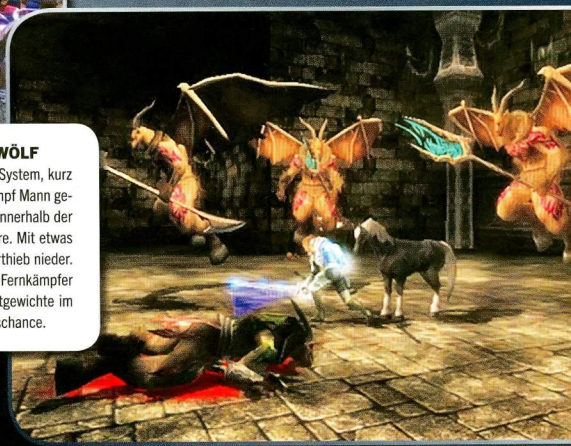
**RETTEN SIE EINE WELT AM ABGRUND**

Länder und Menschen auf dem Kontinent Iris sind vom Krieg gezeichnet. Allianzen wurden geschmiedet, verraten oder vernichtend zerschlagen. Monster bedrohen die wenigen Überlebenden. Sie haben es in der Hand, dem Kontinent Frieden und Ordnung zurückzubringen. Geben Sie dieser Welt am Abgrund wieder Hoffnung und kämpfen Sie allein oder in einer Gruppe als Titan, Ritter, Magierin, Schurkin, Beschwörer oder Heilerin gegen Monster, Dämonen und Verräter, die ihre Macht aus dem Chaos beziehen.



## Features:

- Kostenloses 3D-Online-Rollenspiel (MMORPG)
- Sechs Charakterklassen (Titan, Ritter, Magierin, Schurkin, Heilerin, Beschwörer)
- Player-vs.-Player- und Realm-vs.-Realm-Gameplay mit Schlachten gegen andere Mitspieler
- Fünf verschiedene Gebiete
- Privates Instanzensystem
- Pet-System, bei dem ein Haustier den Spieler unterstützt
- E.R.A.S.: Mit dem Exciting Range of Aggressive Battle System trifft man mehrere Gegner auf einmal innerhalb der eigenen Reichweite.



**DAS KAMPFSYSTEM: ALLE NEUNE UND VOLL AUF DIE ZWÖLF**

Frischen Wind in Nahkämpfe bringt das Exiting Range of Aggressive Battle System, kurz E.R.A.S., das in **Last Chaos** zum Einsatz kommt. Wenn Ihre Spielfigur im Kampf Mann gegen Mann beziehungsweise viele Männer seine Waffe schwingt, treffen Sie innerhalb der Waffenreichweite nicht mehr nur einen Widersacher, sondern gleich mehrere. Mit etwas Glück strecken Sie sogar ein bis zwei Unholde mit einem gekonnten Schwerthieb nieder. Das E.R.A.S. erlaubt damit einen beherzteren Nahkampfstil gegen Gruppen. Fernkämpfer können ebenso auf diesen Rundumschlag zugreifen. So haben diese Leichtgewichte im Gefecht von Angesicht zu Angesicht wenigstens den Hauch einer Überlebenschance.



**MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:**

- CPU: 1 GHz Intel Pentium III oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce 2MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 700 MB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Benötigt ständige Internetverbindung

## Videos

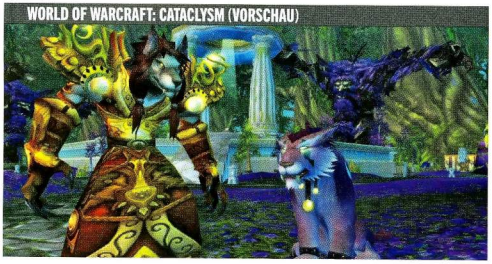
### DIE BESTEN E3-TRAILER – VON DER REDAKTION ANALYSIERT




### SINGULARITY (TEST)

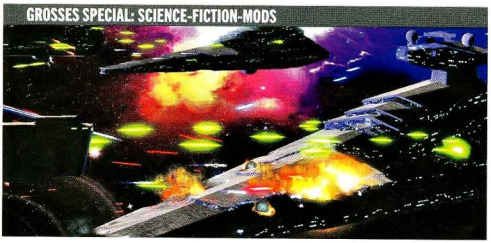


### WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM (VORSCHAU)



## Mods & Maps (Infos ab Seite 116)

### GROSSES SPECIAL: SCIENCE-FICTION-MODS



## 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 Funktionstüchtigkeit der Software nicht mehr garantieren.

PC ACTION

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

COMPUTEC MEDIA

**Vorstand** Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

**Chefredakteurin** Petra Fröhlich
**Redaktionsleiter** Thorsten Küchler
**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, Lukasz Ciszewski, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Christian Schlütter, Christian Schönlein, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
**Redaktion (Videos)** Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
**Trainees** Christina Kalka, Julian Reimert, Patrick Schmid, Anne Schmiedl, Sebastian Seese
**Redaktionsassistenz** Kristina Haake, Yves Nowroth
**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** The-Khoa Nguyen, Sebastian Srb
**Entwicklung** Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Markus Wollny
**Webdesign** Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
**Anzeigenleiter** Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
**Anzeigenberatung Print** René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
**Anzeigenberatung Online:** InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; E-Mail: info@interactivemedia.net
**Anzeigendisposition:** anzeigen@computec.de
**Datenübertragung via E-Mail:** anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

**Abonnement – http://abo.computec.de**
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC ACTION DVD € 63,00; PC ACTION + Film € 89,00
Österreich: PC ACTION DVD € 71,00; PC ACTION + Film € 96,20
Schweiz und Rest der Welt: PC ACTION DVD € 75,00; PC ACTION + Film € 101,00

**Abo-Service:**
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

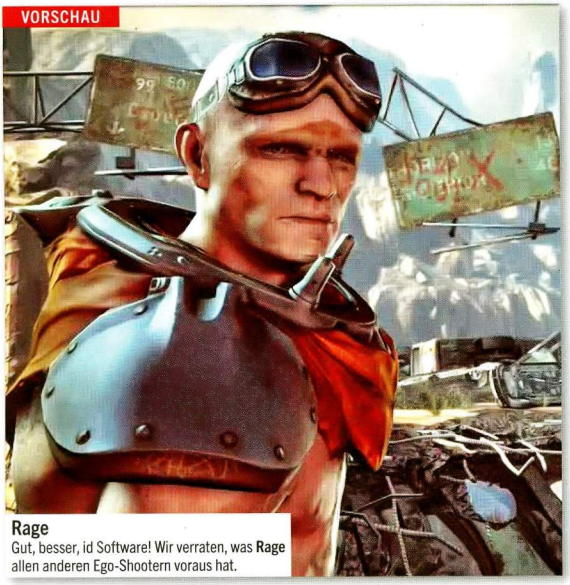
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY!, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

# Heftvorschau

VORSCHAU



**Rage**
Gut, besser, id Software! Wir verraten, was **Rage** allen anderen Ego-Shootern voraus hat.

VORSCHAU



**Medal of Honor**
Die Shooter-Serie von EA kehrt dem Zweiten Weltkrieg den Rücken. Wir stellen die Solokampagne vor!

VORSCHAU



**Two Worlds 2**
Ernsthafte Konkurrenz für **Arcania** und **Risen**? So spielt sich das Mega-Rollenspiel!

TEST



**Starcraft 2: Wings of Liberty**
Endlich auf dem PCA-Prüfstand: Das wichtigste Strategiespiel des Jahres.

TEST



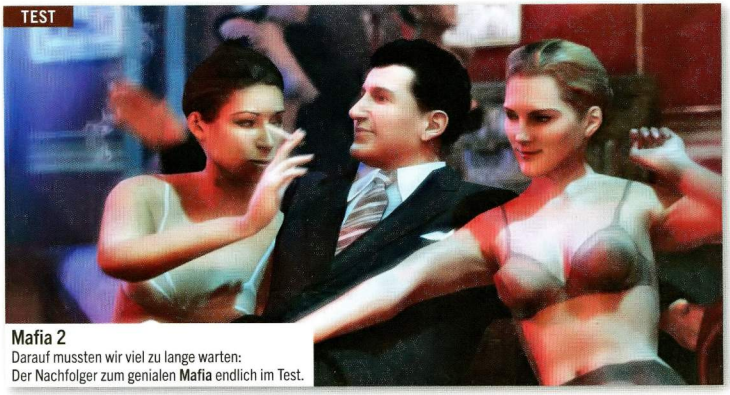
**Kane & Lynch 2**
Kranke Charaktere, grießelige Kult-Optik: Revolutioniert Eidos das Actiongenre?

TEST



**Monkey Island 2 Special Edition**
Aus alt mach neu und hübsch: Wir begleiten Guybrush auf seinem Retro-Abenteuer.

TEST



**Mafia 2**
Darauf mussten wir viel zu lange warten: Der Nachfolger zum genialen **Mafia** endlich im Test.

**PC ACTION 09/10**

**Ab Mittwoch, 11. August 2010 im Handel!**

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

VL9000 Series

# ARMOR A90

## Created for Combat




## Schwarzes martialisches Design mit Drahtgitter-Elementen

ARMOR A90, innen und aussen ganz in schwarz gehalten, mit einer stabilen und martialisch anmutenden Front. Das ARMOR A90 demonstriert Stärke und Unbesiegbarkeit.
Ein Highlight für den Gamer und Enthusiasten.

Thermaltake

Deutscher Meister CS:S
ESL Pro Series 16

Distributoren:
ACTEBIS www.actebis.de
CASEKING.de www.caseking.de
DEVIL EDV-DISTRIBUTION www.devil.de
INGRAM MICRO www.ingram-micro.de
WAVE Computersysteme GmbH www.wave-computer.de

Retailer:
ALTERNATE HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT www.alternate.de
ATELCO Computer www.atelco.de
CSV direct.de www.csv-direct.de
GAMERSWARE www.gamersware.de
HoH.de www.hoh.de
SNOGARD Computer-World www.snogard.de

www.thermaltake.de

# EXTREME POWER MIT AMD SIX-CORE PROZESSOR!

AMD TURBO CORE TECHNOLOGIE!

**AMD® Phenom™ II X6 1055T Prozessor (2,8GHz)**

**ATI® Radeon™ HD 5850 Grafikkarte mit 1024MB DDR5 Speicher**

**8GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher**

acer®



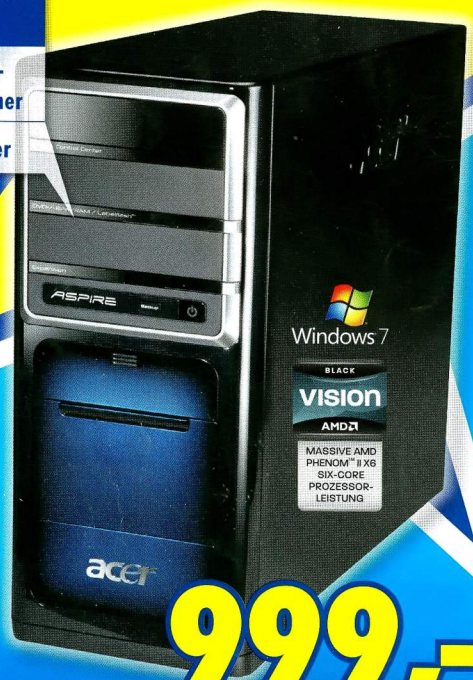

**599,-**

**ASPIRE M3300** wie M7300 jedoch mit AMD® Phenom™ II X6 1035T Prozessor (2,6GHz), ATI® Radeon™ HD 5450 Grafikkarte mit 512MB DDR3 Speicher, 4GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher




**799,-**

**ASPIRE M5300** wie M7300 jedoch mit AMD® Phenom™ II X6 1035T Prozessor (2,6GHz), ATI® Radeon™ HD 5750 Grafikkarte mit 1024MB DDR5 Speicher, 6GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher, HDMI-, DVI-, DSUB- Ausgang




**999,-**

**ASPIRE M7300**
1000GB S-ATA Festplatte, Multiformat Double Layer DVD-Brenner, 10/100/1000 Mbps LAN, High Definition (7.1chl) Audio, Multi-in-1 Kartenleser, Anschlüsse: HDMI-, 2xDVI-, DP-Ausgang; 500W Netzteil, Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64 Bit, 2 Jahre Garantie

EURONICS

**best of electronics!**

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise. Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler.

Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/acer-hexacore**