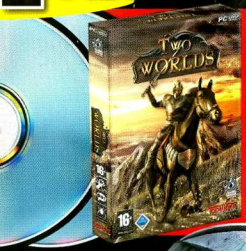
AUF 40 SEITEN: DIE HIT-VORSCHAU 2011

PC ACTION

www.pcaction.de

2 DVDs VOLLVERSION + DEMO + VIDEOS



TWO WORLDS

Diesen Rollenspielkracher müssen Sie gespielt haben!

GRATISSPIELE:
Runes of Magic
Kings of Kings 3

DEMO: The Ball
VIDEOS: Dragon Age 2, Call of Duty: Black Ops, Homefront, Diablo 3 u. v. m.

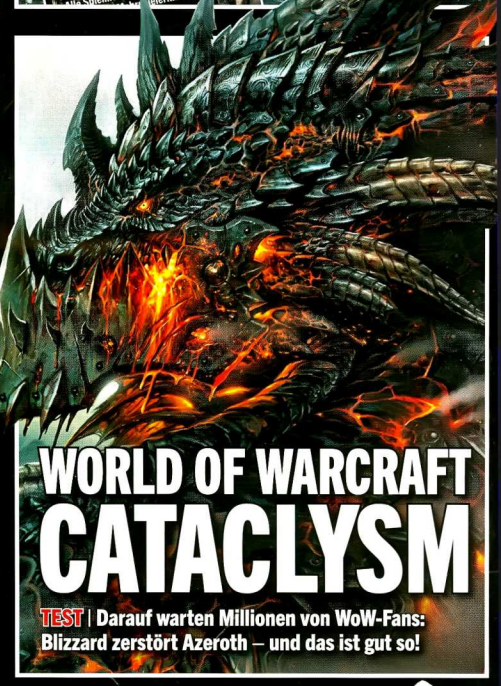


AUF 32 SEITEN!
Der Taktik-Guide für Einsteiger und Profis, Solisten und Mehrspieler-Cracks



VORSCHAU | Auf 10 Seiten: Exklusiver Entwicklerbesuch und frische Spieleindrücke zu Crytek Shooter-Sensation!

CRYSIS 2



WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

TEST | Darauf warten Millionen von WoW-Fans: Blizzard zerstört Azeroth – und das ist gut so!

01/2011 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

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

4 195002 705506 01

AUF 40 SEITEN: DIE HIT-VORSCHAU 2011

Assassin's Creed: Brotherhood • FEAR 3
Homefront • Dungeon Siege 3 • Max Payne 3
The Witcher 2 • Battlefield 3 • Diablo 3
Bioshock Infinite • Dragon Age 2 • Rage



TALES OF MONKEY ISLAND™

Von Stan empfohlen!

Überall im Handel!

Highlights

- Komplett deutsche Version mit dem Original-Guybrush!
- For Betterknowers also with the English version!
- Eine epische Piratengeschichte in 5 Kapiteln mit mehr Wendungen als der Darm einer Seekuh!
- Treffe alte Seekameraden und neue furchtlose Freibeuter!
- Mit allerlei digitalem Tinneff auf der DVD!



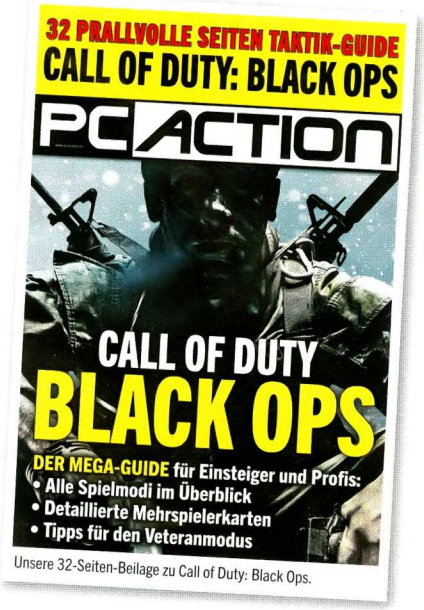


LucasArts and the LucasArts logo are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 1990-2010 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & ® or TM as indicated. All rights reserved. Telltale and Telltale Games logo are trademarks of Telltale, Inc. Distributed by Daedalic Entertainment GmbH and EuroVideo Bildprogramm GmbH. The Daedalic logo is a trademark of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved.

LUCASARTS. telltale DAEDALIC ENTERTAINMENT

Schöne Bescherung

Sie, liebe Leser, liegen uns sehr am Herzen. Und was macht man an Weihnachten mit Menschen, die einem sehr am Herzen liegen? Richtig, man beschenkt sie reichlich! Unser Hauptpräsent an Sie ist die schmucke **32 Seiten starke Beilage** zum Thema **Call of Duty: Black Ops**. Unsere Ego-Shooter-Experten haben den Solomodus nach allen Secrets durchkämmt und sich wochenlang durch hunderte Mehrspielerpartien geballert, um diese Tipps-und-Taktik-Sammlung für Sie zusammenzustellen. **Dieser Ausgabe der PC ACTION liegt zusätzlich zum üblichen Datenträger eine Bonus-DVD bei.** Dank dieses zweiten Geschenks an Sie war es uns möglich, mehr aktuelle Videos, Trailer, Mods & Maps und weitere coole Inhalte ins Heft zu packen als je zuvor. Die Datenträger enthalten außerdem mit **King of Kings 3** und **Runes of Magic** zwei coole Free-2-Play-Clients und eine absolute Top-Vollversion: **Two Worlds**. Das Mega-Rollenspiel von Entwickler Reality Pump wird Sie in vielen langen Winternächten gut unterhalten.



Unsere 32-Seiten-Beilage zu Call of Duty: Black Ops.

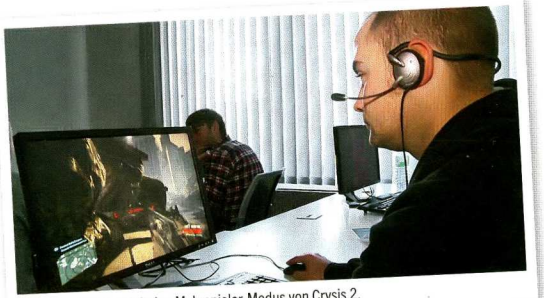

Christian Schlütter (links) und Sebastian Weber im Frankfurter Crytek-Hauptquartier.

Was coole Themen angeht, steht diese Ausgabe der PC ACTION den oben angesprochenen Bonusdreingaben in nichts nach. **Wir waren für Sie exklusiv beim Frankfurter Entwickler Crytek**, um dessen Shooter **Crysis 2** auf Herz und Nieren zu checken. Unsere Redakteure **Christian Schlütter und Sebastian Weber haben den Solo- und den Mehrspieler-Modus ausführlich gezockt** und mit den verantwortlichen Köpfen des Projekts gesprochen. **Crysis 2** ist aber nur einer von vielen Toptiteln, die Sie nächstes Jahr spielen werden. Was sonst noch an tollen Spielen ansteht, beleuchten wir in unserer ausführlichen „Best of 2011"-Vorschaustrecke.

Im Testbereich verraten wir, wie gut **World of Warcraft: Cataclysm** geworden ist und was der Mehrspieler-Modus von **Call of Duty: Black Ops** im Vergleich zum Vorgänger taugt. Weitere wichtige Testthemen: die Heli-Simulation **Apache: Air Assault**, die Bond-Ballerei **Blood Stone** und MMO-Shooter **Global Agenda**. Außerdem wagen wir für ein ganz besonderes, selbst von vielen PC-Spielern mit Spannung erwartetes PS3-Rennspiel einen Blick über den Tellerrand: **Gran Turismo 5**.

Das war's auch schon wieder mit der Einführung in diese Ausgabe. Abschließend wollen wir Sie aber noch ein wenig auf die nächste PC ACTION einstimmen. Denn hier erwartet Sie eine ganz besondere Ausgabe. Wir feiern Geburtstag: **PC ACTION wird 15 Jahre alt!** Aus diesem Grund haben wir uns ein Menge einfallen lassen. Wir wollen aber nicht zu viel im Vorfeld verraten. Nur das: Es wird sich für Sie lohnen, ab 12. Januar 2011 bei Ihrem Zeitschriftenhändler nach der PCA 02/2011 zu suchen.

Bis dahin wünschen wir Ihnen erst einmal
viel Spaß mit dieser Ausgabe Ihres
Lieblings-PC-Spielemagazins!


Sebastian Weber spielt den Mehrspieler-Modus von Crysis 2.

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Heftinhalt 01/11

▶ mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

Editorial	3
Inhalt	4
DVD-Inhalt	5

Vorschau

▶	Best of 2011: Abseits der Action	32
▶	Best of 2011: Action-Blockbuster	22
▶	Best of 2011: Geheimtipps	26
▶	Best of 2011: Wackelkandidaten	29
▶	Crysis 2	34
	Darkspore	58
	Dungeon Siege 3	48
	FEAR 3	46
	Homefront	52
	Most Wanted	18
	Need for Speed: Shift 2 Unleashed	44
	Magazin |	
	Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	16
	Dead Space 2	9
	Drakensang Online	13
	Final Fantasy XIV	13
	Gratisonlinespielen.de	10
	Gewinnspiel Landwirtschaftssimulator 2011	16
	Mafia 2: Joe's Adventures	14
	Nail'd	16
	The Next Big Thing	12
	Tops & Flops	9
	Warface	12

Test

	Alien Breed 3: Descent	74
	A New Beginning	84
	Apache: Air Assault	80
	Bloody Good Time	72
▶	Call of Duty: Black Ops	62
	Charts	89
	Global Agenda	82
	Gray Matter	84
	Ion Assault	70
	James Bond 007: Blood Stone	76
	Meinungsmache	61
	NBA 2K11	85
	Pound of Ground	85
	Releaseliste	86
	So testen wir	60
	Top-Spiele	88
▶	World of Warcraft: Cataclysm	66

Extra

	Gran Turismo 5 (PS3)	92
	Mods & Maps |	
	Fallout: New Vegas-Special	94
	Crysis-Special	100

Abspann

	Client: King of King 3	109
	Client: Runes of Magic	110
	Heftvorschau	130
	Impressum	108
	Leserbriefe	106
	Vollversion: Two Worlds	112



62

Test | Call of Duty: Black Ops

JÜRGEN MEINT:
Mehr Spielmodi als Modern Warfare 2, bessere Spielbalance, aber die gleichen nervigen Startprobleme wie der Vorgänger.



66

Test | World of Warcraft: Cataclysm

WOLFGANG MEINT:
Blizzard macht alles neu: Mit der dritten Erweiterung gibt Blizzard den alten Kontinenten Azeroths ein neues Antlitz und das ist gut so!

DVD-INHALT

DVD 1

VOLLVERSION (SEITE 2)
Two Worlds

CLIENT (SEITE 1)
King of Kings 3

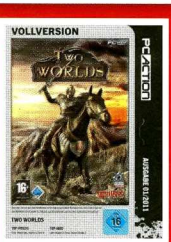
DEMO (SEITE 1)
The Ball

MODS & MAPS (SEITE 1)
Fallout: New Vegas
- G.E.C.K.: Garden of Eden Creation Kit

Left 4 Dead 2
- Dead before Dawn 2

EXTRAS (SEITE 1)
PCA-Titelsong und Musikvideo:
- The Crimson Ghosts – Unleashed

TOOLS (SEITE 1)
Adobe Reader
Direct X
Gamers.IRC
WinRAR



DVD 2

CLIENT (SEITE 1)
Runes of Magic

MODS & MAPS (SEITE 2)
Crysis
- City Assault
- Cryhunter 2
- Crysis HQ MP-Contest Map-Pack v1.0
- Crysis Wars EX
- Danger Close
- Intel/Crysis Mapping-Contest Multiplayer Map-Pack
- Killer's Skill
- Living Hell – Noname Island 2
- Mandate of Heaven
- Noname Island
- Rainy Days
- Souleon Storm

SPIELE IM HEFT

Alice 2: Madness Returns, Vorschau	26
Alien Breed 3: Descent, Test	74
A New Beginning, Test	84
Apache: Air Assault, Test	80
Assassin's Creed: Brotherhood, Vorschau	23
Batman: Arkham City, Vorschau	24
Battlefield 3, Vorschau	23
Bioshock Infinite, Vorschau	25
Bloody Good Time, Test	72
Brink, Vorschau	28
Bulletstorm, Vorschau	25
Call of Duty: Black Ops, Test	62
Call of Duty: Modern Warfare 3, Vorschau	30
Crysis 2, Vorschau	34
Dark Spore, Vorschau	58
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten, Magazin	16
Dead Space 2, Vorschau	9, 25
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden, Vorschau	28
Deus Ex: Human Revolution, Vorschau	24
Diablo 3, Vorschau	29
Dirt 3, Vorschau	32
Doom 4, Vorschau	31
Drakensang Online, Magazin	13
Driver: San Francisco, Vorschau	28
Duke Nukem Forever, Vorschau	24
Dungeons, Vorschau	33
Dungeon Siege 3, Vorschau	48
Dragon Age 2, Vorschau	23
Fable 3, Vorschau	27
Fallout: Online, Vorschau	30
FEAR 3, Vorschau	46
FIFA 12, Vorschau	33
Final Fantasy XIV, Magazin	13
Gears of War 3, Vorschau	25
Ghost Recon: Future Soldier, Vorschau	24
Global Agenda, Test	82
Grand Theft Auto 5, Vorschau	31
Gran Turismo 5, Extra	90
Gray Matter, Test	84
Guild Wars 2, Vorschau	32
Half-Life 3, Vorschau	29
Hitman 5, Vorschau	31
Homefront, Vorschau	52
Hunted: Die Schmiede der Finsternis, Vorschau	28
Ion Assault, Test	70
James Bond 007: Blood Stone, Test	76
Mass Effect 3, Vorschau	31
Max Payne 3, Vorschau	25
Nail'd, Magazin	16
NBA 2K11, Test	85
Need for Speed: Shift 2 Unleashed, Vorschau	44
Mafia 2, Magazin	14
Portal 2, Vorschau	26
Pound of Ground, Test	85
Prey 2, Vorschau	31
Pro Evolution Soccer 2012, Vorschau	33
Rage, Vorschau	22
Red Dead Redemption, Vorschau	30
Red Faction: Armageddon, Vorschau	26
Risen 2, Vorschau	30
Shogun 2: Total War, Vorschau	32
Starcraft 2: Heart of the Swarm, Vorschau	29
Star Wars: The Old Republic, Vorschau	23
Stronghold 3, Vorschau	33
Syndicate, Vorschau	30
Test Drive Unlimited 2, Vorschau	33
The Elder Scrolls 5, Vorschau	30
The Next Big Thing, Magazin	12
The Witcher: Assassins of Kings, Vorschau	25
Thief 4, Vorschau	31
Warhammer 40K: Dark Millenium Online, Vorschau	33
Warhammer 40K: DoW 2 – Retribution, Vorschau	33
Warhammer 40K: Space Marine, Vorschau	27
World of Warcraft: Cataclysm, Test	66
XCOM, Vorschau	27

DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

ENTSCHULDIGT SICH:
... für die unflätige Geste auf obigem Bild. Schuld war Kollege Schmitt, der an diesem Tag alle zehn Minuten wegen irgendwelcher Videoaufnahmen genervt hatte.

GLAUBT:
... nicht mehr daran, dass sich die Bayern in dieser Saison noch fangen. Auf Wiedersehen, Herr van Gaal.

FREUT SICH:
... auf fast drei Wochen Weihnachtsurlaub! Awesome!

PATRICK SCHMID // TRAINEE



Sport, (Action-)Adventures, Rollenspiele

WAR NEULICH:
... bei Rockstar Games und hat sich **L.A. Noire** angeschaut. Das Detektiv-Outfit steht ihm, oder?

SPIELT:
... eigentlich nur noch **CoD: Black Ops** mit den Kumpels, auch wenn er meist der Schlechteste ist.

SIEHT:
... **Die Säulen der Erde**. Tolle Serien-Verfilmung eines noch tolleren Buches.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... nie wieder **Bad Company 2** – wie soll man sich auch mit 100 % der Achievements noch motivieren?

HÖRT:
... dieses Mal wirklich mit **Bad Company 2** auf. Diesmal echt. Ohne rückfällig zu werden! Ganz sicher!

SIEHT:
... einer glücklichen Zukunft mit **Bad Company 2: Vietnam** entgegen und hasst sich für seine Inkontinenz.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

GENOSS KÜRZLICH:
... eine überdurchschnittlich gute House-Show der WWE Smackdown Tour 2010 in Nürnberg und ...

ENTSCHLOSS SICH:
... daraufhin kurzfristig, doch einen Gastauftritt im Ring wahrzunehmen (Bild) und Kane den Arsch zu versohlen.

SPIELT:
... Heiligabend sicher Weihnachtsmann bei seinem Sohn.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Action, Abenteuer & Rollenspiele

DENKT NACH ÜBER:
... Auswanderung. Er hasst nämlich den Winter und hat sich endgültig in Los Angeles verguckt. Hey, Meister Fischer, brauchen wir einen US-Korrespondenten?

GLAUBT NOCH FEST AN:
... seine Bayern! Wer sollte auch sonst Meister werden?

LIEBT IN BAD COMPANY 2 – VIETNAM:
... den Flammenwerfer. Damit braucht er nicht zielen.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

LIEBT STATISTIKEN!
Extrem motivierend, sowohl beim **BC 2**-Zocken als auch beim morgendlichen Lauf im Reichswald.

MAG SONST „BLACK MUSIC" NUR BEGRENZT:
.. bejubelt aber das neue Album von Kanye West!

VEREHRT DEN BESTEN MENSCHEN DER WELT:
Stilikone, moralische Instanz, politischer Wegbereiter, Vordenkender, Universalgenie – all das ist er, unser Phil!

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



STIMMT SICH:
... mit Plätzchenbacken auf die schöne Vorweihnachtszeit ein. Und wenn hinterher die ganze Wohnung nach Plätzchen duftet, dann hat man alles richtig gemacht :)

SPIELT:
... schon wieder **Plants vs. Zombies**, jetzt aber auf dem iPhone. Hört das irgendwann auch wieder auf oder muss man das jetzt wirklich auf sämlichen Plattformen spielen? Jedenfalls ein grandioses Spiel!

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



STIRBT SICH:
... zum ersten Mal in seinem Leben durch einen Ego-Shooter auf der PlayStation: **Black Ops**.

FREUTE SICH:
... dass ihm nach drei Tagen Frust jemand sagte, wie man mit dem Gamepad über Kimme und Korn zielt!

FREUTE SICH NOCH VIEL MEHR:
... als ihm nach noch mal drei Tagen Frust jemand auch noch die Zielhilfen erklärte. Level 2, ich komme!

MICHAELA LEHR // FREIE AUTORIN STARGAST



Online-Rollenspiele

SPIELT:
... schon wieder **World of Warcraft**: Schnell noch alte Materialien zu Geld machen, bevor die postapokalyptische Deflation zuschlägt.

SCHÄMT SICH:
... nicht nur dafür, dass sie **WoW**-Romane liest, sondern noch mehr dafür, dass sie diese nicht bereits gelesen hat.

HAT FÜR DIE ERSTELLUNG DIESES TEXTS:
... länger gebraucht als für den kompletten **WoW**-Test.

CALL OF DUTY®
BLACK OPS

09·11·10

"DER ACTION-KNALLER 2010"
COMPUTER BILD SPIELE 07/10





WWW.CALLOFDUTY.COM

USK ab 18

treyarch

ACTIVISION®

© 2010 Activision Publishing, Inc. Activision und Call Of Duty sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG

- JEDERZEIT KÜNDBAR
- GÜNSTIGER ALS AM KIOSK
- LIEFERUNG FREI HAUS
- PÜNKTLICH UND AKTUELL



shop.pcaction.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: **Deutschland:** Leserservice Computec, 20080 Hamburg; E-Mail: computec@dpv.de; Tel.: 01805-7005801, Fax: 01805-8618002, (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); **Österreich, Schweiz und weitere Länder:** Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de; Tel. +49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD** 738730
(€ 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,-/12 Ausgaben; Ausland € 75,-/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent von PC ACTION. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. 2 Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

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

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD** 738731
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,-/12 Ausgaben; Ausland € 75,-/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Bequemer und schneller online abonnieren:

shop.pcaction.de

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

PC ACTION

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Drei Neuerungen im Überblick: Die Spielwelt ist eine ganze Stadt (großes Bild), in der Schwerelosigkeit können Sie sich frei bewegen (rechts oben) und Isaac spricht endlich (rechts unten).

Dead Space 2

Sternzeichen: Schütze

ACTION Brutal gut: Wir haben die fast fertige Xbox-Fassung des Weltraum-Gruslers ausführlich gespielt!

Zu viel Geballer, zu wenige schaurige Momente: Das sind die großen Bedenken der Spielergemeinde, wenn es um EAs **Dead Space 2** geht. Aber wir können nach dem Durchzocken von vier kompletten Kapiteln Entwarnung geben: Entwickler Visceral Games baut die Stärken des großartigen Vorgängers aus, packt ein paar kluge Neuerungen obendrauf und liefert somit einen echten Horror-Hammer ab.

50 Kilogramm Geschnetzeltes

Nach wie vor dreht sich die Spielmechanik um das Abtrennen von Körperteilen. Denn die Necromorph-Monster sind nur verwundbar, indem man sie ihrer Gliedmaßen entledigt. Dass dies nicht gerade jugendfrei ist, dürfte klar sein. Allerdings kommt **Dead Space 2** sogar noch einen Tick brutaler daher als der Vorgänger – hoffentlich haben die Damen und Herren von der USK beim Prüfvorgang einen nachgiebigen Tag! Apropos Tag, einen richtig miesen durchlebt wieder mal Isaac Clarke! Der Held des Spiels befindet sich gerade auf der Weltraumstation The Sprawl, als ein neuer Marker (zur Info für Noobs: Das ist ein Alienartefakt mit ganz bösen Kräften) für Unheil sorgt. Die auffälligste Neuerung: Isaac bleibt nicht mehr stumm wie Gordon Freeman, sondern palavert nun per Sprachausgabe. Zudem wurden die Abschnitte in der Schwerelosigkeit massiv aufgemöbelt: Sie fliegen neuerdings frei durch den luftleeren Raum. Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, richtet sich Isaac auf Knopfdruck automatisch wieder gen Boden aus. Am positivsten wirkt sich jedoch die Spielwelt auf das Zockvergnügen aus: Während das Raumschiff im Vorgänger zwangsläufig für Abwechslungsarmut sorgte, ist The Sprawl eine Art Sci-Fi-Stadt mit allem, was dazugehört. Mal schießen Sie sich durch eine Kirche, mal steht ein Kampf in einem Shopping-Center auf dem Programm. Kurzum: Der 28.01.2011 wird ein Festtag!



THORSTEN MEINT: „Ich bin wahrlich kein ängstliches Würstlein, aber **Dead Space 2** jagt selbst dem härtesten Kerl einen Schrecken ein! Und ganz ehrlich: Noch nie war es so schön, sich in die Hose zu machen."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Neues Bioware-Projekt



Bei den Videogame-Awards am 11. Dezember 2011 wird Bioware ein neues Spiel vorstellen. Ein Screenshot und diverse Hinweise lassen einen Militär-Shooter vermuten.

Axl Rose verklagt Activision



Musiker Axl Rose verklagt Activision auf 20 Millionen US-Dollar. Sein Einverständnis, das Lied „Welcome to the Jungle" für **Guitar Hero** zu verwenden, sei ergaunert worden.

The Witcher 2 bei GOG



The Witcher 2 wird neben der normalen Boxed-Version im Handel auch als Download auf http://gog.com erhältlich sein: 5 Euro preiswerter und ohne Kopierschutz.



22 Moon at War ist ein Strategiespiel, bei dem Sie einen Energiekonzern managen.

Gratisonlinespielen.de

Flatrate-Zocken!

BROWSERSPIELE Das Portal bietet zahlreiche Spiele – und das für lau!

Falls Ihnen auf der Arbeit öfter mal langweilig ist, dann könnte Ihnen **gratisonlinespielen.de** gefallen, ein neues Portal für Browsergames. Aktuell stehen bereits acht Spiele zur Auswahl, darunter namhafte Titel wie **The Fast and the Furious** oder **Pirates of Tortuga 2**. Die Entwickler versicherten uns außerdem, dass der Spielepool regelmäßig erweitert werden soll. Damit Sie auch vor Ihren Freunden prahlen können, gibt es für jedes Spiel zahlreiche Achievements sowie eine Online-Highscoreliste. Um das Portal zu testen, müssen Sie sich nur einmalig kostenlos registrieren, dafür erhalten Sie Ihr eigenes Profil sowie Zugriff auf alle verfügbaren Titel.



PATRICK MEINT:
„Dank der tollen Profilübersicht kann ich immer verfolgen, wie gut meine Kollegen gerade spielen. Bloß zum Arbeiten bleibt da nicht mehr viel Zeit – naja, egal!"



Bei **The Fast and the Furious** dreht sich alles um schnelle Autos und Straßenrennen.

TOPAKTUELLE SMARTPHONES

0,– €*



MEMBER OF united internet

*24 Monate Mindesvertragslaufzeit.
Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

29,90 ~~39,90~~ €/Monat

29,90 €/Monat für volle 12 Monate, danach 39,90 €/Monat.*

In bester D-Netz-Qualität unbegrenzt ins gesamte deutsche Festnetz und in alle deutschen Handy-Netze telefonieren und mobil surfen. Mit Ihrem Handy für 29,90 € – volle 12 Monate lang, danach nur 39,90 €. Oder mit einem kostenlosen Smartphone von 1&1 – immer für nur 39,90 €.

1&1

Jetzt informieren und bestellen: 02602/9696

www.1und1.de

Warface

Schau dem Krieg ins Gesicht!

MEHRSPIELER-SHOOTER Crytek kündigt einen Free-to-Play-Online-Shooter für Asien an.



1 **Klassenkampf:** Der Scharfschütze ist mit Sicherheit eine von mehreren Klassen, die im Mehrspieler-Gefecht zur Wahl stehen werden.
2 **Volltreffer:** Dank der CryEngine 3 soll das Spiel Next-Generation-Grafik sowie realitätsnahe Physik-Effekte besitzen.
3 **Ruhestörung:** Hier wohnen die Hubers. Die sind aber gerade im Urlaub in Afghanistan und bekommen vom Feuergefecht nichts mit.
4 **Vision:** Das Crytek-Projekt soll in der „nahen Zukunft" spielen, die zerstörte Stadt könnte auf einen länger andauernden Krieg hinweisen.

The Next Big Thing

Monster, Mythen, Mutationen

ADVENTURE Im Los Angeles der Fünfzigerjahre rätseln Sie mit Charme, Humor und Klasse.



Hier spricht die exzentrische Reporterin Liz Allaire mit Filmproduzent Fitz Randolph.



Der zweite Hauptcharakter des Spiels ist der charismatische Dan Murray.

Dass Menschen und Monster friedlich nebeneinander leben können, möchte das neueste Adventure der Pendulo Studios beweisen. Die Macher der **Runaway**-Spiele entführen Sie darin in ein fiktives Los Angeles der Fünfzigerjahre. **The Next Big Thing** ist ein klassisches Point&Click-Adventure in Comic-Grafik. Wir spielten bereits eine Version an. Im Mittelpunkt des Games stehen die beiden Journalisten Liz Allaire und Dan Murray, die sich nicht ausstehen können. Blöd, dass sie von ihrem Chef, einem Zeitungsverleger, zur Zusammenarbeit verdonnert wurden. Als sie einen Ball besuchen, bemerken sie, dass Monsterschauspieler Big Albert bei seinem Produzenten einbricht. Die strebsame Liz leckt sogleich Blut, mit der Aufklärung dieses Falles ihre Karriere im investigativen Journalismus in Schwung zu bringen. Dabei kommt sie rätselhaften Vorgängen im Filmgeschäft auf die Spur. Typisch für Pendulo, treffen Sie im Spiel auf abgedrehte Charaktere und humorvolle Dialoge. Bereits in den ersten spielbaren Kapiteln bemerken wir: Die Story bietet witzige Rätsel, lässt aber auch Raum für zielsichere Pointen und Filmzitate. Diese verääppeln etwa die Sinnkrisen gescheiterter Schauspieler und die hohe Kunst der Lyrik. Bereits jetzt macht **The Next Big Thing**, das ab 31. Januar 2011 im Handel erhältlich sein soll, einen sehr guten Eindruck.



MARC MEINT: „Das Spiel macht einen vielversprechenden Eindruck. Los, her mit der Testversion! Zack, zack!"

Final Fantasy XIV Online

„Wir haben die Erwartungen der Spieler enttäuscht."

Wir haben mit dem **FF XIV**-Macher Hiromichi Tanaka über den holprigen Start des Online-RPGs gesprochen.



Die FFXIV-Macher Sage Sundi und Hiromichi Tanaka (rechts) beim Interviewtermin in Hamburg.

PC ACTION: Die schwierigste und gemeinste Frage gleich als Erstes: Was ist schief gelaufen?

HIROMICHI TANAKA: Zuerst einmal möchten wir uns entschuldigen, dass wir die Erwartungen der Spieler enttäuscht haben. Aus dem User-Feedback wissen wir, dass eines der Hauptprobleme der PC-Version von **Final Fantasy XIV** die Benutzeroberfläche ist. Da wir lange Zeit versucht hatten, das Spiel parallel auf PS3 und PC zu veröffentlichen, war es uns zeitlich nicht möglich, für die PC-Version ein eigenes Interface, das besser auf die Benutzung von Maus und Tastatur zugeschnitten ist, zu erstellen. Wir arbeiten aber gerade an einer speziellen PC-Benutzeroberfläche.

PC ACTION: Können Sie schon sagen, bis wann wir damit rechnen können?

HIROMICHI TANAKA: Der Patch im November diente dazu, die Lags in den Griff zu bekommen. Spätestens mit dem kommenden Dezember-Patch sollten wir diese unter Kontrolle haben. Das neue User-Interface kommt dann mit dem nächsten großen Update im neuen Jahr.

Jagged Alliance 2: Reloaded

Neue Allianz für's Leben?

STRATEGIE Der Strategieklassiker erscheint 2011 in neuem Gewand – und mit neuem Spielsystem.

Die **Jagged Alliance**-Teile gelten als Klassiker im Bereich der Rundenstrategie und haben auch heute noch eine sehr große Fangemeinde. Die darf sich freuen, denn bitComposer Games legt mit **Jagged Alliance 2: Reloaded** den wohl besten Teil der Serie neu auf – allerdings auch mit einigen tief greifenden Veränderungen. Einerseits wird die Grafik auf heutige Standards gebracht, was für ein Remake aber nichts Besonderes ist. Viel interessanter ist aber die Information, dass man auch das Spielsystem verändern möchte, was bei den Hardcore-Fans auf Kritik stoßen dürfte. Statt den bekannten rundenbasierten Zügen soll nun ein sogenanntes „Plan & Go"-System eingesetzt werden, das eine Mischform aus Echtzeit- und Rundenstrategie darstellen soll. Die Entwickler versprechen jedoch, dass Taktik-Tüftler definitiv nicht zu kurz kommen werden. Wir sind gespannt!


Arulco erstrahlt dank überarbeiteter Grafik in neuem Glanz.



PATRICK MEINT: „Als großer Fan der Serie hoffe ich, dass das „Plan & Go"-System das Spielprinzip nicht zu stark verändert"

1&1 MOBILE

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99 €/Monat*

- Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS mit bis zu 7.200 kBit/s
- Beste D-Netz-Qualität
- Surf-Stick für 0,– €* inklusive
- Kein Bereitstellungspreis
- Tarif auch ohne Mindestvertragslaufzeit erhältlich
- Auf Wunsch: Speed-Option mit bis zu 14.400 kBit/s! 0,– € in den ersten 12 Monaten, danach 9,99 €/Monat.*

Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 96

1&1

www.1und1.de

*Ab einem monatl. Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.



Neue Schauplätze: Joe Barbaro besucht nicht dieselben Orte wie Vito im Hauptspiel. Unter anderem zerlegen Sie mit Pixelkollegen einen Supermarkt zu Kleinholz.

Mafia 2: Joe's Adventures

Maps für den Mops

ACTION Im zweiten DLC zu 2K Czechs Gangster-Epos **Mafia 2** erleben Sie, was in der Zeit von Vitos Gefängnisaufenthalt passiert – aus der Sicht seines beleibten Kumpels Joe Barbaro.

Joe's Adventures bietet genau das, was **Mafia 2**-Fans die ganze Zeit wollten: Eine gesunde Mischung verschiedener Missionsarten, spielerische Freiheit und die Motivation, Missionen erneut anzugehen. Joes Gaunereien verlaufen nämlich anders als die Geschichte des Helden Vito im Hauptspiel. Auf der Karte der Metropole Empire Bay finden Sie Missionen verzeichnet, die Sie in beliebiger Reihenfolge auswählen und absolvieren können. Haben Sie alle Nebenjobs erledigt, schalten Sie den nächsten Auftrag frei, der die Geschichte vorantreibt – genau dieses System fehlte dem Hauptspiel leider. Die Missionen selbst gestalten die Entwickler abwechslungsreich: Mal soll Joe lediglich einen Wagen klauen, ein andermal müssen Sie sich in ein Anwesen schleichen. Dort bewachen Dutzende Cops einen Kronzeugen, den es aus dem Weg zu räumen gilt – dabei dürfen Sie sich aber nicht erwischen lassen. Alles mündet schließlich in einer Autoverfolgungsjagd über einen zugefrorenen See – ein echtes Highlight. Innerhalb der Jobs belohnt Sie das Spiel für jede Aktion. Wenn Sie um eine Ecke driften, zu schnell fahren, mit dem Wagen springen oder Gegner erledigen, bekommen Sie Punkte. Je mehr solcher Dinge Sie aneinanderreihen, desto höher der Multiplikator, somit auch die Punkte und desto besser fällt Ihre Bewertung am Ende der Mission aus. Um das Ergebnis zu verbessern, dürfen Sie die Aufgaben jederzeit neu starten. Ärgerlich: Die Polizei ist deutlich aufmerksamer als im Hauptspiel, sodass Sie die Jungs in Blau ständig an den Hacken haben, zudem fahren deutlich mehr Streifen durch die Stadt. Außerdem fällt so manche Mission frustrierend schwer aus und benötigt etliche Anläufe. Aber: Gut ist der DLC dennoch.



SEBASTIAN MEINT:

„Viele der Inhalte dieses DLCs hätte ich mir schon für das Hauptspiel gewünscht. Punkte für coole Aktionen innerhalb einer Mission, freie Auswahl der Nebenjobs – genau das hätte **Mafia 2** so manchen Kritikpunkt genommen. **Joe's Adventures** fällt für meinen Geschmack zwar stellenweise unnötig schwer aus, dafür beschäftigt es für einen von Preis von 7,99 Euro erfreulich lange, denn es warten etliche Missionen darauf, von Ihnen gelöst zu werden. Deshalb: Bedenkenlos kaufen!"



Für fast jede Aktion im Spiel bekommen Sie nun Punkte als Belohnung, deren Multiplikator mit der Zeit steigt (siehe rechts im Bild).



Schlägereien muss Joe auch durchstehen, allerdings fallen diese nicht ganz so leicht aus wie im Hauptspiel. Dafür hat Joe neue Finishing-Move-Animationen.

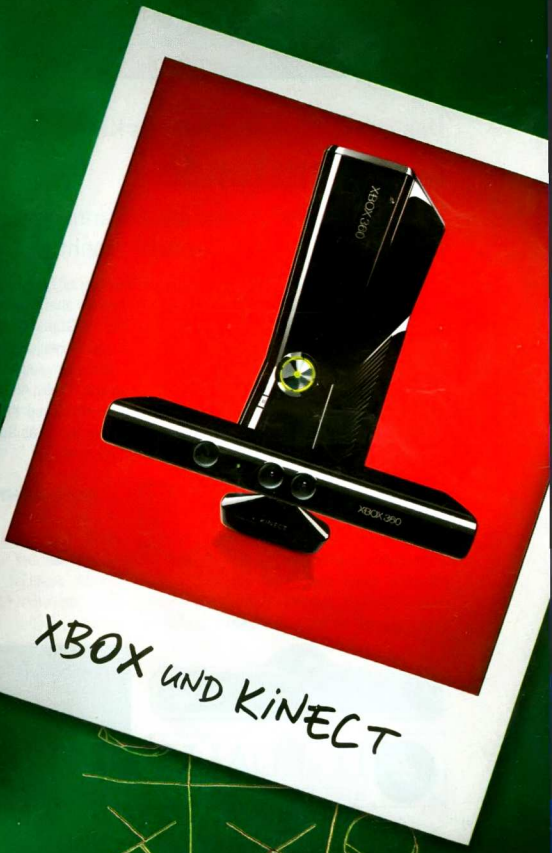
Ich will keine x-beliebigen Spiele, sondern Xbox-Spiele.

Das HTC 7 Trophy Windows Phone bringt die Xbox aufs Handy – mit Achievements, Avatar und Community.
vodafone.de oder 0800-10 70 077

Ich will. Ich kann. Mit Vodafone.

power to you





Windows Phone

GEWINNSPIEL

Sexy Kalender, Spiele und Trecker abgreifen!



Bauern sind langweilig und riechen komisch? Falsch gedacht! Das Gegenteil beweist unser sexy Gewinnspielpreis: **Landwirtschaftssimulator**-Publisher Astragon verlost unter allen Lesern insgesamt zehn Exemplare des Deutschen Bauernkalenders 2011 im Wert von jeweils 32 Euro. Außerdem können Sie 15 Exemplare des **Landwirtschaftssimulator 2011** und fünf maßstabsgetreue Traktoren-Modelle (ca. 30 cm, Maßstab 1:18) gewinnen.

Unsere Gewinnfrage:
Wie heißt das Schweizer Entwicklungsstudio hinter der **Landwirtschaftssimulator**-Serie?
a) Dwarves Entertainment
b) Giants Software
c) Elves Studios



15 x Landwirtschaftssimulator 2011
Der Landwirtschaftssimulator erfreut sich großer Beliebtheit. Warum? Na, spielen Sie ihn doch einfach selber und finden Sie es heraus!

5 x Traktorenmodell
Das maßstabsgetreue Traktorenmodell ist etwa 30 cm groß (Maßstab 1:18).





10 x Deutscher Bauernkalender
Zwölf sexy Bauernmädels begleiten Sie in diesem heißen Kalender durch das ganze nächste Jahr!

Teilnahmebedingungen
Um teilzunehmen, schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „LWS 2011" an gewinnspiel@pcaction.de. Mitmachen dürfen alle PC-ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von Sunfilm. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 12. Januar 2011**

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Märchenstunde

ADVENTURE Wenn schon ein Adventure, dann auch gleich richtig – Daedalic macht's!

Der Name **Das Schwarze Auge** steht mit der Nordland-Trilogie und der **Drakensang**-Reihe eigentlich für hochwertige Rollenspiele. Doch die Adventure-Profis Daedalic Entertainment (**The Whispered World**, **A New Beginning**) brechen nun mit dieser Regel und kündigen ein klassisches Point&Click-Abenteuer im beliebten **DSA**-Universum an: **Satinavs Ketten** ist in der mittelalterlichen Fantasy-Welt Aventurien angesiedelt und erzählt die Geschichte eines vom Pech verfolgten Jungen namens Geron. Das Spiel soll 15 bis 20 Stunden logischen Rätselspaß bieten. Die Entwickler setzen abermals auf handgemalte 2D-Grafiken, deren Stil aber etwas realistischer und düsterer ausfallen soll als in früheren Daedalic-Titeln. Als Publisher konnte man Deep Silver gewinnen. Leider wird das Spiel erst in 2012 erscheinen.



FELIX MEINT:
„Ob nun mit oder ohne die **DSA**-Lizenz – ein neues Daedalic-Spiel ist immer eine gute Nachricht für Adventure-Fans."

Das Schwarze Auge

DAEDALIC ENTERTAINMENT

Daedalic veröffentlichte bislang noch kein offizielles Bildmaterial zu **Satinavs Ketten**. Das Team verspricht aber handgemalte 2D-Grafiken in HD-Qualität.



Große Sprünge mit dem Quad sind bei diesem Racer an der Tagesordnung.

Nail'd

Festgefahren

RENNSPIEL Testversion angespielt: Beim Ausflug ins Kiesbett bleibt **Nail'd** leider stecken.

Der Offroad-Racer der **Call of Juarez**-Macher Techland fährt im Windschatten von **Pure**. Ein Tricksystem für Stunts gibt's aber ebenso wenig wie abwechslungsreiche Spielmodi oder ein Mindestmaß an Fahrphysik. Merkwürdige Aussetzer bei der Kollisionsabfrage und eine nervige Gummiband-KI sind weitere Spaßbremsen. Schade, denn die 14 Kurse sind gelungen.



TONI MEINT:
„Ich mag Vollgas-Racer, wenn sie ein Mindestmaß an Fahrphysik bieten. Nail'd wird jedoch schnell trivial und langweilig."

www.pcaction.de


WORLD OF TANKS
PANZER MMO
www.worldoftanks.com
BEST NEW CONCEPT
WORLD OF TANKS
WARGAMING.NET

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

Unsere Most-Wanteds



WOLFGANG FISCHER – MAX PAYNE 3

Max ist jetzt alt und fett, vielleicht fühle ich mich ihm deshalb so verbunden. Ich glaube aber fest daran, dass er trotz Bierbauch-Behinderung auch Teil 3 der Serie rocken wird.



PATRICK SCHMID – L.A. NOIRE

Da ich neulich bei Rockstar war und mir **L.A. Noire** ansehen durfte, kann ich es kaum erwarten, bald selbst zu ermitteln. Hoffentlich kommt's auch für den PC.



JÜRGEN KRAUSS – BATTLEFIELD 3

Nachdem ich nun ernsthaft mit **Bad Company 2** durch bin und mich auch für **Vietnam** vermutlich nur kurz begeistern kann, wird's dringend Zeit für **Battlefield 3**!



CHRISTOPH SCHUSTER – NFS: SHIFT 2

Nachdem ich letztens Kartfahren war, habe ich endgültig Benzin geleckt und sehne den neuen Rennmessias herbei. Bloß **Dirt 3** könnte da vielleicht noch mithalten ...



MARC BREHME – THE NEXT BIG THING

Endlich durfte ich eine spielbare Version von Pendulo Studios (**Runaway 3**) neuestem Comic-Adventure antesten und bin deshalb jetzt ganz heiß auf den Titel.

1 Diablo 3

Entwickler: Blizzard | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: Noch nicht bekannt



Blizzard galt als eine der letzten Bastionen des PC-Marktes. Doch nun bröckelt auch diese einst uneinnehmbare Feste: „Wir untersuchen momentan ein **Diablo**-bezogenes Konzept für Konsolen", so hieß es auf der offiziellen Herstellerseite. Natürlich versicherte Blizzard uns fix, dass das die PC-Entwicklung in keinster Weise beeinflusst.

2 The Witcher 2: Assassins of Kings

Entwickler: CD Projekt | Genre: Rollenspiel | Termin: 17. Mai 2011



Es ist kein Geheimnis, dass wir Europäer aufgrund der Umrechnungskurse deutlich mehr für Spiele zahlen als US-Brüger. Den meisten Herstellern ist das egal. Doch nicht so CD Projekt. Falls Sie **The Witcher 2** auf deren Seite gog.com vorbestellen, bekommen Sie die 16 $ Differenz als Gutschein geschenkt – und das Spiel ohne DRM!

3 Deus Ex 3: Human Revolution

Entwickler: Eidos Montreal | Genre: Action-Adventure / Rollenspiel | Termin: Februar 2011



Rund 20 Stunden Spielspaß soll Ihnen die **Human Revolution** bescheren – ohne Sidequests wohlgemerkt. Bedenken wir diese Nebenaufgaben und die potenziell enorme Wiederspielbarkeit aufgrund der unterschiedlichen Herangehensweisen und Entscheidungsmomente, so sind wir locker bis **Deus Ex 4** versorgt.

Mitmachen & gewinnen!

Erscheint es Ihnen nicht manchmal reizvoll, einfach das Gaspedal durchzudrücken und so richtig Stoff zu geben?

Keine Angst, wir verstehen so was. Und damit sich solche Eskapaden nicht auf die TÜV-Tauglichkeit Ihres Wagens auswirken, verlosen wir fünf Exemplare der Pixelraserei **Need for Speed: Hot Pursuit**. Mitmachen ist wie immer ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



4 Star Wars: The Old Republic

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



Erinnern Sie sich noch an den angeblichen Ex-Mitarbeiter, der in seinem Blog **TOR** als den größten Flop der jüngeren Spielegeschichte bezeichnete? Bioware äußerte sich dazu folgendermaßen: Ein Projekt dieser Größenordnung sei immer ein Wagnis, aber das Team ist wild entschlossen, das bestmögliche Spiel abzuliefern!

5 Brink

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



Letzten Monat herrschte totale Funkstille zu diesem Titel, weshalb wir Ihnen spontan eine Aktion der **Brink**-Hersteller vorstellen: die Parkour-Tour **Beyond the Brink**. Der berühmte Parkour-Star Daniel Ilabaca führt Sie dabei in mehreren Videotouren auf etwas andere Art durch europäische Metropolen. Sehenswert!

6 Crysis 2

Entwickler: Crytek/Crytek UK | Genre: Ego-Shooter | Termin: 25. März 2011



Während Actionfans aller Orten sich auf **Crysis 2** freuen, denken die Entwickler schon an die Zukunft. „Wir nehmen das sehr ernst. Wir würden nicht so viel Aufwand in dieses Spiel stecken, wenn es das Ende wäre. Das macht keinen Sinn", so Produzent Camarillo. Finden wir gut und berichten deshalb fleißig in diesem Heft.

7 Bioshock Infinite

Entwickler: Irrational Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2012



8 Duke Nukem Forever

Entwickler: Gearbox | Genre: Ego-Shooter | Termin: 1.02.2011



9 Dead Space 2

Entwickler: Visceral Games | Genre: Action-Adv. | Termin: 28.01.2011



10 Guild Wars 2

Entwickler: Arena Net | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: 2012

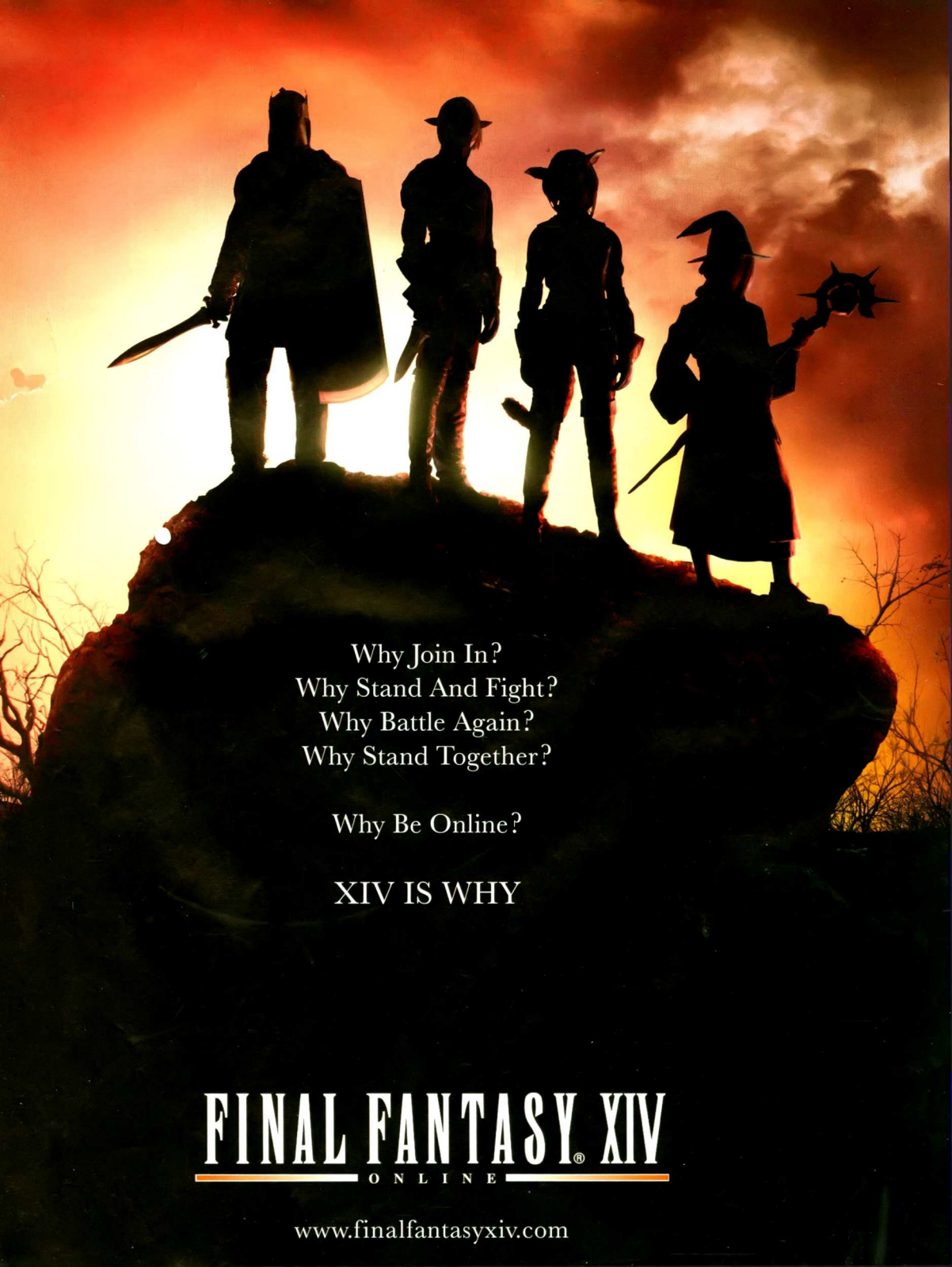




PC DVD-ROM SOFTWARE

SQUARE ENIX®

©2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.


Why Join In?
Why Stand And Fight?
Why Battle Again?
Why Stand Together?
Why Be Online?
XIV IS WHY
FINAL FANTASY® XIV
ONLINE
www.finalfantasyxiv.com



Die besten Spiele 2011

> Inhalt

Crysis 2 34
Darkspore 58
Dungeon Siege 3 48
F.E.A.R. 3 46
Geheimtipps 2011 26
Highlights abseits von Action . . 33
Homefront 52
Need for Speed: Shift 2 44
Wackelkandidaten 2011. 29

Das Jahr 2010 war ein tolles Jahr für Spiele-Fans: **Mafia 2**, **Starcraft 2**, **Bad Company 2**, **Die Siedler 7**, **Assassin's Creed 2** und viele mehr – die Highlights gaben sich regelrecht die Klinke in die Hand. Doch auch 2011 glänzen bereits einige Spiele am Horizont, die Sie nicht verpassen sollten. Und damit Sie bereits jetzt wissen, auf was Sie sich in den nächsten Monaten freuen sollten, über was Sie in den nächsten Ausgaben verstärkt lesen werden, werfen wir einen Blick in die Zukunft und stellen Ihnen auf 12 Seiten die besten Spiele des nächsten Jahres vor. Natürlich fehlen in unserer Übersicht ein paar Titel, einige finden Sie in großen Vorschauartikeln, doch wir haben extra für Sie eine Auswahl getroffen, nämlich der Highlights, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Action-Blockbuster

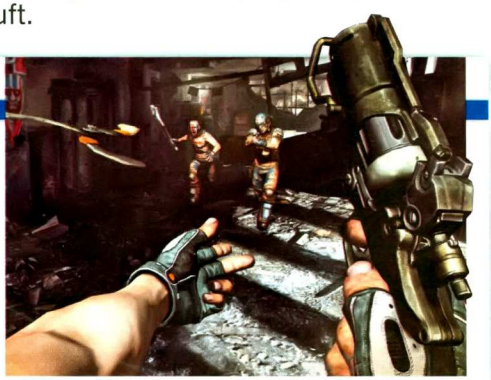
Adrenalin, Nervenkitzel, Explosionen, Spannung – bei den Top-Spielen, die wir Ihnen hier vorstellen, brennt die Luft.

> Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 16. September 2011



Auch wenn die Steuerung der Buggys noch etwas zu direkt ausfällt, gestaltet **Rage** die Autorennen actionreich und spannend.



Ihr Waffenarsenal ist vielfältig und reicht von normalen Pistolen und Knarren über einen Bumerang mit Klingen bis hin zu ferngesteuerten Autos mit Bomben.

Die Erfinder des Ego-Shooters melden sich endlich wieder zurück, gehen aber neue Wege: Vorbei sind die Zeiten von dunklen, schmalen Gängen mit fiesen Monstern und repetetiven Spielelementen. **Rage** wirft Sie dagegen in eine große, recht offene Spielwelt, die an die **Mad Max**-Filme erinnert. Ihre Spielfigur nahm an einem Projekt teil, das dafür gedacht war, die Menschheit vor einem Meteoriteneinschlag zu retten. Dafür fror man geeignete Vertreter unserer Art ein. Zu Beginn von **Rage** erwachen Sie schließlich als einziger Ihrer Parzelle und müssen schnell fests' 'len, dass die Welt nicht unterging, sich aber dennoch stark verändert hat. Im weiteren Spielverlauf setzt Entwickler id Software auf spielerische Freiheit: Sie erfüllen Aufgaben für NPCs in der Welt, dürfen an Autorennen teilnehmen, sich in Arenen wichtiges Geld verdienen oder einfach nur die Spielwelt erkunden. In der warten aber natürlich auch Gefahren. Ob entstellte Mutanten oder hochtechnisierte Banditen-Clans, alle verfügen über individuelles Equipment und Verhalten und agieren überaus schlau. Wer aber auch nur 10 Minuten in **Rage** reinspielt, merkt sofort, dass id Software sein Handwerk nicht verlernt hat, auch wenn **Rage** für die Texaner unkonventionell scheint. Dieser Shooter sollte ganz oben auf Ihrer Wunschliste 2011 stehen. *Sebastian Weber*

Fazit: Ein neuer Shooter von id Software sollte bei Action-Fans für schwitzige Finger sorgen. Unbedingt im Auge behalten!

> Battlefield 3

Entwickler: Dice | Genre: Mehrspieler-Shooter | Termin: Nicht bekannt



Die Gebete wurden erhöht. Jahrelang wünschten sich die **Battlefield**-Spieler da draußen einen dritten Teil der Reihe, doch vergebens. Kurz vor der Veröffentlichung von EAs **Medal of Honor** wurde allerdings bekannt, dass das schwedische Entwicklerstudio Dice tatsächlich an einem neuen Teil der Reihe arbeitet – wer sich eine der Collector's Editions von **Medal of Honor** kauft, bekommt sogar einen Beta-Key für den enthüllten Mehrspielershooter. Mehr ist bisher aber auch nicht bekannt, weder detaillierte Spielinhalte noch ein Veröffentlichungstermin. Doch mit **Bad Company 2** hat Dice in diesem Jahr deutlich gezeigt, dass die Jungs den Markt der Mehrspieler-Shooter ohne Probleme aus dem Stand aufmischen können, deshalb erwarten wir, dass **Battlefield 3** mindestens genauso gut wird und ähnliche Inhalte bietet – also freuen Sie sich vermutlich auf ausgewogene Klassen und Karten sowie ein tolles Zerstörungssystem. Wir erwarten schon bald erste Infos. *Sebastian Weber*

> Dragon Age 2

Entwickler: Bioware | Genre: Rollenspiel | Termin: 10. März 2011



Die attraktive Schurkin Isabela hat uns direkt den Kopf verdreht – doch Vorsicht, diese Lady ist ein hinterlistiges Teufelsweib und mit allen Wassern gewaschen!

Dragon Age: Origins führt unsere Rollenspielrangliste souverän und verdient an. Nun erscheint nicht mal eineinhalb Jahre später der Nachfolger und Entwickler Bioware wagt einige Änderungen. Der Grafikstil wirkt bunter, überzeugt in Bewegung aber durchaus. Die Kämpfe wurden entschlackt, sie spielen sich nun deutlich actionreicher und flotter. Das freut uns bei der PC ACTION natürlich. Außer den fein animierten Gefechten und literweise Blut zieht **Dragon Age 2** noch weitere Asse aus dem Ärmel: Die Dialoge orientieren sich am Meisterwerk **Mass Effect 2** und die Geschichte rund um den Champion von Kirkwall verspricht eine Menge interessanter Elemente. Wir sind gespannt! *Christoph Schuster*

Fazit: Bioware riskiert viel, aber wir vertrauen den Burschen.

> Star Wars: The Old Republic

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

Für die Einen ist's die Hoffnung auf Abwechslung vom **WoW**-Monopol, für die anderen langweiliger MMORPG-Einheitsbrei mit vorprogrammierten Millionenverlusten: An **The Old Republic** scheiden sich schon lange vor Release die Geister. Doch spricht einiges für das ambitionierte Mammut-Werk: Acht interessante Klassen, ein Haufen Planeten, die coole Lizenz und die wohl bis dato umfangreichste Sprachausgabe. Wir fiebern jedenfalls einer Beta-Phase entgegen. Denn nur wer ausgiebig zockt, darf auch urteilen! *Robert Horn*

Fazit: Noch ist vollkommen unklar, wie gut dieser Titel wirklich wird. Allein die Lizenz macht uns aber schon heiß!



Jedi gegen Sith, Schmuggler gegen Agenten: In **The Old Republic** prallen zwei Fraktionen aufeinander. PvP gibt es nämlich auch.

> Assassin's Creed Brotherhood

Entwickler: Ubisoft | Genre: Action | Termin: 1. Quartal 2011



Ezio verfolgt diesmal ein ganz privates Ziel: Rache. Er ruht erst dann, wenn er Caesare Borgia unter die Erde gebracht hat.

Auf den Konsolen ist das neue Abenteuer von Assassin Ezio bereits erhältlich und sahnt durch die Bank tolle Wertungen ab. Zu Recht: **Brotherhood** bietet jede Menge frische Inhalte und bügelt Fehler seiner Vorgänger aus, zudem setzt Ubisoft erstmals einen Mehrspielerpart für das Actionspiel um. Wer allerdings den Vorgänger nicht kennt, wird es zu Beginn etwas schwer haben, mit **Brotherhood** klar zu kommen. *Sebastian Weber*

Fazit: Wer die Reihe mag, sollte den neusten Teil auf keinen Fall verpassen.



> Deus Ex: Human Revolution

Entwickler: Eidos Montreal | **Genre:** Action-Rollenspiel | **Termin:** Februar 2011



Human Revolution wird klassisch aus der Ego-Perspektive gespielt, nur beim Schleichen und in Dialogen sieht man Adam auch aus der Verfolgeransicht.

Das dritte **Deus Ex**-Kapitel knüpft an die Stärken des legendären ersten Teils an. In der Rolle des kybernetisch aufgemotzten Agenten Adam Jensen erleben Sie ein düsteres Sci-Fi-Action-Rollenspiel, das auf enorme spielerische Freiheiten setzt: Jede Mission bietet verschiedenste Lösungswege, der Spieler entscheidet dabei, ob er ballernd oder schleichend, diplomatisch oder taktisch vorgehen möchte. Moralische Entscheidungen verändern den dramatischen Handlungsverlauf, Adams Körper lässt sich mit zig Implantaten aufwerten und selbst die Waffen darf man aufwändig modifizieren. *Felix Schütz*

Fazit: Stimmige Spielwelt, spannende Action und zig verschiedene Lösungswege – das Spiel könnte sogar **Deus Ex 1** toppen!

> Duke Nukem Forever

Entwickler: Gearbox | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 1. Februar 2011

Lange, lange Zeit sah es so aus, als ob der testosteronstrotzendste Videospiele-Held überhaupt sein Comeback nie feiern wird. Doch nach jahrelangem Warten und Schicksalsschlägen wie der Pleite von Entwickler 3D Realms dürfen alle, die dennoch nie den Glauben daran verloren haben, dass **Duke Nukem Forever** tatsächlich erscheint, aufatmen. Gearbox (zuletzt: **Borderlands**) hat sich dem Shooter im Auftrag von Publisher Take 2 angenommen und entwickelt das zu Ende, was 3D Realms schon beinahe fertiggestellt hatte. Zugegeben: **Duke Nukem Forever** ist ein Oldschool-Shooter, mit seichten Rätseln und Geballer wie in den 90er Jahren, doch genau das und der schamlose Humor zeichnen dieses legendäre Spiel aus. *Sebastian Weber*



Boss-Gegner: In einem Football-Stadion erledigen Sie dieses riesige Vieh und verstümmeln es am Ende – der USK wird es nicht gefallen.

> Batman: Arkham City

Entwickler: Rocksteady Games | **Genre:** Action-Adventure | **Termin:** Herbst 2011



In **Arkham City** treten Sie gegen mehr Gegner gleichzeitig an als im Vorgänger. Etwa 30 im Vergleich zu 13.

Batman: Arkham City setzt 18 Monate nach dem Vorgänger ein. Inzwischen wurde ein ganzes Stadtviertel in ein Gefängnis verwandelt. Außerdem sinnt der Joker immer noch danach, Gotham zu zerstören. Viel Arbeit also für Batman. Die Spielwelt wird etwa fünfmal größer als zuvor und fällt zudem offener aus. Dafür soll es hinter jeder Ecke etwas zu tun oder entdecken geben. Batman hat zudem allerlei neue Spielereien im Einsatz, um die vielen bekannten Bösewichter, wie Two Face, aufzuhalten. *Sebastian Weber*

> Ghost Recon: Future Soldier

Entwickler: Ubisoft | **Genre:** Taktik-Shooter | **Termin:** 2011

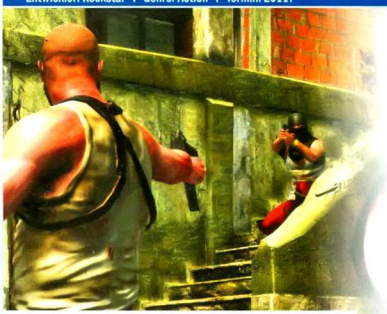
Wer seine Shooter gerne etwas knifflig hat, der sollte **Ghost Recon: Future Soldier** im Auge behalten, den neuesten Teil der bekannten Taktik-Shooter-Reihe. Darin stürzen ultranationalistische Russen ihren Präsidenten, um an die Ölvorräte des Landes zu kommen. Mit einem Team von Spezialisten sollen Sie das logischerweise verhindern. Ubisoft hat für das Spiel extra Hightech-Equipment recherchiert, wie es in Zukunft von den Armeen dieser Welt genutzt wird. Darunter ein Spezialanzug mit Tarnfähigkeit und diverse Drohnen. Über das sogenannte Link-up-System verbinden Sie Ihre Soldaten zu einer Einheit und können dann alle verschiedenen Fähigkeiten nutzen. Klingt auf jeden Fall spannend. *Sebastian Weber*



In **Ghost Recon: Future Soldier** nutzen Sie futuristische Waffen, die allerdings nah an realem Equipment der Soldaten der Zukunft sind.

> Max Payne 3

Entwickler: Rockstar | **Genre:** Action | **Termin:** 2011?



Die bisher veröffentlichten Screenshots zu **Max Payne 3** stießen auf wenig Gegenliebe bei den Fans der Serie.

Ursprünglich sollte **Max Payne 3** bereits im Herbst diesen Jahres veröffentlicht werden. Doch als Rockstar die ersten Screenshots und Artworks zeigte, war die Reaktion der Fans äußerst kritisch. Viele befürchteten, dass aus den düsteren und atmosphärisch dichten Vorgängern ein plumper 08/15-Action-Shooter werden könnte. Rockstar nahm sich die Kritik offenbar zu Herzen, denn **Max Payne 3** wurde ohne Nennung eines neuen Release-Termins verschoben, was darauf hindeuten könnte, dass man das Spiel noch einmal komplett überarbeitet. Wir warten gespannt! *Patrick Schmid*

> The Witcher 2: Assassins of Kings

Entwickler: CD Projekt RED | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 17. Mai 2011



Wie schon sein exzellenter Vorgänger wird auch **The Witcher 2** einige erotische Szenen bieten.

Das erste **The Witcher** war noch ein Überraschungshit, beim Nachfolger stehen die Zeichen jedoch schon jetzt auf Erfolg: **The Witcher 2** führt die düstere Fantasy-Geschichte um den wortkargen Hexer Geralt fort und baut die Stärken des Vorgängerspiels konsequent aus: Angetrieben von einer brandneuen, erstklassigen Grafikengine bietet **The Witcher 2** ein stark verbessertes Kampfsystem, neuartige Schleicheinlagen und glaubhafte, filmartig inszenierte Dialoge. Die Story wird natürlich wieder von vielen moralischen Entscheidungen beeinflusst. *Felix Schütz*

> Bioshock Infinite

Entwickler: Irrational Games | **Genre:** Action | **Termin:** 2012



Die ebenso hübsche wie geheimnisvolle Elizabeth wird seit zwölf Jahren in der fliegenden Stadt Columbia festgehalten.

Zwar wird der dritte Teil der **Bioshock**-Reihe wohl erst 2012 erscheinen, dafür begeisterten die ersten Gameplay-Videos aber mit dem neuen Setting in der fliegenden Ballon-Stadt Columbia – und natürlich jeder Menge Action. Sie schlüpfen bei **Bioshock Infinite** in die Rolle des Ex-Agenten Booker DeWitt und begeben sich in der mysteriösen Stadt über den Wolken auf die Suche nach Elizabeth, die dort seit zwölf Jahren festgehalten wird. Leider tobt in Columbia ein blutiger Bürgerkrieg und Elizabeth steckt mittendrin ... Unser Tipp: Behalten Sie das Spiel im Auge! *Patrick Schmid*

> Zu hart für uns?

Folgende Titel gehören auf jeden Fall zu den Action-Hits 2011. Ob sie es aber nach Deutschland schaffen, verrät unser Gewalt-O-Meter™.



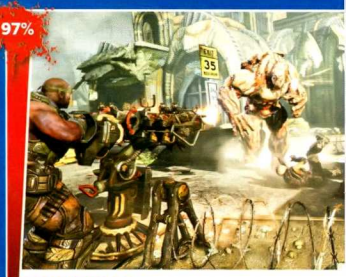
66%

DEAD SPACE 2: Zu **Dead Space 2** wissen wir schon eine Menge: Der **Left 4 Dead**-artige Mehrspielermodus taugt, die Solokampagne haut gut auf die Kacke und es ist noch heftiger als Teil 1. Eigentlich eine klare Sache. Doch schon der Vorgänger kam überraschend doch raus, es bleibt also Hoffnung!



89%

BULLETSTORM: Sooo unfassbar brutal wie alle tun, ist **Bulletstorm** eigentlich gar nicht. Deshalb wäre eine Veröffentlichung mit geringen Kürzungen sogar denkbar. Allerdings verhindert das wohl das Spielprinzip: Punkte für möglichst brutale Kills? Keine Chance. Schade, dabei rockt der Koop schon.



97%

GEARS OF WAR 3: Für viele Freunde des schießenden Prügels ist **Gears of War 3** bereits jetzt das Spiel des Jahres 2011. Zu Recht! Allerdings steht eine PC-Version noch in den Sternen und die USK dürfte sowieso den Spielverderber geben. Eine Indizierung ist fast sicher, einfach schon aus Tradition.

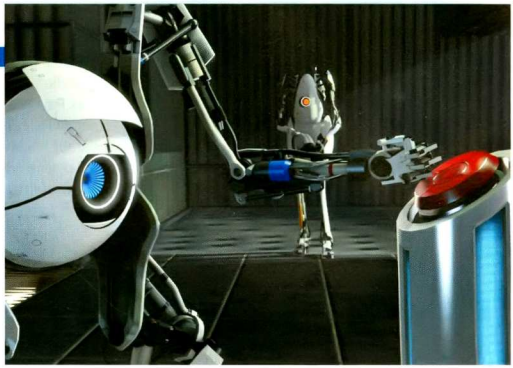
Nicht verpassen!

Bei der Flut an Spielen, die 2011 erscheinen, ist es leicht, die ein oder andere Perle zu übersehen. Das sollte Ihnen bei folgenden Titeln aber auf keinen Fall passieren!

> Portal 2

Entwickler: Valve | Genre: Puzzle | Termin: 22. April 2011

Der Hype war groß, als Valve **Portal 2** dieses Jahr offiziell ankündigte und noch größer, als auf der E3 erstmals echte Gameplay-Szenen präsentiert wurden. Inzwischen ist es aber deutlich ruhiger um den Nachfolger zum Überraschungshit aus dem Jahr 2008 geworden, wohl auch weil der Release-Termin vor kurzem – ohne Nennung von Gründen – um zwei Monate auf April 2011 verschoben wurde. Obwohl **Portal 2** mehr als 100 Jahre nach dem ersten Teil spielt, übernehmen Sie erneut die Kontrolle über Chell, die Protagonistin aus Teil eins. Sie erwacht zu Beginn des Spiels aus einer Art „Winterschlaf", in den Sie offenbar nach dem Abspann von **Portal** versetzt wurde. Valve hatte das Ende von Teil eins extra nachträglich geändert, um diese Story-Verbindung herstellen zu können. Die Labors sind von der Zeit gezeichnet, beinahe alles ist zerstört und in vielen Räumen finden Sie riesige Pflanzen und Baumwurzeln. Ihr Gegenspieler ist einmal mehr die künstliche Intelligenz GlaDOS, die ebenfalls wieder zum Leben erweckt wurde und die Labors wieder aufbauen möchte. Natürlich ist die namensgebende Portal-Kanone wieder mit von der Partie, für Abwechslung sorgen aber die zahlreichen Neuerungen wie beispielsweise die versprühbaren Gels, die Ihre Heldin entweder beschleunigen oder in die Höhe katapultieren. Außerdem versprach Valve, dass **Portal 2** deutlich länger wird als der erste Teil und auch einen komplett eigenständigen Koop-Modus besitzen wird. *Patrick Schmid*



Diese beiden Maschinen sind die Hauptfiguren des eigenständigen Koop-Modus.

Fazit: Teil eins war einfach nur genial und dank der vielen neuen Ideen und alten Protagonisten wird **Portal 2** mindestens genauso gut!

> Alice: Madness Returns

Entwickler: Spicy Horse Games | Genre: Action | Termin: 2011

Schräg, schräger, American McGee. Der Entwickler, der vor zehn Jahren mit **Alice** eine abgedrehte, albtraumhafte Version des Kinderbuches schuf, ist nach Schanghai gezogen und werkelt dort nun am zweiten Teil. Wieder geht es in die abgedrehte Welt des Wunderlandes. **Madness Returns** setzt die Story des ersten Teils fort. Alice ist dieses Mal auf der Suche nach den Mördern Ihrer Eltern. Im Spielverlauf wechseln sich Action und Geschicklichkeitspassagen ab. *Robert Horn*

Fazit: Das wird was ganz Abgedrehtes! Ob's den Massengeschmack trifft, ist eher fraglich.



Hauptdarstellerin Alice kämpft sich durch eine albtraumhafte Version des Wunderlands.

> Red Faction: Armageddon

Entwickler: Volition | Genre: Third-Person-Shooter | Termin: Mai 2011



In **Red Faction: Armageddon** ist die Marsstation von Aliens überrannt. Sie greifen zur Waffe, um die Außerirdischen zurückzutreiben.

Der vierte Teil der **Red Faction**-Serie geht unter die Oberfläche des Mars. Dort legt sich Protagonist Darius mit einer fiesen Alienrasse an. Neben dem typischen Zerstörungssystem bringt **Armageddon** auch Waffen mit, mit denen Sie Trümmer wieder zusammensetzen oder Gegner an Gegenständen festtackern können. Cool! *Christian Schlütter*

Fazit: **Armageddon** wird wohl linearer als der Vorgänger. Hoffentlich macht Volition dadurch aber die Story packender.

> Fable 3

Entwickler: Lionhead Studios | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** 2011



Nein, das ist kein Tusken-Räuber! Skurrile Gegner gibt es in **Fable 3** zuhauf, dank tollem Kampfsystem machen Sie mit diesen aber meist kurzen Prozess.

Für die Xbox 360 ist **Fable 3** bereits seit Ende Oktober auf dem Markt und hat durch die Bank positive Kritiken abgeräumt. PC-Spieler müssen sich aber leider noch ein wenig gedulden. Lionhead versicherte zwar erneut, dass man an der PC-Umsetzung arbeite, einen möglichen Release-Termin gibt es aber noch nicht. Sie steuern in **Fable 3** einen jungen Helden, der versucht, seinen eigenen, wahnsinnig gewordenen Bruder vom Königsthron zu stürzen, um selbst König zu werden. Auf dem Weg dorthin warten zahlreiche folgenschwere Entscheidungen, welche den Handlungsverlauf komplett verändern. *Patrick Schmid*

Fazit: Actionreiche Kämpfe, lustige Dialoge und folgenschwere Entscheidungen – her mit der PC-Version, Lionhead!

> XCOM

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

Die **Xcom**-Reihe kehrt zurück (der erste Teil erschien 1994 unter dem Namen **Ufo: Enemy Unknown**), doch anders als bisher. Aus dem Strategiespiel wird ein Ego-Shooter mit leichten Strategieanleihen. In den 50er Jahren gehört ihr Spielcharakter einer Einheit an, die auf Alien-Jagd geht. Dafür bauen Sie eine geheime Basis nach und nach aus und gehen mit Teamkollegen auf Außeneinsätze. Die gestalten sich natürlich actionreich. Mit verschiedenen Alien-Technologien katapultieren Sie E.T.s böse Verwandtschaft zurück in den Orbit – die richtige Taktik vorausgesetzt. *Sebastian Weber*

Fazit: Bewährtes Konzept in neuem Gewand. 2K Marin bewies schon bei **Bioshock** ein goldenes Händchen. Das wird was.



Die Entwickler nutzen die **Unreal**-Engine 3, ihr Grafikstil erinnert aber eher an ein Gemälde.

> Warhammer 40K: Space Marine

Entwickler: Relic Entertainment | **Genre:** Action | **Termin:** 2011



Orks und Space Marines können sich gegenseitig nicht ausstehen. Dementsprechend fallen Höflichkeitsfloskeln beim Aufeinandertreffen meist aus.



Titus, Held in dicker Rüstung, legt sich mit Massen von Orks an. Gut nur, dass er Waffen hat, die für Massen von Gegnern ausgelegt sind.

Entwickler Relic, bekannt durch die Strategieserie **Dawn of War**, probiert sich an einem Actiontitel im **Warhammer 40k**-Universum. Wer sich damit auskennt, weiß: Das wird brutal. Denn in der grausamen **Warhammer**-Welt regiert gnadenloser Krieg. **Space Marine** verfrachtet Sie in die übergroße Rüstung des Space Marines Captain Titus. Aus der Verfolgerperspektive metzeln und ballern Sie sich auf einer riesigen Fabrikwelt durch Horden von Orks. Die wilden Grünhäute haben den Planeten nämlich überfallen, um eine Superwaffe in die Hände zu bekommen. Titus, der mal alleine, mal mit verbündeten Squads kämpft, teilt mit zwei verschiedenen Angriffsarten kräftig aus. Zum einen schwingt er ein berüchtigtes Kettenschwert im Nahkampf, zum anderen ballert er aus der Ferne mit bekannten Waffen aus dem **Warhammer**-Universum. Dabei steht Action ganz klar im Vordergrund, ein taktisches Deckungssystem etwa existiert nicht. Ein Space Marine versteckt sich schließlich nicht! Was wir bisher von **Space Marine** sehen konnten, wirkt recht linear. Sie prügeln sich einfach durch Massen an Grünhäuten. Aufgelockert wird das Ganze durch Szenen, in denen Sie etwa Verbündete beschützen oder hinter mächtigen Geschützen Feinde vom Himmel holen. Was die USK zu dem blutigen Kampfrausch sagen wird, ist noch offen. *Robert Horn*

Fazit: Gradlinige, übertrieben blutige Action – genau das richtige für einen schönen Zockerabend. Hirn aus, Kettenschwert an!

> Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

Entwickler: Snowblind Studions | Genre: Action | Termin: 2011



Der **Krieg im Norden** pflegt eine düstere Stimmung und richtet sich mit seinen knallharten, blutigen Kämpfen eindeutig an ein erwachsenes Publikum.

Erinnern Sie sich an das letzte gute **Herr der Ringe**-Spiel? Nein? Kein Wunder, ist ja auch schon vier Jahre her. Nun versucht sich das Filmimperium Warner Bros. aber an der Reanimation. Statt der hinlänglich bekannten Gefährten-Geschichte spinnen die Entwickler dazu eine eigene Parallelhandlung im Norden Mittelerdes. Dort metzeln Sie sich als Krieger, Magier oder Fernkämpfer im Hack'n'Slay-Stil durch Orkhorden und sammeln tonnenweise Beute. **Diablo**-Suchtfaktor trifft auf heftiges Schädeleinschlagen und einen starken Koop-Fokus – könnte rocken! *Christoph Schuster*

Fazit: Die selbstgestrickte Handlung und das womöglich eintönige Spielprinzip bleiben Risikofaktoren, aber die Chancen stehen gut für einen neuen **Herr der Ringe**-Actionkracher.

> Hunted: Die Schmiede der Finsternis

Entwickler: inXile Entertainment | Genre: Action-Adventure | Termin: 2011



Beide Helden finden im Spielverlauf neue Waffen und Ausrüstung – trotzdem ist **Hunted** ein reiner Koop-Actiontitel, ein Rollenspiel will es gar nicht sein.

Deftige Fantasy-Actionspiele sind selten geworden, der Trend geht hin zu Militär- und Sci-Fi-Settings. Diese Lücke will **Hunted** nun füllen und bietet zünftige Haudrauf-Action in einem düsteren Orks-und-Elfen-Szenario. Der Spieler wählt zwischen einem Krieger oder einer sexy Bogenschützin, der jeweils andere Held wird dann entweder von der KI oder von einem zweiten Spieler übernommen – **Hunted** ist nämlich vor allem auf kooperatives Spielen ausgelegt, bei dem die Helden einander mit Waffen und Magie unterstützen und gemeinsam kleine Rätsel lösen. *Felix Schütz*

Fazit: **Hunted** pfeift auf Innovation und bietet stattdessen derbe Fantasy-Action mit spaßigem Koop-Modus. Könnte gut werden!

> Driver: San Francisco

Entwickler: Ubisoft Reflections | Genre: Rennspiel | Termin: Ende 2011

John Tanner ist wieder unterwegs. Der hartgesottene Detective steigt in **Driver: San Francisco** hinter die Lenkräder von über 100 verschiedenen Autos, um gegen den Unterweltboss Jericho anzutreten. Bestimmendes Feature des mittlerweile vierten Serienteils soll die „Shift"-Option werden. Damit können Sie quasi augenblicklich in einen anderen Wagen springen und in die Haut des vorherigen Fahrers schlüpfen. So bekommen Sie während Ihrer wilden Jagd durch die Metropole immer wieder kleine Nebenmissionen oder Informationen über die verschiedenen Autobesitzer. Die Verfolgungsjagden sollen dabei an die besten Hollywood-Flitzereien heranreichen. *Christian Schlütter*

Fazit: Spielerisch könnte **Driver: San Francisco** cooler werden als all die missionsabspulenden Rennspiele da draußen. Allerdings wurde der Titel jetzt schon sehr oft verschoben. Ob die Entwickler sich zu viel vorgenommen haben?



Über 100 lizenzierte Karossen stehen Ihnen in **Driver: San Francisco** zur Verfügung. Damit sollen filmreiche Verfolgungsjagden entstehen.

> Brink

Entwickler: Splash Damage | Genre: Mehrspieler-Shooter | Termin: 2. Quartal 2011

Online, Offline, Koop, Wettkampf – das alles wollen die **Enemy Territory: Quake Wars**-Macher zu einem großen, grenzenlosen Ganzen verbinden. Und wer Splash Damage kennt, weiß, dass dabei höchstwahrscheinlich eine sehr komplexe, aber bis ins letzte Detail durchdachte Spielerfahrung herauskommen wird. Und, davon haben wir uns bei verschiedenen Gelegenheiten persönlich überzeugt, das eigenwillige Projekt ist auf dem besten Weg, nächstes Jahr den Mehrspielermarkt ordentlich aufzumischen. *Jürgen Krauß*

Fazit: Das wird sicher wieder mal so ein „Ich brauch dringend zwei Monate Urlaub"-Spiel. Und scharf aussehen tut's auch!



Nicht nur in Sachen Charakterdesign zeigen sich die Entwickler kreativ: Auch die Spielmechanik ist erfrischend abwechslungsreich, vielfältig und komplex.

Wackelkandidaten

Egal ob offiziell angekündigt oder doch nur Gerüchte – viele Spieler sehnen sich nach diesen Titeln. Doch erscheinen sie auch wirklich schon im nächsten Jahr?

Noch 2011 oder erst später?

- Hurra, das Spiel erscheint mit ziemlicher Sicherheit noch in 2011!
- Ein Release im nächsten Jahr ist möglich, aber nicht wahrscheinlich.
- Kaum Hoffnung – diese Spiele gibt's wahrscheinlich erst in 2012.

> Diablo 3

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: Nicht vor 2012

Unbestritten ist, dass **Diablo 3** wohl eines der besten Hack-and-Slay-Spiele der nächsten Jahre werden wird – dieser Eindruck bestätigte sich für uns auf der diesjährigen Blizzcon-Messe, wo wir eine Demo-Version ausgiebig anspielen konnten. Blizzard enthüllte viele Neuigkeiten, darunter die Dämonenjägerin als fünfte spielbare Klasse und die PvP-Arenen. Besonders cool: Durch ein neues Runensystem in Verbindung mit passiven Eigenschaften (Traits), Edelsteinen, Zaubern und einem robusten Handwerksystem lassen sich Charaktere auf unerhört vielfältige Weise spielen und weiterentwickeln. Einfach super! Leider gab Blizzard – für lange Entwicklungszeiten bekannt – auch an, dass **Diablo 3** gerade mal zur Hälfte fertiggestellt sei. Einen Releasetermin ließ Blizzard natürlich nicht verlauten, doch für das Jahr 2011 sollte man sich keine Hoffnungen machen. *Felix Schütz*

Auch wenn's weh tut: Ein Release für 2011 ist nahezu ausgeschlossen. Aber wer weiß, vielleicht startet ja schon zum Jahresende hin die versprochene Beta-Phase?



Der Release ist in weiter Ferne – und doch spielt sich **Diablo 3** bereits großartig!

> Starcraft 2: Heart of the Swarm

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Echtzeitstrategie | Termin: Nicht bekannt



Starcraft 2: Heart of the Swarm wird eine Zerg-Kampagne rund um Kerrigan und neue Spielmechaniken zwischen den Missionen bieten.

Starcraft 2 wurde als Trilogie konzipiert – nach dem ersten Kapitel **Wings of Liberty** arbeitet Blizzard nun an **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, dem ersten von zwei geplanten Add-ons. Für diesen Teil, der sich komplett der Zerg-Kampagne widmen wird, versprechen die Entwickler neue Spielmechaniken außerhalb der Missionen. Von einer rollenspielartigen Entwicklung der Anti-Heldin Kerrigan wird gemunkelt, bestätigt ist aber noch nichts. Zudem wird **Heart of the Swarm** auch den Mehrspielermodus um neue Einheiten und Karten erweitern. *Felix Schütz*

Schade: Mit einem Release im nächsten Jahr ist kaum zu rechnen, 2012 ist wahrscheinlicher. Vielleicht startet im nächsten Jahr wenigstens eine öffentliche Beta.

> Half-Life 3

Entwickler: Valve | Genre: Ego-Shooter | Termin: In weiter Ferne

Machen Sie sich keine Hoffnungen, ein **Half-Life 3** ist derzeit nicht in Sicht. Entwickler Valve befolgt eine strikte Politik bei der Herausgabe von Informationen. Und die sind im Falle von **Half-Life 3** gleich null. Das bisherige Episodenformat scheint jedoch für Valve gestorben, **Episode Three** wird es aller Voraussicht nach nicht geben. Stattdessen wetten wir unser Geld auf eine Enthüllung wie damals bei **Half-Life 2**, dessen Physik-System für Staunen sorgte. Valve braucht also ein Kracher-Feature. Und das kann dauern. *Robert Horn*

Valve ist bei Ankündigungen unberechenbar. Wer weiß, was nach der Veröffentlichung von **Portal 2** passiert? Lasset uns beten und hoffen, liebe Fans.



Gordon Freeman zählt zu den berühmtesten Computerspielhelden aller Zeiten. Seine Rückkehr wird dementsprechend fieberhaft erwartet.

> The Elder Scrolls 5

Entwickler: Bethesda Softworks | Genre: Rollenspiel | Termin: Unbekannt

Nachdem **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ein Riesenerfolg war, ist eine Fortsetzung sicher. Eine dänische Website will kürzlich sogar erfahren haben, dass die Arbeiten daran schon auf Hochdruck laufen – bis jetzt alles nur Gerüchte! *Christian Schlütter*

Bis jetzt keine Bilder, keine offizielle Ankündigung, keine Pressemitteilung – ein mögliches **The Elder Scrolls 5** wird bestimmt nicht mehr 2011 erscheinen.

> Risen 2

Entwickler: Piranha Bytes | Genre: Rollenspiel | Termin: Nicht bekannt

Die **Gothic**-Schöpfer Piranha Bytes arbeiten an **Risen 2**, das wissen wir seit der Gamescom. Mehr Infos gaben die Essener Entwickler bisher nicht preis. Doch wir sind guter Dinge, dass **Risen 2** vielleicht schon im Herbst/Winter erscheinen könnte. *Sebastian Weber*

Da sich **Risen 2** schon seit einiger Zeit in Entwicklung befindet, sollten wir bald erste Infos bekommen und ein Release Ende 2011 scheint nicht ausgeschlossen.

> Read Dead Redemption

Entwickler: Rockstar San Diego | Genre: Action | Termin: Nicht bekannt



John Marston kämpft gegen seine Ex-Bandenmitglieder – der Familie wegen.

GTA trifft auf Western: Rockstar San Diego entführte Konsolenspieler in diesem Jahr in die staubige Prärie des Wilden Westens, wo sie in der Rolle von Ex-Outlaw John Marston einige fiese Banditen zur Strecke bringen mussten, um dessen Familie zu retten. Das grandiose Open-World-Spiel erscheint bisher zwar nicht offiziell für den PC, doch auch **GTA 4** schaffte irgendwann den Sprung auf die graue Rechenkiste. Wir gehen deshalb von einer Ankündigung aus. *Sebastian Weber*

Eine tolle Mischung aus **GTA** und **Western**, deren Ankündigung für den PC schon viel zu lange aussteht. Doch wir gehen stark davon aus, dass es 2011 noch kommt.

> Syndicate

Entwickler: Unbekannt (wahrscheinlich Starbreeze) | Genre: Unbekannt | Termin: Nicht bekannt

Im Klassiker **Syndicate** steuerten Sie für einen finsteren Weltkonzern eine Gruppe von genetisch verbesserten Söldnern durch dystopische Zukunftsstädte, schalteten Politiker aus und führten Gehirnwäschen durch. In letzter Zeit gibt es immer wieder Gerüchte, eine Neuauflage stände an. Angeblich werkelt das **Chronicles of Riddick**-Studio Starbreeze an einem neuen **Syndicate**-Spiel. Im August hat Electronic Arts zudem drei neue Markenzeichen im Zusammenhang mit **Syndicate** beim Patentamt eingereicht. Auch dort tauchte der Name Starbreeze auf. *Christian Schlütter*

Das Starbreeze für EA an einem **Syndicate**-Spiel arbeitet, scheint so gut wie sicher. Ein solcher Titel wird aber vermutlich nicht mehr im Jahre 2011 erscheinen.

> Fallout Online

Entwickler: Interplay | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Nicht bekannt

Fallout Online hat ein großes Problem, denn noch ist nicht einmal klar, ob das Spiel überhaupt offiziell den Namen „Fallout" tragen darf, da sich Bethesda und Interplay seit Jahren in einem Rechtsstreit um die Namensrechte befinden. Trotzdem hat Interplay das Online-Rollenspiel bereits vor einiger Zeit für die zweite Hälfte des Jahres 2012 angekündigt. Informationen zum Spiel selbst sucht man bislang aber vergeblich. Eine Teaser-Seite verriet jedoch zumindest, dass der aus den ersten Teilen der **Fallout**-Serie bekannte Mutant Harold sein Comeback feiern wird, was die Fans der alten Spiele mit Sicherheit gerne hören werden. Auch eine Anmeldung zum Beta-Test ist bereits seit Juni dieses Jahres möglich, wann dieser jedoch starten soll, ist nach wie vor unbekannt. *Patrick Schmid*

Das Spiel ist offiziell für 2012 angekündigt und aufgrund des nach wie vor andauernden Rechtsstreits ist eine Veröffentlichung im Jahr 2011 sehr unwahrscheinlich.

> Call of Duty

Entwickler: Unbekannt | Genre: Ego-Shooter | Termin: Nicht bekannt



Call of Duty setzt Genre-Maßstäbe in Inszenierung und Action.

Infinity Ward oder Treyarch? **Modern Warfare 3** oder **Black Ops 2**? Oder was ganz Neues? Wo die Serie hinsteuert, ist derzeit völlig unklar. Nach dem Rechtsstreit mit Activision ist nicht mal absehbar, ob Infinity Ward überhaupt genug Ressourcen hat, um einen weiteren Teil zu stemmen. Wahrscheinlicher ist, dass der neue Platzhirsch Treyarch die Serie fortführt. Dass ein neues **CoD** kommt, ist jedoch sicher. Schließlich bedeutet die Serie bares Geld. *Robert Horn*

Bisher erschien jedes Jahr ein neues **Call of Duty**. Trotz Stress mit Treyarch: Warum sollte sich 2011 daran etwas ändern?

Mass Effect 3

Entwickler: Bioware | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: Nicht bekannt



Mass Effect 3 soll die Story um Commander Shepard und seinen Kampf gegen die Reaper abschließen. Weitere Serien-Ableger schließt Bioware aber nicht aus.

Das Action-Rollenspiel wird derzeit bei Bioware entwickelt, das ist sicher – **Mass Effect** war nämlich von Beginn an als epische Sci-Fi-Trilogie ausgelegt, zumal der zweite Teil der Reihe ein großer Erfolg war. Doch weitere Informationen? Kaum bekannt. Bioware versprach zumindest, den Rollenspielpart – Inventar und Charakterentwicklung – sowie das Rohstoffsammeln für **Mass Effect 3** deutlich zu überarbeiten. Gut so! *Felix Schütz*

Bioware erklärte im Januar 2010, dass man für den dritten Teil etwa zwei Jahre Entwicklungszeit einplane – wir rechnen daher erst im Frühjahr 2012 mit einem Release.

Hitman 5

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

Offiziell angekündigt ist er, der fünfte Teil der Auftragskiller-Serie. Aufseiten von Entwickler IO Interactive hält man sich jedoch bedeckt. Fakt ist, dass die Dänen derzeit an drei Titeln arbeiten. Einer davon, **Kane & Lynch 2**, wurde jüngst veröffentlicht. Die Chancen stehen also gut, dass jetzt die Arbeiten am fünften **Hitman** zügig vorangehen. *Robert Horn*

Zwei große Marken haben die Entwickler im Programm: **Kane & Lynch** sowie **Hitman**. **Kane und Lynch** sind durch, der **Hitman** kann also folgen. Vollgas, IO!



Das Rezept: Ein kahlköpfiger Held und jede Menge knifflige Auftragsmorde.

Prey 2

Entwickler: Unbekannt | Genre: Ego-Shooter | Termin: Nicht bekannt

Wäre natürlich cool, wenn der Shooter des Manitu einen Nachfolger bekommen würde. Die Lizenz liegt mittlerweile bei Zenimax, der Mutterfirma von id Software. Seit 2009 ist das aber auch die letzte Nachricht zum Spiel. *Christian Schlütter*

Vielleicht hat mal irgendwann jemand an **Prey 2** gearbeitet. Im Moment gibt es aber nicht mal eine Ankündigung. Im Jahr 2011 erscheint es deshalb ganz bestimmt nicht mehr.

Thief 4

Entwickler: Eidos Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: Nicht bekannt



Es ist ruhig geworden um den vierten Teil der **Thief**-Reihe. Bereits im Mai 2009 wurde **Thief 4** offiziell angekündigt, doch seitdem wartet man vergeblich auf neue Informationen zum Spiel und zu einem möglichen Veröffentlichungstermin. Da **Deus Ex: Human Revolution**, das zweite Projekt von Eidos Montreal, im Frühjahr erscheinen soll, kann man sich danach hoffentlich mit voller Konzentration dem Diebesabenteuer widmen. *Patrick Schmid*

Da es Ende 2009 vonseiten der Entwickler hieß, das Spiel sei bereits zur Hälfte fertiggestellt, wäre ein Release gegen Ende 2011 durchaus denkbar.

Doom 4

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: Nicht bekannt

Der vierte Teil der berühmten Shooter-Reihe ist in Arbeit, so viel ist bekannt. John Carmack selbst, id Softwares Programmier-Guru, meinte bei einem Vor-Ort-Besuch zu uns, dass die Arbeiten gut vorangehen. Bezüglich Informationen oder sogar Bildmaterial halten sich die Entwickler aber bedeckt, **Rage** (Seite 22) steht noch im Vordergrund. *Sebastian Weber*

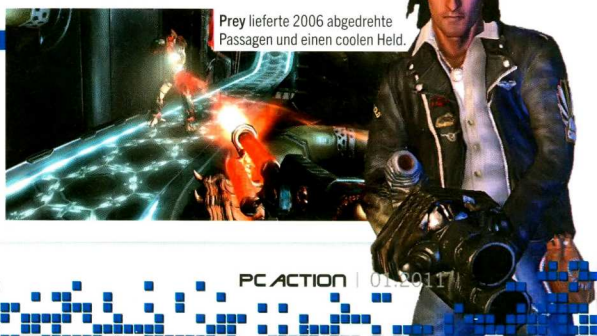
Noch 2011? Wohl kaum. Abseits der Ankündigung gibt es keine Informationen zu **Doom 4**, zudem arbeitet id Software noch an **Rage**, das im Herbst erscheint.

GTA 5

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action-Adventure | Termin: Nicht bekannt

Zur Fortsetzung der **GTA**-Reihe kursieren viele Gerüchte: Mal wird Hollywood als Schauplatz genannt, dann Tokyo oder Berlin, angeblich soll der Beta-Test bereits in Gange sein und so weiter. Rockstar schweigt bisher, hat **GTA 5** noch nicht einmal offiziell angekündigt, das nach dem Erfolg von **GTA 4** aber als sicher gilt. *Sebastian Weber*

Dass **GTA 5** irgendwann erscheint, das bezweifelt niemand. Aber da Rockstar das Spiel noch nicht einmal angekündigt hat, sehen wir für 2011 schwarz.



Prey lieferte 2006 abgedrehte Passagen und einen coolen Held.

Abseits der Action

Ja, Shooter sind spitze! Aber auch abseits von dicken Wummen und versifften Korridoren bringt das nächste Jahr einige Spitzenspiele! Hier eine Auswahl:

> Dirt 3

Entwickler: Codemasters | **Genre:** Rennspiel | **Termin:** 2011

Nach einem Ausflug in die Formel 1 mit **F1 2010** kehrt Codemasters im nächsten Jahr auf die Rallye-Piste zurück. **Dirt 3** setzt die **Colin McRae Rally**-Serie fort und bringt Rennschüsseln aus 50 Jahre Rallyegeschichte mit. Außerdem soll Teil 3 mehr als doppelt so viele Strecken wie der Vorgänger bieten. Für Solo-Fahrer ist besonders Rallye-Etappen wieder stärker im Fokus stehen. Dabei treten Sie unter anderem gegen Fahrer wie Kris Meeke oder Ken Block an. Ausnahmetalent Block steht außerdem Pate für die neuen Gymkhana-Events, bei denen Sie Ihren Boliden mit wilden Drifts und Sprüngen strapazieren. Auf den Strecken gibt es zudem Tag-Nacht-Wechsel sowie Regen- und erstmals Schnee und Eis – alles in feiner Grafik! *Christian Schlütter*

Fazit: Codemasters legt mehr Wert auf Rallye und Realismus. Ob aber der neue Gymkhana-Modus auf Dauer überzeugt?



In **Dirt 3** steuern Sie nicht nur moderne Autos wie diesen Ford, sondern auch Klassiker.

> Guild Wars 2

Entwickler: NC Soft | **Genre:** Online-Rollenspiel | **Termin:** „When it's done"



Nekromanten treiben auch in **Guild Wars 2** ihr Unwesen. Die Grafik des Online-Rollenspiels übertrifft derzeit große Teile der Konkurrenz.

Auf den zweiten Teil des einzig wahren **WoW**-Konkurrenten warten wir schon fast so lange wie auf den Duke. Und genau wie die Rückkehr des Haudrauf-Helden nimmt auch **Guild Wars 2** endlich Gestalt an. Das Online-Rollenspiel kommt ohne Monatsgebühr aus und hat uns auf der Gamescom umgehauen. Geniale Grafik, riesige Bossgegner und eine Spielerfahrung, die voll auf die persönliche Geschichte des Spielercharakters ausgelegt ist – sauber! Viele kleine Kniffe werden **Guild Wars 2** zudem extrem benutzerfreundlich machen. *Christian Schlütter*

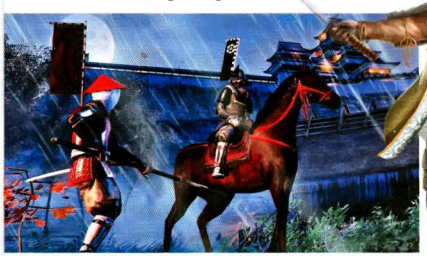
Fazit: Die Entwickler legen Wert auf Qualität. Fraglich also, ob **Guild Wars 2** 2011 kommt. Schade, denn es sieht bereits super aus!

> Shogun 2: Total War

Entwickler: Creative Assembly | **Genre:** Echtzeit-Strategie | **Termin:** 15.03.2011

Ein Studio kehrt zurück zu seinen Wurzeln. Viele Hardcore-Fans hatten sich einen zweiten Teil des Japano-Strategiespiels **Shogun** gewünscht, Creative Assembly gehorchte. Im März belagern wir wieder Burgen, bilden Ninjas aus und schieben unsere Truppen über eine liebevoll gestaltete Karte des Fernost-Reiches. Sie steuern die Geschicke eines von neun Clans, werten Generäle und Agenten auf und bestreiten sowohl Land- als auch Seeschlachten in famos aussehenden Echtzeitgefechten. Besonders cool: Die Entwickler bauen einen total neuen, epischen Mehrspieler-Modus ein, in dem Online-Klans um die Vorherrschaft streiten. Außerdem gibt's eine Mehrspieler- und Koop-Kampagne. Einziges Sorgenkind (wie immer): Wie gut wird die KI? *Christian Schlütter*

Fazit: Wenn Creative Assembly auf Zugänglichkeit achtet, werden auch Neulinge **Shogun 2** lieben.



Shogun 2: Total War setzt auf historisch korrekt nachgestellte, japanische Einheiten wie Samurai und Ninjas.

> Warhammer 40K: Dawn of War 2 – Retribution und Dark Millenium Online

Entwickler: Relic Entertainment/Vigil Games | **Genre:** Echtzeit-Strategie/Online-Rollenspiel | **Termin:** 31.03.2011/unbekannt

THQ will mit der **Warhammer 40K**-Lizenz in Zukunft richtig durchstarten. Zunächst einmal erwartet uns mit **Retribution** ein Add-on zum erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War 2**. Das spielt zehn Jahre nach **Chaos Rising** und liefert endlich eigene Kampagnen für Tyraniden, Eldar und Orks. Gleichzeitig werkelt Vigil Games (**Darksiders**) an einem MMORPG im **Warhammer 40K**-Universum. Dieses **Dark Millenium Online** wird aber nicht mehr im nächsten Jahr erscheinen. *Christian Schlütter*



In **Dawn of War 2: Retribution** bekommen auch die Orks eine eigene Kampagne.

> Dungeons

Entwickler: Realmforge Studios | **Genre:** Aufbau-Strategie | **Termin:** 31.03.2011

Kann Realmforge mit diesem Spiel dem Klassiker **Dungeon Keeper** neues Leben einhauchen? In **Dungeons** leiten Sie Ihr eigenes Verlies, verteilen darin Schatztruhen, Folterinstrumente und Brutstellen für fiese Monster. Sind die so angelockten Helden mit Freude über den hübschen Dungeon vollgesogen, „ernten" Sie diese quasi als lebende Ressource. Ihr Avatar greift selbst ins Spiel ein und bekommt mit steigender Erfahrung neue Fähigkeiten spendiert. *Christian Schlütter*



In **Dungeons** treten fiese Kreaturen wie diese Werratten gegen Helden an.

> Test Drive Unlimited 2

Entwickler: Eden Games | **Genre:** Rennspiel | **Termin:** 1. Quartal 2011

Mit Edelkarossen vor den Clubs auf Ibiza vorfahren und auf dicke Hose machen. So ungefähr könnte man das Spielgefühl von **Test Drive Unlimited 2** beschreiben. Sie starten als kleiner Parkboy und dürfen die Sonneninsel ganz frei erkunden. Durch Herausforderungen und gewonnene Rennen erwerben Sie Rufpunkte und schalten neue Luxuswagen frei. Dabei treffen Sie in der wuderschönen Landschaft auf hunderte anderer Spieler. Schließlich ist **TDU 2** ein waschechtes MMOG. *Christian Schlütter*



Nobelschlitten wie diesen Audi dürfen Sie in **Test Drive Unlimited 2** fahren.

> Pro Evo 2012 vs. FIFA 12

Entwickler: Konami/EA | **Genre:** Sportspiel | **Termin:** 2011

Große Überraschung: Auch im nächsten Jahr erwartet uns ein Showdown der beiden Fußball-Größen. Während im Jahr 2009 ganz klar Konamis **PES** die Nase vorn hatte, lagen die beiden Streithammel in diesem Jahr gleichauf. Vielleicht kann EAs **FIFA**-Serie ja 2011 an den Japanern vorbeiziehen. Die Lizenzen werden sowieso wieder bei Electronic Arts liegen. *Christian Schlütter*

Screenshot: FIFA 11



Schlagabtausch vor dem Tor und in den Händlerregalen. Auch 2011 gibt es ein spannendes Rennen!

> Stronghold 3

Entwickler: Firefly Studios | **Genre:** Echtzeit-Strategie | **Termin:** Frühling 2011

Die fast schon totgeglaubte **Stronghold**-Serie erstrahlt in neuem Glanz. Die Briten von Firefly haben genau auf die Community gehört und gehen mit Burgenbau und kniffligen Belagerungssituationen zurück zum Spielspaßkern. Dazu gibt es feine Grafik und Tag-Nacht-Wechsel. *Christian Schlütter*



Mit **Stronghold 3** will Firefly an alte Tugenden anknüpfen.



Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Crytek | Hersteller: Electronic Arts | Termin: März 2011

Text: Christian Schlütter/Sebastian Weber

Wir haben den Über-Shooter gespielt – Single- und Multiplayer, PC und Konsole!

FAQ

Worum geht es überhaupt in Crysis 2?
Crysis 2 greift die Geschehnisse des Vorgängers auf, Sie finden sich inmitten einer Alien-Invasion wieder. Dabei ist es aber nicht automatisch so, dass die Menschheit gegen die Außerirdischen kämpft und Sie zu den Guten gehören. In **Crysis 2** gibt es diverse Fraktionen mit eigenen Zielen, deshalb gibt es auch menschliche Gegner.

Spiele ich wieder Nomad, den Helden aus dem ersten Crysis?
Nein. Crytek ersetzt den bekannten Protagonisten durch einen neuen namens Alcatraz. Dieser ist ausgebildeter Marine, findet sich zu Beginn von **Crysis 2** allerdings in einer undurchsichtigen Lage wieder und muss im Spielverlauf zunächst herausfinden, was in New York vor sich geht.

Was genau habt ihr denn vor Ort bei Crytek gespielt?
Bei Crytek durften wir sowohl den Einzel- als auch den Mehrspieler ausgiebig ausprobieren. Die Singleplayer-Demo (bestehend aus einem Level) spielten wir mehrmals auf PC und Konsole durch, um verschiedene Lösungswege zu erkunden. Danach standen einige Matches im Multiplayer an, die wir auf der Xbox 360 bestritten.

Da Crysis 2 nun auch für die Konsolen kommt, muss ich mir da Sorgen um die grafische Qualität machen?
In der aktuellen Version sieht die PC-Fassung im Großen und Ganzen wie auch die Xbox-360-Fassung aus, lediglich die Texturen sind etwas höher aufgelöst. Wirklich beeindrucken wollte uns die Optik vor Ort bei Crytek aber noch nicht. Allerdings soll sich die Grafik zum Release auf dem PC deutlich von der der Konsolenfassungen unterscheiden.

Wie weit ist das Spiel denn schon? Bleibt es bei einem Release im März?
Crysis 2 war zu unserem Besuch angeblich „Content complete", sprich es waren alle Inhalte im Spiel, welche hineinsollen. Nun beginnt das Optimieren. Auf Nachfrage versicherten uns die Entwickler, dass der Shooter nicht mehr verschoben wird.





Crysis 2

Nano, was ist denn da im Anzug?

Im Singleplayer-Modus traten wir gegen die fiesen Aliens an. Per Raketenwerfer holten wir deren Gleiter vom Himmel.

Singeplayer angespielt: „Semper Fi or Die“

Sowohl auf dem PC als auch auf der Xbox 360 durften wir mehrmals die Mission „Semper Fi or Die“ selbst durchspielen. Ein Erfahrungsbericht aus New York:

Wenn es kommt, dann kommt es ganz dicke! Das erfahren auch die Zivilisten in **Crysis 2**. Während sie noch vor dem Alienangriff aus New York flüchten, überrollt eine Flutwelle die Ostküsten-Metropole. Menschen, Autos, Häuser – alles wird weggeschwemmt. Nach dieser Katastrophe setzt die Mission „Semper Fi or Die“ ein, die wir im Frankfurter Studio sowohl auf dem PC als auch auf der Xbox 360 mehrmals durchspielen durften.

Weniger Freiheit

Im Folgenden zeigen wir Ihnen den Verlauf der Mission einmal im Detail. Generell aber zeigt sich, dass Crytek von den offenen Schlachtfeldern des ersten Teils Abstand nimmt. Der Gang durch New York ist unmerklich unterteilt in einzelne Abschnitte. Innerhalb dieser Grenzen dürfen Sie dann aber frei entscheiden, wie Sie Probleme angehen oder Feinde beseitigen. Natürlich machen Sie dabei wieder Gebrauch vom Nanosuit.

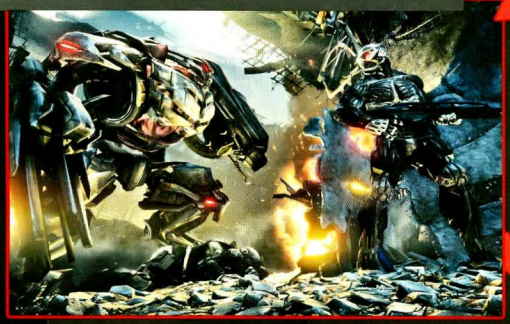


1. Ankunft
Zu Beginn der Mission stapfen wir mit ein paar Soldaten in eine trostlose Straßenszene. Der Arm der weggeschwemmten Freiheitsstatue ragt aus dem Boden, Brücken, Häuserteile und ganze Züge liegen ineinander verkeilt herum. Wir besorgen uns einige Waffen und bahnen uns unseren Weg über die Trümmerteile die Häuserschlucht hinunter.



2. Erster Kontakt
Schon hinter der ersten Straßenecke wartet ein Aliengleiter und setzt einige Angreifer ab. Die Aliens verschanzen sich auf einem Zwischendach und beharken uns mit Energiewaffen. Beim ersten Durchgang stürmen wir dank Power-Modus frontal auf sie zu. Als wir die Mission ein zweites Mal anspielen, gehen wir subtiler vor, aktivieren den Tarnmodus und können die Außerirdischen mit einem gezielten Schuss in den Rücken erledigen. Beim Dritten Versuch nutzen wir den Taktik-Modus, um auf einem Häuserdach ein Sniper-Gewehr zu entdecken, mit dem wir den Bereich säubern.

3. Der Dicke und seine außerirdischen Freunde
Die feigen Fußsoldaten haben Reißaus genommen, wir gehen alleine weiter und kämpfen uns durch Häuserruinen. Die normalen Aliens sind kaum eine Gefahr für unseren Nano-Kämpfer Alcatraz. Den fetten Heavy (siehe unten) und einige Alien-Schiffe beseitigen wir mit zufällig herumliegenden Raketenwerfern. Wie praktisch!





4. Flucht nach vorne
An einer Schlucht zeigen uns die Tentakel-Kollegen, wohin die KI-Reise wirklich geht. Während ein Heavy das Feuer auf sich zieht, versuchen uns die Fußtruppen zu umzingeln. So nicht! Ein paar Gewehrsalven, Granaten und Faustschläge später stapfen wir auf einen großen Platz mit einem Krater in der Mitte. Springen? Wir kicken zunächst ein Autowrack hinunter und entscheiden uns dann, in einen Jeep zu springen und am Rand des Kraters abwärts zu fahren. Dabei semmeln wir noch locker ein paar Aliens um.



Gespräch mit Richard Morgan

Der Science-Fiction-Autor ist bekannt für Romane wie **Gefallene Engel** und schreibt bei Crytek die Story für **Crysis 2**.

PC ACTION: Du hast uns gesagt, dass der Hurrikan Katrina die Story von Crysis 2 beeinflusst hat. Auf welche Art?

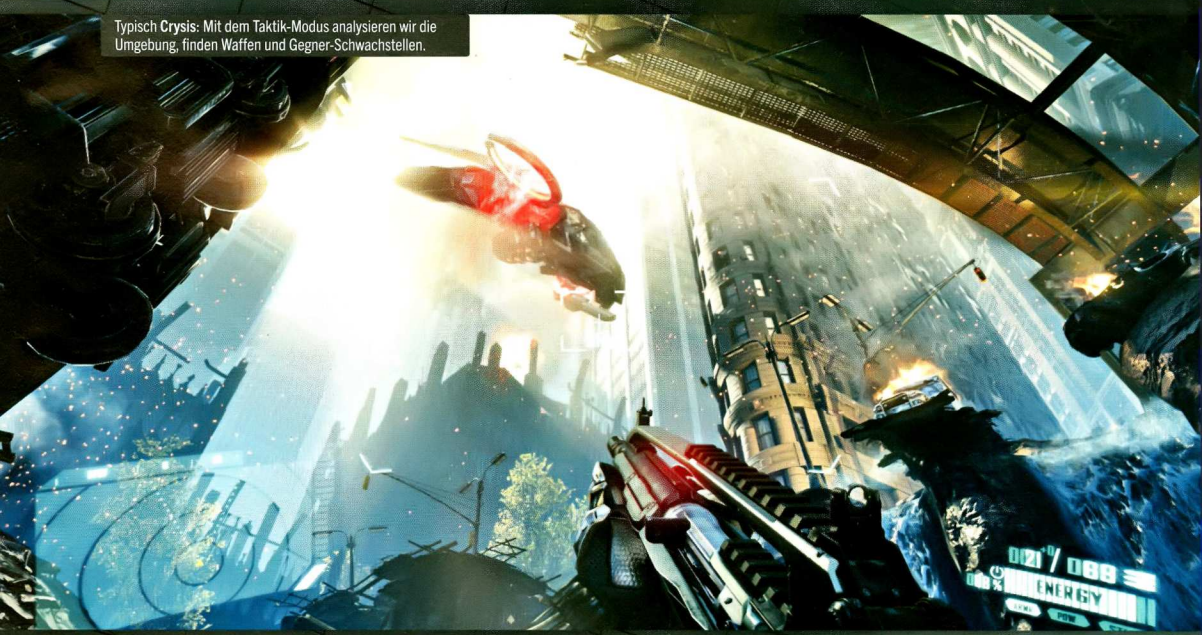
MORGAN: Na ja, nicht wirklich Katrina selbst, sondern die Dinge, die sich darum herum entwickelt haben. Die Sturmkatastrophe war natürlich, aber die menschliche Tragödie danach war verhinderbar. Man hätte den Hurrikan nicht verhindern können, aber man hätte sicherlich die Nachwehen sehr viel besser handhaben können. Dieses Chaos – das ist doch das, was die meisten Leute schockiert hat. Das hat auf jeden Fall mich schockiert. Und wenn es eine Alien-Invasion gäbe, dann würde Ähnliches passieren. Es gäbe verschiedene Interessensgruppen, die Autoritäten würden versagen, Pläne und Visionen der Bevölkerung, die in sich zusammenstürzen. Und das ist für mich eine viel interessantere Geschichte als eine über ein paar Roboter-Typen, die die Erde retten.

PC ACTION: Was kannst du uns über den Hauptcharakter Alcatraz sagen?

MORGAN: Er ist eigentlich ein Force Recon Marine. Da deckt er sich also mit vielen anderen Spielehelden: Er ist sehr gut darin, gewalttätig vorzugehen und unter Druck zu überleben. Aber das war für mich nicht die ganze Story für einen Charakter, das ist nur der Anfang. Als Alcatraz wird man zu Beginn des Spiels in eine chaotische Situation hineingeworfen, in eine Stadt, in der das Chaos ausgebrochen ist. Es gibt eine Menge verschiedener Fraktionen, jede mit eigenen Zielen. Und Alcatraz hat erst einmal keine Ahnung, was überhaupt abgeht. Je mehr er über die Situation in New York und die einzelnen Charaktere erfährt, desto klarer wird auch sein Charakter. Er ändert sich, während man spielt, während man in der Story vorankommt.

PC ACTION: Warum New York? Warum habt ihr das Szenario, die Umgebung aus dem Dschungel des ersten Teils wegbewegt?

MORGAN: Wir wollten zwar nicht weg von der **Crysis**-DNA, dem Gameplay. Aber wir wollten ein wenig weg von der doch sehr standardmäßigen Umgebung des ersten Teils. Es war eine Insel – natürlich eine sehr schön gemachte Insel –, aber sie hätte überall sein können. Es waren halt nur Strände und Bäume. Wir wollten einen Kontext, der stärker emotional aufgeladen ist. Wie New York: Jeder kennt die Stadt, jeder hat davon gehört und jeder kann ein wenig verstehen, wofür diese Stadt steht. Man bekommt also eine ganz frische Erfahrung, gespickt mit vielen Verbindungen zum ersten Teil.



Typisch **Crysis**: Mit dem Taktik-Modus analysieren wir die Umgebung, finden Waffen und Gegner-Schwachstellen.

Gameplay: Ist das noch Crysis?

Neuer Held, neues Setting, Parallelentwicklung für die Konsolen – wird Crytek sich untreu? Wie viel **Crysis** noch in seinem neuen Shooter steckt, verraten wir hier:



New York als neuer Schauplatz fällt zwar beengter und weniger offen aus, dafür bietet es Raum in die Höhe.

DAS IST CRYSIS-TYPISCH

- **Nanosuit:** Nomads Hauptwerkzeug aus dem ersten Teil ist natürlich noch an Bord, mit den bekannten Funktionen.
- **Freies Vorgehen:** Genau wie sein Vorgänger schreibt Ihnen **Crysis 2** nicht vor, wie Sie einen Level lösen sollen. Dank des Nanosuits stehen Ihnen dutzende Taktiken offen.

DAS GEHT WEG VON CRYSIS

- **Levelaufbau:** **Crysis** bot seinerzeit einen riesigen Open-World-Spielplatz. Davon geht Crytek weg. Die Straßen von New York sind deutlich enger und linearer, dafür erstrecken sich die Levels nun aufgrund von Hochhäusern auch in die Höhe.
- **Setting:** Sowohl **Far Cry** als auch **Crysis** spielten in den Tropen. **Crysis 2** wirft Sie ins zerstörte New York, ein bekannter und gleichzeitig geschichtlich passender Schauplatz.
- **Grafik:** Aufgrund der Parallelentwicklung für die Konsolen fehlt **Crysis 2** im Moment noch der „Wow!"-Effekt seines Vorgängers. Cevat Yerli versprach uns jedoch, dass die PC-Version deutlich besser aussehen wird.
- **Steuerung:** Crytek vereinfacht die Bedienung stark. Nun reicht ein Tastendruck, um Funktionen des Nanosuits zu aktivieren, und so manche aktiviert sich sogar von selbst.
- **Erzählweise:** Damit Sie nicht ständig mit Zwischensequenzen aus dem Spielfluss gerissen werden, machen Sie sich Ihre Story nun sozusagen selbst – im Ansatz vergleichbar mit **Bioshock**.
- **Fraktionen:** In **Crysis** waren Gut und Böse leicht auseinanderzuhalten. In **Crysis 2** gehen verschiedene Parteien ihren Zielen nach – manche edel, andere fragwürdig –, die Sie erst einmal durchschauen müssen.

FAZIT

Crytek modifiziert viele Dinge, die **Far Cry** und **Crysis** (die beiden Vorgängerspiele von **Crysis 2**) ausmachten. Das klingt schlimmer, als es sich in der Spielpraxis erweist. Der grundlegende Spielverlauf ändert sich nämlich nicht, er basiert immer noch auf spielerischer Freiheit und unendlichen Möglichkeiten. Viele der Neuerungen, etwa die einfachere Steuerung, erleichtern dem Spieler das Leben deutlich. Und Fans des Vorgängers brauchen sich keine Sorgen machen, denn es steckt immer noch genug **Crysis** unter der Haube.

Die beste künstliche Intelligenz der Welt?

Crytek hält nichts von Understatement – nichts weniger als die beste künstliche Intelligenz der Welt will es mit **Crysis 2** liefern. Hier unser ungeschönter Eindruck:

Am Anfang unseres ersten Solo-Ausfluges nach New York waren wir ein wenig schockiert! DAS sollte die beste KI aller Zeiten sein? In einem mit Trümmern zugeschütteten Häuser-Kessel standen fünf Aliens und beharkten uns mit Schüssen. Wir flüchteten hinter eine Deckung, einer der Feinde feuerte gemütlich gegen die Betonwand. Ein anderer blieb wie angewurzelt stehen und ließ sich anstandslos beseitigen. Bald schon stellte sich aber heraus, dass diese Aussetzer noch dem frühen Entwicklungsstadium geschuldet waren. In anderen Szenen versuchte uns die KI zu umkreisen, fiel uns in den Rücken oder trieb uns in die Enge. Gerade wenn verschiedene Alien-Arten zusammen agieren, wird es für den Spieler brenzlig. Um ein Urteil über die künstliche Intelligenz von **Crysis 2** zu fällen, ist es sicher noch zu früh. Fakt ist: Die Aliens kommen mit der Stadt-Umgebung, die komplexer als das Insel-Setting des Vorgängers ist, gut zurecht. Sie verfolgen uns auch über Trümmerteile und Anhöhen. Ob **Crysis 2** aber wirklich die beste KI aller Zeiten haben wird, vermögen wir nach unserer Anspielzeit nicht zu beurteilen. Wir sind gespannt auf die fertige Version im März!



Frontalangriff statt taktischen Vorgehens? Die KI der Fußsoldaten der Aliens überzeugte uns nicht komplett.

Gespräch mit Cevat Yerli

Mit seinen Brüdern Faruk und Avni gründete Cevat 1999 Crytek. Bei **Crysis 2** fungiert er als Director.



PC ACTION: Crysis 2 kommt jetzt auch in 3D! Warum das?
YERLI: 3D erlaubt bei Ego-Shootern wie **Crysis 2** einen besonderen Aspekt des Eintauchens. In 2D wird es natürlich auch umwerfend sein. Aber 3D ist noch mal eine Dimension mehr. (lacht)

PC ACTION: Wie seht ihr Crysis 2 im Vergleich zur Konkurrenz?
YERLI: Wir denken, wir sind gut positioniert gegenüber der Konkurrenz. Wir haben diese einzigartige spielerische Freiheit. Der Spieler kann entscheiden, wie er eine Situation angehen will, welche Tools er nutzt, ob er per Stealth oder mit dem Armor-Modus vorgehen will. Außerdem ist jeder Level immer ein neuartiges Erlebnis, eine 3D-Sandbox. Technisch gesehen wird das Spiel für sich sprechen. Da muss der Gamer entscheiden, wie gut wir sind. Aber ich bin schon recht stolz darauf, was wir geschafft haben als Team. Ich hoffe, dass wir eines der besten Spiele liefern werden.

PC ACTION: Den Mehrspieler-Modus macht jetzt Crytek UK, das Timesplitters-Studio …
YERLI: Free Radical Design, heute Crytek, hat jede Menge Erfahrung im Multiplayer-Konsolenbereich. Die Anforderung war, ein schnelles, intensives Multiplayer-Gefühl zu schaffen, mit dem Nanosuit als Katalysator. Dafür war es das perfekte Team. Wir wollten jetzt nicht ein kleines Team nebenbei haben, sondern ein volles Triple-A-Team und dieses dann auch beim Marken-Design unterstützen. Daraus ist eine einzigartige Multiplayer-Erfahrung entstanden.

PC ACTION: Wie viel Einfluss hat Electronic Arts auf Crysis 2?
YERLI: EA gibt natürlich finanzielle Möglichkeiten und hilft, dem Ganzen ein wenig mehr Feinschliff zu geben. Aber vom Gamedesign her sagt EA gar nichts. Da werden wir relativ in Ruhe gelassen.



Aus den Tropen in den Großstadt-Dschungel: Trotz neuem Setting soll das **Crysis**-Gefühl erhalten bleiben.



Gespräch mit Nathan Camarillo

Vor seiner Zeit bei Crytek arbeitete Nathan an der **Red Faction**-Serie. Heute ist er Executive Producer für **Crysis 2**.

PC ACTION: Wie weit seid ihr mit Crysis 2?
CAMARILLO: Wir haben hart daran gearbeitet und haben gerade den Alpha-Status erreicht. Das heißt, wir haben alle Levels und alle Gameplay-Features drin, aber auch noch einige Bugs. Bis zur Veröffentlichung arbeiten wir an der Beseitigung von Fehlern und am Balancing und hören uns die Meinung von Fokus-Gruppen an.

PC ACTION: Wie weit fortgeschritten ist die Entwicklung der künstlichen Intelligenz?
CAMARILLO: Wir sehen jetzt schon etwas, von dem wir glauben, dass es die beste künstliche Intelligenz in einem Ego-Shooter überhaupt ist. Im Moment justieren wir das Verhalten und die Mechaniken zur Entscheidungsfindung der KI. Das ist viel Feinarbeit. Nur weil ein Alien wendig und flink ist und auf einen Bus, einen Container oder in ein Fenster springen kann, muss es das nicht immer tun. Denn wenn es das alle zwei Sekunden macht, wird das Gameplay zu hektisch, zu chaotisch, zu unrealistisch.

PC ACTION: Man kämpft in Crysis 2 ja nicht nur gegen Aliens, sondern auch gegen Menschen. Wo liegen da die Unterschiede?
CAMARILLO: Die CELL-Mitglieder, die man trifft, setzen gerne Team-Taktiken ein, sie nutzen Deckungen und sie setzen auf massig Feuerkraft gegen dich. Aber wenn man gegen einen menschlichen Gegner kämpft und dank dem Nanosuit auf einen Bus springt, kann der Typ nicht folgen. Er wird versuchen, einen mit Granaten dort herunterzubekommen. Oder er muss eine Leiter oder etwas Ähnliches finden, um zu folgen. Gegen ein Alien hingegen muss man die Nanosuit-Funktionen viel mehr einsetzen. Es wird einen Weg finden, einem auf den Bus oder auf ein Hausdach zu folgen. Beide Gegnerarten bieten also ein sehr unterschiedliches Gameplay. Aber gegen beide zu kämpfen ist fordernd und spaßig.

Haus-Party: Die Karte „Ambush“

Zwei neue Mehrspieler-Karten präsentierte uns Crytek in Frankfurt. Map Nummer 1 namens Ambush wirft Sie in eine typische New Yorker Straßenszene.

Das zentrale Gebäude auf dieser Karte ist das altehrwürdige Empire Hotel, das die Häuser in der Umgebung überragt. Ihm gegenüber steht ein anderer, nicht näher benannter Wolkenkratzer. Dazwischen verläuft eine düstere Häuserschlucht mit Neonbeleuchtung und brennenden Autowracks.

Deeper Underground

Verbunden werden die beiden Fixpunkte aber nicht nur durch die Straßen, sondern auch durch eine Tiefgarage. Hier kommt die neue Vertikalität von **Crysis 2** zum Tragen. Sowohl über die Hausdächer als auch unter der Erdoberfläche und über die offene Straße können Sie auf das Gebiet des gegnerischen Teams gelangen. Außerdem eignen sich die engen Gassen super für Angriffe aus dem Hinterhalt oder für Tarnüberfälle. Einige der herumstehenden Autowracks können Sie übrigens per aktiviertem Power-Modus auf Ihre Feinde donnern und diese damit erledigen. Ein Heidenspaß!



Es hat sich ausgeparkt!
In der Garage unter dem Hotel stehen kaum noch Autos. Dafür liefern sich die beiden Parteien hitzige Gefechte. Hinter Betonpfeilern können Sie sich gut verstecken.



Aufbruch
In den Seitenstraßen versammeln sich die beiden Parteien, um zum Angriff auf die Feindstellung zu blasen. Besonders taktisches Vorgehen ist aber nicht gefragt. Dafür sind die Klassen nicht speziell genug.





Überraschung!
Gerade in den engen Häuserschluchten und dunklen Gängen können getarnte Charaktere einen Gegner schnell überwältigen. Als Ghost und Scout hatten wir hier leichtes Spiel. Die eher unbeweglichen Assault- und Demolitions-Presets ließen wir links liegen.

Am Wasser gebaut: Die Karte „Pier 17“

Eine interessante Map-Variante für heiße Sniper-Gefechte zeigte uns Crytek mit Pier 17, einer der neuen Capture-the-Flag-Karten von Crysis 2.

Als die Aliens New York angriffen, wurden die meisten Zivilisten evakuiert. Viele warteten auf den Abtransport im Hafengebäude Pier 17. Dumm nur, dass das gesamte Hafengelände plötzlich überspült wurde, als eine riesige Flutwelle die Stadt erreichte. Die eingeschlossenen Flüchtlinge hatten keine Chance. Als das Wasser wieder etwas zurückging, blieben das Pier-17-Gebäude und ein Haus auf der anderen Seite der Bucht zurück. Dazwischen ragten eine Ansammlung kleiner Inseln und gestrandete Schiffe aus dem Wasser. Das ist eine der Arenen, in denen Sie im Mehrspieler-Modus von **Crysis 2** Capture-the-Flag-Gefechte bestreiten. Die große, freie Fläche mit den steil aufragenden Lagerhäusern auf beiden Seiten ist ein perfekter Spielplatz für Scharfschützen. Wer unbemerkt das Überflutungsgebiet überqueren will, sollte am besten den Tarnmodus seines Anzugs benutzen.



Verbrannte Erde
Das offene Feld zwischen den beiden Gebäuden bietet wenig Deckung. Kombattanten, die hier entlang wollen, müssen entweder getarnt oder sehr, sehr schnell sein.



Fahnenflucht
Sind Sie einmal in die gegnerische Basis gelangt, müssen Sie es natürlich auch unbeschadet wieder heraus schaffen. Der geschickte Einsatz der richtigen Nanosuit-Module hilft Ihnen hier weiter.





Aussichtspunkt
Die beiden großen Gebäude an den Seiten der Karte eignen sich als perfekte Camper-Punkte für Scharfschützen. Natürlich dürfen Sie nicht zu lange an einer Position verweilen, da der gegnerische Sniper Sie sonst flugs ausschaltet.

So spielt sich der Mehrspieler-Modus

Im Frankfurter Studio konnten wir stundenlang Mehrspieler-Partien gegen andere europäische Journalisten ausfechten. Wie es uns gefiel? Das lesen Sie hier!

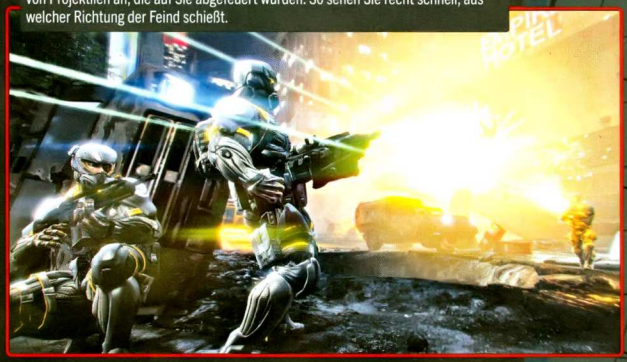
Bei jedem Spieleinstieg legen Sie zunächst Ihre Ausstattung und damit quasi Ihre Klasse fest. Sie dürfen eigene Presets anlegen oder vom Programm vorgegebene wählen. Wir spielten zum Beispiel einen Ghost, der sich perfekt auf Tarnung verstand, einen Sniper-Spezialisten und einen Scout, der mit erweitertem Taktikmodus Informationen an seine Kollegen übermitteln kann. Mit fortschreitendem Erfolg schalten Sie neue Module für Ihren Nanosuit frei und können Ihren Spielstil so weiter verfeinern. Trotzdem bleiben die Klassen – jedenfalls war das in der Zeit so, als wir spielen durften – recht ausgewogen. Außerdem fungiert der Nanosuit als cooles Alleinstellungsmerkmal und macht die Gefechte extrem schnell und dynamisch. Mal springen Sie flugs auf ein Hausdach, mal schleichen Sie sich getarnt an einen Feind heran, mal klettern Sie geschwind eine Wand empor. Auch Waffenauswahl und -feeling waren in der uns gezeigten Version passabel.

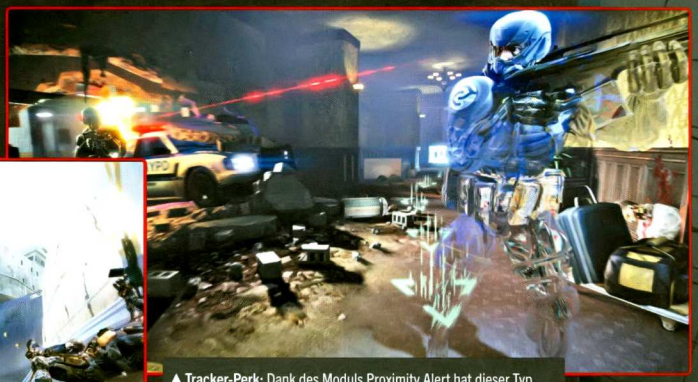
Das ist drin im Multiplayer

Der Multiplayer-Modus von **Crysis 2** soll ordentlich Abwechslung bringen und es auch mit den Großen des Genres aufnehmen können. Aber genug des PR-Gewäschs! Hier die harten Fakten und Zahlen:

- 6 Spielmodi + 8 Varianten
- 2 Fraktionen
- 12 primäre Waffen
- 4 sekundäre Waffen
- 3 installierte Waffen, die man zum Beispiel von Jeeps abreißen kann
- 5 Explosivkörper
- 11 Waffenerweiterungen (Laservisier, Hologramm-Generator etc.)
- 50 Ränge
- 10 Reincarnations
- 21 freischaltbare Nanosuit-Module in 3 Tiers
- 6 Team-Boni, die in jeder Runde neu freispielbar sind
- 142 Skill-Assessments, die den eigenen Spielstil betonen (wer sich viel tarnt, bekommt zum Beispiel Boni auf Tarnung)
- 250 sammelbare Dog Tags

▼ **Threat-Awareness-Perk:** Das gleichnamige Modul zeigt Ihnen die Flugbahnen von Projektilen an, die auf Sie abgefeuert wurden. So sehen Sie recht schnell, aus welcher Richtung der Feind schießt.





▲ **Tracker-Perk:** Dank des Moduls Proximity Alert hat dieser Typ keine Chance, sich vorbeizuschleichen. Damit wirft Ihnen Ihr Nanosuit nämlich eine Warnmeldung aus, falls ein Gegner in der Nähe ist. Auch wenn sich der Feind, wie in diesem Falle, tarnt.

▼ **Stamp-Perk:** Mit dem Modul Air Combat erheben Sie sich mit einem Sprung hoch in die Lüfte, um dann mit geballter Faust in den Pulk der Feinde zu donnern. So treffen Sie gleich mehrere Gegner.





Gespräch mit Hasit Zala

Senior Producer des Mehrspieler-Teils von **Crysis 2**. Sein Studio ist bekannt durch die Konsolen-Serie **Timesplitters**.

PC ACTION: Was macht den Mehrspieler-Modus von Crysis 2 einzigartig?
ZALA: Wir waren das Team hinter der **Timesplitters**-Serie, die gerade für Multiplayer bekannt war. Das ist also unser Hintergrund. Wir haben uns die Marke **Crysis** angesehen und wollten einen schnellen und direkten Mehrspieler-Teil machen. Deswegen wurde der Nanosuit der Schlüssel zum Multiplayer. Mit ihm wird man zum Supersoldaten, er gibt einem einzigartigen Fähigkeiten. Deshalb kann man den eigenen Spielstil sehr dynamisch anpassen. Man kann getarnt vorgehen wie ein Predator oder nach vorne stürmen wie Rambo. Und gleichzeitig kann man Power-Jumps und -Slides machen. Der Nanosuit ist das Herz des Gameplays.

PC ACTION: Erzähl uns etwas zur Langzeitmotivation der Mehrspieler-Teils!
ZALA: Wir wollen, dass die Leute immer wieder zurückkommen ins Spiel. Also haben wir über 50 Ränge eingebaut. Und wenn man durch diese 50 Ränge durch ist, kann man immer und immer wieder neu anfangen. So kommen an die 250 Stunden Spielzeit zusammen. Außerdem bekommt man neue Waffen, neues Equipment und natürlich die Nanosuit-Module. Das System analysiert im Übrigen auch, wie man spielt. Tarnt man sich oft, bekommt man auch schneller Boni im Stealth-Sektor.

PC ACTION: Wie viele Karten gibt es?
ZALA: Wir liefern das Spiel zunächst mit 13 Karten aus. Wir planen DLCs, aber es ist noch zu früh, um darüber zu reden.

PC ACTION: Großer Knackpunkt in letzter Zeit: Wird es dedizierte Server geben?
ZALA: Für den PC wird es auf jeden Fall dedizierte Server geben. Und wir bauen natürlich ein umfangreiches Anti-Cheat-System ins Spiel ein.



Im Mehrspieler-Modus treten hochgerüstete Marines gegen CELL-Mitglieder in schnellen, hektischen Gefechten an.

Christian meint



„KI und Grafik gut und schön – ich will Unterhaltung!"

Ach Crytek, ich mag euch ja. Ihr macht tolle Shooter, bringt die Hardware zum Schwitzen und habt ein ums andere Mal gezeigt, warum der PC immer die führende Plattform bleiben wird. Aber macht euch doch das Leben nicht so schwer, indem ihr an euch selbst so hohe Ansprüche setzt. Euer Shooter muss nicht in allem der beste, tollste, größte, schönste sein. Er muss vor allem eins: Spaß machen, unterhalten! Und das hat er mich in der Zeit, in der ich ihn spielen durfte! Am meisten freut mich, dass ihr Richard Morgan als Storywriter engagiert habt. So mysteriös bis jetzt noch alles klingt: Ich glaube, der Mann kann das **Crysis**-Universum um viele interessante Nuancen erweitern und so eine tolle Geschichte abliefern, die mich im fertigen Spiel prima bei der Stange hält, während ich in meinem Nanosuit Aliens brutzele!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Sebastian meint



„Zweifellos ein sehr guter Shooter – mehr aber nicht."

Als ich die ersten Spielszenen von **Crysis 2** gesehen hatte, war ich ein wenig skeptisch, ob hier überhaupt ein Shooter entsteht, der diesen Namen verdient. Mir war das Gezeigte immer zu linear, zu sehr auf Action getrimmt. Der Level, den wir nun anspielen durften, war noch beengter und linearer im Ablauf, als ich es von **Crysis** gewohnt bin, doch der grundlegende Spielverlauf war auf jeden Fall **Crysis**-typisch. Man scannt die Situation, überlegt sich eine Vorgehensweise, experimentiert mit dem Nanosuit und so weiter – eben genau das, was im ersten Teil den Spaß ausmachte. Was mich aber noch stört: Crytek spricht über jedes Spielelement in Superlativen: die beste KI, der beste Mehrspieler und so weiter. Von diesen Aussagen waren die Frankfurter allerdings noch weit entfernt. **Crysis 2** ist sehr gut, keine Frage, aber (noch) nicht die Offenbarung.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Trotz des Fokus auf Realismus geht es in **Shift 2 Unleashed** mit Rammattacken ordentlich zur Sache.

Screen-Info

Die Bilder stammen allesamt von Hersteller Electronic Arts. Wir klemmten uns jedoch bereits selbst hinter das Lenkrad der **Shift 2**-Flitzer und können bestätigen, dass das Teil wirklich so gut aussieht.

Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Auf dem Egotrip

Genre: Rennspiel | Entwickler: Slightly Mad Studios | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Frühling 2011

Text: Christoph Schuster

Auch der Letzte muss nun einsehen: **Need for Speed** und Anspruch passen zusammen!

„FP16-High-Dynamic-Range-Rendering, Screen-Space-Ambient-Occlusion-Rendering, Soft-Shadows, Depth of Fiehmpfmblmbl", so in etwa klang es, als der **Shift 2**-Chefentwickler von den tollen Neuerungen der verbesserten Madness-Engine schwärmte und nach längerem, unverständlichem Technikkauderwelsch von uns kurzerhand mit einem Sicherheitsgurt geknebelt wurde. Verzichten wir doch auf prätentiöse Fachausdrücke und reden Klartext: **Need for Speed: Shift 2 Unleashed** sieht geil aus!

Welt in Trümmern

Neben den üblichen grafischen Verbesserungen einer Fortsetzung wirkt sich die aufgebohrte Engine auch auf das Fahrerlebnis aus. Bereits der Vorgänger überzeugte mit einem starken Schadensmodell, Teil 2 geht noch einen Schritt weiter: Trümmer fliegen nicht nur von den Wagen weg, sondern bleiben danach auf der Strecke liegen. Und damit sich die Brocken nicht so einsam fühlen, gesellen sich auf der Fahrbahn noch Schmutz und Reifenabrieb dazu. Klingt super, oder? Na dann warten Sie mal ab, bis Sie in der nächsten Runde durch genau diesen Dreck wieder durchheizen müssen ...



Keine Angst, **Need for Speed** fällt nicht in **Underground**'sche Tuning-Orgien zurück. Einige der Nachtrennen finden trotzdem im grellen, urbanen Lichterglanz statt.

Eine Nasenlänge voraus

Als besonders fatal könnten sich solche Störobjekte erweisen, wenn gerade ein neuer Rundenrekord in greifbare Nähe rückt. Diese Bestzeiten wirken nämlich nicht mehr nur als Balsam fürs eigene Ego, sondern obendrein als Motivationsmultiplikator. **Shift 2 Unleashed** übernimmt und erweitert das Autolog aus **NfS: Hot Pursuit**. Sie bekommen also ständig Vorschläge zu neuen Events, die Ihre Freunde gerade fahren, oder eine Nachricht, sobald Ihr Kollege eine Ihrer Bestmarken geknackt hat. Das weckt den Ehrgeiz!

Mach es zu deinem Projekt!

Ansonsten frönt der aktuelle Serienableger **Hot Pursuit** bekanntlich dem Arcade-Geflitze und spektakulären Blechschadenorgien in Zeitlupe. **Shift** gab sich da betont erwachsener und näher an der Realität. Dieser Spurrinne folgt der Nachfolger **Shift 2** artig und lässt dem Spieler erneut die Wahl zwischen realistischer Rennsimulation, spaßiger Feierabendraserei und überhaupt allem, was so dazwischen liegt. Dank zahlreicher Fahrassistenten und Stellschrauben im Optionsmenü lassen sich Herausforderung und Fahrgefühl an Ihre Vorlieben anpassen. Verglichen mit einem **Burnout** oder **Hot Pursuit** bietet aber selbst die simpelste Einstellung noch ein authentischeres Fahrerlebnis.



Fiat Punto, Opel Corsa oder der Trabi bleiben in der Garage, trotz des deutlich erweiterten Fuhrparks konzentriert sich **Shift 2** auf Rennboliden und Luxusschlitten.



Wie bei einem echten Fahrer auch passt die Helm-Kamera den Sichtausschnitt dynamisch an, um beispielsweise eine Kurve besser einsehen zu können.



Das Interieur der Fahrzeuge sieht umwerfend gut aus. Für zusätzlichen Realismus fehlen unserer Meinung nach aber herumkullernde Getränkedosen und Fastfood-Reste.



Hochglanzoptik trifft rohe Pferdestärken: Während viele Simulationen trocken und steril daherkommen, versteht es **Shift 2**, sich gelungen selbst zu inszenieren.

Realität 2.0

Statt trockenem Realismus stellen die Entwickler aber im Zweifelsfalle noch immer den Spielspaß auf die Pole-Position. So verleiht der rauen Simulation vor allem die gelungene Präsentation das nötige bisschen Glanz. Von der schicken Optik und dem deftigen Schadensmodell durften wir schon schwärmen. Außerdem hörte das Team der Slightly Mad Studios auf die Wünsche der Fans und ermöglicht neuerdings Rennen bei Dämmerung und sogar bei finsterer Nacht. Wehe dem, der bei einem solchen Event seine Frontscheinwerfer zerdeppert … Der endgültige Sprung aufs Treppchen sollte **Shift 2 Unleashed** allerdings durch eine neue Perspektive gelingen. Teil 1 trumpfte mit der wohl intensivsten Cockpit-Ansicht des gesamten Genres auf. Der Nachfolger potenziert die Erfahrung und setzt die Kamera auf Wunsch direkt in den Kopf des Fahrers. Wie durch die Augen des Piloten sehen Sie nicht nur den Rahmen Ihres Fahrzeugs, sondern auch den des Helms, bemerken neben der Windschutzscheibe auch leichte Spiegelungen im Visier und erleben nicht nur das Gerüttel das Wagens, sondern auch die Bewegungen das Fahrers hautnah mit. Wer mit hoher Geschwindigkeit durch eine enge Kurve brettert, bleibt schließlich nicht steif wie ein Stock. Vielmehr wirkt der Pilot den Fliehkräften entgegen, lehnt sich in die Kurve und dreht leicht den Kopf, um die Biegung besser einsehen zu können. Genau dieses Verhalten vermittelt die neue Helm-Perspektive. Beim Zuschauen konnten wir uns zwar noch nicht so recht vorstellen, wie das Fahren mit dieser zusätzlich eingeengten Sicht klappen soll. Sobald wir allerdings selbst am Steuer saßen, fielen uns die Beschränkungen gar nicht weiter auf. Wie hypnotisiert legten wir uns in die Kurven, ließen uns beim Beschleunigen in den Sitz drücken und spürten beinahe physische Schmerzen, als wir nach einer Rammattacke mit voller Wucht in eine Mauer donnerten. Wahnsinn!

Mit harten Bandagen

Dieser Unfall liefert direkt das nächste Stichwort. Der eine oder andere Testfahrer merkte während der ersten Proberunden an, dass die KI-Fahrer übermäßig rabiat zu Werke gingen. Wir finden dagegen: Gut so! Wer bei einem Kratzer im Lack zu heulen anfängt, kann sich ja an den hyperempfindlichen Formel-1-Flitzern aus **F1 2010** versuchen. Das hier ist dagegen was für echte Männer!

Änderungswünsche?

Die Entwickler zeigten sich dennoch aufgeschlossen gegenüber der Kritik und beruhigten die Gemüter: Ebenso wie einige technische Aspekte sei auch die KI noch lange nicht final, hier wird derzeit munter geschraubt. Allgemein hörte das Team sehr genau hin, wann immer ein Fan oder Tester etwas auf dem Herzen hatte. Wurde bei **Shift** noch der vergleichsweise geringe Umfang bemängelt, verdoppelten die Verantwortlichen für Teil 2 den Fuhrpark und versprechen neben den neuen Nachtrennen viele frische Strecken. Außerdem schafften es einige Prototypen und 2011er-Concept-Cars auf die Spiel-DVD und sorgen so für futuristische Positionskämpfe. Sexy! Wo uns Teil 1 also nur positiv überraschte, bekundet **Shift 2** schon ernsthafte Herrschaftsansprüche!

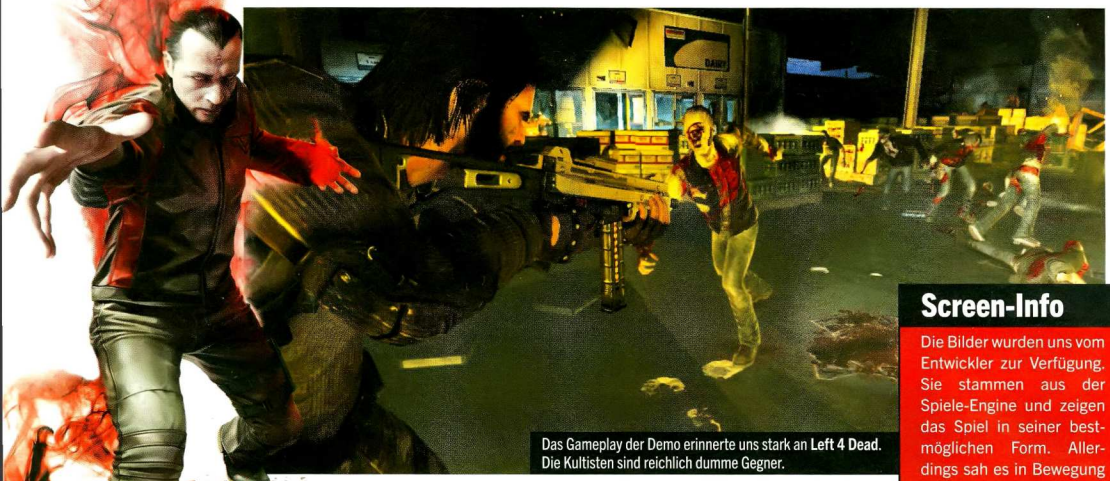
Christoph meint



„Stellen Sie schon mal den Schampus kalt!"

Ich hatte die **Need for Speed**-Serie nach den Ausfällen **Carbon, Undercover** und **Pro Street** schon zu Grabe getragen, da rollte **Shift** aus der Boxengasse. Wie ein Phönix aus der Asche stieg Slightly Mads Rückkehr ins Rennbusiness empor und machte mich zum Fan – zum Fan von knackiger und dennoch authentischer Rennaction, zum Fan der Cockpit-Perspektive und nicht zuletzt wieder zum Fan von **Need for Speed**. Nun bringt Teil 2 eine Vielzahl an starken Verbesserungen und Erweiterungen und integriert mit der Helm-Kamera einen zukünftigen Genre-Standard. Dieses spielgewordene PS-Monster hat das Zeug zur Rennreferenz!

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10



Das Gameplay der Demo erinnerte uns stark an **Left 4 Dead**. Die Kultisten sind reichlich dumme Gegner.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns vom Entwickler zur Verfügung. Sie stammen aus der Spiele-Engine und zeigen das Spiel in seiner bestmöglichen Form. Allerdings sah es in Bewegung praktisch genaus aus.

FEAR 3

Die Furchtblase ist geplatzt!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Day 1 Studios | Hersteller: Warner Interactive | Termin: 25. März 2011

Text: Sebastian Stange

Wir durften den Solo- und Koop-Modus des Gruselshooters ausführlich anspielen.

Das erste **FEAR** war ein genialer Shooter mit einer tollen Spielidee: anspruchsvolle Baller-Kost, vermischt mit plötzlichen Grusel-Momenten. Toll! Nur eines nervte am Design: Zu oft kämpften wir uns darin durch Büroräume und Lagerhallen. Wie öde! Von **FEAR 3** erwarten wir mehr, als wir in die Demo starten. Und wo spielt der Vorschaulevel? Ausgerechnet in einem riesigen Supermarkt. Mit Büroräumen und Lagerhallen. Was zum Teufel …?

BRÜDER SUCHEN MAMA

Keine Sorge, die Entwickler treten nicht auf der Stelle, sondern haben die Serie spürbar weiterentwickelt. Schon nach wenigen Minuten wird uns klar, dass der Warenhaus-Level fast schon Angeberei ist. Wir spielen den Point Man, den mysteriösen Supersoldaten, den wir bereits in Teil 1 spielten und der sich als Almas Sohn entpuppte. Ihm zur Seite steht sein Bruder Paxton Fettel. Er besitzt telepathische Kräfte und ist nur im Koop-Modus spielbar. Im Solo-Modus weist er uns lediglich den Weg durch die Story. Nach den Ereignissen der Vorgänger ist die Stadt nach einer gewaltigen Explosion verwüstet. Die Wehen der schwangeren Alma durchströmen die Welt wie Schockwellen. Die wenigen Überlebenden sind wahnsinnig geworden und formen einen dämonischen Kult. Sie werfen sich uns unerbittlich entgegen. Dazu kommen Spezialtruppen des Militärs, die gegen die Kultisten, aber auch das Brüderpaar vorgehen. Point Man und Paxton haben ein klares Ziel: Alma. Die genauen Beweggründe des Duos sowie die Überraschungen auf dem Weg zu Alma bleiben aber noch geheim.

SHOOTER UND GEISTERBAHN

Schnell sind wir von der Detailfülle der Umgebung angetan. Wir besuchen zwar nur ein Warenhaus, es wirkt aber span-



Im Kühlhaus des Supermarkts hängen nicht nur Rinderhälften, sondern auch grausig zugerichtete Leichen. Kein appetitlicher Anblick!



Welche Rolle Alma in diesem Teil spielt und was genau in ihrem Bauch wächst, ist noch unklar. Klar ist, dass die junge Dame nach wie vor mächtig verstörend wirkt.


Paxtons Fähigkeit, Gegner aus ihrer Deckung zu heben, erweist sich als nettes Teamwork-Element des Koop-Modus.

Die Macher

Mit dem Grusel-Shooter FEAR 3 bringen die Day 1 Studios erstmals ein Spiel auf den PC.

Mit ihren zwei Erstlingswerken gelang den in Chicago ansässigen Day 1 Studios ein toller Erfolg. Die Kampfroboter-Spiele **MechAssault** (2002) und **MechAssault 2: Lone Wolf** (2004) für die Xbox erhielten tolle Wertungen. Danach setzte das Team das erste **FEAR** vom PC auf die Xbox 360 (2006) und PlayStation 3 (2007) um. Letztere Version enttäuschte allerdings mit ihrer schwachen Technik und auch das nächste Day-1-Spiel war leider eine Enttäuschung. Der Konsolen-Shooter **Fracture** (2008) setzte auf verformbaren Untergrund als Spielelement, wirkte aber in allen Belangen unausgegoren. Mit **FEAR 3** scheint das Team nun wieder zu alter Stärke zurückzufinden.

nend und neu. Die Kultisten haben Regale umgeworfen, Meere roter Kerzen aufgestellt, Mauern aus Fernsehern errichtet und den Schauplatz in ein Grusel-Labyrinth verwandelt. Beim Betreten des Gebäudes passiert zunächst nichts. Doch dann setzt der Grusel ein. Schatten huschen über Wände, Lichter flackern und Rollwagen setzen sich in Bewegung. Solche Schockmomente werden immer wieder neu arrangiert, damit **FEAR 3** auch beim erneuten Durchspielen überrascht. Die Soundkulisse beeindruckt uns. Immer wieder werden beunruhigende Effekte eingespielt: Stöhnen, Fußstapfen oder dieses Knistern, das die Chitinpanzer unzähliger Insekten erzeugen. Diese Spannung ist toll, packt uns aber weniger als im ersten **FEAR**. Das Spiel macht alles richtig, doch wir haben uns anscheinend an solche Grusel-Mechanismen gewöhnt. Als heftige Visionen und Schockmomente einsetzen, sind wir nicht erschüttert, aber überrascht und auf jeden Fall gut unterhalten.

ZOMBIES ... ÄHM, KULTISTEN!

Mit dem Auftauchen der Kultisten kommt Action ins Spiel. Die irre Meute rennt direkt auf uns zu, will uns zerfleischen oder mit Eisenstangen niedermachen. Allzu helle sind die Verrückten aber nicht. Dank unserer Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen, machen wir bald kurzen Prozess mit ihnen. Aiming und Bewaffnung entsprechen den Genrestandards, Setting und Gegner wirken erfrischend anders. Später, in einem verwirrenden Regal-Labyrinth, treibt uns ein ganz bestimmter Widersacher fast in den Wahnsinn. Es gibt sprengstoffbepackte Selbstmörder, die aus allen Richtungen direkt auf uns zulaufen. Wenige Treffer erledigen diese Typen. Sie sind objektiv keine allzu große Gefahr. Aber ihre Sprengladung piept auffällig. Und in einem Abschnitt ist dieses Piepen omnipräsent, lässt uns keine Ruhe, macht uns panisch. In diesem Moment hat **FEAR 3** gewonnen. Wenig später aber nervt eine Stelle, bei der unsere Munition knapp ist und obendrein überall um uns herum Gegner auftauchen. Und zwar ohne Unterlass. Außerdem ist uns nicht genau klar, wohin wir nun müssen. Offensichtlich ist hier noch etwas Feintuning nötig, Spaß macht uns der Solo-Zock aber allemal.

ÜBERSINNLICHES TEAMWORK

Als Nächstes spielen wir im Koop-Modus Paxton, der Point Man zur Seite steht. Er beherrscht nur wenige Moves. Sein Energieblitz erweist sich als schwache Waffe. Dafür können wir Widersacher in der Luft schweben lassen und zu Zielscheiben für unseren Begleiter machen. Spannend ist Paxtons Fähigkeit, Besitz von Personen zu ergreifen. Wir steuern also einen der Kultisten fern, dreschen auf dessen Kumpane ein und halten obendrein Ausschau nach Energiewolken. Diese verlängern unsere Zeit im Körper des Feindes. Um das möglichst lange durchzuhalten, ist eine forsche, schnelle Spielweise gefragt. Dazu motiviert ein Punktesystem, das bestimmte Erfolge mit Upgrades für unsere Fähigkeiten belohnt.

FURIOSES FINALE

Zum Ende der Demo wird es bizarr. Wir werden plötzlich in einen Wald teleportiert, in dem eine Kinderwiege steht. Dort stürmt eine große, dämonische Kreatur auf uns zu, doch dann landen wir wieder im Lagerhaus. Die Wiege gibt es dort immer noch, allerdings als eine Art Altar für die Kultisten. Im Finale des Levels wehren wir mehrere Wellen dieser Verrückten ab. Dann wird plötzlich ein Tor aufgebrochen und das Militär tritt auf den Plan. Für einige Sekunden kämpfen alle drei Parteien gegeneinander. Doch dann ist die Demo leider vorbei. Was haben wir beim Spielen gelernt? Dass die Entwickler auf die bewährten Stärken der **FEAR**-Reihe setzen. Dass der Koop-Modus eine unterhaltsame Neuerung ist und dass Warenhäuser durchaus tolle Shooter-Levels abgeben. Man muss sie nur richtig inszenieren.


An dieser Stelle wirkt es so, als würden Gestalten vor den Bildschirmen entlanglaufen. Beklemmend!

Sebastian meint



„Zu gern hätte ich noch weitere Levels gesehen!"

Was ich aus meiner Anspielzeit von **FEAR 3** mitnahm, ist vor allem die Gewissheit, dass sich das Spiel trotz eines neuen Entwicklers nach wie vor einfach richtig anfühlt. Die Panik, die Hektik, die übernatürlichen Elemente – das alles ist drin. Allerdings wünschte ich, man hätte mir auch einen Abschnitt gezeigt, in dem ich dem Militär gegenüberstehe. Intensiver Häuserkampf mit einer herrlich schlauen KI – das muss ein **FEAR**-Spiel ebenso können. Hier bleiben uns die Entwickler den Beweis schuldig. Spiel-Designer Frank Rooke erklärte mir, dass exakt dasselbe KI-System genutzt wird wie bei den Vorgängern. Dennoch hätte ich eine solche Szene zu gern selbst angespielt. Vertrauen ist gut, Probezocken ist besser.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Die Screenshots stammen von Hersteller Square Enix und zeigen die Konsolenfassung in einem relativ frühen Entwicklungsstadium. Wir spielten eine fortgeschrittenere PC-Version, die deutlich besser aussah.

Dungeon Siege 3

Raus aus dem Keller!

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

Text: Christoph Schuster

Vom Grafikblender zum Rollenspielhit – schafft **Dungeon Siege** den Sprung?

Von durchgehend sommerlichen Temperaturen über weite Strände bis hin zum konstanten Selbstdarstellungs-Overkill von Hollywood – das Gebiet rund um Los Angeles vereint praktisch alles, was man nicht mit Videospielen verbindet. Und trotzdem sitzen in dieser Ecke der Staaten einige der wichtigsten Branchenvertreter: von Activision und Blizzard über Electronic Arts und Sony bis hin zu THQ und Warner Bros. Dementsprechend oft halten wir Spieleredakteure uns in dieser Gegend auf. Diesmal verschlug es uns in die Nachbarstadt Irvine, wo sich ein besonders lichtempfindliches Völkchen eingenistet hat: Obsidian Entertainment, die Erben der glorreichen Rollenspielschmiede Black Isle. Statt an einem neuen Schwergewicht der Marke **Neverwinter Nights 2** zu arbeiten, werkeln diese nun ausgerechnet an einer Action-Rollenspielreihe, die bisher als besonders anspruchslos galt: **Dungeon Siege**.

Alles neu macht der Mai?

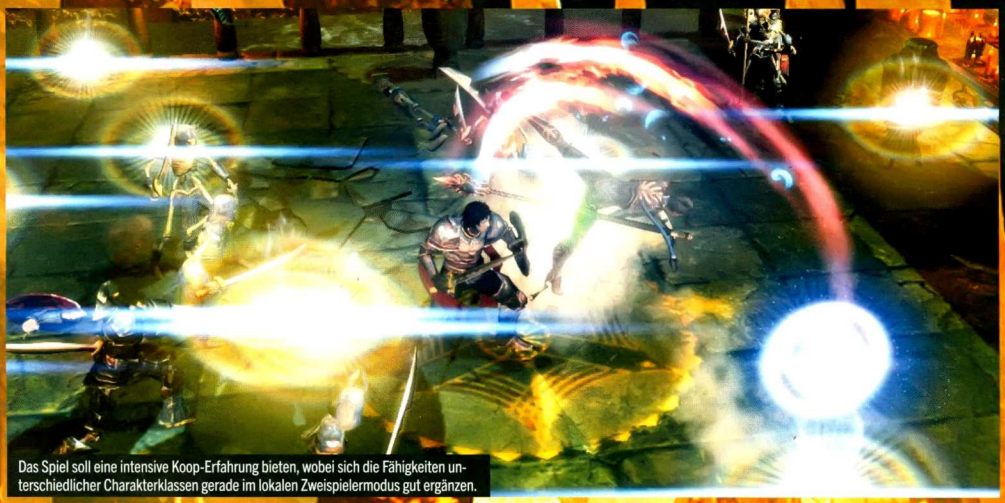
Moment mal, das kennen wir doch! Hat das damals nicht dieser lustige Dicke gemacht? Richtig, Chris Taylor und sein Studio Gas Powered Games (**Supreme Commander**) erschufen die Reihe. Jetzt fegt allerdings ein neuer Besen durch die Spielwelt Ehb und macht groß Reine. Los geht das beim Charaktersystem: Die Vorgänger boten keine festgelegten Klassen, sondern ermöglichten freie Charakterentwicklung. Damit ist Schluss: **Dungeon Siege 3** zwingt Sie in ein enges Charakterkorsett. Wie viele Klassen es gibt, ist dabei noch nicht bekannt. Sie alle sollen sich jedoch stark unterscheiden und somit verschiedene Spielerfahrungen und vor allem gutes Teamwork im Koop-Modus garantieren.

Ritter aus Leidenschaft

Die Figur, die wir spielen durften, war der Ritter Lucas. Mit einem gewaltigen Bihänder oder der traditionellen Schwert-und-Schild-Kombo metzelten wir uns durch Feindeshorden und freuten uns nach einigen Stufenaufstiegen über paladinartige Heilzauber und Verstärkungsauren. Abgesehen von diesem Klassenklassiker des Genres gehören auch Magienutzer und Fernkämpfer mit zum Heldenarsenal. Darüber hinaus deuteten die Entwickler auf unser Nachbohren hin an, dass es zwar per se keine Begleitertiere mehr gäbe, die eine oder andere Klasse diese jedoch als Spezialfähigkeit führe.

Schwing dein Ding!

Das Gameplay entwickelt sich im dritten Serienableger ebenfalls weiter und ähnelt mit seinen



Das Spiel soll eine intensive Koop-Erfahrung bieten, wobei sich die Fähigkeiten unterschiedlicher Charakterklassen gerade im lokalen Zweispielermodus gut ergänzen.

starken Hack&Slay-Anleihen **Dragon Age 2**. Die Charakterentwicklung ist allerdings relativ starr, jede Klasse besitzt nur neun Fähigkeiten sowie weitere passive Boni. Diese Skills teilen sich in Dreiergruppen auf: Drei davon gehören zu Ihrer ersten Angriffsvariante (in unserem Beispiel das Zwiehänderschwert), drei weitere zur zweiten (im beschriebenen Fall Schild und Klinge) und das letzte Aktionstrio steht bereit, sobald Sie die Blocktaste drücken. Neben diesen Spezialfähigkeiten besitzt jede Klasse noch einen Standardangriff und eine abgeänderte Variation. Statt eines geraden Schwertstreichs führt der Ritter so beispielsweise einen Stich als Alternative aus. Zu allem Überfluss lassen sich die neun Spezial-Skills nochmals steigern, wobei Sie zwischen zwei Varianten wählen. So konfigurieren Sie einen Schildstoß entweder darauf, dass er mehr Schaden zufügt oder aber darauf, dass er Gegner länger betäubt. Trotz der wenigen Talente bietet das System also genug Tiefgang.

Volle Power

Statt Mana oder Ausdauer benötigen Ihre einzelnen Fertigkeiten Fokusenergie. Diese laden Sie durch normale Angriffe auf. Durch Fokusattacken wiederum verdienen Sie Power, die Sie stärkere Megaversionen der gewohnten Fähigkeiten einsetzen lässt. Dieses Vorgehen klingt in der Theorie recht kompliziert, ließ sich in der Praxis aber intuitiv und leicht umsetzen. Der Vorteil dabei: Sie können sich voll und ganz auf die Kämpfe konzentrieren und müssen nicht ins Inventar wechseln, um Ihre Kraftreserven aufzufüllen. Es gibt auch keine Heiltränke. Regeneration geschieht durch Magie oder eingesammelte Energie-Orbs, ähnlich wie sie auch **Diablo 3** beinhaltet.

Sei mein Knecht!

Wo wir schon mal bei Blizzards Höllenfürst sind: Im Gegensatz zu diesem Werk erscheint **Dungeon Siege 3** nicht PC-exklusiv. Wir nahmen aber alle Fassungen unter die Lupe und konnten uns ein dickes Grinsen nicht verkneifen: **Dungeon Siege 3** macht auf Konsole bereits einen sehr guten Eindruck. Doch erst auf dem Rechenknecht entfaltet es sein volles Potenzial. Schärfere Texturen, hübschere Schatten, glättere Kanten – Obsidian Entertainment veröffentlicht zwar für mehrere Plattformen, ist im Herzen aber noch immer dem guten, alten PC treu ergeben.

Quasselkasper?

Neben der stimmigen und organisch wirkenden Optik profitiert



Zum Auftakt fliehen Sie aus einem brennenden Schloss. Dabei bekommen Sie es mit ersten Gegnern zu tun und bewundern schon mal die detaillierten Umgebungen.



Viele unserer bisherigen Gefechte fanden an Engpässen wie Brücken statt. Wer sich dort unvorsichtigerweise umzingeln lässt, der steckt mit Sicherheit einige Treffer ein.

Gegensätze ziehen sich an – Die Serie und der Entwickler

Dungeon Siege und Obsidian ergeben ein ungleiches Paar – wir verraten, warum die Liason fruchtet!



Während **Dungeon Siege** hauptsächlich in Sachen Technik punktete, entwickelte der Nachfolger stärkere Rollenspielanleihen samt gelungener Story und Quests.



Mit **Neverwinter Nights 2** übertrumpfte Obsidian direkt den Vorgänger aus dem Hause Bioware. Einzig Bugs kosteten dem Abenteuer Wertungspunkte – typisch!

• **Die Serie:** „Der wahrscheinlich schönste Bildschirmschoner der Welt", so nannten Spielekritiker einst das erste **Dungeon Siege**. Einerseits verdankte der Titel diese Bezeichnung seiner grafischen Opulenz. Teil 1 gehörte zu den ersten Rollenspielen mit 3D-Grafik und bot trotz geringem Hardware-Hunger unglaublich gute Grafik. Andererseits enthielt die anfangs erwähnte Titulierung auch eine gesunde Portion Hohn, da sich das Action-Rollenspiel quasi von alleine spielte. Es gab eine Automatikfunktion für die ohnehin schon anspruchslosen Kämpfe, wodurch der Spieler während einer Schlacht ebenso gut zur Toilette gehen oder Kaffee holen konnte. Deshalb erlangte **Dungeon Siege** auch nie den Kultstatus eines **Diablo 2**, obwohl es in Tests und Kritiken teils sogar besser abschnitt.

Der Nachfolger verdrehte diese Ausgangslage dann komplett. Die Engine war zum Zeitpunkt der Veröffentlichung veraltet, technisch gewann Entwickler Gas Powered Games keinen Blumentopf mehr. Dafür gab es endlich eine nennenswerte Handlung, bessere Quests und ein interessanteres Charaktersystem. Wo Fähigkeiten in Teil 1 noch automatisch aufstiegen, sobald sie häufig genug eingesetzt wurden, hielten nun klassische Talentbäume Einzug. Spielerisch deutlich besser, konnte das Sequel kommerziell nicht an den Erfolg des Debüts anknüpfen. Dennoch erhielt es, genau wie schon Teil 1, später ein gelungenes Add-on.

• **Die Entwickler:** Wenn Sie einem Rollenspieler den Namen Black Isle Studios ins Ohr flüstern, bricht dieser vermutlich spontan in Tränen aus. Die Rollenspiel-Division des ehemaligen Publishers Interplay veröffentlichte unter ihrem Label nicht nur Biowares legendäre **Baldur's Gate**-Saga, sondern entwickelte vor allem auch selbst herausragende Kost. **Icewind Dale** gehört noch heute zu den besseren **Dungeons & Dragons**-Versoftungen. Und dass die ersten beiden **Fallouts** Ausnahmetitel sind, brauchen wir wohl kaum zu erwähnen. Dazu kommt das Meisterwerk **Planescape Torment**, das so mancher Veteran noch heute zu den besten Genrevertretern der Rollenspielgeschichte zählt.

Warum wir Ihnen diese alten Kamellen um die Ohren hauen? Nun ja, die wichtigsten Köpfe hinter diesen Toptiteln gründeten nach dem Untergang der „Schwarzen Insel" die neue Firma Obsidian Entertainment und fertigten dort mit **Knights of the Old Republic 2** und **Neverwinter Nights 2** zwei weitere Rollenspielschwergewichte. Mit **Alpha Protocol** und jüngst **Fallout: New Vegas** wagte man zuletzt den Sprung in die Moderne und profilierte sich auch dort.

Obsidian ist vor allem für seine kreativen Quests, guten Designs und interessanten Geschichten bekannt. Lediglich ein Makel befleckt die sonst weiße Weste: Praktisch alle Titel der Schmiede litten unter Bugs und mussten mehrfach gepatcht werden.

Fazit: Obwohl die Fusion auf den ersten Blick überraschend kommt – hier die anspruchslose Klickorgie, dort die Erschaffer monströser Rollenspielepen –, ergänzen sich die beiden eigentlich perfekt. Obsidian garantiert die erlebenswerten Geschichten und Quests, die der **Dungeon Siege**-Reihe oft fehlten. Deren Spielprinzip erfordert dagegen eine direktere Herangehensweise und zwingt die Entwickler geradezu, sich auf ein simpleres und doch spaßiges Gameplay zu konzentrieren.



Die Dialoge sind zwar nicht ganz so gut inszeniert wie in den Vorbildern, sie erinnern aber von Perspektive und Interface her stark an die **Mass Effect**-Titel.



Ein Kreis markiert den gerade anvisierten Gegner und zeigt dessen Gesundheitszustand an (grün = fit, rot = kritisch). Endgegner besitzen eigene Lebensbalken.



Die Qualität der Effekte schwankt zwar noch, doch die feinen und flüssigen Animationen deuten schon an, welch hohen Detailgrad die Entwickler anstreben.



Um als Schwertschwinger gegen einen Magier bestehen zu können, müssen Sie Ihre klassenspezifischen Stärken genau kennen und ausspielen.

die Atmosphäre zusätzlich von einer guten Handlung. Rund 100 Jahre nach den Geschehnissen der Vorgänger angesiedelt, dreht sich die Geschichte um die einst glorreiche Zehnte Legion. Diese zu altem Glanz zurück zu führen, das ist Teil Ihrer Aufgabe im dritten **Dungeon Siege**. Dass eine solche Zielsetzung in der Regel mit einem üblen Bösewicht samt finsteren Armee einhergeht, gegen die unsere Legion dann antreten soll, setzen wir quasi als Gesetzmäßigkeit des Genres voraus. Neben der bereits episch anmutenden Haupthandlung halten obendrein eine Vielzahl an Nebenquests den Spieler bei Laune. Während die meisten Action-Rollenspiele hier nur standardmäßige Botengänge bieten, erwarten wir von Obsidians erfahrenem Team deutlich mehr Kreativität. Präsentiert werden Aufträge und Geschichten übrigens in skizzierten Filmchen, Zwischensequenzen in Spielgrafik und in Dialogen. Die zuletzt Genannten erinnern unweigerlich an **Mass Effect**. Genau wie besagter Titel stellt **Dungeon Siege 3** Sie übrigens mehrfach vor Entscheidungen. Statt des gewohnten Gut-Böse-Schemas fallen diese allerdings eher in die Kategorie „Tradition oder Pragmatismus?" Ein interessanter Ansatz!

Partnertausch

Ebenso wie Entscheidungen gehören auch interaktive Begleiter mittlerweile zum guten Ton in vielen Rollenspielen. **Dungeon Siege 3** macht da keine Ausnahme und schickt Sie selten alleine los. Neben questbezogenen Genossen verfügen Sie über eine feste Party, aus der Sie ein Mitglied als aktive Zweitfigur wählen. Ein Wechsel der Partner ist nur außerhalb von Kämpfen möglich. Obendrein verfügen die Kameraden über individuelle Charakterzüge und stehen Ihnen je nach Ihren Taten und Aussagen mehr oder weniger loyal gegenüber. Sexszenen wie in **Dragon Age** stehen aktuell zwar nicht auf dem Plan, aber nach Streitereien könnten Sie und ein Kompanion durchaus getrennte Wege gehen. Zufriedene Kollegen verleihen Ihnen dafür Boni. Wie im echten Leben zahlt sich soziale Interaktion also aus.

Zurück aus der Gruft

Wie Sie zweifelsohne bemerkt haben, steckt **Dungeon Siege 3** voller guter Ideen und Ansätze. Der Grundstock ist also gelegt und mit Obsidian auch ein fähiger Baumeister am Start. Damit das Gebilde letztlich felsenfest steht, müssen allerdings die Handlung und die Aufgaben stimmen, sowie die bisher unbekannten Charakterklassen überzeugen. Außerdem sollten die Entwickler ihr altes Manko der verbuggten Veröffentlichungen ablegen. Wenn das gelingt, präsentiert sich **Dungeon Siege** mit Teil 3 besser denn je.



Dungeon Siege 3 gibt sich alles andere als knausrig und wirft Ihnen bereits früh im Spiel größere Gegnermengen entgegen. Die Kontrolle solcher Feindesgruppen gehört von Anfang an zu den taktischen Herausforderungen im Spiel.

Christoph meint



„Diese Paarung könnte sich als Glücksgriff erweisen."

Auch auf die Gefahr hin, dass einige Leser jetzt die Messer wetzen und diverse Kollegen mir bewusstseinsverringernde (da tödliche) Substanzen in den Kaffee träufeln: Ich freue mich deutlich mehr auf **Dungeon Siege 3** als auf **Diablo 3**. So, jetzt ist's raus! Ich traue der Obsidian-Bande nämlich in Sachen Quests und Geschichte richtig gute Arbeit zu und auch spielerisch konnte mich die erste Demo überzeugen. Wenn die weiteren Charakterklassen jetzt noch interessant, kreativ und gut ausbalanciert daherkommen, dann dürfte ich nach jahrelanger **DS**-Abstinenz tatsächlich wieder begeistert ins Fantasy-Reich Ehb zurückkehren.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Alle Bilder stammen von Publisher THQ und zeigen den ersten Level des Spiels, das wir selber zocken durften. Außerdem gibt's einige Screenshots aus dem San-Francisco-Abschnitt.

Homefront

Das Geh-Heim-Projekt

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

Text: Robert Horn

Dieser Shooter zündet eine atmosphärische Action-Granate!

FAQ

Homefront. Homefront ... das habe ich irgendwo schon mal gehört. Glaube ich.

Eher gelesen. Denn in unserer vorherigen Ausgabe hatten wir schon einen Artikel über dieses Spiel. Über den Mehrspielerpart, genauer gesagt. Darin hat Kollege Jürgen Krauß erklärt, mit welchen Mitteln die Entwickler der Kaos Studios gegen die Großen im Genre anstinken wollen. In diesem wundervollen Artikel beschäftigen wir uns aber mit der Einzelspielererfahrung von **Homefront**. Das ist wirklich ein ganz anderes Kapitel.

Einzelspielererfahrung, soso. Und wie ist die bei Homefront so?

Bei einem Event in Montreal durften wir **Homefront** ja selber spielen. Den ersten Abschnitt, um genauer zu sein. Und der hat uns mächtig beeindruckt. Nicht mit seiner Grafik oder toller Krachbumm-Action, sondern mit seiner krassen, tief gehenden Atmosphäre. Da haben wir ohne Witz eine richtig dicke, pickelige Gänsehaut bekommen, so gut haben die Entwickler die Stimmung im besetzen Amerika auf den Bildschirm gebannt.

Besetztes Amerika? Moment, ich denke, ich benötige noch weitere Hintergrundinfos!

Aber gerne doch! Steht alles auf den folgenden sechs Seiten. Sollten Sie lesen. Zusammengefasst klingt das in etwa so: In Nordkorea stirbt 2012 der große Anführer Kim Jong-il. Sein Sohn ist leicht durchgeknallt sowie machthungrig und beginnt, Nachbarländer zu annektieren. Das klappt ganz gut und Korea hat bald beachtliche Größe. 2025 gibt's schließlich einen überraschenden Überraschungsangriff auf die USA. Zwei Jahre später beginnt der Shooter.

Das klingt ja so, als hätten die sich eine ganze Menge Gedanken zur Hintergrundgeschichte gemacht?

Nicht nur zur Hintergrundgeschichte. Die Entwickler haben sich einen hochdekorierten Drehbuchautor geangelt, der dem Shooter eine ganz eigene und nie dagewesene Geschichte verpassen soll. Die Besetzung der USA und der daraufhinfolgende Widerstand sind nur der Anfang. Uns hat's jedenfalls gefallen. Und wenn Sie diesen Artikel aufmerksam lesen, sind Sie hoffentlich ebenso geil auf das Spiel wie wir.



Der Hintergrund: Zwei Jahre nach dem Einmarsch in die USA hat Korea ein gnadenloses Regime errichtet und knechtet die Bevölkerung. Ziel der Unterdrücker sind die wichtigen Bodenschätze Amerikas. Und natürlich die Weltherrschaft.

Die Kulisse: **Homefront** spielt in naher Zukunft, bleibt aber realitätsnah, um ein möglichst wirklichkeitsgetreues Bild einer möglichen Zukunft zu zeichnen. Einige neue, fiktionale Waffen wird es aber geben.

Szenen wie diese werden Sie in Homefront ständig sehen. Damit Sie sauer werden.

Ach du Kacke. Die hat's ja dreckig erwischt. Wären die Vereinigten Staaten ein Auto, sie hätten grade einen derben Verkehrsunfall hingelegt. Volle Kanne gegen eine urplötzlich auftauchende Wand namens Nordkorea. Keine Chance für die Insassen. Weil die Wand nach dem Aufschlag auch noch schön über dem Wrack zusammengebrochen und das Ganze danach in Flammen aufgegangen ist. Keine Chance, da rauszukommen. Bäm. Ein K.-o.-Schlag der allerfeinsten Sorte für die einstige Siegernation USA. Wir schreiben das Jahr 2027. Nordkorea, die Große Koreanische Republik, hat die Weltherrschaft übernommen. Willkommen auf den urbanen Schlachtfeldern von **Homefront**!

Ganz hoch hinaus

So fern der Realität solch ein Szenario auch sein mag, für die Entwickler der Kaos Studios bietet es eine wunderbare Erzählbasis für einen Shooter, der sich mit den ganz Großen im Geschäft messen will. Mit **Homefront** beschreitet das New Yorker Studio ein Revier, das zuvor von Schwergewichten wie der **Call of Duty**- oder der **Battlefield**-Reihe großflächig markiert wurde. Ein Grund zurückzuschrecken ist das für Kaos (und Publisher sowie Kaos-Besitzer THQ) aber nicht – im Gegenteil. Hier geht es um mehr, wie wir bei der Eröffnung eines neuen THQ-Studios in Montreal von Danny Bilson erfahren. Der Titel dieses Mannes lautet Executive Vice President Core Games und damit gehört er zu den Bestimmern, den Wagenlenkern. Der Kurs ist klar vorgegeben: THQ will Hochwertiges produzieren, Triple-A-Titel, wie es so schön heißt. Und **Homefront** bildet hier die Speerspitze in einem Genre, das die Massen anspricht, mit einem Szenario, das zwar reine Fiktion, aber dennoch erschreckend realistisch erscheint.

Jeder braucht 'nen Grund

Neu ist sie nicht, diese Methode. Dafür aber richtig gut umgesetzt:

Entwickler Kaos Studios will Spieler nicht einfach blind auf Gegnermassen loslassen. Stattdessen verfolgen die Macher eine Strategie, die in modernen Shootern oft allzu kurz kommt: Spieler sollen wissen, ja sogar spüren, wofür sie kämpfen.

Deshalb schickt Sie das Spiel immer wieder in Situationen, die Ihnen das Leid und die Not der Bevölkerung vor Augen führen. Das soll Sie dazu bringen, aus gutem Grund gegen die Aggressoren vorzugehen. Gerade zu Beginn des Shooters müssen Sie die ganze Härte der Unterdrückung mitansehen. Andere Szenen, etwa der Besuch eines Lagers der Widerstandskämpfer, vermitteln beklemmende Trostlosigkeit, die an die Stimmung aus der Anfangssequenz in **Half-Life 2** erinnert. Die Methode klappt erstaunlich gut!



Traumwohnungen sind out. Bruchbuden sind in.



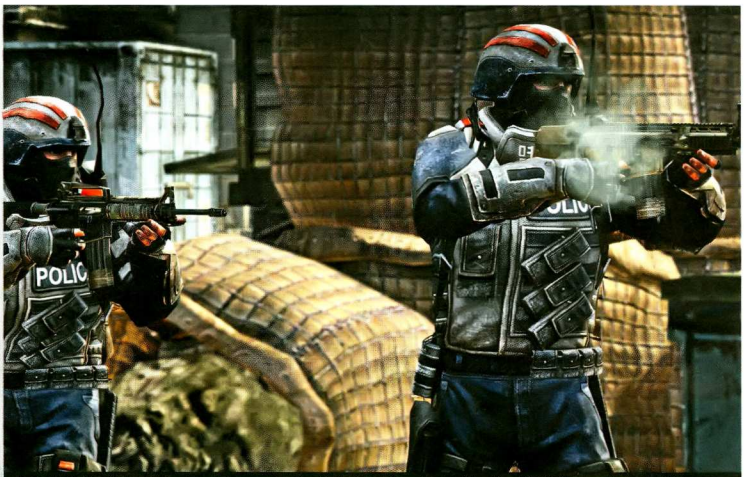
Eine typische Szene: Koreanische Soldaten knechten hilflose Amis.

Die Macher

Hinter Homefront stehen die kreativen Köpfe der Kaos Studios. Doch woher kennt man diese Entwickler?



Die Kaos Studios wurden 2006 gegründet und setzen sich aus alten Mitgliedern der Trauma Studios zusammen. Die dürften Sie vielleicht kennen, denn von ihnen stammt die viel beachtete **Battlefield 1942**-Modifikation **Desert Combat**. Trauma Studios wurden von **Battlefield**-Entwickler Dice gekauft und 2005 wieder geschlossen. Publisher THQ griff zu, um mit demselben Team ein neues Studio zu bilden. Ihr erstes Spiel, das 2008 erschien, war **Frontlines: Fuel of War**.



Auch die Polizei (keine fetten, Donut-fressenden Cops!) stellt sich Ihnen in den Weg. Klar, Sie sind ja nur ein doofer Widerständler, der nicht gehorchen will. Ihr Freund und Helfer? In diesem Falle eher nicht.

Zukunftsaussichten

Was sich die Kaos Studios für die Zukunft der USA ausgedacht haben, ist kein nettes Schicksal. Die gut vorbereitete Invasion Koreas trifft die einst mächtige, aber mittlerweile von Finanzkrisen und Bürgerprotesten gebeutelte Nation im Jahr 2025 aus heiterem Himmel. Die geringe Gegenwehr zerbricht schon bald und Korea errichtet innerhalb weniger Jahre ein brutales Regime. Was nun folgt, stammt aus der Feder von John Milius, Drehbuchautor und Filmproduzent. Ihm verdanken wir Perlen wie **Conan der Barbar** (Yay, halbnackter Muskel-Arnold!) und **Die Rote Flut** (unbedingt anschauen: Russen greifen Amerika an, Jugendliche wehren sich). In **Homefront** erwartet Sie somit kein stumpfes Geballer mit gesichtslosen Soldaten, sondern eine durchdachte Story, die Emotionen vermitteln und Spieler zum Mitfiebern bringen will. Denn im Untergrund, im Schatten verängstigter und misshandelter Bürger, brodelt der Widerstand. Ganz normale Menschen werden zu Kämpfern für ihre Freiheit, wehren sich gegen Folter und Unterdrückung. Und Ihre Spielfigur ist einer von ihnen. Kein muskelstrotzender Soldat, kein Superkämpfer im geschmeidigen Kampfanzug, sondern ein verzweifelter Zivilist, der unfreiwillig in einen Konflikt gerissen wird, der nicht sein eigener ist. So weit, so spannend, aber **Homefront** will noch mehr, als eine starke Geschichte in einem unverbrauchten Szenario zu erzählen: Es geht um schneidende Atmosphäre, bombastische Action und die Krone im Mehrspielerbereich. Keine bescheidenen Ziele, aber seit wir im Zuge unseres Studiobesuches die Gelegenheit hatten, den Shooter anzuspielen, meinen wir: Diese Ziele sind nicht zu hoch gesteckt.



Der brutale Umgang mit der Bevölkerung wird gerade zu Beginn in drastischen Bildern festgehalten.

Ich hasse Montage

Schon der Einstieg in den Shooter lässt uns schlucken, so dicht ist die bedrückende Atmosphäre, die **Homefront** in wenigen Minuten um den Spieler aufbaut: Als Zivilist namens Robert Jacobs wachen wir in einem kleinen Appartement irgendwo in einer amerikanischen Kleinstadt namens Montrose auf. Die Einrichtung ist trist, schmutzig und verwahr-

Keine guten Aussichten

In Homefront passiert so einiges, bevor Ihr Abenteuer überhaupt losgeht:

2011
Nordkorea weitet sein Raketenprogramm aus und wird von den Vereinten Nationen als Bedrohung eingestuft.

2012
Kim Jong-il, Machthaber der Demokratischen Volksrepublik Korea, stirbt. Sein Sohn, Kim Jong-un, kommt an die Macht.

2013
Nord- und Südkorea vereinen sich. Das Land heißt nun Vereintes Korea.

2015
Eine Ölkrise löst in den USA Proteste und gewaltsame Demonstrationen aus. Die Benzinpreise schnellen in die Höhe.

2017
Die Proteste in den USA nehmen kein Ende. Die Regierung beginnt, die Kontrolle über die Massen zu verlieren.

Mein Freund der Killerpanzer

Der Goliath, Ihr Helfer in der Not, kämpft schon sehr früh im Spiel an Ihrer Seite.

Das sechsrädrige Gefährt ist komplett unbemannt und mischt mit seiner aufmontierten Waffenplattform, die unter anderem Raketen beherbergt, ganze Kompanien an Feinden auf. Aktiv steuern dürfen Sie das Ding nicht, stattdessen geben Sie ihm indirekt Befehle. Der Goliath stellt zu Beginn eine mächtige Geheimwaffe der Widerstandskämpfer dar (die im Normalfall hoffnungslos unterlegen sind) und mischt deshalb in vielen Gefechten mit. Dabei ist das Metallmonster keine fiktive Waffe, entsprungen aus den Köpfen der Entwickler: Der Crusher, ein UGCV (Unmanned Ground Combat Vehicle), wurde bereits 2006 der Öffentlichkeit vorgestellt. Im Internet gibt es spannende Videos, die dieses Sechs-Tonnen-Monster im Geländeeinsatz zeigen. Einfach mal nach „Crusher Vehicle" suchen!



Mit Raketen knackt der Goliath sogar gepanzerte Feindfahrzeuge. Was das Vieh mit menschlichen Körpern anstellt, können Sie sich vorstellen.



Dank seiner Geländegängigkeit überwindet der Goliath die meisten Hindernisse. Metall oder Fleisch ist hierbei egal.

lost. Aus dem Radio tönt Propaganda der Koreaner. Etwas hat uns geweckt, wohl der Lärm von der Straße. Menschen schreien. Es klopft. Eine asiatische Stimme verlangt in schlechtem Englisch Einlass. Kaum öffnen wir, stürmen Polizisten herein, prügeln uns zu Boden und verhaften uns. Kurz darauf werden wir in einen dieser amerikanischen Schulbusse verfrachtet, die nun zum Gefangenentransporter umfunktioniert wurden. Um uns herum regiert brutale Unterdrückung: Im Dutzend werden Menschen aus ihren Häusern gezerrt und grob auf LKWs verladen. Soldaten schwärmen aus, treiben Frauen und Kinder vor sich her. Uns wird klar: Hier wird großflächig deportiert. Während unser Bus loszuckelt, beobachten wir Schreckliches: Soldaten schlagen Wehrlose zusammen, ein Fliehender wird vor unseren Augen erschossen – sein Blut klatscht gegen unser Fenster. Ein Kleinkind muss mit ansehen, wie seine Eltern hingerichtet werden. Heulend stolpert es zu den leblosen Körpern ...

Flucht in Ketten

Nachdem unsere Gänsehaut sich etwas geglättet hat, hebt uns der nächste Schlag aus dem Sitz, dieses Mal in Form eines knochenkrachenden Unfalls: Unser Bus wird in voller Fahrt gerammt. Das Gefährt kippt zur Seite, bleibt rauchend liegen. Verschwommen beobachten wir, wie sich eine Gestalt in die Fahrgastzelle schiebt, einen betäubten Wächter kaltblütig erschießt – und uns aufhilft. „Bedanken kannst du dich später, Jacobs!", knurrt er kurz, bevor er uns anweist, eine herumliegende Pistole aufzusammeln. Unsere Flucht beginnt. Der Unbekannte entpuppt sich als Connor, ein Freiheitskämpfer, der aber im Moment eher mies drauf ist. Vor dem Bus erwartet uns außerdem Rianna, ein ansehnliches Mädel, bei dessen grimmigem Blick aber alle Flirt-Gedanken in Sekunden wieder verschwinden. Schnell wird uns klar: Die beiden sind explizit wegen Jacobs hier! Warum nur? Gedanken müssen wir uns später machen, jetzt zählen allein flinke Füße: Zu dritt hetzen wir los, durch die einstige amerikanische Vorstadtidylle, Verfolger im Nacken.

Warum wir kämpfen

In einem Haus dann der schreckliche Höhepunkt der blutigen Jagd: Eine junge Mutter kauert mit ihrem Baby im Arm auf dem Boden, fleht uns bitterlich um Hilfe und Schutz an. Und plötzlich macht **Homefront** etwas mit uns, das wir vorher in Spielen nur selten erlebt haben: Wir wollen kämpfen. Wir wollen die Unterdrücker aufhalten und diese Frau



Connor ist ein raubeiniger Freiheitskämpfer, der Ihnen anfangs skeptisch gegenübersteht.

2018
Japan schließt sich der Großen Republik Korea an. Weitere asiatische Staaten folgen.

2022
Eine Finanzkrise erschüttert die westliche Welt. Das Finanzsystem kollabiert, weite Teile der USA werden von Arbeitslosigkeit und Hunger heimgesucht.

2024
Die Republik Korea annektiert weitere Länder. Ihre Macht wächst.

2025
Ein angeblicher Kommunikationssatellit Koreas legt mit einem gezielten EMP-Schlag die komplette Stromversorgung der USA lahm. Koreanische Streitkräfte besetzen Hawaii und San Francisco.

2027
Die Geschichte von Homefront beginnt.

Angriff auf San Francisco

Den Einstieg in Homefront durften wir selbst anspielen. Als kleines Extra zeigten uns die Entwickler noch einen weiteren Abschnitt aus dem Shooter:

Zeitlich spielt der Sturm auf die Westküstenstadt San Francicso im letzten Drittel von **Homefront**. Jacobs und die Freiheitskämpfer greifen zusammen mit der US-Armee in einer groß angelegten Aktion an:



Die Zeit des Versteckens ist vorbei. Die US-Armee hat gewaltige Kräfte zusammengezogen, um San Francisco aus den Klauen der Koreaner zu befreien. Eine Armada von Helikoptern erhebt sich in den Himmel, um den Angriff zu beginnen. Sehr cooler Anblick!



Das Ziel der Angreifer ist eine Basis am Fuß der Golden-Gate-Brücke. Doch schon beim Anflug werden die Hubschrauber von koreanischen Kräften beschossen. Kampfjets ballern mehrere Maschinen vom Himmel, die Luft erzittert unter Explosionen.



Jacobs Einsatz ist gekommen: Die Golden-Gate-Brücke wimmelt nur so vor koreanischen Verteidigern. Aus der Einstiegsluke des Helis lehnend, nimmt der Held die Gegner aufs Korn, schaltet so die Luftdefensive des Gegners nach und nach aus. Der Weg in ist frei.



In der Nähe eines Stützpunktes springen die Kämpfer ab, eine brutale Schlacht um den koreanischen Vorposten entbrennt, in der auch feindliche Helikopter ihren tödlichen Beitrag leisten. Es bumst und wumst an jeder Ecke, krass!



Ein Passagierflugzeug ist abgestürzt. Mitten in einen Vorgarten. Schöner Mist. Aufräumen will das natürlich wieder keiner.

beschützen. Wir haben ein Ziel, ein ehrenwertes noch dazu. Das große Warum, der Grund, der in vielen Shootern so erschreckend belanglos ist, kauert plötzlich schutzsuchend und hilfsbedürftig vor uns. Von solchen Momenten hatten uns die Entwickler vorher erzählt und sie stolz „Why we fight" getauft. Es ist beeindruckend, wie es dieser kleinen, unscheinbaren Spielszene gelingt, unsere Emotionen durcheinanderzuwirbeln. Mehr noch als die atmosphärische Gefangenenfahrt zu Beginn der Reise!

Goliaaaath!

Nachdem wir mit Inbrunst Mutter und Kind beschützt und die beiden danach in Sicherheit geleitet haben, ist der Kampf noch nicht vorbei. Immer mehr Soldaten und Kämpfer strömen auf beiden Seiten zusammen, der Zusammenprall wird heftiger. Man drückt uns eine Art Fernglas in die Hand. „Für den Goliath", heißt es. Wieder erleben wir, dass der Konflikt in der Zukunft ausgetragen wird: Ein riesiges, sechsrädriges Gefährt durchbricht die Häuserwand wie Papier und rast mitten unter die verdutzten Feinde. Wir steuern das Vieh indirekt, geben ihm Angriffsziele mit dem eben erhaltenen Gerät – vorrangig natürlich die brandgefährlichen Panzerwagen des Gegners. Unbeirrt fräst sich der Goliath durch die Landschaft, rumpelt über Autowracks und unglückselige Opfer, feuert schwere Raketen in die Menge. Dieses Ungetüm werden Sie im Spiel öfter steuern, so viel steht fest.

Das wird was!

Kurz nach dem Einsatz des Goliaths endet unsere Spielzeit. Für ein erstes Fazit reicht das allemal: Die Stimmung, die der Shooter erzeugt, ist phänomenal. Die Action erinnert an inszenatorische Meisterwerke wie **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Auch die Grafik zeigt, was sie kann, und bringt verwahrloste Vorstädte – eine ungewohnte, aber atmosphärische Kulisse –, krachende Explosionen und wuch-



In San Francisco leben ja vor allem Hippies. Reicht eigentlich schon, um die Stadt zu stürmen. Nun, ein paar feindliche Armeen sind auch noch dort.

Gespräch mit Daniel Bilson

Wir quatschten mit dem THQ-Obermotz über **Homefront**, Kino und PC-Portierungen.

PC ACTION: Herr Bilson, Sie haben lange Jahre in der Filmindustrie gearbeitet. Wie beeinflusst das zusammen mit der Tatsache, dass Sie selbst leidenschaftlicher Spieler sind, Ihre Arbeit?

BILSON: „In erster Linie bin ich Spieler. Die Filmindustrie ist eher meine Grundlage. Dort habe ich 20 Jahre lang gearbeitet und die letzten elf etwa in der Spielebranche. Das beeinflusst mich in dem Sinne, dass ich ein Gespür für Schauspiel und Drama habe und dass ich mich damit auskenne, was auf fiktionaler Ebene interessant für Spiele sein könnte. Aber ich muss klarstellen, dass die Fiktion in Spielen immer der Spielmechanik untergeordnet ist. Die Mechanik, also wie sich ein Spiel anfühlt, wie das Belohnungssystem funktioniert, das ist viel wichtiger als die Geschichte. Einige Elemente aus dem Film zu verwenden kann aber dabei helfen, dass der Spieler die Mechanik deutlicher wahrnimmt. An einem Spiel wie **Homefront** zu arbeiten, ähnelt fast schon dem Schreiben eines Drehbuchs für einen Actionfilm."

PC ACTION: Wie wichtig ist Homefront für Sie und für THQ?

BILSON: „**Homefront** ist extrem wichtig für THQ. Es ist das erste Spiel einer Reihe von Titeln, die wir in den nächsten Jahren veröffentlichen werden, und zeigt die neuen Standards von THQ. **Homefront** wird in bestmöglicher Qualität entwickelt und kann mit jedem anderen Spiel dieser Art mithalten. Unser Ziel ist es, Spiele dieser Güte quartalsweise über die nächsten Jahre zu veröffentlichen. Dass wir es darauf anlegen, gegen die großen Jungs anzutreten, ist ziemlich spannend für uns."

PC ACTION: Also haben Sie kein Problem damit, gegen Genregrößen anzutreten?

BILSON: „Nein. Konkurrenzkampf macht doch Spaß. Ich glaube, wir haben den Spielern kommenden März ganz schön was zu bieten."

„Die PC-Fassung ist definitiv keine Portierung."

PC ACTION: Was ist Ihre führende Plattform bei der Entwicklung? Stichwort Portierung?

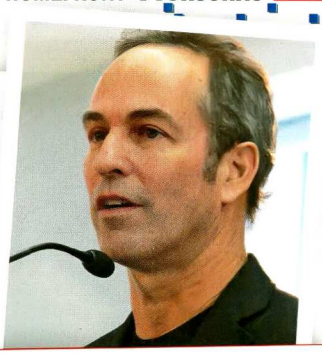
BILSON: „Die gibt es nicht. Die PC-Fassung wird speziell für den PC aufgebaut. Das fühlt sich ganz anders an, man hat zum Beispiel Cockpitansicht in allen Fahrzeugen im Mehrspieler-Modus, es wird Leaderboards, Clan-Support geben ... also all das, was man von einem solchen Spiel erwartet. Wir stecken da eine Menge Geld rein, die PC-Fassung ist definitiv keine Portierung, sondern ein maßgefertigtes Spiel."

PC ACTION: Was gefällt Ihnen am besten an Homefront?

BILSON: „Oh, das ist ein Mehrspieler-Feature, das wir noch nicht bekanntgegeben haben."

PC ACTION: Oh. Vielleicht etwas, worüber Sie reden dürfen?

BILSON: „Von dem, was ihr bisher kennt, das Intro mit der Busfahrt. Da entsteht diese Stimmung, die den Spieler hoffentlich animiert, nicht bloß einen Level zu beenden, sondern ihn etwas fühlen lässt gegenüber den Bösewichtern."



Wer ist eigentlich Danny Bilson?

Danny Bilson ist Executive Vice President Core Games bei THQ. Vor seiner Videospielkarriere arbeitete Herr Bilson lange Jahre in der Filmindustrie als Produzent und Drehbuchautor (etwa The Rocketeer oder die Fernsehserie Viper). Dannys Tochter Rachel ist übrigens eine in den USA bekannte Schauspielerin (The O.C., Jumper).

tige Effekte. Gerade die PC-Fassung, die eigenständig neben den Konsolen-Versionen gefertigt wird, sieht blendend aus. Angst vor einer aus Zugeständnissen an Konsolenhardware zusammengeflickten, lieblosen Portierung brauchen Sie also nicht zu haben. Wird der Shooter also ein Einzelspieler-Meisterwerk? Wir hoffen es, denn **Homefront** hat durchaus das Potenzial, sich zwischen den großen Namen des Genres einzureihen.



Robert schwärmt

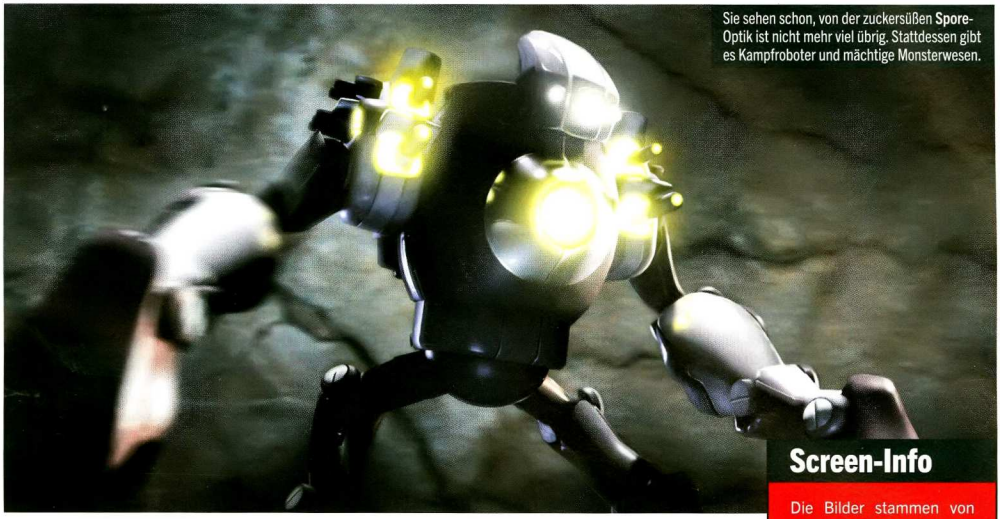


„Das wird supersupersuuuper!"

Ich finde das Spiel schon geil, seit ich es auf der Spielemesse Gamescom in Köln Mitte des Jahres anschauen konnte. Jetzt darf ich sogar nach Kanada fliegen und dort selber spielen! Echt, ich liebe meinen Job. Die Stimmung, die der Shooter erzeugt, haut mich voll von den Socken. Richtig bedrückend wirkt da die Szenerie, wenn man sieht, welcher Not die Bevölkerung ausgesetzt ist und wie brutal die Besatzer mit den Unschuldigen umgehen. Außerdem passt die Action und das ist ja für einen Shooter schon mal ein gutes Zeichen. Es kracht und rummst, schön durchchoreografiert und bombastisch inszeniert. Kino zum Selberspielen und so. Hoffentlich beweisen die Entwickler genug Feingefühl und gehen nicht zu sehr mit der Brechstange vor (Stichpunkt übertriebene Gewalt statt subtiler Angst) und lassen triefenden Pathos außen vor.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

www.pcaction.de



Sie sehen schon, von der zuckersüßen **Spore**-Optik ist nicht mehr viel übrig. Stattdessen gibt es Kampfroboter und mächtige Monsterwesen.

Screen-Info

Die Bilder stammen von Hersteller Electronic Arts, entsprechen allerdings dem von uns erlebten Gameplay. Wer **Spore** mal in Aktion gesehen hat, weiß in etwa, was ihn bei **Darkspore** erwartet.

Darkspore

Evolutionspraxis

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Maxis Software | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Frühling 2011

Text: Christoph Schuster

Maxis' neuer **Spore**-Titel beweist: Manchmal fällt der Apfel weit vom Stamm!

Beim Thema Bio-Unterricht denken die meisten von uns wohl an Bienen und Blüten sowie die Banknachbarin, der man diesbezüglich gerne Nachhilfeunterricht gegeben hätte. Weniger präsent ist dagegen Darwins Evolutionstheorie. Sie wissen schon, „Survival of the Fittest" und so. Dieses Konzept wollte uns das niedliche Evolutionsspielchen **Spore** vor einiger Zeit näherbringen. Während das Evolvieren dank superbem Kreaturen-Editor astrein klappte, war das Spiel drumherum aber eher mäßig. Das ändert sich jetzt, denn Entwickler Maxis macht ernst. Das Grafikgrundgerüst von **Darkspore** entspricht dem von **Spore** und der Kreaturen-Editor ist in abgespeckter Form auch wieder mit an Bord. Dennoch hat der Titel mit kindgerechtem Casual-Spaß kaum mehr was gemein. Der Look kommt dem Namen gemäß düsterer daher, bei jedem Treffer kleckst rotes Blut in die Welt und statt friedlichen Wachstums steht knallharter Kampf ums Überleben auf dem Plan. In Sachen Spielprinzip standen bei dieser Aggressionskur **Diablo 3** und **Torchlight**



Der Kampf 2 gegen 2 erfordert theoretisch ein Maximum an Taktik, könnte aber in einem Chaos enden. Hier ist gutes Balancing seitens der Entwickler gefragt.



Die bisher gezeigte Spielwelt besteht aus Trümmerteilen und Asteroiden, die frei im Raum schweben und durch Brücken verbunden werden.



Der Grafikstil orientiert sich grob an **Spore**, fällt aber trotz der bunten, comicartigen Figurengestaltung insgesamt deutlich düsterer aus.

Pate. Wo andere Action-Rollenspiele Sie aber nach jedem Gefecht mit Beutestücken und Erfahrung überhäufen, sammeln Sie in **Darkspore** DNS-Stränge und nutzen diese zum Charakterausbau. Darüber hinaus gibt es temporäre Verstärkungen, also Buffs. Egal ob Höllengeschnetzel oder Knuddelkampf, diese Suchtformel greift genauso vorzüglich wie in den großen Vorbildern. Dieser Umstand macht das neue Baby der **Sims**-Erfinder auch für uns „Coregamer" hochgradig interessant.

Jäger und Sammler

Die frech kopierte Ursuppe verfeinern die Entwickler obendrein mit ein paar Extrakten aus dem Erbgut der japanischen Erfolgsreihe **Pokémon**. So gibt es neben den genretypischen Charakterklassen wie Zauberer, Unterstützer und Tank sechs verschiedene Schadenstypen. Nach einem erweiterten Schere-Stein-Papier-Prinzip fallen Angriffe, beispielsweise von Natur- oder Plasmamonstern, gegen bestimmte Gegnertypen unterschiedlich effektiv aus. Deshalb verfügt der Spieler in jeder Mission und in Mehrspielerduellen über eine Dreierparty, die er zu Beginn der Runde aus seiner kompletten Kreaturensammlung auswählt. Sie kontrollieren aber immer nur eines der Wesen und wechseln bei Bedarf zu einem der anderen beiden. Dadurch entsteht eine überraschende Spieltiefe, die vor allem den PvP-Partien taktischen Anspruch verleiht. Diese Mischung aus klassischen und neuen Ideen verspricht ein interessantes und vielschichtiges Action-Rollenspiel. Geben Sie **Darkspore** eine Chance und melden Sie sich am besten direkt für die bald startende Beta an!



Christoph meint

„Genmanipulation ist toll – zumindest am PC!"

Als ich zu EA nach London flog, lag mein Fokus auf ganz anderen Titeln, beispielsweise **Dragon Age 2**, **Bulletstorm** und **Need for Speed: Shift 2 Unleashed**. Wäre die nett lächelnde PR-Tante nicht gewesen, ich hätte **Darkspore** wohl kaum eines Blickes gewürdigt. Rund 15 Minuten später zählte ich mich dann jedoch zum Kreis der Bekehrten und konnte mich nur schwerlich vom PC lösen. Fallen Sie nicht auf den gleichen Trick herein wie ich, lassen Sie sich nicht vom **Spore** im Titel täuschen! **Darkspore** vereint klassische Stärken des Action-Rollenspiels mit guten eigenen Ideen und überraschender taktischer Tiefe. Das kommt dem Titel insbesondere im PvP-Modus zugute. Hier könnte **Darkspore** sich von der Konkurrenz absetzen und eine treue Fanschar gewinnen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

SpellForce 2
FAITH IN DESTINY
Das stand-alone Add-on zur beliebten SpellForce Serie!



Entscheide den letzten epischen Konflikt der SpellForce Saga.
Völlig neue dämonische Fraktion, voll spielbar im Multiplayermodus.
Zusätzliche innovative RPG & RTS Elemente, Strategien, Zauber und Fähigkeiten für deine Avatare und Armeen.
Mächtige Drachen, mystische Artefakte und einzigartige Charaktere - bestimme das Schicksal Eos.



www.spellforce2.com
Erhältlich Dezember 2010

USK 12 12 www.pegi.info STEAMWORKS EUROVIDEO JoWooD

© 2010 by JoWooD Entertainment AG, Heiligenstädter Straße 201-203/Top 19, 1190 Vienna, Austria. SpellForce is a trademark of JoWooD Entertainment AG. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). ©2009 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.

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

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

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


PATRICK SCHMID


JÜRGEN KRAUSS


CHRISTOPH SCHUSTER


MARC BREHME

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 2,8

Viel besser geht's in Sachen Online-Rollenspiel nicht. Aber nächstes Mal will ich nicht so lange auf neue Inhalte warten. **10**

Für mich war **Dark Age of Camelot** einst das beste MMOG. **WoW** hab ich zum letzten Mal vor **Burning Crusade** gespielt – und dabei bleibt's! **1**

Irgendwann mach ich mir mal den Spaß und hol mir so eine 30-~~Tage~~-Jahre-~~Probier~~-Anfix-Version … irgendwann … Aber bis dahin: **1**

WoW? Brauch ich nicht. Ich pflege stattdessen lieber ein meist erträgliches und hin und wieder sogar ganz ausgezeichnetes Leben … **1**

Ups, sorry, bei Warcr... bin ich leider kurz für drei Stunden eingenickt. Hab ich was verpasst? Um was ging es noch gleich? **1**

CALL OF DUTY: BLACK OPS (Mehrspieler-Nachtest S. 62)



Ø WERTUNG: 8,6

Ich verstehe ehrlich gesagt nicht, warum Activision es nicht auf die Kette kriegt, dass der Online-Modus von Beginn an problemlos läuft. **7**

Endlich wieder packende Online-Scharmützel mit den Kollegen. Am liebsten spiel ich gegen den Herrn Krauß, der ist immer ein Freekill. **9**

In der Theorie: annähernd perfekt. In der Praxis: kleinere technische Macken. Was soll's, bei **Call of Duty** bin ich da schmerzfrei: **9**

Eigentlich wollte ich über Innovationsmangel und nervige Steam-Probleme meckern. Dafür hab ich aber keine Zeit. Muss **Black Ops** zocken. **9**

Obwohl ich nicht unbedingt der Mehrspieler-Freak bin: hier steige ich gern ein. Wie in ein Großraumtaxi, in dem die Klumschen Models in Bikinis sitzen. **9**

JAMES BOND 007: BLOOD STONE (Test S. 76)



Ø WERTUNG: 7,0

Überraschend gutes Agentenabenteuer mit geradezu unglaublich inszenierten Fahrsequenzen. Die Shooter-Passagen werden aber schnell öde. **7**

Wilde Schießereien und actionreiche Verfolgungsjagden, genau wie im Film. Nur die Bond-Girls kommen mir leider ein wenig zu kurz. **8**

Ich lasse den Witz auf Herrn Schmids Kosten stecken (er ginge um's „zu kurz kommen") und maule stattdessen über das anspruchslose Spiel. **5**

Aufgrund des gut abgehangenen Gameplays und gesteigerten Dienstalters von Bond wäre der Untertitel **Nieren Stone** wohl angebrachter. **7**

Gar nicht so schlecht wie es viele reden. Nur zu viele automatische Zielhilfen für meinen Geschmack. Also insgesamt etwas zu leicht für mich. :-p **8**

APACHE AIR ASSAULT (Test S. 80)



Ø WERTUNG: 4,4

Bei Spielen, die aus dem Nichts auftauchen und plötzlich fertig auf meinem Tisch liegen, bin ich immer skeptisch. Wieder einmal zu Recht! **4**

Hmm, „Apache" und „Air", hat das Spiel was mit fliegenden Indiandern zu tun? – Nein? Schade, aber dann will ich's auch nicht spielen. **2**

Apachen sind eben doch keine Comanchen. Und falls Sie das jetzt verstanden haben, … dann … dann wissen Sie, was ich meine! Hugh! **6**

Okay, das Spiel ist nicht so doll – aber es sind Helis drin. Und ich mag Helis. Hätte es jetzt noch Bier, Brüste und Bratwurstgehäck, wär ich glücklich. **7**

Der Schmid hat meinen Witz geklaut. Schweinerei! Was sich erlauben Grünschnabel? Dafür setzt es Arbeit! Los, meine DVD-Hülle übernehmen, zackig! **3**

GLOBAL AGENDA (Test S. 82)



Ø WERTUNG: 4,6

Ich muss stumpfe, abwechslungsarme Missionen ohne Ende herunterklopfen, bevor das Spiel richtig losgeht? Nein, danke! **3**

Trotz meiner MMOG-Allergie hab ich **Global Agenda** mal angeschaut, hörte sich eigentlich ganz interessant an – war es aber leider nicht. **6**

OMG, ein MMO mit nur wenig RPG? SRY, trotzdem IMHO noch kein GG – viel eher SNAFU. Egal, ich bevorzuge eh FPS in 3D. KTHXBYE! **5**

Auf meiner Agenda stehen noch circa 238,985 andere Titel, die ich vor diesem hier durchspielen würde. Aktuell an der Reihe: **Tetris**. **4**

Daran, dass ich keine MMOGs mag, ändern auch das Sci-Fi-Setting und die dank Unreal Engine 3 schicke Grafik nicht wirklich viel. **4**

ALIEN BREED 3: DESCENT (Test S. 74)



Ø WERTUNG: 5,6

Huch, schon wieder ein **Alien Breed**. Wenn die Entwickler in dieser Geschwindigkeit weitermachen, dann testen wir Ende 2011 Teil 23. **5**

Och nö, schon wieder ein Alien-Shooter. Dank knackigem Schwierigkeitsgrad und toller Atmosphäre aber ein ganz nettes Spiel. **7**

Wenn die weiter so brüten, wimmelt es bald nur so vor Aliens auf unseren Festplatten – mir egal, solange sie nicht unsere Kühe entführen. **6**

Nummer 2 brauchte eigentlich schon kein Mensch, aber wenigstens passt diesmal der Untertitel – ein Abstieg ist Teil 3 tatsächlich. **5**

Ich fand die ersten beiden Teile ganz nett, aber der neue gleicht einer bereits im Mai aufgeblasenen Luftmatratze … langsam ist die Luft raus. **6**

BLOODY GOOD TIME (Test S. 72)



Ø WERTUNG: 4,8

Bloody: find ich gut. Good: schön wär's. Time: Wenn ich die Zeit hätte, sowas zu spielen, wäre ich wahrscheinlich arbeitslos. **3**

Als ich den abgefahrenen Trailer sah, hoffte ich auf eine Alternative zu **Team Fortress 2**. Leider wurde viel Potenzial verschenkt – schade! **6**

Schade, der Titel des Spiels klingt großartig – dahinter steckt aber ein nicht sonderlich intuitiv zu bedienender **The Ship**-Abklatsch. **4**

Es gibt praktisch endlos viele Möglichkeiten, um eine „bloody good Time" zu haben – und keine einzige davon hat etwas mit diesem Spiel zu tun! **4**

Comic-Grafik, abgedrehte Charaktere, Waffen und fiese Fallen wie Säureduschen? Cool. Aber eigentlich nur im kreativen Mehrspielerteil. **7**



PRO Dank Kino-Funktion sind Bilder wie dieses ein Kinderspiel – an Explosionen mangelt es im Spiel jedenfalls nicht.

01/2011 GEILES STÜCK! PC ACTION

Call of Duty: Black Ops – Mehrspieler-Nachtest

Bombenunterhaltung

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Treyarch | Hersteller: Activision

Text: Jürgen Krauß

Call of Duty steht seit jeher für tolle Solo- und Mehrspieler-Action!

FAQ ?!

Was soll das denn nun? Das Spiel ist schon locker einen Monat alt und ihr kommt jetzt erst mit einem Mehrspieler-Test? Schämt euch!
Ganz ruhig, Brauner. Um eine derart umfangreiche Mehrspieler-Erfahrung ernsthaft bewerten zu können, braucht es mehr als nur mal eben zwei oder drei Online-Partien. Mittlerweile haben wir einige Wochen quasi auf den **Black Ops**-Servern übernachtet und können mit Fug und Recht behaupten, einen umfassenden Eindruck vom Spiel zu haben.

Und, ist es nun besser als sein Vorgänger?
In vielen Belangen ist **Black Ops** tatsächlich besser geworden als **Modern Warfare 2** – jedoch hapert es an vielen Ecken mit der Technik. Da **Black Ops** aber trotz Mängeln bei Serverbrowser und -administration, Gruppenfunktionen und so weiter immer noch mehr Komfort bietet als der Vorgänger, fällt das Urteil letztendlich zugunsten des neuesten Serien-Ablegers aus.

*Ich hab vorher massiv viel **Bad Company 2** gespielt, was muss ich beachten?*
*Nehmen Sie den Fuß von der Bremse! Wären Mehrspieler-Shooter Luxuswagen, so wäre **Bad Company 2** ein Mercedes – schick, nobel, gemütlich –, **Black Ops** hingegen ein Porsche – tempohungrig, antrittsschnell, sportlich. Verabschieden Sie sich außerdem vom klassischen Klassen-Konzept, bei **Call of Duty** regieren die (relativ) frei zusammenstellbaren Ausrüstungspakete! Nicht zu vergessen die Abschussserienbelohnungen!*

*Ich habe Jahre auf **Modern Warfare 1** und 2 verschwendet – welche Tipps erleichtern mir den Einstieg in **Black Ops**?*
PC-**Call of Duty**-Veteranen freuen sich vielleicht darüber, dass sie sich in **Black Ops** wieder zur Seite neigen dürfen. Die Sinnhaftigkeit sei mal dahingestellt, wir haben die Tasten für die Lehnfunktion schon nach wenigen Partien im Steuerungsmenü mit wichtigeren Sachen (Nahkampf, Granate etc.) umbelegt – das Spieltempo ist einfach zu hoch, als dass das Lehnen einen messbaren Vorteil bringen würde.

*Und was gebt ihr einem **Medal of Honor**-Anhänger mit auf den **Black Ops**-Weg?*
Die besten Glückwünsche! Die Entscheidung, **MoH** für **CoD** zu verlassen, war ohne Zweifel richtig!



INFO Ein clever platzierter Taktikeinstieg (rot) sorgt oft für Überraschung.



CONTRA Der Napalmangriff gehört zu den neuen Abschussserienbelohnungen.



CONTRA Lags und Verbindungsabbrüche sind leider noch immer an der Tagesordnung.



PRO Belohnungen müssen nun eigenhändig verdient werden.



INFO In vielen Spielvarianten gehören Bomben zum Alltag.



INFO Die Animationen und die Optik sind gewohnt solide.

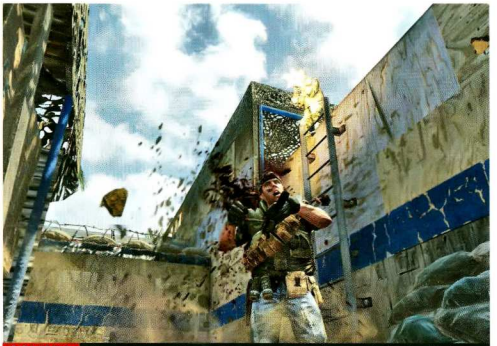
Vor ziemlich genau einem Jahr zankten sich die **Modern Warfare 2**-Spieler darum, ob das Spiel denn die ultimative und alles überragende Mehrspieler-Offenbarung war oder nicht. Und zumindest für uns steht fest: Sie war es nicht. Fehlende eigenständige Server, kein Serverbrowser, viel zu leicht erreichbare Abschussserien und vieles mehr sorgten für Unmut um ein im Kern einwandfrei funktionierendes Spiel. Und jetzt kommt der große Gag: In diesem Artikel, in einschlägigen Foren und vermutlich noch für viele Wochen führen wir genau die gleiche Diskussion zum Thema **Black Ops** erneut, wenn auch mit anderen Argumenten. Kann denn nicht ausnahmsweise mal alles offensichtlich und einfach sein?

Der Inhaltscheck

Was alles in **Black Ops** steckt, wissen Sie vermutlich längst – falls nicht, lohnt ein Blick in unser schickes, dieser Ausgabe beiliegendes Mini-Heftchen zum Thema. Fakt ist aber: Umfangreicher war bisher kein **Call of Duty**. Eine granatenstarke Kampagne, ein lustiger Überlebensmodus, „Mini-Spiele" wie Zork und Dead Ops Arcade, ein Mehrspieler-Modus mit unzähligen Spielvarianten, abwechslungsreiche Wettspiele, ein Kino-Modus und das Kampftraining – kein anderer Shooter schaufelt bei der Installation dermaßen viel und dabei auch noch durchweg unterhaltsamen Kram auf Ihre Platte. Doch konzentrieren wir uns auf die Online-Erfahrung: Böse Zungen und Tipp-Finger behaupten ja, **Black Ops** sei eine ebenso lieb- wie ideenlose Verschlimmbesserung des Vorgängers – und dieser Vorwurf lässt sich auch nicht einfach vom Tisch fegen. Im Grunde ist der aktuelle **Call of Duty**-Mehrspielerteil nämlich nichts anderes als ein in vielen Details verändertes **Modern Warfare 2** mit neuen Karten. Grafik, Spielmodi, Spielmechanik – das alles bleibt mehr oder weniger unverändert. Aber warum auch ein Spielprinzip umbauen, das einwandfrei funktioniert? Die Entwickler widmeten sich vielmehr den kleinen, aber feinen Details: Ein Währungs- und Erfahrungspunktesystem soll helfen, sich bewusster mit den Ausrüstungsoptionen der Spielfigur auseinanderzusetzen – mit Erfolg! Zwar ist das System noch nicht der Weisheit letzter Schluss, doch es ist auf jeden Fall ein Schritt in die richtige Richtung; also in eine, in der wir nicht planlos mit tonnenweise Freischaltkram zugemüllt werden. Die vier Wettspielmodi bringen frischen Wind in die sonst eher ernste Spielerfahrung. Super! Des Weiteren verhindert eine überarbeitete Tötungsserien-Mechanik, dass Sie in den Partien vor lauter Luftunterstützung den Himmel nicht mehr sehen, wie es im Vorgänger viel zu oft der Fall war. Großartig, vor allem, weil in diesem Zuge auch die Waffenkategorie der „Werfer" sehr viel wichtiger geworden ist und auch die Perk-Auswahl bewusstere Entscheidungen erfordert. Zu guter Letzt fühlt sich die Spielbalance, vor allem durch entschärfte Schrotflinten und Scharfschützengewehre, sehr viel stimmiger an.

Mecker-Ecke

Sie ahnen es vielleicht schon, es gibt trotzdem einige Aspekte, die wir nicht so ohne Weiteres verschmerzen können – einen Überblick darüber finden Sie in dem Nörgel-Kasten auf der nächsten Seite. Ein Gros der Probleme ist dabei technischer Natur und wurde mittlerweile zu großen Teilen von den Entwicklern in Angriff genommen. Es ist davon auszugehen, dass sich die Lage, je weiter wir uns vom holprigen Eröffnungstag entfernen, immer mehr verbessert. Für diesen Test



CONTRA Dauernd spawnt jemand hinter Ihnen, vor allem auf den kleinen Karten.

müssen wir freilich mit dem Tag des Redaktionsschlusses einen Strich ziehen und die aktuelle Situation bewerten. Und die ist noch weit vom Optimalzustand entfernt. Wir halten uns aber die Möglichkeit offen, die Wertung in einigen Wochen noch mal zu korrigieren.

Nicht neu, aber besser

Trotz aller Nörgeleien und der von kritischen Stimmen diagnostizierten Innovationsarmut bleibt uns nur ein äußerst positives Fazit zu ziehen: **Black Ops** ist zwar kein riesiger Evolutionsschritt für die Mehrspielerwelt, aber zumindest inhaltlich ist es das deutlich rundere **Modern Warfare 2**. Wer beim Vorgänger der Spielmechanik allerdings bereits überdrüssig war, wird auch auf den Servern des neuesten Serien-Vertreters wenig Freude haben.

CONTRA NÖRGELN AUF HOHEM NIVEAU!

Obwohl **Black Ops** auch im Mehrspielerteil tendenziell großartig geworden ist, trüben einige Aspekte, mit denen zweifelsohne nicht jeder Spieler konfrontiert wird, das Spielvergnügen.

- **La-aaa-aa-aags und AbstürGKFC ;;=Y/&=%&** Vor allem in den Tagen direkt nach der Veröffentlichung gab es nahezu keinen Server, auf dem flüssiges Spielen möglich war. Je weiter wir uns von jenem Release-Tag entfernen, desto besser wird die Situation. Jedoch erleben wir immer noch vereinzelte Abstürze und unverhältnismäßig viele Ruckler und Lags.
- **Schwankende Kartenqualität** Viele der Schlachtfelder sind wundervoll gestaltet, gut ausbalanciert und mit nettem Beiwerk (startende Raketen, vorbeirauschende Züge etc.) versehen. Mancher Schauplatz wirkt hingegen ziemlich trist (Hanoi) oder ist mit spaßbremsend chaotischen Spawnmechaniken ausgestattet (Nuketown/Firing Range).
- **Technisches Balancing** Dem „Mal schnell 'ne Partie zocken"-Spieler wird's nicht auffallen, aber den „Ich wohne auf dem Server"-Süchtling treibt es fast in den Wahnsinn: Im Vergleich zum Vorgänger ist das Schrittgeräusch nicht nur leiser geworden (was den Ninja-Perk fast überflüssig macht), nein, es verstecken sich auch noch Bugs im Soundsystem, die die Schrittgeräusche mitunter komplett durcheinanderwürfeln.
- **Server** Während auf Nicht-Ranglisten-Servern alle Vorzüge moderner Online-Spiele am Start sind, vermissen wir in Ranglisten-Partien so manche Funktion schmerzlich. Allen voran fehlt uns die Möglichkeit, komfortabel in die Mannschaft eines Kumpels zu wechseln, und reflektierter beziehungsweise geteilter Schaden in Hardcore-Spielen.
- **Menüführung** Trotz vorhandenen Serverbrowsers fehlen dem Menü Optionen, die die Konsolenvariante vorweisen, zum Beispiel die Möglichkeit, bei Wettspielen die Einsatzhöhe zu wählen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	9.11.2010
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja, allerdings nicht im Mehrspielerteil – alle Versionen sind untereinander kompatibel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600/Phenom X3 8750, 2 GB RAM, Geforce 8600 GTS/Radeon X1950

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die „klassischen" Mehrspieler-Modi, jeweils auch Barebone-, Hardcore- und Prestige-Varianten, dazu Kampftraining, vier Wettspielmodi und Überlebenskampf

MAX. SPIELERANZAHL	18 (RANKED)
SPIELMODI	26 (+ KAMPFTR. UND ÜBERL.)

Jürgen meint



„Ich will nicht ‚neu', ich will ‚besser'!"

Mein Vorurteil ▸ Das wird die beste **Call of Duty**-Mehrspielererfahrung aller Zeiten – da bin ich ziemlich sicher!

Ich ärgere mich immer dann ganz besonders, wenn ich einem Spiel schlechter bewerten muss, als ich eigentlich gerne würde. Im aktuellen Fall hätte das Spiel für mich locker eine 93%-Wertung verdient, jedoch trüben einfach zu viele offensichtliche und weniger offensichtliche Schönheitsfehler das Gesamtbild. Da einige Macken ohne große Probleme im Hintergrund ausgebügelt werden können (und viele davon für viele von Ihnen komplett irrelevant sein dürften), bin ich mir aber sicher, dass sich **Black Ops** mit jedem Tag, der ins Land zieht, weiterentwickelt und verbessert – nur eines wird in diesem Zusammenhang immer so bleiben: Es ist halt doch ein **Call of Duty**, mit all seinem „Schon gesehen", „Wieder das Gleiche" und „Ganz schnell Peng und tot".

Robert meint



„Für mich nur ein Abklatsch"

Mein Vorurteil ▸ **Modern Warfare** definierte bei Erscheinen Mehrspielergefechte neu. **Black Ops** wird das Rad sicher nicht neu erfinden.

Seit Tagen fetze ich durch den Mehrspieler-Modus von **Black Ops**. Adrenalin pur ist das, Action am laufenden Band. Trotzdem treibt es mich nicht wie ferngesteuert jeden Abend an den Rechner, so wie damals, als **Modern Warfare** meine Shooter-Welt komplett veränderte. Das liegt an den teils schlecht ausbalancierten Karten oder dem ewig gleichen Schieß-stirb-Prinzip. Außerdem hab ich das alles schon mal irgendwie gesehen. Aufregend neu ist da nichts.

Wertung

PRO
- Massenhaft Spielinhalt
- Fein justierbare Spielerfahrung
- Abschussserien entschärft
- Erfahrungs-/Währungssystem
- Gute Spielbalance
- Sehr gutes Waffengefühl
- Kampftraining

CONTRA
- Technische Mängel, Lags etc.
- Unausgegorenes Menü
- Schwankende Kartenqualität

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	89


Mit HIV muss ich leben.
Mit Kollegen, die mich diskriminieren, nicht.
Dirk war geschockt, als er sein HIV-Testergebnis bekam.
Aber er zögerte nicht lange, sich seinen Kollegen anzuvertrauen.
Er hat es nie bereut. Mit seinem offenen Umgang im Büro
möchte er dies auch anderen erleichtern. Denn Menschen mit HIV
werden oft noch ausgegrenzt – auch am Arbeitsplatz.
Helfen Sie mit!
Zeigen Sie Respekt und Unterstützung für Menschen mit HIV.
POSITIV ZUSAMMEN LEBEN
Aber sicher!
WELT-AIDS-TAG AM 1.12. WWW.WELT-AIDS-TAG.DE
Konzept & Design: kakoi Berlin | steinrücke+ich Köln | Foto: Sebastian Hänel
EINE KAMPAGNE VON:
Bundesministerium für Gesundheit
BZgA Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
IN PARTNERSCHAFT MIT:
Deutsche AIDS-Hilfe
Deutsche AIDS-Stiftung



01/2011
GEILES STÜCK!
PC ACTION

World of Warcraft: Cataclysm

Ein Ruck geht durchs Land

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment

Text: Michaela Lehr/Wolfgang Fischer

Blizzard zerstört die Spielwelt Azeroth und die Fans jubeln: das dritte Add-on krempelt **World of Warcraft** kräftig um.

Am 7. Dezember hatte das Warten endlich ein Ende. An diesem Tag erschien die heiß ersehnte dritte **World of Warcraft**-Erweiterung **Cataclysm**. Der Entwickler Blizzard verspricht seinen Fans eine komplette Überarbeitung der bestehenden Spielwelt und zwei zusätzliche spielbare Völker. Eine neue Klasse wie den Todesritter im zweiten Add-on **Wrath of the Lich King** gibt es diesmal nicht.

Gut vorbereitet

Schon vor dem Release der größten Erweiterung in der Geschichte von **World of Warcraft** veränderte sich die Spielwelt grundlegend. Zwar gab es auch vor der Veröffentlichung der beiden ersten Erweiterungen kleinere, vorbereitende Patches, die sich jedoch nicht mit dem Umfang der sogenannten Pre-**Cataclysm**-Patches vergleichen lassen. Ein erstes Update änderte die Spielmechaniken der einzelnen Klassen, führte zahlreiche neue Fähigkeiten ein und bereitet mit weltweiten Ereignissen, beispielsweise Invasionen von Elementarwesen und starken Erdbeben, auf die welterschütternde Thematik von **Cataclysm** vor. Der zweite Patch erschien kurz vor der Veröffentlichung des Add-ons. Er änderte auf jedem Server die optische Erscheinung der Welt unwiderruflich. Der gigantische Drache Todesschwinge bricht aus seinem Gefängnis, das sich tief unter der Erdoberfläche befindet, aus und verursacht unvorstellbare Naturkatastrophen in Azeroth. Diese verändern alle Zonen aus dem klassischen Spiel und jeder – auch die Spieler, die sich nicht die Erweiterung **Cataclysm** kaufen – wird Zeuge dieser globalen Zerstörung. Das seither bekannte **World of Warcraft** aus dem Jahre 2005 ist damit für immer Vergangenheit.

Neue Inhalte en masse

Wer **Cataclysm** kauft, erhält neben den neuen Gebieten zusätzlich die Möglichkeit, zwei neue Völker zu wählen und bis zur fünf Levels höheren Maximalstufe 85 zu spielen. Unsere Testphase widmeten wir zur einen Hälfte den Spielinhalten für hochstufige Charaktere, die andere Hälfte verbrachten wir mit den neuen Völkern und der überarbeiteten Welt. Wir schnappten uns einen Charakter der Stufe 80 und zogen mit diesem in die vorgesehenen Gebiete. Wie schon bei der Erweiterung **Wrath of the Lich King** hat sich Blizzard auch die-

Die Spielwelt Azeroth steht in Flammen und er ist der Grund dafür: der Drache Todesschwinge.



Wer packende Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe sucht, ist im PvP-Gebiet Tol Barad bestens aufgehoben.

FAQ ?!

***WoW** ist doof und **WoW**-Erweiterungen erst recht. Dann erklärt mir mal bitte, warum ich mir **Cataclysm** anschauen sollte?*
Mit **Cataclysm** wird **World of Warcraft** noch einsteigerfreundlicher und deutlich umfangreicher. Egal of Neuling oder langjähriger Spieler: es gibt für jeden viel zu entdecken und noch mehr zu tun. Für zusätzliche Motivation sorgen zwei neue Klassen, die Blizzard besonders gut gelungen sind. Was die dritte Erweiterung sonst noch so alles bietet, können Sie im Extrakasten auf der nächsten Seite nachlesen.

*Ein **Cataclysm**-Test? Jetzt schon? Wie wollt ihr denn bei einem Online-Rollenspiel, das gerade erschienen ist, die Qualität beurteilen?*
Seit dem 1. Juli 2010 erkunden wir zusammen mit unseren Kollegen von der PC Games MMORE die Beta-Version von **Cataclysm**. In den letzten Monaten haben wir jede Menge Erfahrungen rund um die neue **WoW**-Erweiterung gesammelt und blicken auf über 500 Spielstunden zurück. Wir haben in dieser Zeit die neuen Klassen rauf und runter gespielt, haben in den neuen Instanzen übernachtet und alle Quests gleich mehrmals gelöst. Mit anderen Worten: wir wissen, wovon wir reden!

*So weit, so gut: Aber wer ist das nette, hübsche Mädel, das ihr genötigt habt, **Cataclysm** zu testen?*
Michaela Lehr ist freie Autorin für unser oben erwähntes Schwestermagazin PC Games MMORE und eine ausgewiesene **World of Warcraft**-Spezialistin mit mehreren tausend Stunden Spielzeit.

*Ist das jetzt die letzte **WoW**-Erweiterung, die erscheinen wird? Gerüchten zufolge arbeitet Blizzard doch an einem neuen Online-Rollenspiel.*
Ja, ein großes Team von Blizzard-Entwicklern werkelt an einem neuen Online-RPG. Ob es sich dabei um **WoW 2** oder eine ganz andere Lizenz handelt, ist aber noch streng geheim. Bedenkt man, wie lange Blizzard in der Regel an einem neuen Spiel feilt (**Diablo 3**!!!!), ist nicht davon auszugehen, dass der Geheimtitel vor 2013/2014 erscheinen wird. Dementsprechend realistisch ist es, dass es sich bei Cataclysm nicht um das letzte **WoW**-Add-on handelt und das Erfolgs-Online-RPG noch eine ganze Weile weiterläuft.

Das ist neu in Cataclysm

Schon im August 2009 kündigte Blizzard die größte Erweiterung seines Online-Rollenspiels World of Warcraft an. Neben den folgenden Neuerungen änderten die Entwickler auch ihre Spiel-Engine, um grafische Verbesserungen und groß angelegtes Phasing zu ermöglichen.

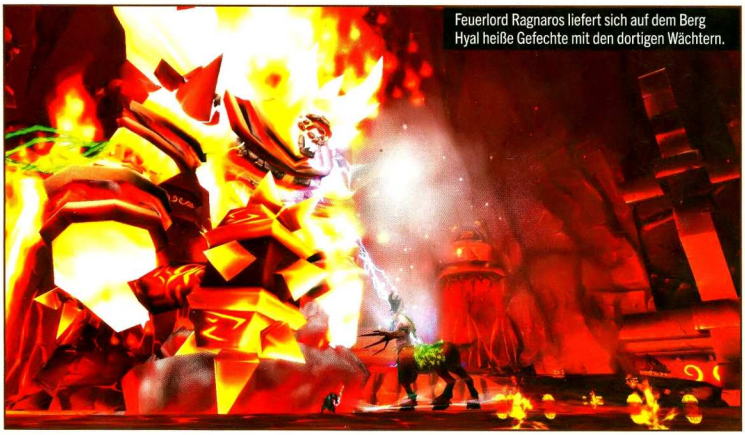
- Zwei neue Völker: Worgen & Goblins
- Neue Maximalstufe 85
- Fünf neue Zonen für hochstufige Charaktere
- Über 3.000 neue Quests
- Sieben neue Fünf-Spieler-Dungeons
- Drei neue Raid-Instanzen für zehn oder 25 Spieler
- Zwei heroische Varianten von alten Dungeons für hochstufige Charaktere
- Neuer Beruf: Archäologie
- Alle Gebiete der Classic-Version wurden überarbeitet.
- Fliegende Reittiere können nun in den Gebieten der Classic-Version verwendet werden.
- Neue Volksklassen-Kombinationen
- Neues Erfolgssystem mit Gildenerfolgen



ses Mal dafür entschieden, den Spielern zwei Startzonen für die Stufe 80 zur Verfügung zu stellen. So soll dem großen Andrang in den ersten Tagen und Wochen entgegengewirkt werden.

Tolle Startzonen

Wer die Wahl hat, hat auch die Qual, denn beide Gebiete besitzen einen ganz eigenen Reiz. Die Unterwasserwelt Vashj'ir besticht durch eine beeindruckende Grafik, mit der Flora und Fauna des Ozeans imposant dargestellt werden, und bietet ein erstaunlich angenehmes Spielgefühl, obwohl Sie sich meistens schwimmend fortbewegen. Der Berg Hyjal ist hingegen aufgrund seiner geschichtlichen Bedeutung im **Warcraft**-Universum besonders für Rollenspieler ein echtes Juwel. In den ersten Spielstunden steht der Spaß im Vordergrund, was nicht zuletzt an den abwechslungsreichen Questmechaniken und kleineren vertonten Zwischensequenzen liegt. Auch die folgenden drei Gebiete, die jeder Charakter bis zur Maximalstufe 85 durchlaufen muss, bieten im Vergleich zu den letzten Erweiterungen spannendere Quests, eine bessere Grafik und Zwischensequenzen. Jedoch gibt es in jedem der fünf neuen Gebiete streckenweise langweilige oder anstrengende Aufträge und auch die so häufig gelobte Phasing-Technologie trifft nicht immer unseren Geschmack. Natürlich ist es wunderbar zu sehen, dass wir einen Einfluss auf die Spielwelt haben und diese verändern können. Leider bleiben Freunde, die zwar im selben Gebiet spielen, bestimmte Aufträge aber noch nicht abgeschlossen haben, jedoch im Phasing-Äther für uns unerreichbar.



Feuerlord Ragnaros liefert sich auf dem Berg Hyal heiße Gefechte mit den dortigen Wächtern.

Vollzeitbeschäftigung

Cataclysm wirbt zudem mit sieben neuen Fünf-Spieler-Dungeons und drei neuen Schlachtzugsinstanzen (abgeschlossene Levels) für zehn oder 25 Spieler. Alle Instanzen für fünf Spieler können, sobald diese die Maximalstufe erreicht haben, zudem in einer heroischen Variante gespielt werden. In diesen sind die Kämpfe zwar schwerer, belohnen die Spieler aber auch mit hochwertigerer Beute. Schon bei den Fünf-Spieler-Instanzen, vor allem aber bei der heroischen Variante, fällt der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad auf. Dabei ist es Blizzard gelungen, die Bossmechaniken zwar intuitiv und abwechslungsreich zu gestalten, jedoch sehr wohl die Spieler zu fordern. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler den Schwierigkeitsgrad noch vor der Veröffentlichung von **Cataclysm** verringern. Sehr wahrscheinlich scheint dies allerdings nicht, denn die Mehrheit der Community hielt besonders die Instanzen der letzten Erweiterung **Wrath of the Lich King** für zu einfach und wünsch-

te sich herausforderndere Spielinhalte.

Helden von der Stange

Während der Charaktererstellung der neuen Völker fallen uns zwei Kleinigkeiten negativ auf. Die Individualisierung der Charaktere ist weder umfangreich noch detailliert. Außerdem sind die neuen Völker – die kleinen grünen Goblins und die wolfsähnlichen Worgen – zwar grafisch auf dem allerneuesten **World of Warcraft**-Stand, im Vergleich wirken aber alle anderen Rassen extrem verwaschen und veraltet. Nach dieser kurzen Enttäuschung wagen wir uns in die Startgebiete der neuen Völker. Und die haben es in sich! Hier erwarten Sie durchgängig rasanter Spielspaß, überraschende Wendungen und spannende Geschichten.

Neue alte Welt

Ähnlich turbulent geht es in den überarbeiteten Gebieten der alten Kontinente zu. Wobei Sie hier mehr oder weniger Glück haben können, denn manche Zonen bergen herausragend gute Questreihen, während sich der Spielspaß anderer aufs Mittelmaß beschränkt. Generell setzt Blizzard in allen Gebieten nun auf strengere Questreihen und bietet den Spielern vergleichsweise weniger Aufgaben auf einen Schlag. Dieses System hat Vor- und Nachteile. Einerseits wirken sowohl die Aufträge als auch die Geschichten flüssig und kurzweilig, andererseits verlieren die Spieler jegliche Freiheit zu entscheiden, ob sie einen Auftrag erledigen möchten oder nicht.

Erwartungen erfüllt

World of Warcraft: Cataclysm ist trotz kleinerer Kritikpunkte ein exzellentes Online-Rollenspiel und wird seiner Rolle als Marktführer gerecht. Wer die bisherigen Erweiterungen und das klassische Spiel mochte, wird **Cataclysm** lieben. Allen Liebhabern von Online-Rollenspielen kann man **World of Warcraft** und die überarbeiteten Quests und Gebiete nur empfehlen.



Die Startgebiete der neuen Rassen bieten abwechslungsreiche Spielmechaniken, darunter explosive Bombardements und wilde Ritte.



Die alten Kontinente, die es seit dem Release von **WoW** im Jahre 2005 gibt, wurden komplett überarbeitet und neu gestaltet.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	07.12.2010
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, ist angesichts der fast immer blutfreien Darstellung von Kämpfen auch nicht nötig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1 GB RAM, Geforce FX/Radeon 9500, Breitband-Internetverbindung

ABONNENMENT-KONDITIONEN
Monatliches Abo (€ 12,99), dreimonatiges Abo (€ 11,99/Monat) oder sechsmonatiges Abo (€ 10,99/Monat) verfügbar. Zudem gibt es noch Prepaid Game Cards (60 Tage, ca. € 25,-)

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Michaela* meint



„Typisch World of Warcraft: Klasse trotz Masse“

Mein Vorurteil ▸ Burning Crusade und Wrath of the Lich King waren klasse, warum sollte das bei Cataclysm anders sein?

Nach zwei Erweiterungen hat Blizzard den Bogen raus. **Cataclysm** war schon in der Beta-Phase überraschend ausgereift. Die große Spielwelt wirkt stets durchdacht, was nicht zuletzt an den gelungenen Startgebieten aller Völker liegt. Besonders gut gelungen: Die Anfangszonen der beiden neuen Rassen Worgen und Goblins. Auch die intelligente Geschichte sowie die überaus abwechslungsreichen Questmechaniken machen aus den ersten 60 Levels ein echtes Spielvergnügen der Extraklasse. Es bleibt zu hoffen, dass sich das Endgame – sowohl im Spieler-gegen-Spieler-Bereich als auch in Bezug auf die Raid-Instanzen – ebenso genial entwickelt, wie die umgestalteten und neuen Zonen schon heute sind.

*Michaela Lehr ist freie Mitarbeiterin unserer Schwesterzeitschrift PC Games MMORE

Wolfgang meint



„Na endlich: WoW macht wieder Spaß!“

Mein Vorurteil ▸ Die letzten Monate in World of Warcraft waren Langeweile pur und Cataclysm macht nicht den Eindruck, als ob sich das so schnell ändert.

Überraschung! Blizzard hat das Unmögliche geschafft und meine alte **WoW**-Sucht wiederbelebt. Mit neuen Quests, zwei frischen Charakterklassen, herrlich gestalteten Gebieten und massig Instanzen für Raid- und Dungeon-Fans bietet Cataclysm genau das, was dem Spiel in letzter Zeit enorm gefehlt hat: neue, spannende Herausforderungen. Wenn die Kalifornier jetzt noch die Grafik komplett überarbeiten und beständiger als früher neue Inhalte liefern, bin ich restlos glücklich.

Wertung

PRO
- Liebevoll gestaltete Spielwelt
- Ausbalancierte Klassen & Berufe
- Durchdachtes PvP-System
- Äußerst einsteigerfreundlich
- Intuitive Benutzerführung
- Herausfordernde Instanzen

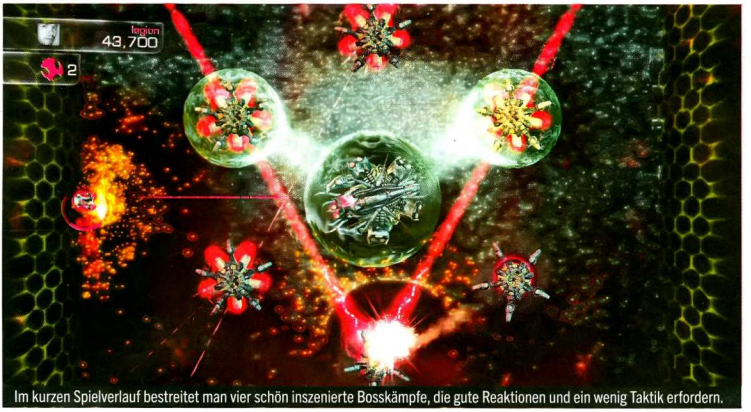
CONTRA
- Grafisch altbacken
- Wenig Abwechslung beim Questen
- Eingeschränkte Individualisierungsmöglichkeiten für Charaktere

GRAFIK 6

SOUND 9

STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
—	91



Im kurzen Spielverlauf bestreitet man vier schön inszenierte Bosskämpfe, die gute Reaktionen und ein wenig Taktik erfordern.

Ion Assault

Bunt für's Leben

Genre: Action | Entwickler: Coreplay GmbH | Hersteller: Bitcomposer Games

Text: Felix Schütz

Gut inszeniertes Arcade-Geballer – nicht mehr, nicht weniger.

Ältere Semester und ausgewiesene Spiele-Kenner erinnern sich bestimmt noch an Ataris legendären Spielhallen-Klassiker **Asteroids** (1979). Genau der dient nämlich als Vorlage für das in München entwickelte **Ion Assault**, das es mit über einem Jahr Verspätung endlich auch auf den PC geschafft hat: In der simpel gestrickten Ballerei lenkt der Spieler sein kleines Raumschiff aus einer klassischen Draufsicht über ein rechteckiges Spielfeld. Dort treiben Asteroiden umher, die man zerschießen muss, um in den nächsten Level zu gelangen – natürlich erscheinen dabei Gegner und andere Hindernisse, die sich dem kleinen Spielerschiff in den Weg stellen.

Teilchenbeschleuniger

Dieses uralte Konzept erhält durch ein schönes Detail besondere Würze: Das Schiff besitzt keine eigene Waffe, stattdessen muss man per gedrückter Maustaste umherschwirrende Partikel ansaugen und diese als konzentriertes Geschoss in Richtung der Ziele abstoßen. Je mehr Partikel man anzieht, desto kräftiger das Geschoss. Außerdem prallen die Teilchen auch von Wänden ab. Das sieht dank physikalisch aufwendiger Berechnung saugut aus und sorgt für einen wahren Effektregen im hektischen Spielablauf. Grafisch ist **Ion Assault** dadurch gut gelungen, auch wenn das bunte Treiben nicht so eindrucksvoll wirkt wie etwa bei **Geometry Wars**. Der trotzdem spaßige, gut spielbare Mix aus Ballern und Ausweichen ist aber mit zwei bis drei Stunden Spieldauer viel zu kurz geraten. Zudem bietet **Ion Assault** kaum Abwechslung – 20 Levels werden geboten, davon sind vier Stück für schön inszenierte, aber anspruchslose Bosskämpfe reserviert. Hinzu kommt nur noch ein wenig reizvoller Survival-Modus. Schade für PC-Spieler: Die Mehrspieler-Modi der Konsolenversion haben die Entwickler ersatzlos gestrichen, außerdem werden Gamepads nicht unterstützt. **Ion Assault** ist online über die Vertriebsplattform Steam (www.steampowered.com) erhältlich.



Sehenswert: Blau schimmernde Partikel saugt man per Mausklick an und verschießt sie als rot glühende Teilchen auf seine Ziele.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	17.11.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Da man hauptsächlich auf Asteroiden und Raumschiffe ballert, gibt's nix zu kürzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo @ 2.0 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7800 GT/Ati HD 2600 XT), 150 MB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ion Assault bietet keinen Mehrspieler-Modus. Sie können sich nur online in Bestenlisten eintragen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint



„Durchgespielt und schnell wieder vergessen"

Mein Vorurteil ▸ Eine grafisch gut gemachte Retro-Ballerei? Aber klar, immer her damit!

Ion Assault ist ein nettes Remake mit tollen Partikeleffekten, ich hab's gern gespielt. Doch nach knapp drei Stunden war der Spaß vorbei – gerade mal 20 kurze Levels und kein Multiplayer, das bleibt nicht lange in Erinnerung.

Wertung

PRO
- Schicke, knallbunte Partikeleffekte
- Eingängiges Spielprinzip

CONTRA
- Sehr geringer Umfang (2-3 Stunden)
- Kaum Langzeitmotivation
- Wenig Abwechslung
- Keine Gamepad-Unterstützung

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--

VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

BIST DU STARK GENUG, UM KÖNIG ZU WERDEN?

KING OF KINGS III

FREE TO PLAY MMORPG



Führe Deine Legion in epischen Schlachten zum Sieg



Errichte eigene Häuser und ganze Gildenstädte



Mehrstufiges Clansystem mit Gilden, Legionen und Königreichen

雷爵網絡科技股份有限公司
LAGER
©2007 Lager Network Technologies Inc. All rights reserved

WWW.KINGOFKINGS3.DE

©2010 Lager Network Technologies Inc., All Rights Reserved. Exclusive License ©2010 gamigo AG, All Rights Reserved

gamigo



Werden Sie beim Morden erwischt, brutzeln die Security-Männer Sie mit Elektroschockern. Also geben Sie Acht!

Bloody Good Time

Tatort: Hollywood

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Outerlight | Hersteller: Ubisof

Text: Christian Schlütter

Acht Stars, ein verrückter Regisseur, jede Menge Waffen …

Manche Schauspieler würden über Leichen gehen, um eine Rolle zu bekommen. Was liegt da für einen durchgeknallten B-Movie-Regisseur näher, als die Sternchen auf dem Set mit Waffen aufeinander loszulassen und das Ganze auch noch mitzufilmen? Klingt absurd? Ist aber die Ausgangssituation von **Bloody Good Time**, dem neuen Mehrspieler-Shooter von Outerlight. Das schottische Studio ist bekannt geworden mit **The Ship**, einer **Half-Life**-Mod, in der Sie auf einem 1920er-Jahre-Kreuzfahrtschiff unbemerkt eine Zielperson erledigen mussten. Ähnlich ist es auch bei **Bloody Good Time**. Zu Beginn jeder Partie wählen Sie einen von acht skurrilen Charakteren wie einen Clown oder eine Goth-Göre. Dann geht es an den Drehort eines Horrorfilms. Von der Strandvilla bis zum Las-Vegas-Hotel sind alle Klischees vorhanden. Ihr Ziel ist es, die anderen sieben Mitspieler möglichst kreativ aus dem Leben scheiden zu lassen.

Treffen sich zwei Schauspieler

Dazu stehen Waffen vom Katana-Schwert bis zum Flammenwerfer zur Verfügung, aber auch Spezialgegenstände wie ein Eisspray oder eine ferngesteuerte, explosive Ratte. Der Shooter-Kern ist dabei ziemlich schlampig umgesetzt. Sowohl mit Nahkampfwaffen als auch mit Pistolen ist genaues Zielen sehr schwer, Treffer werden mehr vom Glück bestimmt als durch Können. Je seltener eine Waffe bisher in einer Partie benutzt wurde, desto mehr Punkte bekommen Sie übrigens für einen Treffer damit. Die Feinde können Sie allerdings auch erledigen, indem Sie im Level verteilte Fallen auslösen oder den Widersacher auf dem Klo erwischen. Auf dem Klo? Richtig gelesen! Denn in **Bloody Good Time** müssen Sie zwischendurch essen, schlafen und sich erleichtern, sonst laufen Sie zum Beispiel langsamer. In solchen Situationen sind Sie natürlich ein gefundenes Fressen für die Gegner. So ergibt sich ein spaßiges Katz-und-Maus-Spiel zwischen den Kontrahenten.


Dieser debil dreinblickende Clown kann unserer Messerattacke nicht entgehen. Die Charaktere sind alle skurril.


Während der Kämpfe müssen Sie Zeit finden zu essen, zu schlafen und die Toilette aufzusuchen. Sonst wird es eng!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 5,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	29.10.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die Gewalt ist comichaft überzeichnet. Deshalb waren keine Schnitte notwendig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7600/Radeon X1600, 2 GB Festplatte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Reiner Mehrspieler-Titel. Die normalen Deathmatch-Runden werden manchmal unterbrochen von Sondermatches.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	1

Christian meint



„Verrückter Spaß mit unsauberem Shooter-Kern“

Mein Vorurteil › **The Ship** fand ich ganz cool. Ob das als Mehrspieler-Shooter funktioniert?

Die Comic-Metzelei und die coolen Regiekommentare während des Spiels haben mir gut gefallen. Wenn nur die Waffen ausgewogener und die ganze Mechanik ein wenig präziser wären. Für einen Fünfer trotzdem okay!

Wertung

PRO
- Skurrile Waffen und Charaktere
- Coole Spielidee
- Viele witzige Ideen

CONTRA
- Ungenaues Zielen
- Keine Kampagne
- Wenig Abwechslung

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	70


Das neue Portal für
kostenlose
Browsergames
BRAND NEU!
NEMEXIA
Registriere Dich jetzt und erobere
mit Deinen Freunden das Weltall!
Als Bonus erhältst Du
50 Nexis*
GRATIS!
w.gratisonlinespielen.de
Aktion gültig bis 03.01.2011
*Währung im Spiel Nemexia



Dieses Riesenvieh verfolgt Sie durch die letzte Episode der Serie und ist extrem hartnäckig.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 9,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	17.11.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Sie schießen nur auf Aliens, Schnitte waren für die deutsche Version also nicht nötig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz Single-Core, 1 GB RAM, Geforce 6800+/Radeon X700+

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Modus und Survival-Modus für jeweils zwei Spieler, Achievements und Ranglisten inklusive

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	2

Christian meint



„Überraschendes Ende der Baller-Trilogie!"

Mein Vorurteil ▸ Wird genauso langweilig wie die ersten beiden Teile der Serie.

Warum nicht gleich so, Team 17? Der dritte Teil ist zwar keine Spielperle und sehr kurz, aber er bietet mehr Abwechslung, coolere Bosskämpfe, etwas mehr Spannung und eine gute Einbindung der Third-Person-Ansicht.

Wertung

PRO
- Feine Grafik dank Unreal-Engine 3
- Krachiges, geradliniges Gameplay
- Coole Third-Person-Sequenzen

CONTRA
- Streckenweise noch zu eintönig
- Kein freies Speichern möglich
- Sehr kurz (nur knapp 3,5 Stunden)

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	71

Alien Breed 3: Descent

Flotterer Dreier

Genre: Action | Entwickler: Team 17 | Hersteller: Team 17

Text: Christian Schlütter

Zum Ende hin kriegt die Neuauflage noch die Kurve.

Im November erschien endlich der dritte und letzte Teil der Neuauflage des Shooter-Klassikers **Alien Breed**. Während sich die beiden Vorgänger nicht gerade mit Ruhm bekleckerten, kommt nun zumindest am Ende der Trilogie etwas Spannung auf. Kurz zusammengefasst: Das Raumschiff Leopold kollidierte in den Weiten des Alls mit einem riesigen Alien-Schiff. Schiffstechniker Conrad arbeitete in **Alien Breed** nicht nur daran, den Kahn wieder flottzukriegen, sondern zerschnetzelte auf seinem Weg durch die Korridore auch einen Haufen schleimiger Alien-Insekten, die ihm ans Leder wollten. In **Alien Breed 3: Descent** ist dann alles wie immer, nur schlimmer: Während Conrad sich einem durchgeknallten Wissenschaftler stellt, stürzen die beiden durch die Kollison verkeilten Raumpötte auf einen Eisplaneten und laufen voll Wasser.

Wasser marsch!

Das sorgt zumindest bei der Spielumgebung für etwas Abwechslung. Immer wieder werden Bereiche geflutet oder Sie müssen achtgeben, weil Wasserlachen unter Strom stehen. Elektrizität setzen Sie auch gegen die anstürmenden Feinde ein. Die Elektro-Gun ist neben dem Projekt-X-Gewehr eine der neuen Waffen und der neue Elektro-Schocker-Gegner schleudert Ihnen Energieblitze entgegen. Ansonsten bleibt das Gameplay beim Alten: Sie stapfen durch Korridore, benutzen hier und da ein Terminal und erledigen ein Alien nach dem anderen. Allerdings schafft es Entwickler Team 17 diesmal tatsächlich, einige Stellen spannend und fordernd zu machen. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas höher und die Aliens tauchen überraschender auf als in den Vorgängern. Auch die Bosskämpfe sind spannender gestaltet. Durch den höheren Schwierigkeitsgrad nervt es aber umso mehr, dass Sie nur an bestimmten Punkten abspeichern können. In einigen Szenen schaltet die immer noch störrische Kamera in die Third-Person-Ansicht, in der die Unreal-Engine-3-Grafik richtig zum Tragen kommt.



Entladungen sind nicht nur ein Nebeneffekt, sondern werden von Ihnen und den Aliens als Waffe eingesetzt.



In einigen Szenen wechselt **Alien Breed 3: Descent** in die Third-Person-Ansicht. Das sorgt für Abwechslung.

DU WILLST ES DOCH AUCH!

Aktuelle Hammerspiele und coole Hardware für null Komma nix. Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!



Wireless Controller for Windows (PC/Xbox)
Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.

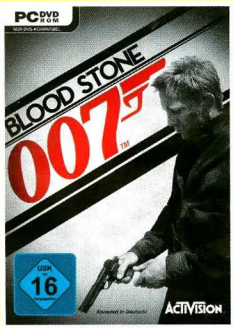


Controller for Windows (PC/Xbox)
Ohne Zuzahlung.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.

IHRE VORTEILE:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



James Bond 007: Blood Stone (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Fallout: New Vegas (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Call of Duty: Black Ops (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Need for Speed: Hot Pursuit (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Medusa NX Gaming Headset
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Roccat Arvo Gaming Keyboard
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Roccat Kone Gaming Mouse
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Bequem und schnell online unter shop.pcaction.de abonnieren und eine Prämie aussuchen!



Die verschiedenen Schauplätze sind abwechslungsreich und sehen toll aus. Hier müssen Sie einen Staudamm infiltrieren.

FAQ ?!

Blood Stone? Von dem Film habe ich ja noch gar nichts gehört! Oder ist das etwa gar kein Spiel zu einem Film?
Bei **Blood Stone** handelt es sich um ein eigenständiges Spiel, einen Film dazu gibt es nicht. Auch die Handlung dieses Bond-Abenteuers hat nichts mit den beiden letzten Filmen zu tun, sondern erzählt eine komplett neue Geschichte.

Wie sieht es mit dem Mehrspieler-Modus aus, taugt der was?
Die Spielidee ist ganz nett, aber wir hatten sehr große Probleme, online Mitspieler zu finden. Außerdem ist das Design der Maps eher schwach und die drei Spielmodi werden sehr schnell langweilig.

Der Hauptcharakter im Spiel sieht ja aus wie Daniel Craig, hat er auch dessen Stimme?
Tatsächlich hat Daniel Craig die englische Version des Spiels vertont. In der deutschen Fassung hören Sie seine aus den Filmen bekannte Synchronstimme.

James Bond 007: Blood Stone

Schnelle Nummer

Genre: Action | Entwickler: Bizarre Creations | Hersteller: Activision

Text: Patrick Schmid

Blood Stone ist ein extrem kurzes, dafür aber auch extrem actionlastiges Bond-Abenteuer für 007-Fans.

Der nächste James-Bond-Film wurde auf unbestimmte Zeit verschoben, daher freuen sich echte 007-Fans umso mehr, dass sie im Spiel **Blood Stone** wieder einmal selbst in die Rolle des britischen Geheimagenten schlüpfen dürfen.

Stirb an einem anderen Tag

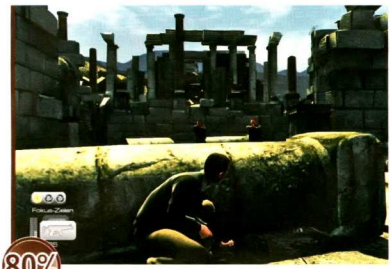
Die Einführung in die Story erfolgt ohne größere Umschweife: In einer kurzen Sequenz erklärt M Ihnen, dass Terroristen ein Attentat auf die politischen Führer der Welt planen, die in wenigen Minuten für ein gemeinsames Foto posieren werden. Per beherztem Fallschirmsprung landen Sie als 007 auf der Jacht des Terroristenanführers mit dem Auftrag, diesen zu finden und den Anschlag zu verhindern. Einige Wasserleichen und eine ebenso rasante wie actionreiche Motorboot-Verfolgungsjagd später haben Sie dann zum ersten Mal die Welt gerettet und fühlen sich schon jetzt blendend unterhalten. Und wenn anschließend auch noch das Bond-typische Intro samt tollem Song von Joss Stone über den Monitor flimmert, wünscht man sich eigentlich eher einen bequemen Sessel und eine Tüte Popcorn anstelle von Maus und



In Bangkok verfolgen Sie bei strömendem Regen einen flüchtenden Attentäter. Ihr Weg führt dabei sowohl durch enge Gassen als auch über Hausdächer.

So spielt sich der virtuelle Bond-Film

Diese drei Hauptelemente machen den Großteil der spielerischen Abwechslung aus.

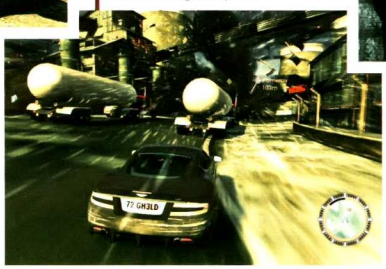


80% Schießereien

Den größten Teil des Spiels verbringen Sie damit, von einer Deckung zur nächsten zu laufen und von dort aus Ihre Gegner zu erledigen. Diese Feuergefechte werden auf Dauer leider etwas öde, zum einen, weil sie immer wieder gleich ablaufen, zum anderen, weil Ihre Gegner nicht sonderlich schlau agieren, sondern selbst kaum Deckung suchen und geradezu darauf warten, eine Kugel Ihres 007s abzubekommen. Trotzdem kommt die Action in den Feuergefechten nie zu kurz.

10% Auto-Verfolgungsjagden

Hierbei handelt es sich lediglich um Teilmissionen, diese sind aber dafür extrem actiongeladen und toll inszeniert. Manchmal fällt es zwar etwas schwer, vor lauter Explosionen den Streckenverlauf im Auge zu behalten, trotzdem hätten wir uns von diesen rasanten Passagen deutlich mehr gewünscht, denn sie machen richtig viel Spaß.





10% Sonstige Missionsabschnitte

Hier ein bisschen schleichen, dort ein wenig Handy scannen, aber leider gehen diese Missionsabschnitte sehr schnell wieder zu den Schießereien über. Lediglich die Mission auf dem Luftkissenboot bietet noch einmal etwas Abwechslung, ist aber extrem kurz.

Tastatur herbei. Maßgeblich tragen dazu die originalen Darsteller Daniel Craig und Judi Dench bei, die auch in **Blood Stone** für die virtuellen Ausgaben von James Bond und der MI6-Chefin M Pate standen und ihnen ihre Stimmen liehen. Sollten Sie lieber die deutsche Version spielen, so müssen Sie auch bei dieser nicht auf die aus den Filmen bekannten Synchronsprecher verzichten.

Die Story ist nicht genug

Leider schafft **Blood Stone** es im weiteren Spielverlauf nicht, ein durchgehend hohes Unterhaltungsniveau zu bieten. Grund dafür ist das Design der Missionen, denn diese bestehen eigentlich nur aus den Elementen „Ballern" und „Fahren", was auf Dauer einfach zu eintönig wird. Ein weiterer Minuspunkt ist die schwache Story, die sich in **Blood Stone** dem beliebten Thema „Bioterrorismus" widmet. Mit steigender Spieldauer wird die Handlung leider immer verschachtelter und belangloser und gipfelt schließlich in einem sehr unbefriedigenden, offenen Ende.

Ein Quantum Abwechslung

Wie bereits erwähnt, treffen Sie in den insgesamt 17 Missionen von **Blood Stone** immer wieder auf die gleichen Spielelemente. Mehr als zwei Drittel der lediglich sechs Stunden Spielzeit verbringen Sie damit, von einer Deckung zur nächsten zu rennen und von dort aus alle in der Umgebung befindlichen KI-Gegner zu eliminieren. Diese agieren meistens sehr doof und laufen Ihnen bisweilen wie Lemminge vor den Lauf Ihres Gewehrs, was besonders auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade für beinahe null Herausforderung sorgt. Wenn Sie geschickt vorgehen, können Sie viele der Feinde auch im Nahkampf erledigen, was aber spektakulärer klingt, als es letztendlich ist. Denn dafür müssen Sie lediglich eine Taste drücken, sobald der Gegner in Ihrer unmittelbaren Nähe ist. Als Belohnung für Nahkampf-Eliminierungen erhalten Sie Punkte für das sogenannte Fokus-Zielen. Mit diesem visiert 007 automatisch den nächstbesten Kontrahenten an und Sie müssen nur noch per Tastendruck einen einzelnen, stets tödlichen Schuss auslösen. Besonders aufgrund der häufigen Munitionsknappheit ist das Fokus-Zielen eine willkommene Hilfe bei Feuergefechten mit sehr vielen Gegnern.



Die Nahkampf-Einlagen sehen spektakulär aus, sind aber per einfachem Tastendruck aktivierbar. Für ausgeschaltete Feinde erhalten Sie Fokus-Punkte.



Sobald Sie das Fokus-Zielen aktivieren, geht das Spiel in eine Art Zeitlupe-Modus und Ihr 007 visiert automatisch den nächststehenden Gegner an.



Auch im Aquarium sind Sie nicht vor Angreifern sicher. Während des Feuergefechts schwimmen im Hintergrund Wale und Haie vorbei.



Die Auto-Missionen sind extrem actionreich. Leider verlieren Sie vor lauter Explosionen bisweilen die Übersicht über den Straßenverlauf.

Der Mann mit dem Sportwagen

Für etwas spielerische Abwechslung sorgen die gelegentlichen Autofahrmissionen, bei denen Sie zumeist in einem Bond-typischen Sportwagen einer Zielperson hinterherrasen. Diese Rennpassagen sind jedoch an manchen Stellen so übertrieben actionreich inszeniert, dass es bisweilen schwierig ist, den Überblick zu behalten und als Folge nicht von einer Klippe zu fahren oder in einem See zu landen. Einige wenige ruhige Szenen sind ebenfalls vorhanden, bei diesen müssen Sie entweder schleichend vorgehen oder mit Ihrem Hightech-Handy nach Hinweisen suchen. Spielerisch sind aber auch diese Abschnitte wenig fordernd, da Ihnen die zu findenden Hinweise schon beim Aktivieren des Handys angezeigt werden und Sie lediglich zum Zielpunkt laufen müssen, um per Tastendruck einen Scan zu vollführen oder ein Hacking-Minispiel zu starten.

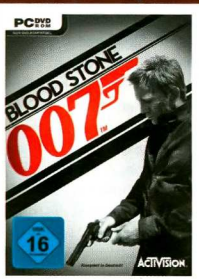
Liebesgrüße vom Luftkissenboot

Zur Hälfte der Spielzeit hat **Blood Stone** aber dann doch noch einmal einen richtigen Kracher für Sie parat, denn die Mission, bei der Sie auf einem Angriffs-Luftkissenboot ein Flugzeug verfolgen, ist nicht nur unglaublich spektakulär, sondern bietet zumindest zeitweise auch spielerische Abwechslung – aber wir wollen an dieser Stelle nicht zu viel verraten. Solche frischen Elemente hätten wir gerne viel häufiger gesehen.

Im Angesicht der Fortsetzung

Doch auch trotz der mangelnden Abwechslung kann man getrost behaupten: „Bond is back". Und mit großer Wahrscheinlichkeit wird **007: Blood Stone** nicht das letzte virtuelle Abenteuer des britischen Agenten bleiben, denn das offene Ende sowie der berühmte „James Bond will return"-Schriftzug lassen auf eine bevorstehende Fortsetzung schließen – vielleicht folgt diese ja dann rechtzeitig zum nächsten Leinwandabenteuer.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	05.11.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Version steht komplett ungeschnitten in den Läden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core 2 Duo/Athlon X2, Direct-X-9.0c-Grafikkarte mit 256 MB, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Drei verschiedene Spielmodi: Deathmatch, Objective und Last Man Standing
Zahl der Spieler: 2-16
LAN/Online spielbar

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	3

Patrick meint



„Actiongeladener Bond-Film zum Selberspielen"

Mein Vorurteil ▸ Computerspiele zu Filmlizenzen taugen eigentlich nie was. Das wird bei **James Bond** sicherlich nicht anders sein.

Mein Vorurteil wurde widerlegt, denn trotz aller Kritikpunkte ist **007: Blood Stone** keinesfalls ein schlechtes Spiel und hat mich – auch ohne große spielerische Abwechslung – für sechs Stunden sehr gut unterhalten. Der Mix aus brachialer Action, wüsten Ballereien und tempogeladenen Rennmissionen funktioniert gut und die filmreife Inszenierung trägt stark zur tollen Bond-Atmosphäre bei. Lediglich die Handlung hätte etwas interessanter und vor allem übersichtlicher ausfallen dürfen, aber storytechnische Mängel gehören zu 007 wohl genauso dazu wie überzogene Action und leicht bekleidete Bond-Girls. Von Letzteren gibt es in **Blood Stone** übrigens leider viel zu wenige, ein weiteres Manko, das beim Nachfolger unbedingt behoben werden sollte!

Jürgen meint



„Der einzig wahre Bond ist Peter Bond!"

Mein Vorurteil ▸ Ein Bond-Spiel ohne zugehörigen Film? Ist das jetzt ein gutes oder ein schlechtes Zeichen? Da ich die Filme nicht mag, vermutlich ein gutes!

Eine Frage ließ mich während des Tests einfach nicht los: „Und wo ist jetzt bitte das Spiel in diesem Spiel?" Viel mehr als einfach nur Punkte abzulaufen und hier und da mal auf eingeblendete Tasten zu drücken, gibt **Blood Stone** jedenfalls nicht her. Da helfen mir auch die superanspruchslosen Shooter- und Fahrzeugpassagen nicht weiter. Einzig in Sachen Inszenierung macht das Teil halbwegs was her. Größtes Plus: Das Spiel verbirgt seine Ladezeiten hinter Filmclips!

Wertung

PRO
- Action an allen Ecken und Enden
- Filmreif inszeniert
- Echte Darsteller und Sprecher
- Viele verschiedene Schauplätze
- Tolle Auto-Verfolgungsjagden

CONTRA
- Wenig Abwechslung
- Sehr kurze Spielzeit
- Meist doofe KI-Gegner
- Belangloser Mehrspieler-Modus

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	55

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

2010 Official Hardware
WCG
WORLD CYBER GAMES

ARMOR A60

Created for Combat

Challenge is more than you think



USB 3.0
SUPERSPEED



Die außergewöhnliche ARMOR Serie A60 / A90 von Thermaltake

Das ARMOR A60 ist der weltweit erste Miditower mit einer integrierten SideClick-EasySwap Dockingstation für 3,5" S-ATA Festplatten.
USB 3.0 Anschluss.
Die asymetrisch angeordneten Drahtgitterelemente verleihen dem ARMOR A60 ein besonderes Aussehen.
Blau beleuchtete Top- und Frontlüfter vermitteln eine coole Atmosphäre.
Die Gehäuse Armor A60 und A90 besitzen ein hervorragendes Thermalmanagement.

ARMOR A90

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

MIX
COMPUTERVERSAND GMBH
www.mix-computer.de

www.thermaltake.de



Gerade in Gefechten gegen viele Gegner bleibt Ihnen keine Zeit, um gezielt und taktisch vorzugehen. Vollgas und Dauerfeuer sind eher die Lösung.

Apache: Air Assault

Luft nach oben

Genre: Action / Simulation | Entwickler: Gaijin Entertainment | Hersteller: Activision Blizzard

Text: Sascha Lohmüller

Mit **Apache** will Activision sowohl Action- als auch Simulations-Fans ansprechen.

Helikopter sind was Tolles. Man kann mit ihnen schnell von A nach B gelangen, sie im Gegensatz zu Flugzeugen fast überall landen und **Airwolf** ist auch viel cooler als **Top Gun**. Sofern Sie nicht gerade ein bemitleidenswerter Scientologe sind. Die Voraussetzungen für **Apache: Air Assault** sind also durchaus rosig. Wie es der Name schon vermuten lässt, steuern Sie im neuesten Spiel von Gaijin Entertainment (**IL-2 Sturmovik: Birds of Prey**) nämlich einen Kampfhubschrauber.

Don't story, be happy!

Sie kennen das sicher: Sie kaufen sich ein Spiel und die Story langweilt Sie schon nach kurzer Zeit. Kann bei **Apache** nicht passieren. Es gibt nämlich keine Story. Alle 16 Missionen der Kampagne sind in sich abgeschlossene Aufträge. Hin und wieder treten zwar Personen auf, die Ihnen schon in einer Mission davor über den Weg geflogen sind, relevant ist das für die Einsätze aber zu keinem Zeitpunkt. Gameplay-Puristen wird das freuen, wir hätten uns jedoch eine zusammenhängende Geschichte gewünscht. Vor jedem Auftrag entscheiden Sie sich für einen von zwei Schwierigkeitsgraden: Training und Realistisch. Im Trainings-Modus spielt sich **Apache** im Grunde wie das jüngst erschienene **Hawx 2**. Mit anderen Worten: Der Fokus liegt ganz klar auf schneller, unkomplizierter Arcade-Action. Wählen Sie hingegen die Einstellung „Realistisch", so steuert sich Ihr Heli gleich viel schwammiger, schwerfälliger und komplizierter. In diesem Moment kommen Simulations-Fans voll und ganz auf ihre Kosten. Dummerweise beschränkt sich der realistische Anspruch nur auf die Steuerung. Das Drumherum bleibt in beiden Schwierigkeitsgraden actionlastig. Ihre Munition geht beispielsweise nie zur Neige, sondern muss lediglich hin und wieder nachgeladen werden. Auf den Treibstoffvorrat müssen Sie genausowenig achten wie auf irgendwelche Wetterbedingungen. Und auch die Vorgehensweise hat mit einer realen Helikopter-Mission nur wenig zu tun. Während ein richtiger Kampfhubschrauber-Einsatz meist von vorsichtigem Vorgehen und einer geringen Flughöhe geprägt ist, preschen Sie in **Apache** meist blind über die Gegner hinweg und decken alles mit Raketen und MG-Kugeln ein. Der Grund: Nur selten schaffen es KI-Verbündete, das Feuer auf sich zu ziehen. Meist sind Sie es selbst, der von zig Fahrzeugen und Fußsoldaten auf kilometerweite Entfernung zielsicher beharkt wird und daher ständig in Bewegung bleiben muss. In den wenigen Momenten, in denen Sie tatsächlich taktisch vorgehen können, ohne vom Himmel geschossen zu werden, gibt Ihnen **Apache** zwei wirklich nützliche Kamera-Tools zur Hand. Per Knopfdruck schweben Sie dann auf der Stelle und beharken Gegner mit Hilfe einer Schwarz-Weiß- oder einer Wärmebild-Kamera. Auch wenn sich dahinter spielerisch nicht mehr als



Neben der Verfolger-Perspektive bietet Ihnen Apache auch die Möglichkeit, zur Ego- oder wie hier im Bild zur Cockpit-Ansicht umzuschalten.



Schlechtes Wetter, wie etwa dichtes Schneetreiben, hat keinerlei Auswirkungen auf das Flugverhalten Ihres Helis – unrealistisch.

simples Auf-blinkende-Punkte-Schießen verbirgt, sorgen diese zwei Sondermodi für ein wenig Abwechslung. Apropos Abwechslung: Dank eines mitgelieferten Editors zimmern Sie sich auf Wunsch einzelne Szenarien zusammen. Dinge wie KI-Level, Anzahl der Gegner, Wetter, Tageszeit und so weiter lassen sich frei bestimmen. Sie pappen sogar Aufkleber auf den Heli Ihrer Wahl. Erfolgreich absolvierte Kampagnen-Aufträge schalten neue Optionen für den Editor frei.

Koopüber in die Hölle!

Alle 16 Offline-Missionen können Sie übrigens auch in einem Koop-Modus angehen. Ein Spieler übernimmt dann die Steuerung des Helis, der andere die Bordkanone. Der Haken an dieser ansonsten spaßigen Angelegenheit: Schalten Sie beispielsweise auf die Wärmebild-Kamera um, hat der Pilot Pause – realistisch, aber langweilig. Wer mit dem neumodischen Koop-Gedöns nichts anfangen kann, der stürzt sich mit bis zu drei Mitspielern noch in 13 spezielle Online-Einsätze. Weitere Modi gibt es nicht, dabei hätte sich gerade ein arcadiger Deathmatch-Modus angeboten. Technisch leistet sich **Apache** keine Aussetzer. Die Sprecher machen einen soliden Job, die Soundeffekte passen und grafisch ragen vor allem die Helikopter-Modelle und die Wasseranimationen heraus. Auch die Steuerung ist gelungen, egal ob Sie mit Maus und Tastatur, Gamepad oder gar Flightstick spielen. Vom Hocker reißt **Apache** allerdings auch niemanden. Ein großer Kritikpunkt ist das schlechte Balancing. Gerade die enorme Treffsicherheit der Gegner und der damit verbundene, stark schwankende Schwierigkeitsgrad sorgen für diverse Frustmomente.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	19.11.2010

SPRACHE/TEXT deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Da müssen Sie echt aufpassen, an so einem Rotorblatt kann man sich fix schneiden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 oder Athlon 3,2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 / Radeon X1950

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie können 13 einzelne Einsätze mit bis zu drei Mitspielern oder die Kampagne im Koop-Modus bestreiten, sonstige Modi wie etwa Deathmatches gibt es nicht.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2

Sascha meint



„Hawx mit Helikoptern – klingt nett, ist es auch."

Mein Vorurteil ▸ Eine Heli-Simulation? Nein danke, ich habe keine Lust, vor dem Test einen Flugschein zu machen.

Meine Sorgen waren unbegründet, denn auch wenn man sich in den realistischen Modus wirklich hineinfuchsen muss, im Herzen bleibt **Apache: Air Assault** ein Action-Titel. Und der weiß zu unterhalten, so komisch sich das aufgrund der fehlenden Story und des oftmals unfairen Schwierigkeitsgrades anhören mag. Gerade die ruhigeren Momente des Spiels, etwa wenn man die Zeit hat, auf die Wärmebild-Kamera umzuschalten oder im Tiefflug Einzelziele auseinander zu nehmen, haben ihren Reiz. Eine gewisse Frustresistenz sollte man dennoch entwickelt haben, denn selbst im Trainings-Modus sind manche Missionen bockschwer. Und eine Warnung muss ich ebenfalls aussprechen: Wer hier eine Hardcore-Simulation erwartet, wird enttäuscht werden.

Christoph meint



„Auch ohne Roflcopter durchaus spaßig."

Mein Vorurteil ▸ Der Titel taucht aus dem Nichts auf, ohne jegliche PR, und sicher mit niedrigem Budget entwickelt. Das wird höchstens was für Trash-Fans.

Entgegen meinem Vorurteil entpuppte sich **Apache: Air Assault** als überraschend feine Angelegenheit. Allerdings setzt es sich genau zwischen die Cockpits: Actionfetischisten haben aufgrund der kniffligen Steuerung und der teils kargen Optik eine harte Zeit, während Simulationsfreaks über zu viel Arcade-Fliegerei klagen. Ich persönlich hatte aber genau deshalb Spaß, da **Apache** anspruchsvolle Heli-Action bietet, ohne dass ich 400-seitige Handbücher wälzen muss.

Wertung

PRO
- Unkomplizierte Heli-Action
- Unterschiedliche Szenarien
- Nette Gimmicks (Thermo-Ansicht)
- Freischaltbare Optionen für den Szenario-Editor

CONTRA
- Schwankender Schwierigkeitsgrad
- Teils viel zu starke KI-Gegner
- Keinerlei Story, kaum Atmosphäre
- Auch im Realistisch-Modus eher actionlastig

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	70



In den rasanten und fordernden Spieler-gegen-Spieler-Schlachten fliegen Ihnen die bunten Effekte nur so um die Ohren.

Global Agenda

Globalisierungsgegner

Genre: Action-MMOG | Entwickler: Hirez Games | Hersteller: Iceberg Interactive

Text: Christian Schlütter

Das Indie-Action-MMOG ist weder Fisch noch Fleisch.

Vor einem guten halben Jahr erschien **Global Agenda** über Steam. Jetzt bringt Iceberg Interactive das Online-Actionspiel mitsamt dem Zusatz **Sandstorm** auch als Box-Version nach Deutschland. Der Ansatz des Indie-Titels aus dem Entwicklerstudio Hirez ist ähnlich wie der des gescheiterten **Tabula Rasa**: Das Spiel kombiniert den typischen Spielverlauf eines Online-Rollenspiels mit dem actionreichen Gameplay eines Third-Person-Shooters.

Alles ist doof!

Die dystopische Ausgangssituation: Die Menschheit hat im Jahr 2155 einen dritten Weltkrieg knapp überlebt, die alte Strukturen, das Staatensystem und Ordnungen sind aber komplett abgeschafft. Die Überlebenden werden von einer repressiven Macht namens Commonwealth unterdrückt. Nur einige Rebellengruppen kämpfen gegen den Mega-Staat. Natürlich sind Sie einer dieser tapferen Recken.

Klassengesellschaft

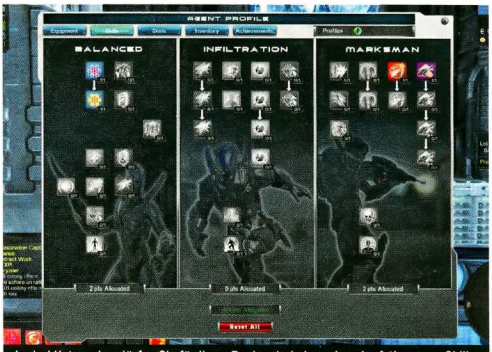
Zu Beginn wählen Sie eine der vier Klassen Robotics, Medic, Recon und Assault – jede natürlich mit eigenen Stärken und Schwächen. Die Medics stellen Heilstationen auf, die Recons können sich kurzzeitig unsichtbar machen, die Assaults sind dicke Tanks. Im Laufe des Spiels schalten Sie bei jeder Klasse in drei Talentbäumen pro Stufenanstieg einen Skill frei. Meistens sind das aber nur passive Fähigkeiten, zum Beispiel ein Bonus auf Genauigkeit für Scharfschützengewehre. Verschiedene Angriffsarten werden hingegen durch Ihre Waffen festgelegt. Sie haben immer eine Nahkampf- und eine Fernkampfwaffe im Gepäck, von denen Sie nach und nach bessere Modelle ansammeln. Drops werden automatisch Ihrem Inventar hinzugefügt, mühsames Aufsammeln entfällt also. Mit der Zeit bekommen Sie zusätzlich Spezialausrüstung wie Brandbomben und Unterstützungsfähigkeiten wie Boost.

Und Action!

Um in der recht öden Spielwelt flott voranzukommen, benutzt Ihr Charakter ein Jetpack. Die Laufwege sind aber generell nicht besonders lang. **Global Agenda** setzt eher auf ein actionreiches Gameplay. Sie steuern Ihren Helden aus der Third-Person-Perspektive und zielen mit der Maus. Mit einer Kombination aus schnellem Abzugsfinger und Agilität ringen Sie den Feind nieder. Trotzdem verbirgt sich hinter dem hektischen Gameplay ein Rollenspielkern. Gegner unterscheiden sich im Level und manchmal müssen Sie später in ein Gebiet zurückkehren, um bestimmte Feinde zu besiegen. Apropos Gebiete: Die Umgebungen von **Global Agenda** sind recht karg gestaltet, die Texturen wenig überzeugend. Dafür erschafft Hirez hübsche Licht- und Waffeneffekte. Die wenigen Quests kommen über den Genrestandard nicht hinaus. Über-



Die Welt in **Global Agenda** ist selbst für eine Postapokalypse zu dürftig gestaltet, die Lichteffekte tauchen sie aber in eine stimmungsvolle Atmosphäre.



In drei Kategorien dürfen Sie für Ihren Recken bei einem Levelaufstieg neue Skills freischalten. Das Charaktersystem ist übersichtlich und sinnvoll.

haupt stehen Sie als Rollenspieler bald ausgehungert da. Die Solo-Missionen haben nur Tutorial-Charakter. Gerade mal zwei Instanzen finden sich im Ödland von Sandstorm.

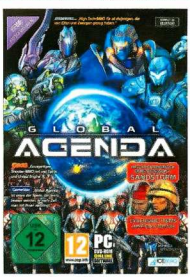
Eine andere Liga

Seine Stärken spielt **Global Agenda** eher bei rasanten PvP- und PvE-Schlachten oder Fraktionskämpfen aus. Nach und nach schalten Sie solche Arenen frei. Zunächst gibt es nur Teamkämpfe Fünf gegen fünf. Diese Gruppenkämpfe gibt es in fünf verschiedenen Ausführungen. Bald schon treten Sie mit einigen Kollegen gegen immer schwerere Computergegner an. Die Königsklasse sind dann Raids (Zehn gegen Zehn), in die Sie erst mit Level 30 einsteigen dürfen. Bei den direkten Konfrontationen mit anderen Spielern kommt es auf die Reaktion an, aber auch auf die richtige Ausrüstung, die Sie mit steigendem Level und wachsendem Erfolg freischalten und erwerben. Die Klassen sind recht ausgewogen und spielen gut zusammen. Es dauert dennoch recht lange, bis man sich auf diesem Wege alle Möglichkeiten des Spiels freigeschaltet hat.

Zusammen-Spiel

Auf Gildenebene kämpfen Sie schließlich um die Kontrolle der dynamischen Spielwelt, die in Hexfelder unterteilt ist. In kontrollierten Sektoren dürfen die Gilden (hier Agencies genannt) Minen, Fabriken, Labore und Abwehranlagen installieren. So kommt ein wenig Strategie-Feeling in das MMOG und es wird umso wichtiger, als Gilde vernünftig zusammenzuspielen und sich abzusprechen. Nur wer sich langfristig engagiert, wird **Global Agenda** also alle Möglichkeiten entlocken.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	15.11.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, für die deutsche Version musste nichts geschnitten werden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,4 GHz Single-Core, 2 GB RAM, Geforce 8/ Radeon HD 3000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Jede Menge PvP-Missionen, sowohl im direkten Teamkampf als auch bei Fraktionsschlachten und Eroberungsfeldzügen. Optionen werden nach und nach freigeschaltet.

MAX. SPIELERANZAHL	20
SPIELMODI	4

Christian meint



„Tolle Idee – aber leider nicht mehr"

Mein Vorurteil ▸ MMOGs sind immer langweilig! Nie gibt es Explosionen oder fette Waffen. Warum werde ich mit so etwas gefoltert?

Das Konzept von **Global Agenda** klang vielversprechend. Sollte Hirez gelingen, woran Richard Garriott mit **Tabula Rasa** und Flagship mit **Hellgate: London** gescheitert waren? Tätsächlich klappt die Verbindung von Action und Online-Rollenspiel erstaunlich gut. **Global Agenda** funktioniert als MMOG für zwischendurch. Jedoch gingen die Entwickler auf beiden Gebieten zu viele Kompromisse ein. Sowohl der Action- als auch der Rollenspiel-Part wirken verwässert. Der typische MMORPG-Teil bricht zu plötzlich ab. Zudem leistet sich das Spiel einige Schnitzer in puncto Bedienfreundlichkeit und Präsentation. Aber in den Spieler-gegen-Spieler-Arenen, von denen Hirez eine Menge mitliefert und die immer gut besucht sind, geht richtig die Post ab.

Patrick meint



„Ganz nett, aber auf Dauer wenig motivierend"

Mein Vorurteil ▸ Die Spielidee klingt zwar ganz nett, aber langfristig macht das doch bestimmt keinen Spaß.

Global Agenda ist ein zweischneidiges Schwert. Das düstere, postapokalyptische Setting hat mir auf Anhieb gut gefallen, doch die schwach modellierten Landschaften und schlichten Texturen lassen keine wirkliche Endzeit-Stimmung aufkommen. Und auch das Gameplay kann nicht vollends überzeugen. Die PvP-Arenen sind toll und machen Spaß, der PvE-Teil ist dagegen total öde und wenig abwechslungsreich. Schade, hier wurde viel Potenzial verschenkt!

Wertung

PRO
- Cooles Dystopie-Setting
- Klar unterscheidbare Klassen
- Actionreiches Gameplay
- Solider Rollenspielkern
- Toller PvP-Teil

CONTRA
- Mängel bei der Bedienbarkeit
- Wirkt oft zu vereinfacht
- Schlechte Präsentation
- Welt zu lieblos gestaltet

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	78

DER REST VOM FEST

Ausnahmsweise mal keine Lust auf Action? Dann werden Sie vielleicht hier fündig!

Gray Matter

Atmosphärische Störungen

Genre: Adventure | Entwickler: Wizarbox | Hersteller: Dtp Entertainment

Sieben Jahre war **Gray Matter**, das neueste Werk von **Gabriel Knight**-Schöpferin Jane Jensen, in Entwicklung, kann die hohen Erwartungen aber nicht ganz erfüllen. Schon zu Beginn des klassischen Point&Click-Adventures wird die Geduld des Spielers auf die Probe gestellt. Das Spiel kommt ähnlich lahm in Fahrt wie ein schrottreifer Panda. Lücken im Rätseldesign und eine fehlende Hilfefunktion bremsen den Spielfluss unnötig aus. Es kommt öfter vor, dass Sie wie ein Teenager beim ersten Schäferstündchen nicht genau wissen, was als Nächstes zu tun ist. Lassen Sie sich aber auf die spannende Story rund um Professor David Styles und die Studentin Samantha „Sam" Everett und neurobiologische Experimente ein, zieht Sie das Spiel aber mit seiner tollen Atmosphäre in seinen Bann. Im Spiel wechseln Sie zwischen beiden Figuren und absolvieren jeweils ein komplettes der acht Spielkapitel. Dabei untersuchen Sie mysteriöse Vorkommnisse an der Oxford-Universität, die sich während der Experimente von Styles ereignen. Eine schöne Abwechslung sind die Zaubertricks, die Sam ab und an absolviert, um etwa Gegenstände zu ergattern oder Zugang zu Räumen zu erhalten.



Helena ertappt Sam (Mitte) beim heimlichen Durchwühlen ihrer Studentenbude.

Wertung



EINZELSPIELER	81
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	12.11.2010



Marc meint

Gray Matter ist wie ein zwanzig Jahre alter Trabbi. Es braucht viel Zeit, um warmzulaufen. Unverständlich, wieso der Entwickler nach so vielen Jahren noch solche Anfängerfehler einbaut, wie etwa dass einige Aktionen (unsinnigerweise) in einer bestimmten Reihenfolge ablaufen müssen. Ohne spannende Geschichte und stylische Präsentation würde **Gray Matter** nur im Mittelfeld versumpfen.

A New Beginning

Grüner wird's nicht!

01/2011 GEILES STÜCK! PC ACTION

Genre: Adventure | Entwickler: Daedalic Entertainment | Hersteller: Deep Silver

Dass die Jungs von Daedalic Entertainment klasse Adventures machen können, haben sie mit **Edna bricht aus** und **The Whispered World** bereits eindrucksvoll bewiesen. Auch **A New Beginning** ist wieder ein klassisches Point&Click-Spiel und steht – so viel sei vorweggenommen – den anderen beiden in nichts nach. Die Story ist diesmal deutlich erwachsener, denn es geht um eine düstere Zukunftsvision, bei der die Menschheit nach einer Klimakatastrophe nahezu komplett ausgestorben ist. Um diesen Klima-Gau zu verhindern, reist eine Gruppe Überlebender in die Vergangenheit, um dort den Ursachen der Katastrophe auf den Grund zu gehen. Sie steuern dabei entweder die aus der Zukunft stammende Fay oder den kauzigen Wissenschaftler Bent Svensson, dessen Forschungen über Energie erzeugende Algen die letzte Hoffnung für die Menschheit darstellen. Die Rätsel sind stets logisch, die Story wird geradlinig erzählt und kann – trotz eines nicht zu verleugnenden moralischen Zeigefingers – über die gesamte Spielzeit hinweg gefallen.



Bent und Fay sind die Protagonisten des Spiels und häufig als Team unterwegs.

Wertung



EINZELSPIELER	85
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	09.10.2010



Patrick meint

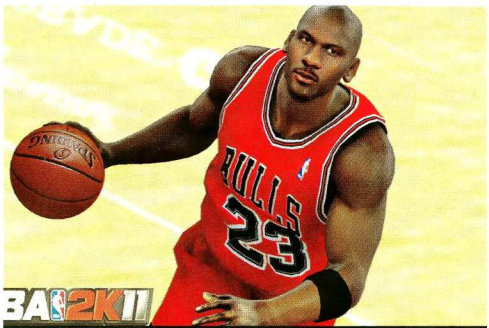
Als ich vom ökologischen „Touch" des Spiels hörte, war ich zunächst etwas skeptisch. Doch die tolle Erzählweise im Comic-Stil und die geradlinige und durchweg spannende Story ließen meine Skepsis schnell verfliegen. Daher kann ich auch das dritte Adventure von Daedalic Entertainment allen Point&Click-Fans uneingeschränkt empfehlen.

NBA 2K11

Körbchen-Größe



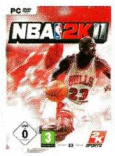
Genre: Sport | Entwickler: 2K Sports | Hersteller: 2K Games



Erstmals dürfen Sie den legendären Michael „Air" Jordan selbst steuern.

Michael Jordan is back! Nein, der ehemalige Basketball-Gott startet nicht sein drittes Comeback, sondern fungiert lediglich als Cover-Figur für den neuesten Ableger der **NBA**-Reihe von 2K Sports. Trotzdem können Sie den „Ballsportler des Jahrhunderts" in **NBA 2K11** erstmals selbst steuern, denn für Nostalgiker wurden zahlreiche klassische Teams aus den 90er-Jahren integriert sowie einige Jordan-spezifische Challenges, bei welchen Sie unter anderem sein legendäres 69-Punkte-Spiel selbst nachspielen können. In puncto Präsentation setzt 2Ks **NBA**-Serie seit Jahren neue Maßstäbe, nicht nur für Basketballspiele, sondern für Sportspiele allgemein. Bei keinem anderen Titel funktionieren die Kommentare so punktgenau und passen wie die Faust aufs Auge; auch die dynamischen Zeitlupen und Live-Statistiken vermitteln stets den Eindruck einer Fernsehübertragung. Das Publikum reagiert spontan auf tolle Aktionen und spendet beispielsweise Standing Ovations für einen spektakulären Dunk oder lässt ein gellendes Pfeifkonzert ertönen, wenn ein gegnerischer Spieler zum Freiwurf antritt. Die Steuerung ist eingängig, aber auch extrem tiefgängig. Experten können im Taktik-Menü komplette Spielzüge erstellen und diese anschließend im Spiel abrufen und ausführen. Auf den niedrigeren Schwierigkeitsgraden können Sie die sehr gut agierende KI aber auch ohne solcherlei taktische Finessen bezwingen. Dennoch ist der Einstieg in **NBA 2K11** nicht einfach, absolute Neulinge werden einige Partien benötigen, bis die ersten sehenswerten Korberfolge gelingen. Was den Umfang anbelangt, kann die Basketball-Simulation ebenfalls glänzen: Neben den typischen Optionen Saison und Playoffs gibt es mehrere Karriere-Modi, in denen Sie entweder als einzelner Spieler oder sogar als Manager eines Klubs fungieren können. Auch online können Sie sich mit den besten Spielern messen, hier hatten wir bei unseren Test-Partien aber leider mit einigen Lags zu kämpfen.

Wertung



EINZELSPIELER	90
MEHRSPIELER	88
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 0 Jahren
TERMIN	08.10.2010

Patrick meint



In den USA wurde **NBA 2K11** stellenweise zum Sportspiel des Jahrhunderts ausgerufen. So weit werde ich hier nicht gehen, aber für Basketballfans ist das Spiel ein absolutes Muss. Zwar gibt es für diese Sportart sowieso keine Konkurrenz auf dem PC, aber auch sportartenübergreifend sind Präsentation und Realismus einfach nur bombastisch gut.



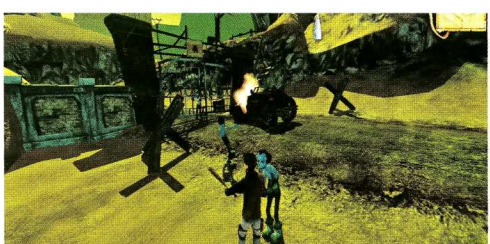
Kevin Garnett (links) versucht gegen Dwight Howard zum Korberfolg zu kommen.

Pound of Ground

Eine wüste Angelegenheit

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Centauri Production | Hersteller: Bohemia Interactive

Manchmal entdecken wir beim Stöbern auf Steam echte Perlen und Geheimtipps. Diesen Monat war das nicht der Fall. Stattdessen fiel uns **Pound of Ground** in die Hände, welches knapp am Prädikat „Das ist so schlecht, das müssen Sie gesehen haben!" vorbeischrammt. Das Spiel bietet eine großflächige, von Zombies überrannte Spielwelt in den Wüstengebieten der USA. Abschnitte erkunden Sie im Auto oder zu Fuß und erledigen langweilige Botengänge für Questgeber. Technik und Spielwelt sind erschreckend mies, die Aufträge unfassbar öde, die Steuerung schwammig und der Humor so gezwungen, dass es beinahe weh tut. Das ist weder witzig noch selbstironisch, sondern einfach nur schlecht. Finger weg!


Die Grafik mag extrem mies daherkommen, aber sie ist noch besser als das Gameplay.

Wertung



EINZELSPIELER	32
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	noch nicht geprüft
TERMIN	05.11.2010

Christoph meint



Ich bin fast schockiert, dass so etwas einen Vertrieb finden kann. **Pound of Ground** ist ein Spiel mit Zombies für Zombies – denn die spüren wenigstens den Schmerz nicht mehr ...

RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2010			
Bejeweled 3	Puzzlespiel	Popcap	7. Dezember
Disney Rapunzel: Neu verföhnt	Action-Adventure	Disney Interactive Studios	2. Dezember
Elsword	Online-Rollenspiel	Gameforge	Dezember
John Daly's Prostroke Golf	Sportsimulation	F+F Distribution	3. Dezember
Loong: The Power Of The Dragon	Online-Rollenspiel	Gamigo	Dezember
Spezialfahrzeuge-Simulator	Simulation	Astragon Software	Dezember
Trapped Dead	Echtzeit-Taktik	Headup Games	16. Dezember
World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	7. Dezember
Januar 2011			
Astroslugs	Puzzlespiel	Bit Barons	27. Januar
Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	25. Januar
The Next Big Thing	Adventure	Crimson Cow	31. Januar
Tron: Evolution	Actionspiel	Disney Interactive Studios	20. Januar
Februar 2011			
Darkspore	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Februar
Lego Star Wars 3: The Clone Wars	Actionspiel	LucasArts	18. Februar
Außerdem im 1. Quartal 2011			
Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal
Battlefield Play4Free	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal
Boulder Dash XL	Puzzlespiel	Kalypso Media	1. Quartal
Cargo	Strategie	bitComposer Games	1. Quartal
Cities in Motion	Wirtschafts-Simulation	Paradox Interactive	1. Quartal
Crasher	Mehrspieler-Shooter	Punchers Impact	1. Quartal
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März
Deep Black	Action-Adventure	Just A Game	1. Quartal
Deus Ex 3: Human Revolution	Ego-Shooter	Eidos	1. Quartal
Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	1. Quartal
Dungeons	Strategie	Kalypso Media	1. Quartal
FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	25. März
Homefront	Ego-Shooter	THQ	März



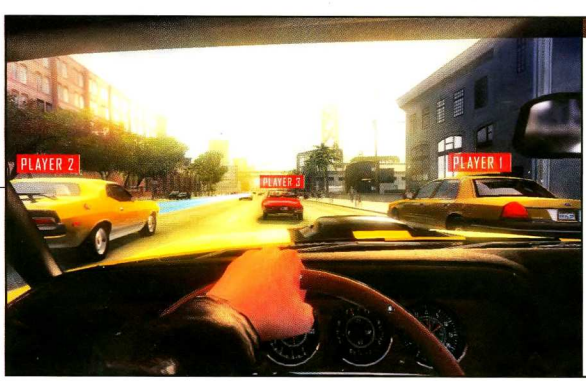
Tron: Evolution

Die Trailer zum Filmstart von **Tron: Legacy** am 27. Januar werden immer besser, hoffentlich kann das Spiel **Tron: Evolution** da am Ende mithalten. Die PCA-Redaktion übt jeden Tag bereits fleißig und wirft mit Frisbee-Scheiben im Großraumbüro um sich.



Lego Star Wars 3: The Clone Wars

Die Lego-Titel mögen kindgerecht aussehen, bieten aber auch für Action-Liebhaber allerbeste Unterhaltung. **Star Wars**-Fans freuen sich bereits auf den Februar, denn dann bricht auch unter den Lego-Jedirittern der Klonkrieg aus.



Driver: San Francisco

Eine der weltweit bekanntesten Rennspiel-Marken (über 14 Mio. verkaufte Exemplare auf allen Plattformen) kehrt zu Beginn des nächsten Jahres zurück und wagt mit dem interessanten Shift-Feature einen Neuanfang. In **Driver: San Francisco** geht es weder darum, einfach nur der schnellste Fahrer zu sein, noch erkunden Sie diesmal im **GTA**-Stil eine offene Spielwelt. Mit dem Shift-Feature steht Ihnen vielmehr ein Spielelement zur Verfügung, mit dem Sie jederzeit in andere Autos hineinspringen und diese steuern dürfen. Sie schlüpfen in die Rolle des altbekannten Spielcharakters Tanner, dieser liegt aber im Koma. Sie träumen das komplette Spiel also nur. Damit lässt sich auch die Logik hinter dem unrealistischen Shift-Feature erklären. Sie dürfen allerdings nicht beliebig oft in ein anderes Fahrzeug „shiften". Vielmehr müssen Sie mit coolen Aktionen wie Drifts eine Anzeige aufladen. Erst wenn diese voll ist, können Sie einen Shift ausführen.



The First Templar

Schwere Streitäxte prallen auf scharfe Schwerter, wenn Kalypso die Tempelritter aufs Schlachtfeld lässt. Neben einer Einzelspielerkampagne dürfen Sie im Koop-Modus auch gemeinsam mit einem Mitspieler Horden von Gegnern niederschlagen.



Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Gerade erst erschien mit **Hot Pursuit** der neueste Teil der **Need for Speed**-Serie, da kündigt Hersteller Electronic Arts schon den nächsten Ableger an. **Shift 2 Unleashed** wird wie **Shift** 1 eine Rennsimulation, die auf eine realistische Fahrphysik setzt.



Rage

Dieser Ego-Shooter der Action-Experten von id Software könnte neue Grafik-Maßstäbe setzen, denn die neueste Version (Nr. 5) der id-Tech-Engine findet darin Verwendung. In einer postapokalyptischen Spielwelt setzt **Rage** auf actionreiche Schusswechsel.



Spec Ops: The Line

Das neunte Spiel aus der Taktik-Shooter-Reihe wird in Deutschland entwickelt, genauer gesagt bei Yager Development in Berlin. In der Rolle des Army-Captains Martin Walker retten Sie mit einem Team einen hochrangigen Colonel aus dem zerstörten Dubai.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Actionspiel	Bethesda Softworks	1. Quartal
Innergy	Lifestyle	Ubisoft	1. Quartal
Kehrmaschinen-Simulator 2011	Simulation	Astragon Software	1. Quartal
Lucha Fury	Beat 'em Up	Punchers Impact	1. Quartal
Magicka	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	1. Quartal
Men of War: Vietnam	Echtzeit-Strategie	1C	1. Quartal
Mythos	Action-Rollenspiel	Frogster Interactive Pictures	1. Quartal
Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	1. Quartal
Shadow Harvest	Ego-Shooter	Namco Bandai	1. Quartal
Shogun 2: Total War	Strategie	Sega	15. März
Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Entertainment	1. Quartal
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	1. Quartal
The First Templar	Action-Adventure	Kalypso Media	1. Quartal
Tidalis	Puzzlespiel	Headup Games	1. Quartal
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft	1. Quartal
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution	Strategie	THQ	März
Wildlife Park 3	Simulation	Bitcomposer Games	1. Quartal
2. Quartal 2011			
Afterfall: Insanity	Ego-Shooter	Just A Game	2. Quartal
Brink	Actionspiel	Bethesda Softworks	2. Quartal
Die Sims: Mittelalter	Strategie	Electronic Arts	2. Quartal
Drakensang Online	Online-Rollenspiel	Bigpoint	2. Quartal
Lego Pirates of the Caribbean	Action-Adventure	Disney Interactive Studios	Mai
Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	April
Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	2. Quartal
Portal 2	Ego-Shooter	Valve Software	22. April
Red Faction: Armageddon	Actionspiel	THQ	Mai
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	LucasArts	2. Quartal
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai
Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	2. Quartal
True Crime: Hong Kong	Actionspiel	Activision	2. Quartal
Warhammer 40.000: Space Marine	Action-Rollenspiel	THQ	2. Quartal
3. Quartal 2011			
Jet Thunder	Action-Flugsimulation	Aerosoft	3. Quartal
Moorhuhn: Tiger & Chicken	Action-Adventure	Phenomedia	September
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	16. September
Star Trek: Infinite Space	Browserspiel	Gameforge	3. Quartal
Außerdem für 2011 angekündigt			
Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Airline Tycoon 2	Strategie	Kalypso Media	4. Quartal
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	4. Quartal
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2011
Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	2011
Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	2011
Duke Nukem Forever	Actionspiel	2K Games	2011
Guild Wars 2	Rollenspiel	NCSoft	2011
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2011
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
Microvolts	Mehrspieler-Shooter	Rock Hippo Prod.	2011
Saints Row 3	Actionspiel	THQ	2011
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2011
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive Pictures	2011
Xcom	Ego-Shooter	2K Games	2011
2012			
Bioshock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1		**CoD 4: Modern Warfare** Entwickler: Infinity Ward Spielspaß: 94% Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter
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%* Mehrspieler-Shooter der Extraklasse
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		**Call of Duty: Black Ops** Entwickler: Treyarch | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES

1		**Grand Theft Auto 4** Entwickler: Rockstar North Spielspaß: 93% Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
2		**Batman: Arkham Asylum** Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%
3		**GTA: Episodes from Liberty City** Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%
4		**Assassin's Creed 2** Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 88%
5		**Dead Space** Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 87%

STRATEGIE

1		**Starcraft 2** Entwickler: Blizzard Entertainment Spielspaß: 90% Drei Fraktionen, jede Menge Spaß – kaufen!
2		**Empire: Total War** Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%
3		**Company of Heroes** Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%
4		**Civilization 5** Entwickler: Firaxis | Spielspaß: 88%
5		**Warhammer 40.000: Dawn of War 2** Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1		**Anno 1404** Entwickler: Related Designs Spielspaß: 91% Das wohl beste Aufbauspiel 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: 92%* Virtuelles Prügeln war nie schöner!
2		**Blazblue: Calamity Trigger** Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*
3		**Portal** Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%
4		**World of Goo** Entwickler: 2D Boy | Spielspaß: 87%
5		**Guitar Hero 3: Legends of Rock** Entwickler: Neversoft Entertainment | Spielspaß: 83%

ADVENTURES

1		**Sam & Max: Season One** Entwickler: Telltale Games Spielspaß: 87% Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer
2		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%
3		**Monkey Island 2: Special Edition** Entwickler: LucasArts | 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% Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene
2		**Fallout 3** Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%
3		**Mass Effect 2** Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%
4		**Two Worlds 2** Entwickler: Reality Pump | 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
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% Die beste Fußball-Simulation auf dem PC
2		**NBA 2K11** Entwickler: Take 2 | Spielspaß: 90%
3		**Madden 08** Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%
4		**Tiger Woods PGA Tour 08** Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%
5		**FIFA 11** Entwickler: EA Canada | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1		**Race Driver: GRID** Entwickler: Codemasters Spielspaß: 91% Die volle Packung Renn-Action
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		**F1 2010** Entwickler: Codemasters Birmingham | Spielspaß: 87%

DIE FÜNF WEIHNACHTLICHSTEN SPIELE

1		**Grand Theft Auto 4** Entwickler: Rockstar North Weihnachts-Faktor: 100 Nikolaus Bellic bringt Prügel und Schmerzen.
2		**World of Warcraft** Entwickler: Blizzard | Weihnachts-Faktor: 91
3		**Feuerwehr-Simulator 2010** Entwickler: Astragon | Weihnachts-Faktor: 83
4		**Die Sims 2: Weihnachts-Pack** Entwickler: The Sims Studio | Weihnachts-Faktor: 65
5		**SingMit: Weihnachtslieder** Entwickler: Oma | Weihnachts-Faktor: 57

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10 DEUTSCHLAND

[Quelle:] SATURN

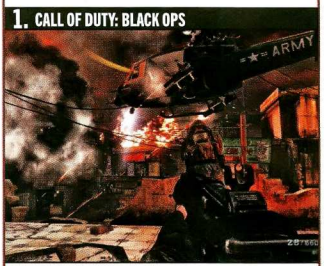
1. CALL OF DUTY: BLACK OPS			
ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	90%
2. FUSSBALL MANAGER 11			
ENTWICKLER	Bright Future	TEST IN	--
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
3. TWO WORLDS 2			
ENTWICKLER	Reality Pump	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Topware	WERTUNG	87%
4. DIE SIMS 3: LATE NIGHT			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	--
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	79%
5. FALLOUT: NEW VEGAS			
ENTWICKLER	Obsidian Entertainment	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	84%
6. STARCRAFT 2			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	92%*
7. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT			
ENTWICKLER	Criterion	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	82%
8. MEDAL OF HONOR			
ENTWICKLER	Danger Close Games	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	78%
9. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2			
ENTWICKLER	Lucas Arts	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	71%
10. LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2011			
ENTWICKLER	Giants Software	TEST IN	--
HERSTELLER	Astragon	WERTUNG	--

Leser Top 10 DAS SPIELEN SIE!

1. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
2. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
3. BIOSHOCK			
ENTWICKLER	Irrational Games	TEST IN	10/07
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	92%
4. CRYSIS			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	12/07
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	92%
5. GRAND THEFT AUTO 4			
ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%
6. MAFIA 2			
ENTWICKLER	2K Czech	TEST IN	10/10
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	85%
7. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
8. HALF-LIFE 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universial	WERTUNG	91%
9. MASS EFFECT 2			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%
10. DEAD SPACE			
ENTWICKLER	EA Redwood Shores	TEST IN	01/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	87%

Redaktion Top 5 DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. CALL OF DUTY: BLACK OPS



Auch wenn Vettel nun Weltmeister ist, gegen **Black Ops** kommt die Formel 1 nicht an. So, wir müssen dann wieder, weiterballern!

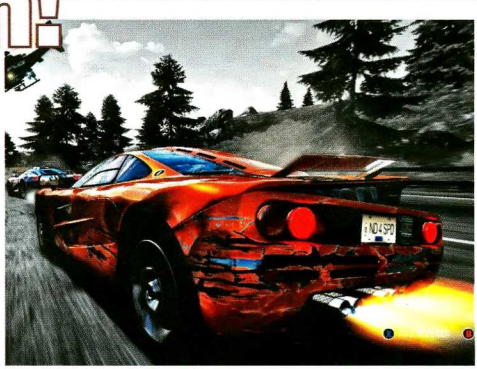
ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	90%
2. F1 2010			
ENTWICKLER	Codemasters Birmingham	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Codemasters	WERTUNG	87%
3. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
4. NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT			
ENTWICKLER	Criterion	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	82%
5. BIOSHOCK			
ENTWICKLER	Irrational Games	TEST IN	10/07
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	92%

* Mehrspieler

Mitmachen!

Erscheint es Ihnen nicht manchmal reizvoll, einfach das Gaspedal durchzudrücken und so richtig Stoff zu geben?

Keine Angst, wir verstehen so was. Und damit sich solche Eskapaden nicht auf die TÜV-Tauglichkeit Ihres Wagens auswirken, verlosen wir fünf Exemplare der Pixelraserei **Need for Speed: Hot Pursuit**. Mitmachen ist wie immer ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Die Premium-Fahrzeuge sehen grandios aus und das Fahrgefühl aller Vehikel überzeugt ebenfalls.

01/2011
GEILES STÜCK!
PC ACTION

Gran Turismo 5

Großes Auto-Kino



Genre: Rennsimulation | Entwickler: Polyphony Digital | Hersteller: Sony Computer Entertainment

Text: Reichl/Eder/Bütefür

Das Warten hat ein Ende: Sonys Racer ist tatsächlich fertig – oder doch nicht?

Kneifen Sie sich ruhig, Sie halten wirklich gerade einen Test zur fertigen Version des PS3-Rennspiels **Gran Turismo 5** in Ihren Händen. Jahre des Wartens sind vorbei und der Tag der Wahrheit ist da. Auch die unzähligen Fragen können nun endlich beantwortet werden, auch wenn nicht jede Antwort so ausfällt, wie man sich das als **GT**-Fan wünschen würde. Auf diesen Seiten lesen Sie, was wir vom Spiel halten und wie die einzelnen Aspekte gelungen sind.

Die Spielmodi

Wie in den Vorgängern unterscheiden die Entwickler zwischen dem Arcade- und dem Gran-Turismo-Modus. Im Arcade-Modus wählen Sie die Art des Rennens (Einzelrennen, Zeitrennen, Driftrennen, Splitscreen), suchen sich eine Strecke sowie ein Fahrzeug aus und geben Gas. Doch nicht alle Streckenvarianten sind von Beginn an freigeschaltet und auch der Fuhrpark ist eher zweckmäßig. Erst Ihr Fortschritt im GT-Modus schaltet neue Inhalte frei, denn dieser ist im Prinzip ein Karrieremodus und damit auch das Herzstück des Spiels. Sie erstellen darin einen Fahrer, bauen sich nach und nach einen stattlichen Fuhrpark auf, fotografieren Ihre Schätzchen und spulen Kilometer ab. Erneut wird zwischen A-Spec und B-Spec unterschieden: In Ersterem sind Sie selbst der Fahrer, im B-Spec-Modus trainieren Sie einen KI-Fahrer. Beide Varianten bringen Erfahrungspunkte und Geld ein.



Die Cockpit-Perspektiven in den Premium-Modellen sind gelungen. Wer bei Regen in dieser Ansicht fährt, muss sich zwar über hässlich dargestellte Wassertropfen ärgern, immerhin reagiert die Fahrphysik aber authentisch auf die nasse Fahrbahn.

Führerscheinprüfung

Der eine liebt sie, der andere hasst sie – die Lizenztests. Wie auch immer Sie dazu stehen, Sie kommen nicht dran vorbei. Sechs Lizenzen mit jeweils zehn



In der Toskana wirbelt Dreck auf und die Fahrzeuge brechen leicht aus.


Aus den meisten Perspektiven macht die Grafik eine hervorragende Figur. Doch nicht jede Strecke ist ein Hingucker.



Der Foto-Modus lässt für Hobby-Fotografen kaum Wünsche offen. Sogar die Brennweite und die Belichtungszeit lassen sich einstellen.

Prüfungen wollen bestanden werden, um an entsprechenden Rennen teilzunehmen. Weniger Leistungsdruck herrscht dafür im Trainingsmodus. Sie wählen darin eine Strecke und ein Fahrzeug aus – schon kann's losgehen. Besonders Anfänger können hier ohne Risiko oder Frust die Kurse kennenlernen. Das Konzept der in **Gran Turismo 4** eingeführten Spezialveranstaltungen wurde in **GT 5** weiter ausgebaut. Sieben Bereiche (Karting, Nascar-Schule, Rally-Schule, Top Gear etc.) stellen sehr unterschiedliche Anforderungen an Ihr Können und sind wie in **GT 4** nicht gerade hervorragend ausbalanciert. An einigen dieser Sonderprüfungen werden Anfänger schnell verzweifeln. Ihre in sämtlichen Modi sauer verdienten Kröten werden Sie wie in der Serie üblich beim Autohändler schnell wieder los, der Kauf eines neuen Fahrzeugs macht auch in der virtuellen Welt jede Menge Spaß. Etwas enttäuschend fiel der Tuning-Modus aus. Andere Rennspiele bieten hier deutlich mehr Möglichkeiten. Dafür motzten die Entwickler den Spielmodus Fotoreise im Vergleich zu **GT 4** auf. Sie rücken darin Ihre Lieblingsautos ins rechte Licht und verewigen diese auf bildhübschen Aufnahmen. Allerdings ist dies nur mit den Premium-Fahrzeugen (siehe Kasten rechts) uneingeschränkt möglich. Am Steuer eines Premium-Fahrzeugs dürfen Sie in jedem gespeicherten Replay auf den Auslöser drücken und auf Fotoreise gehen. Mit den Standard-Wagen ist dies leider nicht möglich.

Die Technik

Gran Turismo 5 sieht sehr gut aus, diese generelle Aussage wollen wir mal direkt loswerden. Die Premium-Fahrzeuge strotzen vor Details, die Beleuchtung ist spektakulär und einige Strecken (Rom, Madrid) machen optisch richtig viel her. Aber wo Licht ist, ist auch Schatten und aus-

Standard vs. Premium

Fahrzeuge erster und zweiter Klasse

Über 1.000 Fahrzeuge umfasst der Fuhrpark. Es gibt ca. 200 Premium-Autos, die ihren realen Vorbildern verblüffend ähneln, und knapp 800 Fahrzeuge, die weniger fürs Auge bieten. Nur Premium-Fahrzeuge verfügen über eine Cockpit-Ansicht; wenn Ihr Lieblingsauto kein Premium-Fahrzeug ist, können Sie nicht in der Cockpit-Perspektive fahren. Außerdem verwundert die Auswahl der Premium-Modelle. Brauchte es tatsächlich einen detaillierten Fiat 500, während der Lamborghini Countach nur als Standard-Version zu haben ist? Darüber hinaus verfügen nur Premium-Fahrzeuge über ein Schadensmodell und der Modus Fotoreise steht auch nur mit den Edelkarossen zur Verfügung.


Bei den Premium-Karren stehen Ihnen jede Menge Kameraperspektiven zur Verfügung. Sie können die Rennen aus vielen Blickwinkeln verfolgen.


Die Kamera hält leider einen Sicherheitsabstand zu den Standard-Fahrzeugen ein. Näher als hier zoomt sie nicht an das Geschehen ran.



Nach knapp fünf Jahren Entwicklungszeit hätten fransige Schattenwürfe nicht sein dürfen. Das Prädikat Grafikreferenz bekommt das Spiel daher nicht verliehen.

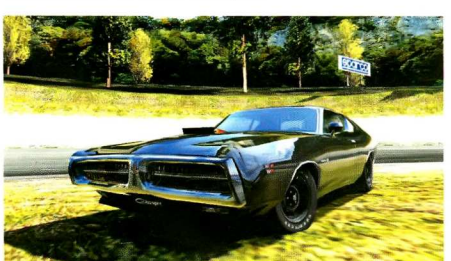
Das Schadensmodell

Längst überfällig, viel gehypt, eine Enttäuschung?



Nicht mal Karambolagen bei 300 km/h oder Überschläge hinterlassen größere Spuren auf den Fahrzeugen, selbst bei Premium-Modellen nicht.

Bereits seit dem ersten Teil der Reihe wünschen sich Fans sichtbare Schäden an den Fahrzeugen, doch stets hieß es, dass die Hersteller an dieser Option kein Interesse hätten. Mittlerweile wissen wir es besser, schließlich gibt es zahlreiche Spiele ähnlicher Natur, die lizenzierten Autos mehr als nur ein paar Kratzer verpassen. Es kann also nicht nur an den Herstellern liegen. Ärgerlicherweise macht **GT 5** in puncto Schadensmodell nur halbe Sachen. Das Schadensmodell ist ausschließlich bei Premium-Modellen vollständig aktiviert. Standard-Fahrzeuge bekommen nur kleine Kratzer und Dellen. Doch auch die Auswirkungen auf die Premium-Modelle sehen ernüchternd aus. Selbst Frontalzusammenstöße hinterlassen kaum Spuren.



Auf mehr als kleine Dellen wie an diesem Dodge dürfen Sie sich beim Schadensmodell nicht freuen. In dieser Hinsicht enttäuscht **GT 5**.

gerechnet die Schatten sehen im Spiel zum Teil erschreckend fransig und unsauber aus. Kurz vor dem Start fallen die Flackerschatten am häufigsten auf. Aber auch während der Fahrt zuckeln dunkle Flächen über das Armaturenbrett, die fast schon den Rang eines Grafikfehlers erreichen. Kleinigkeiten, die am Gesamteindruck nichts ändern? Ja, denn schließlich ist der Blick während der Fahrt in erster Linie auf die Strecke gerichtet. Aber es bleibt festzuhalten, dass es für die Serie ungewöhnliche Patzer sind. Was auffällt, sind die starken Unterschiede in der optischen Qualität je nach Strecke. Recycelte Strecken wie Trial Mountain oder Deep Forest wirken seltsam steril, die neue Strecke Cape Ring sieht gar aus, als hätte jemand vergessen, einen Hintergrund einzubauen. Die Special-Stage-Strecken bieten öde Betonschläuche ohne die geringsten Details. Im Gegenzug hat man nie eine detailliertere Version von Rom zu Gesicht bekommen und die Toskana bei Nacht hat einen ganz besonderen Reiz. Generell sollten Sie Ihren Blick einfach nicht zu weit abseits der Strecke schweifen lassen. Zuschauer-Sprites, die selbst auf der PSone lachhaft gewesen wären, hatten wir nicht erwartet. Auch die Installationsproblematik gibt Anlass zum Ärger: Eine knappe Stunde benötigt **Gran Turismo 5**, um die Hauptinstallation auf die Platte zu schaufeln, und belegt dann satte sechs GByte. Im Verlauf des Spiels fügt **GT 5** weitere Daten hinzu, Sie brauchen also eine Menge Platz auf Ihrer PS3. Wer sich die Zeit sparen will und auf die Installation verzichtet, muss mit ständigen Unterbrechungen und Ladezeiten leben, was in der Praxis unerträglich ausfällt. All das spielt aber eine untergeordnete Rolle, wenn man um den Sieg fährt, und **Gran Turismo 5** ist weit davon entfernt, ein hässliches Spiel zu sein. Den Titel Grafikreferenz muss Polyphony aber abgeben, denn die Rallyepisten von **Colin McRae Dirt 2** sehen besser aus.

Das Entscheidende

Trotz aller Kritikpunkte entscheidet in erster Linie die Fahrphysik über die Qualität eines Rennspiels. Und diese ist in **GT**



Als wir diese hässlichen Bitmap-Zuschauer erblickten, wären wir fast aus unserem Rennsitz gefallen. Liebe Entwickler, das ist nicht mal PSone-Niveau!



Der Foto-Modus poliert jeden Schnappschuss zwar zusätzlich auf, trotzdem bleibt der Look auf dem Großteil der Bilder überwiegend steril.



Mit dem benutzerfreundlichen Strecken-Editor erstellen Sie im Handumdrehen neue Kurse. Allerdings mangelt es diesem Spielmodus an Auswahlmöglichkeiten.

5 erwartungsgemäß genial. Wer sämtliche Fahrhilfen ausschaltet, darf sich auf eine superrealistische Spielerfahrung freuen, vor allem mit separatem Rennzubehör wie Lenkrad, Gaspedal und Sitz (siehe Kasten rechts). Selbst mit aktivierten Fahrhilfen fühlen sich alle Vehikel sehr authentisch an. Da fällt es auch nicht weiter ins Gewicht, dass Sie in Kurvenfahrten erneut ungestraft Gegner als Bremsklötze missbrauchen können und die KI-Gegner sich gegenseitig in Ruhe lassen.

Fahren wie Profis

Eine Frage der Hardware und des Preises!

Für unseren Test stellte uns der Racing-Zubehör-Hersteller Speedmaster sein neues Flaggschiff zur Verfügung – das Speedmaster v2.0 Gamer-Monocoque. In Verbindung mit unserem Logitech G25, das sich im Handumdrehen bombenfest an dem schweren und qualitativ hochwertigen Gestell anbringen lässt, kam ein geniales Fahrfeeling auf. Kein Gewackel des Lenkrads trotz maximalen Force Feedbacks, kein Gerutsche der Pedalerie auch bei harten Tritten auf Gas, Bremse und Kupplung und die Schaltung hielt der Belastung ebenfalls stand. Der Rennsitz ist für sämtliche Körpergrößen geeignet. Der Preis von circa 279 Euro schreckt auf den ersten Blick ab, doch wenn man den Sitz einmal ausprobiert hat, merkt man schnell, dass man für 1A-Qualität etwas tiefer in den Geldbeutel greifen muss!



Der Speedmaster-v2.0-Rennsitz ist hochwertig verarbeitet und steht absolut stabil.



Selbst bei ruppiger Gangart haben Sie Ihre Fahrzeuge zu jeder Zeit im Griff.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	24.11.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel verzichtet auf Gewaltdarstellungen jeglicher Art und ist ungeschnitten.

Manfred meint



„Der Wow-Effekt ist leider weg."

Mein Vorurteil ▸ Die **Gran Turismo**-Serie hält schon immer, was sie verspricht. Daher wird auch der fünfte Teil die Wertungsskala fast komplett ausnutzen.

Gran Turismo 5 ist das Maß aller Dinge, aber nur in puncto Fahrgefühl. Hier hat die 360-Konkurrenz, sprich **Forza Motorsport**, noch immer das Nachsehen. Bei anderen Aspekten wie der spielerischen Freiheit, den Umgebungsgrafiken und der Aufgeschlossenheit gegenüber Neuerungen können sich Herr Yamauchi und sein Team eine oder besser noch zwei Scheiben beim Xbox-Konkurrenten abschneiden. Besonders ärgerlich: Gerade technische Schwächen wie Tearing, Ruckler oder eine umständliche Menüführung hätten nach dieser langen Entwicklungsdauer nicht sein dürfen. Das halbgare Schadensmodell unterstreicht ebenfalls, dass die Serie ihren Status als Grafik-Referenz eingebüßt hat. Neuerungen wie der Kart-Modus, die (teils dämlichen) Top-Gear-Events, das Level-System und der Streckeneditor sind – bis auf das atemberaubende 3D – nette Dreingaben, aber halt eben nicht mehr als das. Der über 1.000 Fahrzeuge umfassende Fuhrpark lässt mich ebenfalls kalt. Was will ich mit zwei Dutzend Ausführungen des Toyota Yaris? Trotzdem sei erwähnt: Wer sich diesen Titel holt und sich voll drauf einlässt, bekommt monatelang zu tun.

Wertung

PRO
- Grandiose Fahrphysik
- Riesiger Fuhrpark
- Große Streckenauswahl
- Mit Lenkrad besonders authentisch
- Detaillierte Premium-Fahrzeuge

CONTRA
- Schwankende Grafikqualität
- Halbgares Schadensmodell
- Sehr lange Installationsdauer

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

MODS & MAPS

Wir präsentieren die c ungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Mach's dir selbst

Mit dem **G.E.C.K.** (**Garden of Eden Creation Kit**) (auf Heft-DVD) können Sie neue Inhalte für **Fallout: NV** erstellen oder bestehende Inhalte wie Landschaften, Charaktere, Waffen oder Dialoge nach Ihren Wünschen verändern.

Fantastische Mods wie **Nevada Skies** – **Weather Effects** oder 4Aces' **Highres-Textures** lassen **Fallout: New Vegas** buchstäblich in neuem Licht erscheinen.

Fallout: New Vegas

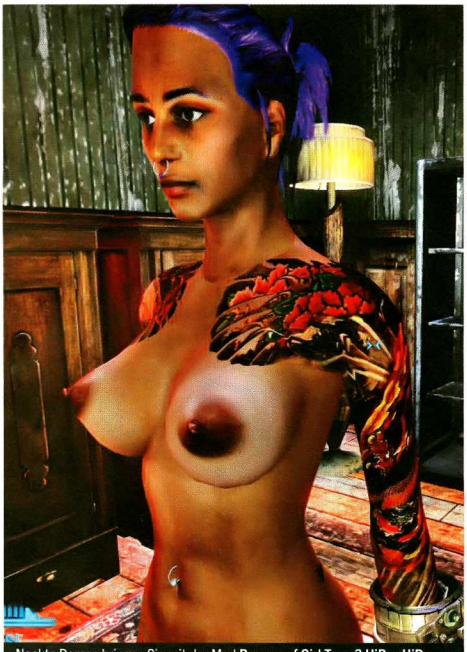
Möpse, Mods und massig Spaß

MOD Nackte Tatsachen, scharfe Mädels und Pixeltapeten, neue Radiostationen und bessere Performance. Die Community peppt **New Vegas** mit unzähligen Modifikationen gewaltig auf.

Wie schon beim Vorgänger **Fallout 3** lenkt die offenbar überwiegend männliche Community auch bei **New Vegas** eine gesteigerte Aufmerksamkeit auf die Damen im Spiel. Bereits kurz nach dem Erscheinen des Spiels sprossen Mods, die nackte Möpse zeigten, aus dem Boden der Bits und Bytes wie Schniedel vierzehnjähriger Ferienlagerteilnehmer aus der Hose, wenn Megan Fox im Bikini die Frühsportübungen vorturnt. Wir wollen gar nicht wissen, ob die Spieler von **Fallout: New Vegas** nur noch einhändig am PC spielen können, wenn die Mod **Beware of Girl Type 3 HiRez HiDetails Replacer** installiert ist. Aber wir halten es für unsere journalistische Informationspflicht, dieser Mod einen Teil dieses Artikels zu widmen, denn immerhin steht sie bei den Downloadcharts der Community-Webseite falloutnexus.com ganz oben. Es scheint also in der Tat sehr viele Leute zu interessieren, dass man damit die Mädels im Spiel – wie schon in der Vorgängerversion für **Fallout 3** – ganz nach seinen Vorlieben gestalten kann. Ein prächtiges D-Cup gewünscht? Bitte sehr, kein Problem. Für einsame Spieler, deren BRAVO-Starschnitt noch keine BHs trägt: Wir sprachen gerade von dicken Titten. Für die extremen Wünsche steht auch noch ein H-Cup bereit. Das sind Mädels, die ihre Brüste mit 50 dann als langen Rock tragen können.

Die nackte Wahrheit

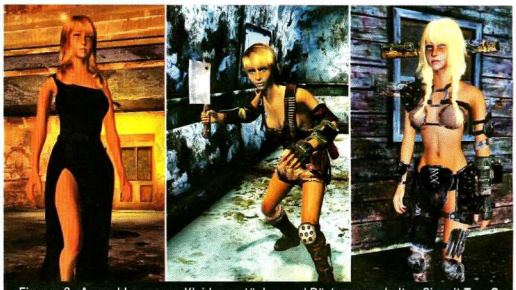
Sie mögen die Damen gern aufreizend, aber es muss nicht gleich ganz nackt sein? Auch das ist möglich: Installieren Sie einfach das optionale **non-nudity nighty**



Nackte Damen bringen Sie mit der Mod **Beware of Girl Type 3 HiRez HiDetails Replacer** ins Spiel. Mit wählbaren Oberweiten und Unterwäscheteilen.



In **Beware of Girls** haben Sie die Wahl zwischen (un)durchsichtiger Wäsche (links) oder völliger Nacktheit (Mitte). **Beezes New Vegas Males** bringt halbnackte Männer.



Eine große Auswahl an neuen Kleidungsstücken und Rüstungen erhalten Sie mit **Type3 Body and Armor Replacer**. Hier die Modelle Abendkleid, Raider, Painspike (v. l.)

Pack dieser Mod, mit dem die Mädels in dünnen Nachthemdchen flanieren gehen, die entweder durchsichtig oder blickdicht sind (optionales **Non-transparent_top_Nighty_Pack**). Nun noch die Haarpracht mittels vier optionaler Zusatztexturen an die persönlichen Vorlieben angepasst und schon stapfen nur noch Abbilder Ihrer virtuellen Traumfrauen durch das Ödland.

Sanfter Handbetrieb

Zielgruppe „tuffige Spieler", aufgemerkt! Für Weicheier, die sich gerade zum Kosmetiker ausbilden lassen, gibt es noch eine zusätzliche Datei für die Mod. Mit **updated hands** werden die Hände der Figuren mit einer sanfteren Haut und schöneren Fingernägeln versehen. Außerdem gibt es in **Beware of Girl Type 3 HiRez HiDetails Replacer** nun nahtlosere Übergange der einzelnen Körpertexturen und – lachen Sie nicht! – überarbeitete Nippeltexturen! Scheinbar trifft Modder BlackBlossom mit seiner Fan-Erweiterung den Nerv der Fans, denn bis Redaktionsschluss wurde die Mod bereits deutlich mehr als fünfzigtausend Mal heruntergeladen. Zum Dank dafür stellte der Hobby-Entwickler Ende November für einige Tage außerdem die Bonusskin **Gaijin Tattoo** zum Abruf bereit. Damit verpassen Sie den Mädels schicke Tattoos auf Schulter, Unterarm und Bein. Übrigens: Wer nicht nur (halb-) nackte Mädels, sondern auch Jungs, die mit leichter Brustbehaarung und in fescher Unterhose durch das Ödland dackeln, ansehen möchte, kommt um die Mod **Breezes New Vegas Males** nicht herum.

Kleider machen Leute

Unzählige weitere Klamotten und Rüstungen für die Mädels im Spiel installieren Sie mit dem **Type 3 Body and Armor Replacer**. Die Mod ersetzt die Frauen im unmodifizierten Hauptspiel durch neue Modelle mit Unterwäsche. Es ist also keine Nackt-Mod, sie ist aber mit allen **Type3 nude body replacer**-Modifikationen kompatibel. Mit der Mod von Exeter tragen die Frauen im Spiel dann etwa das kleine Schwarze als Abendgarderobe, ein Kostüm wie im Büro, einen Combat-Ranger-Mantel, Lederhungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemü-

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!

Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.

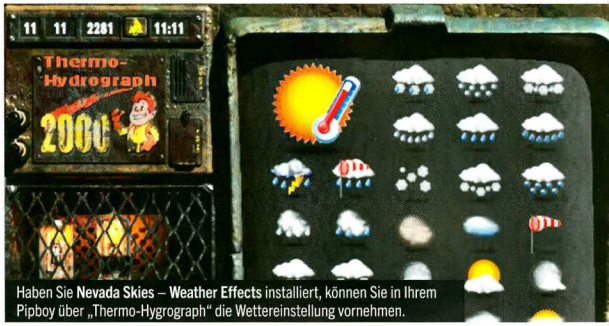
FALLOUT: NEW VEGAS-SPECIAL



Enhanced Blood Textures erweitert die Bluteffekte und erhöht den Gewaltgrad im Spiel. Verschiedene Waffen erzeugen nun verschiedene Wunden.



Mit **Nevada Skies – Weather Effects** zaubert der Sonnenaufgang über den Bergen eine sehr stimmungsvolle Beleuchtung über die Szenerie.



Haben Sie **Nevada Skies – Weather Effects** installiert, können Sie in Ihrem Pipboy über „Thermo-Hygrograph" die Wettereinstellung vornehmen.

HiRes-Texture-Mod von Chris „4Aces" Whiting

Diese Mod macht ihre Texturen scharf wie Megan Fox!

Das letzte Mal, als wir vom Modder Chris Whiting gehört hatten, hat er uns mit seinen **HiRes-Texture Mod** für **Dragon Age: Origins** und **Fallout 3** begeistert. **Fallout: New Vegas** stand gerade in den Regalen, da fing der kanadische Modder auch schon an, an den Texturen dieses Spiels herumzuschrauben.

Von den etwa 22.000 Pixeltapeten, die es in **Fallout: New Vegas** gibt, hat er etwa 14.000 durch detailreichere Varianten ersetzt. Da etwa 60 Prozent dieser Texturen aus **Fallout 3** stammen, konnte er diese direkt aus seiner **Fallout 3 HiRes-Texture Mod** übernehmen. Die restlichen 5.600 hat bretzelte 4Aces dann noch auf, indem er unter anderem an den sogenannten Diffuse, Specular und Light Maps der Texturen schraubte, und stellte seine Mod schließlich Ende November fertig. Die Fan-Erweiterung verbessert das Aussehen von Waffen, Rüstungen und Architektur, etwa von Häusern.

Aktuell arbeitet 4Aces an einer weiteren Mod für **Fallout: New Vegas**, die in Kürze erscheinen soll. Mit seinem **Landscape Texture Add-on** will er das Aussehen der Landschaft so verändern, dass sie sich komplett von der in **Fallout 3** unterscheidet, „sodass Sie sich nicht länger vorkommen, als würden Sie sich in Washington Wasteland befinden". Die Mod wird viele Wüstentexturen hinzufügen und dafür sorgen, dass die Wüste dann seiner Meinung nach wirklich wie Nevada aussieht. Das **Landscape Texture Add-on** soll in zwei Versionen veröffentlicht werden: in normaler und auch in HD-Auflösung.

- **Fallout New Vegas HiRes-Texture-Mod**

Info: https://sites.google.com/site/ia-m4aces/Home/mods/fallout-new-vegas

Spielern mit einem 64-Bit-Windows auf der Zockermaschine empfiehlt Modder 4Aces, zusätzlich zu seiner **HiRes-Texture-Mod** auch die **Fallout New Vegas 4GB**-Mod von MonochromeWench zu installieren. Diese sorgt dafür, dass unter diesem Betriebssystem wirklich die gesamten vier Gigabyte Arbeitsspeicher für das Spiel zur Verfügung stehen.

- **Fallout New Vegas 4GB**

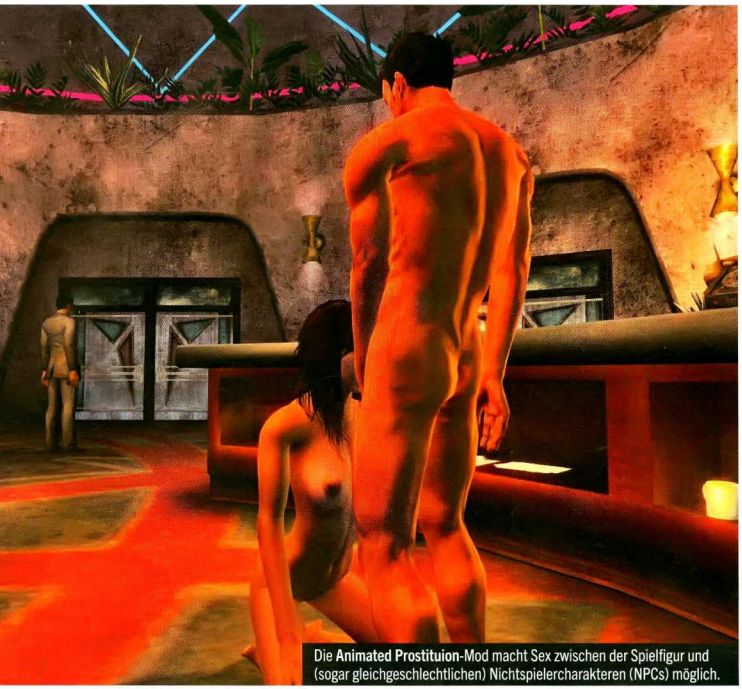
Info: www.newvegasnexus.com/downloads/file.php?id=35262



Mit der mehr als 4,4 GByte großen **4Aces HighRes-Texture-Mod** (rechts) werden unter anderem die Texturen der menschlichen Charaktere ...



... und Monster wie dieses Lurkers durch einen höheren Detailgrad deutlich verbessert. Links sehen Sie das Original, rechts die Mod-Version.



Die **Animated Prostituion**-Mod macht Sex zwischen der Spielfigur und (sogar gleichgeschlechtlichen) Nichtspielercharakteren (NPCs) möglich.

kluft, Roben wie zu Caesars Zeiten oder auch ein Prostituierten-Outfit mit wenig Stoff am Körper. Apropos Prostitution, auch diese hält mit einer Mod Einzug in **Fallout: New Vegas**. Durch **Animated Prostitution** von JoshNZ kann Ihr Spielcharakter nun mit Nichtspielercharakteren (NPCs) Sex haben und sich auch entscheiden, ob er als Dirne oder als männlicher Vertreter dieser Zunft, Callboy genannt, arbeiten möchte. Und wie in der katholischen Kirche sind nun auch im Spiel sogar Liebesakte zwischen gleichgeschlechtlichen Partnern möglich. In der nächsten Version der Mod darf man dann sogar NPCs als Huren und Callboys anstellen und mit dieser Zuhälterei ein paar Kronkorken hinzuverdienen.

Und jetzt: Das Wetter!

Yossarian hat eine Mod entwickelt, mit der Sie das Klima im Spiel mit mehreren Wetterlagen und -effekten erweitern können. **Nevada Skies – Weather Effects** lag bei Redaktionsschluss als Beta vor, funktionierte aber bereits sehr gut. Diese Mod bringt neben einfachem Regen auch Regen- und Sandstürme in die Mojave-Wüste, zünftig garniert mit Blitz und Donner. Außerdem gibt's auch RAD-Stürme, für die Sie Rad-X und Radsuits im Gepäck haben sollten, und es gibt nun sogar … tadaaa … Schnee! Insgesamt baute der Modder nicht nur mehr als 60 neue Wetter-Varianten ins Spiel ein, sondern peppte auch Sonnenauf- und -untergänge auf. Außerdem sind die Nächte nun dunkler als im unmodifizierten Hauptspiel, die überarbeiteten Wüstentexturen sollen die sandige Einöde einen Tick wüstenhafter wirken lassen und neue Lichteffekte passen sich besser an die jeweilige Wetterlage an, um eine noch dichtere Stimmung im Spiel zu erreichen. Dann schraubte der Modder auch den Bloom-Effekt der NPCs und der Spielfigur selbst etwas herunter, um deren Glüh-Effekt zu reduzieren, und bastelte neue Landschaftstexturen.

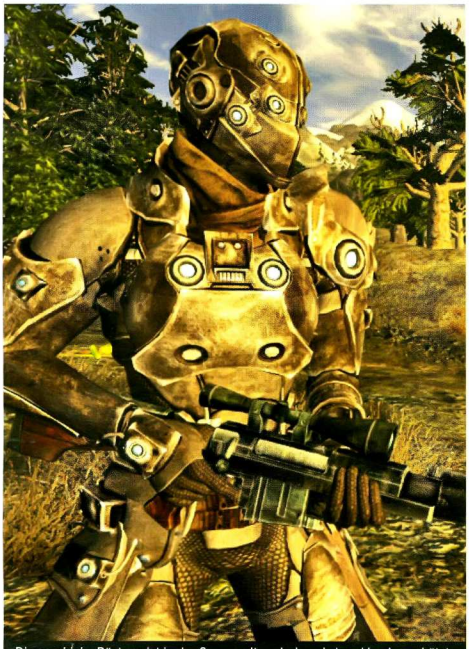
Lass dir was weiß machen!

Übrigens: Wer auf Schnee aus ist, braucht hier keinen Dealer, sondern viel Geduld – und auch etwas Glück. Denn das Wetter wechselt zufällig, wie es sich ja eigentlich auch gehört, wenn es realitätsnah sein soll. Also meckern Sie nicht! Wenn es regnet, können Sie Ihren Hintern ganz fix nach Jacobstown schwingen, denn dort verwandeln sich die Regentropfen wie von Geisterhand in Schneeflocken. Das ist nämlich das einzige Gebiet im Spiel, in dem es schneien wird. Zumindest, wenn Sie nicht das Cheat-Menü aktiviert und dort etwas manipuliert haben … Um die Wettereinstellungen vorzunehmen, rufen Sie einfach Ihren Pipboy auf und nutzen Sie das „Thermo-Hygrograph"-Item.

Pimp my Boy!

Der Pipboy gefällt Ihnen nicht? Dann gestalten Sie





Diese schicke Rüstung ist in der Community sehr begehrt und hochgeschätzt. Sie erhalten Sie durch die Mod **Reinforced Chinese Stealth Suit – NV v2.**



Das Inventar in **Fallout: New Vegas** ist unübersichtlich. Die Mod **Inventory Sorters** ändert das durch eine Sortierungsfunktion für manche Gegenstände.



Endlich ein echter Handheld: Die Mod **Pipboy Readius – New Vegas Edition** löst den Minicomputer von Ihrer Hand und gibt ihm ein neues Aussehen.

ihn mit einem der zahlreichen neuen Skins doch einfach um! Richtig cool sieht unserer Meinung nach der **Official Pipboy Readius – New Vegas Edition** aus, der schon aus **Fallout 3** bekannt ist. Die Mod entreißt den Minicomputer den virtuellen Händen Ihrer Spielfigur, ebenso wie den dazugehörigen Handschuh. Ihr Pipboy ist nun ein edel aussehender Handheld-PC. Ebenfalls richtig edel sieht die Rüstung aus, die sich bei den Downloadcharts der **New Vegas**-Mods auch ganz oben hält. Wenn Sie den **Reinforced Chinese Stealth Suit – NV v2** installieren, wird man Ihre Spielfigur fast mit Iron Man verwechseln. Aber nicht nur für die Augen, auch für die Ohren gibt es Neuigkeiten in **New Vegas**. Mit dem **Conelrad 640-1240 – Civil Defense Radio** von Macabre Productions kommt ein neuer Radiosender ins Spiel, der ebenso wie die offiziellen Sender mit zwei Stunden und 20 Minuten Musik (55 Titel) sowie 22 Minuten Durchsagen und Dialogen geskriptete Unterhaltung bietet.

Schieb's an den richtigen Ort!

Die Installation von **Fallout: New Vegas**-Mods ist einfach. Die meisten werden einfach in den Data-Ordner im Spielverzeichnis entpackt und die entsprechende *.esp-Datei wird dann im Launcher des Spiels aktiviert. Beachten Sie einfach die Anweisungen in der Readme-Datei, die den Mods beiliegt. Wir empfehlen grundsätzlich, zur Installation den **Fallout Mod-Manager (FOMM)** zu verwenden, den Sie etwa unter http://newvegasnexus.com/downloads/file.php?id=36901 herunterladen können (1,3 MByte).



Bequeme Installation: Die neue Version des **Fallout Mod-Managers (FOMM)** lässt sich für **Fallout 3** und **Fallout: New Vegas** nutzen.

Weg mit den Grünen!

Eine postapokalyptische Welt voller Zerstörung? Wüste, so weit das Auge reicht? Warum zum Geier ist es in **Fallout: New Vegas** dann immer noch grün? Diese Fragen stellte sich auch Modder Hattix und schafft mit **Fellout NV** Abhilfe. Die Spielerweiterung schmeißt größtenteils die grünen und sanften orangenen Töne aus dem Spiel, ändert die Beleuchtung sowohl in den Innen- als auch den Außenlevels und lässt die Welt dadurch unwirtlicher aussehen. Auch die Wettereffekte wurden überarbeitet und mit realitätsnaher Helligkeit, Ausleuchtung und Farbtönung versehen, was sich natürlich auch auf die nun sehr viel dunkleren Nächte auswirkt.

Schalt den Turbo ein!

Falloutperson416 hatte bereits für das Vorgängerspiel eine Performance-Mod gebastelt und stellte nun sein Remake für **New Vegas** vor. Mit **Better Game Performance – New Vegas** machen Sie dem Spiel Beine, auch wenn Sie Ihren PC 1998 in einer Grundschule in Moskau geklaut und seitdem nicht mehr aufgerüstet haben. Die gerade mal 88 Kilobyte (!) große Datei sorgt dafür, dass Objekte, die sich zwar im Spiel befinden, aber von diesem in der Tat nicht wirklich genutzt werden, verschwinden. So muss das Spiel weniger Daten verarbeiten, was die Performance verbessert. Das macht sich durch eine höhere Framerate und weniger Lags bemerkbar.



Durch die Mod **MTUI** werden PC-Monitore ab einer Auflösung von 1.024 x 768 Pixeln viel besser ausgenutzt, weil mehr Menüeinträge angezeigt werden.

Sehkraftverstärker

Die meisten Spieler dürften **New Vegas** mindestens auf einem 17-Zoll-Monitor genießen. Da das Spiel auch für Konsolen entwickelt wurde, bietet die Darstellung der PC-Menüs mal wieder so viel Raum zum Optimieren wie die Benutzerfreundlichkeit eines Fahrkartenautomaten. Die Mod **MTUI** von Max Tael sorgt für kleinere Schriften, mehr Platz für die Item-Auswahl sowie Dialoge und passt die Darstellung in den Spielmenüs an größere Bildschirme an. Gut für die Augen ist auch **Better Binoculars**, die die Funktion des Fernglases aufpeppt. Das Originalgerät vergrößert die Sicht kaum mehr als eine billige Leselupe von Aldi. Mit dieser Mod allerdings zoomen Sie nun wirklich sehr weit ins Geschehen hinein, erkennen Feinde dank der viel realistischeren Sicht früher und können bei Ihren Ausflügen ins Ödland taktischer agieren und Gegner, falls nötig, auch weiträumig umgehen. Ein weiteres praktisches Helferlein ist **Inventory Sorters**. Die Fan-Erweiterung bietet jeweils eigenständige Plugins an, mit denen sich im Inventar verstreute Bücher, Magazine, Postkarten, Lebensmittel, Chemikalien, Gifte, Crafting-Tools und Munition jeweils in eine Rubrik einsortieren lassen. Auf gut Deutsch: Sie machen aus der Handtasche einer Frau eine ordentlich sortierte Werkbank in Ihrer Garage.

Alles wird Blut

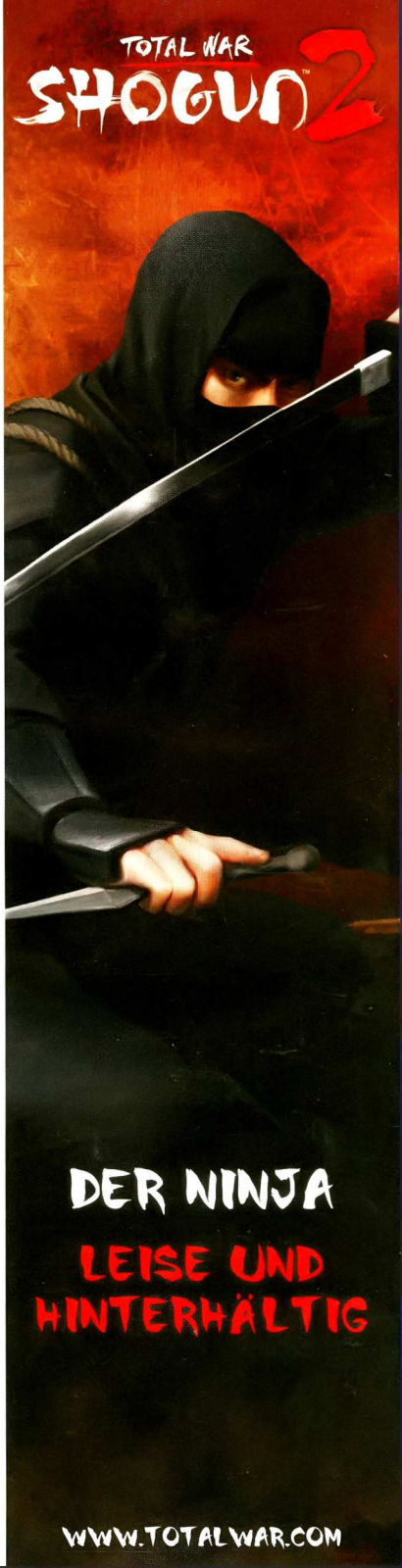
Modder dDefinder ist offenbar ein Liebhaber von Splatter-Filmen. Darauf lässt zumindest die von ihm entwickelte Mod **Enhanced Blood Textures** schließen, die die Darstellung des Lebenssaftes verändert. Das betrifft deutlichere Blutspritzer auf Ihrem Bildschirm ebenso wie den Gewaltgrad bei Kämpfen oder die Darstellung von Wunden – abhängig von der gewählten Waffe im Kampf. Außerdem können nun auch Kreaturen, die vorher nicht dazu in der Lage waren, Wunden bei Ihnen verursachen.

Ist das alles?

Titten, Texturen und tolle Tools. Genial! War's das jetzt schon? Nein, natürlich nicht. Die Community haut täglich auf einschlägigen Webseiten wie www.falloutnexus.com neue Mods und Tools für das Spiel raus und schraubt unermüdlich an tollen Erweiterungen. So sind neben der schon aus **Fallout 3** bekannten **Fallout Overhaul Kit** (**FOOK**) auch Quest-Mods in Arbeit, deren beste Vertreter wir in den nächsten Ausgaben natürlich auch ausführlich vorstellen werden. *Marc Brehme*

Diverse Mods

MODUS	–
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout: New Vegas
WEBSITE	www.falloutnexus.com
WERTUNG	Gut bis sehr gut



Crysis

Hohe Niederschlagswahrscheinlichkeit

MOD Erleben Sie Dauerregen, dichte Atmosphäre, deutsche Sprachausgabe & Team-Kämpfe!

Das Besondere an dieser Mod ist, dass das gewählte Wetter samt der passenden optischen und akustischen Schmankerl eine wirklich dichte und teilweise bedrückende Atmosphäre schafft. Die Team-Kämpfe im Dschungel finden in einer großartig gestalteten Umgebung statt und sind mit abwechslungsreichen Missionen verknüpft. Im Gegensatz zu anderen **Crysis**-Mods rennen Sie hier nicht nur stupide von Hügel zu Hügel und blasen Gegner um, sondern bekommen spannende Aufgaben zugeteilt. Teilweise sind Sie allein unterwegs, ansonsten kämpfen Sie gemeinsam mit Major Cafferty und seinen Marines. Während des Einsatzes verschlechtert sich das Wetter und es schüttet wie aus Eimern, was den Titel der Mod (Regentage) erklärt.

Kinoreif inszeniert

Spannende Zwischensequenzen sorgen ebenfalls für Atmosphäre. Kaum haben Sie sich etwa mit Ihrer Truppe in einem Camp gegen eine koreanische Übermacht verteidigt, rauscht plötzlich ein Kampfhubschrauber heran, nimmt Sie schwer unter Beschuss und Sie flüchten in die Felder. Später beschützen Sie Ihr Team mit dem Scharfschützengewehr, sichern einen Konvoi und heizen sogar mit dem Panzer herum. *Marc Brehme*

Rainy Days

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis v1.2
WEBSITE	crymod.com/filebase.php?fileid=4580
WERTUNG	Sehr gut



Im zweiten Drittel der Mod müssen Sie ein Tal sichern, in dem sich ein feindlicher Stützpunkt samt Panzer befindet. Da rücken Sie natürlich mit einem Tank an.



Als Ihr Team im feindlichen Lager entdeckt wird, stürmen aus allen Richtungen Massen an Gegnern auf Sie zu. Die Minigun leistet hier gute Dienste.

Crysis

Endlich wieder Asia-Wochen!

MOD In diesem Werk von Clément „Corwin" Melendez gibt's lecker Chinesisch.

In der Einzelspieler-Mod **Mandate of Heaven** soll **Crysis**-Held Nomad in China den Militärführer Kyong Li umlegen. Also dringen Sie in den Nationalpark ein, in dem sich das Zielobjekt mit seinen Mannen verschanzt hat. Die Motive von Kyong Li sind unklar, Ihre Befehle sind es nicht. Spüren Sie ihn in einem buddhistischen Tempel auf und bringen Sie ihn zur Strecke.

Lass die Gruppen tanzen

Bereits kurz vor dem Eingang zum Park wollen Sie Gegner am Eindringen in den Komplex hindern. Also ballern Sie mit Ihren Kameraden zurück und kämpfen sich weiter vorwärts. Nun können Sie sich direkt auf den Weg zum Tempel machen oder – und das ist die spannendere Variante – dort schon vor Ihrer Ankunft mit einem Luftschlag aufräumen lassen. Dazu müssen Sie zunächst drei Luftabwehrgeschütze unschädlich machen. Im Tempel wartet dann der Showdown mit Kyong Li und seinen Leibwächtern. Mit dieser Mod beweist Clément „Corwin" Melendez (u. a. **Max Payne 2: Boiling**) erneut, dass er ein Händchen für ein gelungenes Leveldesign hat, und zaubert chinesische Bauten samt der üblichen **Crysis**-Action auf den Bildschirm. Sauber! *Marc Brehme*

Mandate of Heaven

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis v1.2
WEBSITE	http://moh.clement-melendez.com
WERTUNG	Sehr gut



Um Unterstützung durch Jets zu erhalten, müssen Sie in einer Nebenaufgabe zunächst drei der von Feinden gut gesicherten Luftabwehrstellungen zerstören.



Dichte Vegetation, typische Bauwerke, gelungene Lichteffekte und cleveres Leveldesign sorgen für Atmosphäre. Hier werden Sie nahe eines Turms angegriffen.

Crysis

Psycho-Test bestanden

MOD Die Action auf der namenlosen Insel geht weiter.



Wegen Munitionsknappheit gehen Sie in den Nahkampf über. In dieser Zwischensequenz kicken Sie als Psycho den feindlichen Koreaner mit einem Spin-Kick nieder.

Die Entwicklung der **Crysis**-Mod **Living Hell: Noname Island 2** war holprig. Ursprünglich als Nachfolger von **Noname Island 1** angekündigt, wurden die Arbeiten daran zwischenzeitlich eingestellt. Später entschloss sich das Team (auch aufgrund der Erwartungshaltung der Community), die Mod doch noch fertigzustellen und zu veröffentlichen – wenngleich auch nur in abgespeckter Form.

Entdecke die Möglichkeiten

Erneut erkunden Sie die namenlose Insel in der Rolle von Psycho parallel zu Ihrem Kumpel Nomad. Die Handlung knüpft an den vorhergehenden Teil (ebenfalls auf DVD) an und nimmt den Faden vom 13. August 2020 wieder auf. Psycho und Nomad gehen als Mitglieder eines US-Geheimteams auf der Insel im Pazifik Hinweisen auf illegale Klontests nach. Bei der Landung gerät das Team unter Beschuss und wird quer über die Insel verstreut. Sie ballern sich den Weg durch drei Levels mit verschiedenen eindrucksvollen Landschaften frei. Die Mod glänzt mit detailliertem Leveldesign und Zwischensequenzen. Oft sind Sie nicht allein, sondern auch in der Gruppe mit KI-Kameraden unterwegs. Übrigens leiht Martin Sabel, Synchronsprecher des Nomad im deutschen **Crysis**, in der Mod wieder Ihrer Spielfigur Psycho seine Stimme. *Marc Brehme*

Living Hell: Non. Island 2	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 - 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	zero-productions.moonfruit.com
WERTUNG	Sehr gut

Crysis

Da fliegt dir doch das Blech weg!

MOD Verarbeiten Sie die Robotermassen zu Schrott!

Die **Crysis**-Total-Conversion **Souleon Storm** spielt in einer düsteren Science-Fiction-Zukunft. Die oberen Zehntausend wohnen in Städten, die arme Bevölkerung in Elendsvierteln. Doch das reicht den fiesen Herrschern nicht mehr. Jetzt schicken sie Roboter in die Slums, um alle Menschen dort zu vernichten … Sie müssen die Angreifer abwehren und sich von einer Seite der Stadt auf die andere schlagen – so schnell es geht. Im rasanten **Souleon Storm** legen Sie die feindlichen Blechkameraden etwa mit Laserpistolen oder einer Art abgesägter Schrotflite um und sammeln unterwegs Power-ups auf, die Ihnen besondere Fähigkeiten verleihen. *Marc Brehme*



Der Spawn-Point spuckt in recht schneller Folge viele Roboter aus.

Souleon Storm	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	moddb.com/mods/souleon-storm
WERTUNG	Sehr gut



Crysis

Spiel mir das Lied vom Tod

MOD Haben Sie das Zeug, 50 Feinden in dieser sackschweren Survival-Mod zu trotzen?

Die **Crysis**-Mod **Killer's Skill** spielt auf einer Insel samt beschaulicher Lagune. Ihre Mission ist es aber nicht, sich wie Heidi Klums Model-Hupfdohlen aufzuführen und bei Cocktails die Beine im Wasser baumeln zu lassen, sondern: zu überleben!

Ausruhen verboten

Killer's Skill ist eine Karte, bei der Sie als Einzelkämpfer mit anstürmenden Gegnermassen fertig werden müssen. Sie überleben nur, wenn Sie immer in Bewegung bleiben, an den waffenstarrenden Fleckchen der Map die richtige Wumme ins Patschehändchen nehmen und dort auch regelmäßig Ihren Munitionsvorrat aufstocken. Blöd, dass Sie natürlich nicht die ganze Umgebung im Auge behalten können, wenn Sie von einer kleinen Bretterwand zur anderen sprinten und Ihre Rübe immer unten halten. Das ist vor allem fies, weil die Feinde natürlich nicht wie Lemminge alle brav aus einer Richtung angetrottet kommen, sondern clever agieren. So schleichen diese etwa verdeckt durchs Unterholz oder pirschen sich von hinten an Sie heran. Kleiner Tipp: Wenn Sie Feinde mit einer pinkfarbenen Silhouette umlegen, füllt sich Ihr Munitionsvorrat vollständig auf. *Marc Brehme*

Killer's Skill

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	30 bis 60 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.moddb.com/mods/killers-skill
WERTUNG	Sehr gut



Ein einzelner Gegner hat sich in den kleinen Holzverschlag in der Mitte der Lagune geschlichen und greift uns überraschend frontal an.



Die malerische Lagune in der Kartenmitte ist regelrecht idyllisch – auch wenn Sie ständig unter Beschuss stehen und die Mini-Gun rattert.

Crysis

Der Weg aus der Krise

MOD Ein noch cooleres Mehrspieler-Erlebnis als in **Crysis Wars** bekommen Sie mit dieser Mod.

Das OMG!-Team peppt mit **Crysis Wars EX** – oder in der Langfassung **Crysis Wars Extended** – das ohnehin schon intensive und rasante Mehrspieler-Erlebnis von **Crysis Wars** weiter auf. Nicht nur, dass die Jungs einiges an der Spielmechanik änderten, sie bügelten auch einige Programmfehler mit aus. So ist es nun etwa möglich, schlafende Feinde zu eliminieren, und alle Explosionen werden korrekt angezeigt, was zuvor nicht der Fall war.

Gleichgewichtsstörung

Auch am Balancing schraubte das Team. Der leichte TAC-Panzer ist in der Geschwindigkeit gedrosselt, der Hurricane wurde als Waffe mehr auf Verteidigung getrimmt und die Zeit, die man für einen Waffenwechsel benötigt, ist minimiert. Außerdem überarbeiteten die Modder einige Karten des Spiels, fügten hier und da mehr Deckungsmöglichkeiten ein oder entfernten Gestrüpp, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen. Zudem entwarfen sie eine eigene Karte namens Deadend. In diesem wunderschönen Wildnisgebiet kloppen sich zwei Teams um die Absturzstelle einiger Außerirdischer. *Marc Brehme*

Crysis Wars EX

MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis Wars
WEBSITE	www.crysis-wars-ex.com
WERTUNG	Sehr gut



Ein Spieler des amerikanischen Teams feuert nahe eines stillgelegten Zuges auf der neuen Karte Deadend auf einen Jeep der nordkoreanischen Fraktion.



Einige der originalen **Crysis Wars**-Maps wurden leicht modifiziert. Das OMG!-Team fügte mehr Deckungsmöglichkeiten ein und erhöhte die Spielgeschwindigkeit.

Crysis

Stadt, Land, Schuss

MOD In diesem Großstadtrevier ist ganz schön was los.

Zu Beginn dieser Mod bereiten Sie erst einmal Ihre Ballereien vor. Wie viele Marines möchten Sie zur Unterstützung mitnehmen? Schlagen Sie bei Tag oder bei Nacht zu? Wie Sie sich entscheiden, beeinflusst das Spielgeschehen stark; mit Unterstützung gestaltet sich der Straßenkampf wesentlich leichter. Schließlich landen Sie mit dem Hubschrauber in einem besetzten Gebiet und müssen Koreaner ausschalten. Diese haben die Hauptverkehrsader abgesperrt und blockieren nun mit Panzern und Trucks die Straßen. Je weiter Sie von Blockade zu Blockade vorrücken, desto mehr Gegner mit immer dickeren Wummen stürmen Ihnen entgegen. *Johann Trasch*



Gehen Sie behutsam vor. Deckung ist in **City Assault** rar gesät.

City Assault	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler (LAN, Internet)
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	http://crymod.com/filebase.php?fileid=2366&lim=0
WERTUNG	Sehr gut

Crysis

Manche mögen's kurz

MOD Allein in der Feindbasis? Na, danke auch!



Nachdem Sie es anfangs nur mit Fußsoldaten zu tun hatten, schwirren plötzlich auch noch einige Panzer durch den feindlichen Stützpunkt.

Auf unserem genialen Heft-Datenträger finden Sie auch die Einzelspielermission **Danger Close** für Cryteks Edel-Shooter **Crysis**. Unser Leser Fabian „Nerv3" Rückert bindet Ihnen in seiner Mod einen Auftrag ans Bein, der ebenso gefährlich ist, als würden Sie als fürstlich bezahlter Pharmareferent bei einem Geburtsvorbereitungskurs für die Abtreibungspille werben.

Trüffelschwein

Der Modder schickt Ihre Spielfigur auf die Suche nach einem feindlichen General. Der hört auf den lustigen Namen Ming-hao und hält sich in einer – natürlich – super gut bewachten KPA-Basis versteckt. Diese liegt zudem noch unter Artilleriebeschuss und schmiegt sich an eine kleine Bergkette. Als Sie sich über diese anschleichen, laufen Ihnen bereits die ersten Feinde vor die Flinte. Am Eingang der Basis liegt ein Minenfeld, das Sie zwingt, quasi durch die Vordertür einzumarschieren. Damit ziehen Sie natürlich das Feuer der Gegner auf sich und haben so alle Hände voll zu tun, derer Herr zu werden und sich von Deckung zu Deckung zu pirschen. Später trifft dann Unterstützung durch Kollegen ein und Sie müssen sich noch mit Panzern und sogar Hubschraubern herumschlagen, die Sie mit einer angeforderten Luft-Luft-Rakete pulverisieren. *Marc Brehme*

Danger Close	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 20 min
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.crysisnews.de
WERTUNG	Gut



ALTERNATE






HITACHI
Inspire the Next



214,90

Interne Festplatte

Hitachi HDS723030ALA640

- 3.000 GB Kapazität • 7.200 U/min • 64 MB Cache • 3,5"-Bauform • SATA 3GB/s

A6BI02

ZALMAN



39,99

CPU-Kühler

Zalman CNPS9900NT

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, AM3, 1156, 1366 • 6 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 130x152x94 mm
- 1x 120-mm-LED-Lüfter

HXLZ38

AMD Phenom II X2



74,90

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

HD1A31



EVGA

459,-

Nvidia-Grafikkarte

EVGA GeForce GTX 580

- Nvidia GeForce GTX 580 • 772 MHz Chiptakt
- 1,5 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.1 x16

JCKZF0

ASUS



199,90

Mainboard (Sockel 1366)

Asus Rampage III GENE Bundle

- Sockel 1366 • Intel® X58 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • 6x DDR3-RAM • 6x SATA-RAID 3Gb/s, 2x SATA 6Gb/s • 2x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x4, 1x PCI • inkl. Asus GX800 Maus

GT1A99

HITACHI
Inspire the Next



29,99

Interne Festplatte

Hitachi HDS5C1050CLA382

- 500 GB Kapazität • 5.400 U/min
- 8 MB Cache • 3,5"-Bauform
- SATA 3GB/s

A9BJ54

OCZ Technology



174,90

120-GB-SSD

OCZ Vertex2 E

- OCZSSD2-2VTXE120G • 120 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 50.000 IOPS
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMNT

SAPPHIRE



419,-

ATI-Grafikkarte

Sapphire HD5970

- ATI Radeon HD 5970 • 725 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 2x DVI, Mini-DisplayPort • PCIe 2.0 x16

JDXSV9

systea



799,-

PC-System

Systea Gold A1055 GTX460 W7HP64

- AMD Phenom II X6 1055T Prozessor (2,8 GHz)
- Nvidia GeForce GTX 460 • 4 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S6AYD0

PLEXTOR



79,90

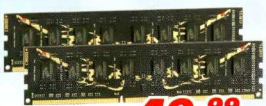
Blu-ray-Combo-Laufwerk

Plextor PX-B320SA

- Schreiben: 16x DVD±R, 12x DVD-RAM, 48x CD-R
- Lesen: 8x Blu-ray, 16x DVD, 12x DVD-RAM
- SATA • Retail inkl. Software

CEBX24

GeIL



49,99

Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

GeIL 4 GB DDR3-1600 Kit

- „GB34GB1600C9DC" • Timing: 9-9-9-29
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- 8-Layer-PCB • Black-Dragon-Serie
- Kit: 2x 2 GB

ICIP87J1

LIAN LI



84,90

PC-Gehäuse

Lian Li PC-7B PlusII

- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 2x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5"
- Lüfter: 2x 120 mm • Front: 2x USB
- ATX-Bauform

TQXL54

Antec
Believe it.



69,90

650-Watt-Netzteil

Antec TruePower New Series TP-650

- 650 Watt Dauerleistung • „80 PLUS"- zertifiziert
- 19x Laufwerksanschlüsse • Aktiv PFC
- 1x 120-mm-Lüfter • 2 x 6+2-polig, 2 x 6-polig
- ATX 2.03, ATX12V 2.3, EPS

TN6ABI

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

TOSHIBA



419,-

LCD-TV-Gerät

Toshiba 32XV733G

- 81 cm (32") Bilddiagonale • 100 Hz
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • Resolution+
- Meta Brain Prozessor • DVB-C/T-Tuner
- 4x HDMI

EL6046

DREAM multimedia



829,-

DVB-S2-Twin-Receiver

Dreambox DM 8000 HD PVR

- 2x DVB-S2-Tuner • HDTV • EPG • Videotext
- DVI, YUV, S-Video, 2x SCART, Video-/StereoCinch, Digital-Out (optisch, koaxial), RJ-45, 3x USB
- 4x CI • 2x SmartCard • Festplatte einbaubar

XRSV10

CREATIVE



69,90

Soundsystem

Creative Sound Blaster X-Fi HD

- 20 kHz Tiefpassfilter
- THX TruStudio Pro-Technologie
- 2x Line-Out, 1x Digital-Out / -In
- USB 2.0

KKFCWH

SAMSUNG TURN ON TOMORROW



194,90

Touchscreen-Handy

Samsung Galaxy 3 I5800

- GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), HSDPA
- 3,2-Megapixel-Kamera • microSD-Slot
- 8,1-cm-Display • WLAN • Bluetooth • USB
- Touchscreen-Tastatur • ohne SIM-Lock

0CBW0W

Logitech



62,90

Funk-Maus

Logitech Performance Mouse MX

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

NMZLK7

EPSON EXCEED YOUR VISION



84,90

Multifunktions-Drucker

Epson Stylus SX510W

- bis zu 5.760x1.440 dpi Druckauflösung
- bis zu 36 S/Min Schwarzdruck • Scanfunktion
- Fotodruck (10x15 cm) in ca. 20 s • Cardreader
- 6,3-cm-Farbdisplay • USB 2.0, RJ-45, WLAN

WT#EF7

Canon



66,90 statt A490

Digitalkamera & SD-Karte

Canon PowerShot A490 Bundle

- 10 Megapixel Auflösung • 3,3x optischer Zoom
- SD(HC), (HC)MMCplus, SDXC • 6,2-cm-Display
- Gesichtserkennung • Motiverkennung
- USB 2.0, AV-Out • inkl. 2-GB-SD-Karte

MK#CLA

Transcend



39,99

SDHC-Speicherkarte

Transcend 32 GB SDHC

- 32 GB Kapazität • bis 20 MB/s Lesen
- bis 16 MB/s Schreiben
- Class 10

TMFR5J

SAMSUNG TURN ON TOMORROW



289,-

68,6-cm-LCD-Monitor

Samsung SyncMaster P2770FH

- 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit • Kontrast: 70.000:1
- 60 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x HDMI, 1x DVI-I

VBLUJD

Adobe



249,90

Bildbearbeitungs-Software

Adobe Photoshop Lightroom 3.0

- leistungsstarke Funktionen erleichtern das Durchsuchen, Verarbeiten und Organisieren von Bildbeständen • Lizenz für 1 Benutzer
- für MacOS X, Windows XP, Vista und 7

YVBAJY

THRUSTMASTER



91,90

Lenkrad

Thrustmaster Ferrari 430 FFB

- Replik des Ferrari Manettino Lenkrades • für PlayStation 3, PC
- Force Feedback • USB

NJZT70

Autorisierter Händler



1.589,-

All-In-One-Computer

Apple iMac 27" (3,2 GHz)

- Intel® Core™ i3 Prozessor (3,2 GHz)
- ATI Radeon HD5670 • 4 GB DDR3-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner • WLAN
- MacOS X 10.6 Snow Leopard • iLife '09

scmpb1

FUJITSU



489,-

39,6-cm-Notebook (15,6")

Fujitsu Lifebook A530

- Intel® Core™ i3 Prozessor 350M (2,26 GHz)
- Intel® GMA HD • 2 GB DDR3-RAM
- 250-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 7 Professional 64-Bit (OEM)

PL6R0J

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 31.12.2009

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

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen …“

Kolumne von Christoph Schuster

Von der schockierenden Erkenntnis, dass die virtuelle Realität weit weniger real ist als die reale Realität



Über drei Viertel meines erfüllten ~~Hedonisten~~ Journalistenlebens haben mich Actionspiele im Allgemeinen und Ego-Shooter im Besonderen begleitet. Über 15 Jahre virtuelle Ballererfahrung fließen in meine tägliche Arbeit bei PC ACTION und während andere Zocker ihre Karrieren mit **Frogger**, **Super Mario** und **Die Schlümpfe** begannen, war es bei mir eben das indizierte **Boom**. Laut diversen Studien und Fachmeinungen dürfte ich also mittlerweile gar nicht mehr leben, längst hätte ich Wahnsinn und Gewaltfantasien anheim fallen müssen. Letztere hege ich mittlerweile übrigens tatsächlich. Das liegt allerdings weniger an meinem berüchtigten Beruf/Hobby, als vielmehr an gewissen Kollegen …

Worauf ich eigentlich hinaus wollte: Nach einem Leben im Zeichen der virtuellen Gewalt war es nun tatsächlich so weit. Über 15 Jahre nachdem ich erstmals virtuell den Abzug betätigt hatte, folgte nun derselbe, beinahe sakrale Akt in der Realität. Auf einem US-Trip nutzten meiner einer und diverse internationale Kollegen die Chance und wagten einen Abstecher auf eine Shooting-Range. Echte Knarren – keine Luftgewehre oder Nerfguns. Das führt uns zu einem Tabuthema: Männliche Angstgefühle. All die Jahre hatte ich an PC und Konsole abertausende Kugeln in feindliche Pixel befördert. Die ganze Zeit über ließ ich mir von dummschwätzenden Politikern und Möchtegernpsychologen einreden, dass ich jetzt die perfekte Killermaschine, der skrupellose Überassassine, quasi Meister Rambo himself sei. Und nun, wo mich tatsächlich ein geistesgestörter Waffennarr (God bless America!) im Schießen unterrichtet, da beginnen meine Hände zu zittern und mein Magen gibt den Kreisel. Okay, letzteres lag an geschätzten acht Kilo Rindfleisch, die ich am Vorabend vertilgt hatte. Aber egal, Sie wissen schon, worauf ich hinaus will.

Das Doofe dabei ist: Da die Mehrheit der deutschen Spielerschaft (zum Glück!) noch nie eine echte Waffe abgefeuert hat, mache ich mich mit dieser Kolumne zum Gespött der Shooter-Nation. Klar, ich konnte mir das vorher schließlich auch nicht vorstellen. Aber lassen Sie es sich trotzdem gesagt sein: Never f*cking ever können virtuelle Erlebnisse einen auf das reale Gefühl vorbereiten. Wenn der halbe Schießstand unter der Gewalt einer abgefeuerten 44er Magnum erzittert, wenn man sich vor dem Abdrücken innerlich gegen die Schmerzen wappnet, die eine Shotgun in der Schulter verursacht. Darauf kann einen kein Killerspiel der Welt vorbereiten. Wenn wir also beklagen, dass in der Öffentlichkeit eine Vorverurteilung unseres Hobbys stattfindet, dann stimmt das gleich doppelt. Wer hier einen auf Diskussionsführer machen will, der sollte nicht nur selbst mal am PC geballert haben – sondern auch an einem echten Schießstand. Denn erst dann lässt sich beurteilen, wie groß der Unterschied tatsächlich ist.

Ihr Christoph Schuster.



Total affig

ich wollte fragen, ob ihr mal die Vollversion von ***FPS Creator*** *oder mal wieder von* ***Operation Flashpoint*** *:-) zu eurem Heft dazu tun könntet.Schreibt bitte zurück.P.S.-----Schönen Gruß an euer „süßes kleines Monchichi“. Bis denn, Euer treuer PCAction-Leser*

LUCA KIRST

Falls du, du ach so treuer Leser, mit „süßes kleines Monchichi“ unsere Ex-Mitarbeiter Michael Grill meinen solltest: Der arbeitet hier schon seit fast zwei Jahren nicht mehr. Die Antwort auf deine Frage übrigens: Ja, können wir, wollen wir aber nicht.

Steifeprüfung? →

Mann … äh … is dat geil :-)

BENNY

Geil? Du, der diese Kuriosität in Fallout: New Vegas entdeckt hat, findest das geil? Du weißt schon, dass das nicht *jenes* Körperteil (also das, über das man in der Öffentlichkeit nicht spricht) ist, oder?



Da muss der Halsabschneider wohl Überstunden machen …

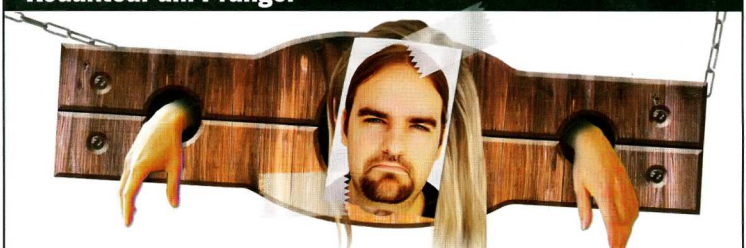
Spritzig!

*ich wollt mal fragen, ob irgendwann die Medien-Seiten wieder kommen. Nur durch die bin ich z.B. auf **Big Bang Theory**, **Chuck** und **Dexter** gekommen. Danke... Ihr seid schuld an meinen schlechten Noten*

NICOLAS SCHECKENHOFER

Bäääääääääääääääääh, Nicolas, so viel wollten wir über deine Selbstliebepraktiken doch eigentlich gar nicht wissen! Komm lieber mal auf deine Schulbücher, vielleicht bleibt dabei was hängen.

Redakteur am Pranger



*Im Vorschauteil eurer aktuellen Ausgabe, bei **Bioshock: Infinite**, wusste der betroffene Redakteur wohl gerade nicht, ob er das Wörtchen Trailer cool, also Tra1ler, oder uncool, also mit normalem „i" schreiben sollte und hat einfach beides zusammengemischt. Heraus kam: „Trai-1ler". Oder wie darf ich das verstehen?*

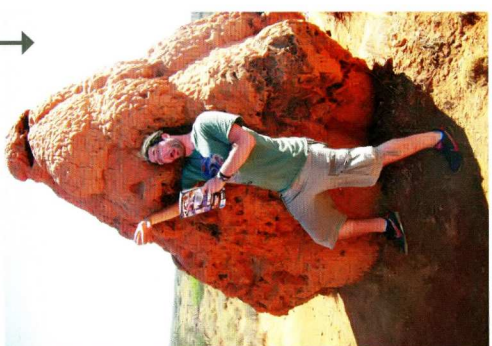
SEBASTIAN HAGE

Bevor du dich jetzt zu sehr über deinen stattgegebenen Prangerantrag freust, Sebastian: Neuverpflichtung Patrick Schmid hängt hier nicht, weil er mit seinen knubbeligen Fingern gern mal versehentlich eine vollends überflüssige „1" einstreut, sondern vielmehr, um ihn mit der Luft hier am Pranger schon mal vertraut zu machen. Wir sind uns nämlich ziemlich sicher, dass wir den „Übertäter" hier in Zukunft noch öfter sehen werden. Wie dem auch sei, Druckerschwärze ist teuer, weshalb wir Herrn Schmid die zu viel gedruckte „1" natürlich in Rechnung stellten. Und zwar, indem wir sie von seiner Gehaltsabrechnung entfernten (natürlich vor dem Komma, es soll ja auch weh tun). Tja, Pech für dich, Patrick, jetzt „verdient" jeder Hartz-IV-Empfänger mehr als du.

Verwirrend

Bin grad mit dem Caravan in Australien unterwegs. Dabei nutzte ich die Gelegenheit, gemeinsam mit dem besten „PC-Actionspieleberichtsheft" (also eurem Schundblatt) die „Aufbaustrategieprofis" aus Down Under zu besuchen. Diese als Termiten bekannten australischen Siedler haben aber den hohen Actionanteil in der PCA als Gefahr eingestuft und uns sofort attackiert, vermutlich wollten sie eine Vermischung der recht unterschiedlichen Genre vermeiden [...]

RICHTMAN



Sind eine echte Landplage: Termit-Nomaden.

Wir dachten immer, Down Under stünde alles Kopf. Aber ganz offensichtlich haben wir uns da getäuscht, alles steht quer.

Gib mir das Nickel back!

Ein freudig gegrunztes „Rock`n Roll" an euch. Sagt mal. Nur so aus reinem Interesse. Kann es sein, dass eure Dvd-Pressbude irgendwie Probleme mit dem Mastering eurer Aluminium-Nickelinge hat? Andernfalls kann ich mir absolut nicht erklären, warum nur und ausschließlich bei der PCA-Heftbeilage derart krasse Abspielfehler auftreten. Und zwar in jeder Ausgabe. Ansonsten seid ihr weiterhin die Coolsten blablabla. Gekauft werdet ihr ja dennoch, wie ihr lesen könnt. Ach ja. Sollte mir doch tatsächlich die Ehre zuteilwerden, abgedruckt zu werden, würde ich mich tierisch freuen, im „Ernste-Antwort-Kasten Platz zu finden. Zumindest gabs seit 1998 keine Möglichkeit, hier nicht verarscht zu werden. Aber wem sag ich das? Wünsche euch noch einen angenehmen Monat.

NORBERT BRÄNDEL

Nein, um eine ernste Antwort zu verdienen, musst du mindestens eine ernste und nicht-kritische Frage stellen, dein Anschreiben in Lobeshymnen ersäufen und eine Kiste Bier (Glasflaschen) mitschicken. Außerdem solltest du keine derart groben und offensichtlichen Fehler in deine Ausführungen einbauen: Eine Masterscheibe zum Pressen von DVDs enthält zwar Nickel, aber kein Aluminium – die fertige DVD hingegen Aluminium, aber kein Nickel. Der Ausdruck „Aluminium-Nickelinge" ist also völliger Blödsinn. Das war ja schon fast zu einfach.

AT, BO, BPjM und BKA?

*Ich habe mir die AT Version von **Cod Black Ops** zugelegt und konnte diese auch aktivieren. Nun wollte ich fragen, was nun passiert, wenn auch diese Version auf dem Index landet.* [Anm. d. Red.: Genau das ist circa 20 Minuten nach Eingang der Mail passiert.] *Kann ich dann nicht mehr spielen? Oder ist das egal, weil ich es ja schon aktiviert habe?*

JULIAN

Bis zu dem Zeitpunkt, an dem du dich durch deinen Leserbrief als Spiele-Verbrecher bekannt hast, hätte eigentlich nichts passieren dürfen – jetzt aber haben wir dem BKA deine Dateien weitergeleitet und du bist vermutlich fällig.

Total kleinlich

*ich habe gerade ihren test zu **nfshp** gelesen, in dem sie bemängeln das eine steuerung der wagen mit tastatur unmöglich sei. sie erklären jedoch nicht warum! ich habe mir **nfshp** bestellt und möchte es eigentlich mit tastatur zocken da ich kein pad besitze. ich wollte deshalb mal nachfragen warum es unmöglich ist ? ist die steuerung schwammig oder reagiert sie zu träge/zu schnell ? ps: nicht wundern ... ich schreibe im internet grundsätzlich klein!*

ALEXANDER M.

Du bist hier aber nicht im Internet sondern in einem wunder-

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unser „Polygonpromis in den Mund gelegt ..."-Gewinnspielchen. An Einsendungen mangelte es nicht, doch war ein Großteil davon ähnlich lustig wie Fips Asmussen – wenn er dann mal irgendwann tot ist! Immerhin hat einer von Ihnen einen druckbaren Spruch zusammengestöpselt, bei dem wir uns nicht sofort selbst aufessen wollten. Herzlichen Glückwunsch, **OLIVER HESSLER**! Allerdings verzichtet der auf den Preis (ein Duke-Nukem-Shirt), weshalb der quasi in den Jackpot wandert. Ach ja, der Gewinner-Satz:



Jetzt sind Sie dran. Wer uns für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis UND ein Duke-Nukem-Shirt (weiß, L). Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Besonders wichtig: Wer seine Adresse nicht angibt, wird von vorneherein ausgesiebt!



vollen Print-Produkt – also benimm dich gefälligst!

Monitor des Monats

Ich wollte mal fragen, ob ihr mir einen guten oder guten/günstigen Monitor zum Zocken empfehlen könnt. Ich habe ne Geforce GTX 285. Wäre echt nett, wenn ihr noch vor Weihnachten ein paar Empfehlungen geben könntet, von mir auch aus als Special im Heft (Einfacher ist es aber, wenn ihr mir direkt ein paar Vorschläge mit Begründung zurücksendet). [...]

JONAS LOJEK

Wir haben ja seinerzeit gute Erfahrungen mit Bernstein-Bildschirmen gemacht, die sollten heutzutage auch ziemlich billig zu haben sein – wobei wir zugeben müssen, dass bei Monochrom-Monitoren das Kontrastverhältnis deutlich besser ist!

PC ACTION

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 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, Jürgen Krauß, Patrick Schmid, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß, Johann Trasch
Redaktion (Videos): Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainees: Julian Reimert, Daniel Rückleben
Redaktionsassistenz: Yves Nowroth
Redaktion Hardware: Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja 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.), 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

www.pcaction.de

Chefredakteur Online: Florian Stangl
Entwicklung: Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen

CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 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 2010: 417.000 Leser

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
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
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY², COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT. Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

CLIENT auf DVD

King of Kings 3



Features:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer vom Mittelalter inspirierten Fantasy-Welt
- Dichte Atmosphäre in den sieben abwechslungsreichen Spielwelten inklusive unterschiedlicher Regionen, Städte, Dungeons und einer separaten Drachenwelt
- Drei Basisklassen (Krieger, Magier und Kleriker)
- Neun Spezialklassen (Berserker, Waldläufer, Ritter, Schwertmagier, Beschwörer, Zauberer, Gelehrter, Bischof, Priester)
- Mehrstufiges und dynamisches Gildensystem
- Umfangreicher PvP-Modus mit angreifbaren Städten
- Freizeitbeschäftigungen für den eigenen Spielcharakter, beispielsweise Haus- und Städtebau

ZIEHEN SIE ALLEIN ODER IM TEAM IN DIE SCHLACHT

PvP ist die Kurzform von „Player versus Player", übersetzt „Spieler gegen Spieler". Im Gegensatz zu PvE (Player versus Environment, Spieler gegen Umgebung) kämpft Ihr Charakter hier nicht gegen computergesteuerte Gegner, sondern gegen andere Spieler. PvP steht bei **King of Kings 3** klar im Vordergrund. Ob Duelle, Scharmützel, regelmäßige Events oder eine handfeste Kriegserklärung an andere Reiche mit anschließendem Angriff – **King of Kings 3** bietet alles, was das Herz eines PvP-Spielers begehrt. Wer trotzdem lieber allein durch die Welt Tangramia streifen will, kommt im klassischen PvE dank vieler Quests nicht zu kurz.

ERFOLG IST EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Die drei Basisklassen (Krieger, Magier und Kleriker) sehen auf den ersten Blick nach gewöhnlicher Rollenspielkost aus, aber dank der neun Spezialklassen, die auf den Basisklassen aufbauen, entwickelt sich eine ungemeine Spieltiefe im liebevoll gestalteten Online-Rollenspiel (MMORPG). Während Sie mit dem Krieger an vorderster Front stehen und im Nahkampf mit den unterschiedlichsten Hieb- und Stichwaffen Monster und andere Gegenspieler ins Jenseits befördern, wahren die Anhänger der Magierklasse die Distanz und grillen, frosten oder elektrisieren heranstürmende Feinde. Kleriker in ihrer jeweiligen Ausprägung sorgen für das Wohl der Mitstreiter und steigern die Kampfkraft der eigenen Teammitglieder.





MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN (HERSTELLERANGABEN)

- CPU: Pentium 4 mit 2 GHz oder vergleichbare CPU
- Arbeitsspeicher: 512 MByte RAM
- Grafik: Nvidia Geforce FX 5800/Ati Radeon 9500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 3 GByte
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Breitband-Internetverbindung

CLIENT auf DVD

Runes of Magic



CHAPTER III SCHICKT SIE IN DIE WÜSTE!

Das dritte Kapitel des Free-2-Play-Online-Rollenspiels **Runes of Magic** legte im Frühling 2010 einen erfolgreichen Start hin. Seitdem werden alle paar Wochen neue Inhalte implementiert, damit in der bunten Spielwelt keine Langeweile aufkommt. Mit dem kommenden Patch 3.0.6 wächst der Kontinent Zandorya um ein weiteres Gebiet, die Wüste Limo. Das trockene Grasland ist in neun kleinere Zonen unterteilt, in denen Spieler neue Aufträge bekommen und erstmals dem Volk der Canin begegnen. Die Wesen dieser taboreanischen Kultur gehören zwei verfeindeten Stämmen an. Je mehr Quests Sie im neuen Gebiet absolvieren, desto mehr erfahren Sie darüber, wer die Wüstenkreaturen eigentlich sind und warum sie sich gegenseitig bekämpfen. Sicherheit findet Ihr Charakter in den liebevoll gestalteten Oasen, die in der Wüste verteilt sind.

Features:

- Online-Rollenspiel ohne Monatsgebühren!
- Duales Klassensystem mit acht Klassen und einzigartigen Elitefertigkeiten
- Individuelle Einrichtung der Spielerhäuser und Gildenburgen
- Über 2.800 Quests mit epischen Quest-Linien
- Gefährliche Instanzen für Gruppen von bis zu 36 Spielern
- PvP-Duelle in der Arena und auf dem Schlachtfeld
- Gilden bekämpfen sich in aufwendigen Gildenkriegen
- Spannende Mini-Games für Einzelspieler und Gilden
- Regelmäßige kostenlose Updates mit neuen Spielinhalten

LÜFTEN SIE DAS GEHEIMNIS DER PYRAMIDEN!

In der Wüste Limo erwartet Sie die neue Instanz für Spieler der Stufe 60. Das Grabmal von Kawak erinnert optisch an die ägyptischen Pyramiden und auch die Bewohner der unterirdischen Kammern sind an Gottheiten der alten Kultur angelehnt – die Ähnlichkeit mancher Kreaturen mit Anubis ist beispielsweise nicht zu übersehen. Fünf Bossgegner gilt es zu besiegen, bevor Sie an die Schätze gelangen, die vor Jahrhunderten im Grabmal versteckt wurden. Um voranzukommen, müssen Sie nicht nur ausgezeichnete Kampffertigkeiten, sondern auch taktisches Geschick an den Tag legen: Sie gelangen nur dann von einer Kammer in die nächste, wenn Sie immer wieder bestimmte Gegenstände in der richtigen Reihenfolge aktivieren oder miteinander verbinden. Die Instanz begeistert von der ersten Minute an durch originelle Ideen. Beispielsweise lassen sich manche Feinde nur ausschalten, wenn man in der Wand versteckte Hebel betätigt.





Minimale Systemvoraussetzungen (Herstellerangaben)

- Betriebssystem: Windows XP, Vista, Windows 7
- CPU: Intel Pentium 4 2,0 GHz oder Ähnliches
- Speicher: 512 MB RAM
- Benötigter Festplattenspeicher: 6 bis 10 GB
- Grafikkarte: Direct-X-9.0c-kompatibel, 128 MB Grafikspeicher, Pixelshader 2.0 (oder besser)
- Breitband-Internetverbindung
- Tastatur und Maus

Gewinnen Sie mit Runes of Magic und PC ACTION 1.000 Euro in bar!

Wenn Sie nach unserer **Runes of Magic: Chapter-III**-Vorstellung Lust bekommen haben, sofort in die Welt von Taborea einzutauchen und sich auf den Weg in die Wüste Limo zu machen, dann können Sie das Spiel ganz einfach installieren – den Client finden Sie auf unserer Heft-DVD. Doch das Beste kommt erst: Wenn Sie unseren speziellen Client benutzen, bekommt Ihr Charakter ein exklusives Item als Starthilfe und Sie können an unserem Gewinnspiel teilnehmen.

UND SO FUNKTIONIERT'S:

Schritt 1: Installieren Sie den **Runes of Magic**-Client von unserer Heft-DVD.

Schritt 2: Erstellen Sie einen Account unter www.runesofmagic.de.

Schritt 3: Sie bekommen eine Bestätigungsmail mit Ihren Account-Daten. Kurz darauf erhalten Sie eine Gewinnspielmail, in der Sie einen exklusiven Item-Key für eine virtuelle Waffe und die Anweisung, wie Sie diesen einlösen, finden. Wenn Sie den Key einlösen, bekommt Ihr Avatar automatisch die Waffe von hoher Qualität, die Sie in Ihrem Inventar im Spiel finden. Diese begleitet Sie die ersten zehn Levels.

Schritt 4: Rüsten Sie Ihren Charakter mit der Bonuswaffe aus und leveln Sie bis Stufe 10.

Schritt 5: Suchen Sie den NPC Owenstein auf (unten rechts im Bild) und geben Sie die Waffe ab. Menschen suchen im Hügelgrab in den heulenden Bergen, Elfen im Sabineanerbau auf der Elfeninsel.

Schritt 6: Preise absahnen! Nachdem Sie die Waffe abgegeben haben, bekommen Sie automatisch ein exklusives Starter-Paket sowie ein imposantes Streitross der Zerstörung. Außerdem nehmen Sie so automatisch an unserem Gewinnspiel teil.



DIE PREISE:

1. PREIS:

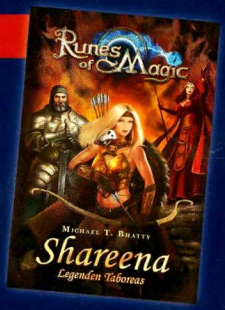
1.000 Euro in bar

2. BIS 5. PREIS:

500 Euro in bar

6. BIS 35. PREIS:

Außerdem verlosen wir 100 Gutscheine für jeweils 100 Diamanten sowie 30 Bonus-Pakete aus jeweils einem **RoM**-T-Shirt und einem **RoM**-Buch.





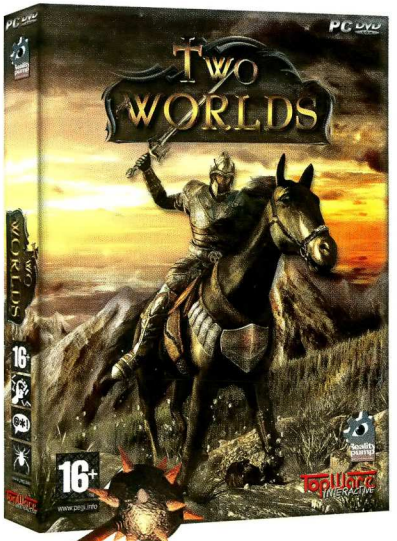
Teilnahmeschluss ist der 12.01.2011.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind Angestellte von Computec Media AG, Frogster Online Gaming GmbH und Frogster Interactive Pictures AG sowie deren Angehörige.

PC ACTION wünscht Ihnen viel Erfolg beim Gewinnspiel sowie viel Spaß mit Runes of Magic!

VOLLVERSION auf DVD

Two Worlds

Die Seriennummer für Two Worlds finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 66 und 67!



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Fesselndes Rollenspiel mit separatem Mehrspieler-Modus, angesiedelt in einer mittelalterlich angehauchten Fantasy-Welt
- Packende und wendungsreiche Story um einen Helden, der auf der Suche nach seiner Schwester zwischen die Fronten rivalisierender Mächte gerät
- Präzise und eingängige Steuerung
- Dutzende Quests mit dynamischen Belohnungen – egal wann Sie eine Quest erfüllen, die Belohnung ist Ihrem aktuellen Level angepasst.
- Beeindruckende Spielwelt mit weitläufigen Wüsten, eisigen Gletschergebieten, zerklüfteten vulkanischen Arealen, großen Städten und zahlreichen Dörfern und Dungeons
- Große, lebendige Hauptstädte, in denen zahlreiche NPCs mit Nebenquests warten
- Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!



In diesem epischen Rollenspiel schlüpfen Sie in die Rolle eines namenlosen jungen Kopfgeldjägers, dessen Schwester Kira von einem Bösewicht namens Reist Tungard entführt wurde. Erst wenn Sie fünf Teile eines alten und sagenumwobenen Relikts finden, mit dessen Hilfe der Kriegsgott Aziraal befreit werden kann, kommt auch Ihre Schwester wieder frei.

Held gesucht

In der riesigen Spielwelt Antaloor muss der Held viele verschiedene Missionen erfüllen, Monster niederstrecken, Botengänge absolvieren und Zutaten für magische Tränke und Zauber finden. Und weil auch in Antaloor noch kein Meister vom Himmel gefallen ist, leveln Sie den Kämpfer auf heiliger Rettungsmission Schritt für Schritt vom einfachen Novizen zum Meister im Umgang mit der Waffe und mächtigen Zaubersprüchen hoch. Wie in Rollenspielen üblich, verfügt Ihr Held über ein Inventar, in dem Sie Gegenstände sogar stapeln können. So haben Sie genügend Platz für erbeutete Waffen und Rüstungen, die im Gefecht besiegte Gegner zurücklassen. Für den Kampf dürfen Sie Ihrem Helden unfaire, aber effektive Tricks beibringen. So blenden Sie Gegner oder beeinträchtigen deren Kampfkraft, indem Ihr Held etwa seinen Feinden Sand in die Augen streut. **Two Worlds** bietet außerdem ein sehr innovatives „Crafting"-System, bei dem Sie identische Gegenstände einfach per Drag & Drop kombinieren können und dadurch eine neue und deutlich mächtigere Waffe erschaffen.



Monster wie diese Wyvern verfügen über klingenartige Krallen und versprühen beim Angriff Gift.

So spielt sich Two Worlds – eine typische Quest

Die meiste Zeit verbringen Sie in **Two Worlds** damit, Aufgaben zu erfüllen, die Sie von Nichtspieler-Charakteren erhalten, um damit die Handlung voranzutreiben: Man bittet Sie, Monster zu beseitigen, Wölfe zu jagen, Heiltränke zu besorgen und dergleichen. In den meisten Fällen erhalten Sie eine Belohnung für Ihre Dienste.



1. Ein Magier beklagt sich bei Ihrem Helden, dass eine Horde Groms ein Waldstück unsicher macht. Dort befindet sich ein Teleporter, der das Reisen in Antaloor enorm erleichtert und den der Zauberer gerne aktiviert haben möchte. Erst wenn Sie die Monster vertreiben, lässt sich die Passage nutzen.





2. Nachdem Sie den Auftrag angenommen haben, durchstreifen Sie das Waldstück und eliminieren nach und nach die grün-braunen Unholde. Erst wenn Sie alle Groms in dem Waldstück besiegt haben, gilt der Auftrag als erledigt.

3. Nach getaner Arbeit kehren Sie zum Magier zurück. Als Belohnung bekommen Sie einen Aktivierungsstein für den Teleporter. Sie erhalten je nach Aufgabe Ausrüstungsgegenstände, Tränke oder ein Quest-Item, das Sie für den weiteren Handlungsverlauf benötigen.

Zwei Welten – Quests an der Oberfläche und darunter

Der Name des Spiels bezieht sich zwar nicht auf die unterschiedlichen Welten über und unter der Erde, doch viele Quests führen Sie im Verlauf des Spiels immer wieder weg vom Tageslicht tief unter die Erde in geheimnisvolle Kerker voller fieser Monster. Hier ist eine gute Ausrüstung Pflicht!



In diesem Waldstück hat ein Trupp Orks sein Lager aufgeschlagen.



Auch in feuchten Höhlen und dunklen Dungeons lauern fiese Gegner.

Systemanforderungen

› Unsere Vollversion **Two Worlds** läuft selbst auf älteren Systemen mit einem Hauptprozessor mit mindestens 2 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 512 MByte RAM, 6 GByte freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6800/Ati Radeon X800 ruckelfrei. Beachten Sie bei älteren Grafikkarten, dass diese unbedingt Shader 2.0 unterstützen müssen.

› Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit unserer Version nicht kompatibel!

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.



VORSCHAU

Assassin's Creed: Brotherhood
Story-Fortsetzung und Multiplayer-Spaß: Erste Infos zur PC-Umsetzung von Ezios zweitem Abenteuer.



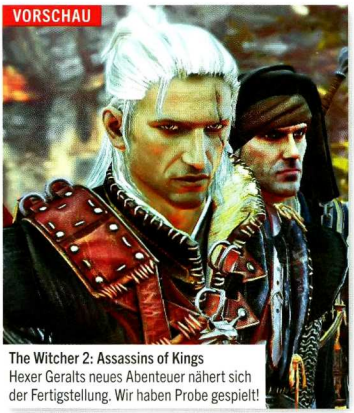
TEST

Dead Space 2
Im Weltall hört dich keiner schreien, wenn dir die fiesen Xenomorphs auf den Pelz rücken.



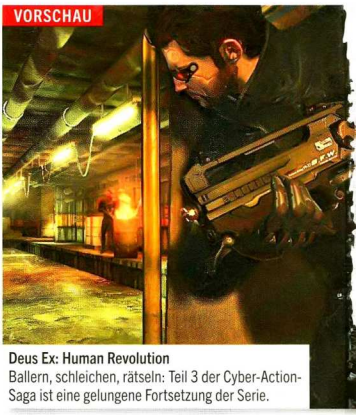
VORSCHAU

Batman: Arkham City
Frische Spieleindrücke zum zweiten Actionknaller mit dem dunklen Ritter.



VORSCHAU

The Witcher 2: Assassins of Kings
Hexer Geralts neues Abenteuer nähert sich der Fertigstellung. Wir haben Probe gespielt!



VORSCHAU

Deus Ex: Human Revolution
Ballern, schleichen, rätseln: Teil 3 der Cyber-Action-Saga ist eine gelungene Fortsetzung der Serie.

PC ACTION 02/11

Ab Mittwoch, 12. Januar im Handel!



TEST

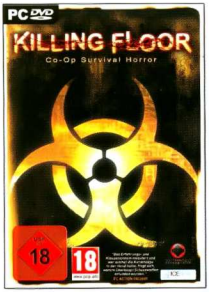
Test Drive Unlimited 2
Grenzenloser Fahrspaß oder langweilige Online-Raserei: Das neue **Test Drive** auf dem PCA-Prüfstand.



TEST

Tron: Evolution
Erreicht die Spielumsetzung die Qualität der Kinovorlage?







SEMPER FI
(ADD-ON)

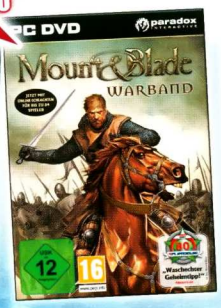
Diese Spiele je 19,99* EURO

Heiße Spiele zu frostigen Tiefstpreisen!

EISKALT serviert

Diese Spiele je 29,99* EURO









NEU

WINGS OF LUFTWAFFE
(ADD-ON)
NUR 14,99 €





Diese Spiele je 39,99* EURO

www.deepsilver.de

*Unverbindliche Preisempfehlung – Nur solange der Vorrat reicht. Änderungen vorbehalten.

DER STÄRKSTE SEINER LEISTUNGSKLASSE!



Hervorragende Gaming- & Anwendungsperformance

Intel® Core™ i5-760 Quad-Core CPU (bis zu 3,46 GHz)

High End Grafikkarte Radeon 6870 mit 1GB DDR5

Neueste Intel SSD Festplattentechnologie

mit Intel® TURBO - BOOST - Technik

intel CORE i5 inside

Schnell. Intelligent.

Prozessorbewertung

RADEON GRAPHICS AMD

MEDION® GAMING-PC

AKOYA P7302D „MACHINE FROM HELL"

Intel® Core™ i5-760 Quad-Core Prozessor (2,80 GHz, 8 MB Intel® Smart Cache) mit Intel® Turbo-Boost-Technologie bis zu 3,46 GHz, AMD Radeon™ HD 6870 DirectX® 11 Grafikkarte mit 1024 MB GDDR5 Grafikspeicher, 4 GB DDR3 SDRAM Arbeitsspeicher, 40 GB SSD (Intel® Solid State Drive), 1000 GB S-ATA Festplatte, Multiformat DL DVD-/CD-Brenner, Gigabit LAN, Multi-in-1 Kartenleser, DVI-I, HDMI (HDCP Unterstützung), mini Displayport, High Definition Audio, Microsoft® Office Starter 2010, Windows® 7 Home Premium (32 bit vorinstalliert, 64 bit Version zusätzlich im Lieferumfang enthalten)

999,-

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/mfh**

EURONICS – Über 11.000 x in Europa. **www.euronics.de**