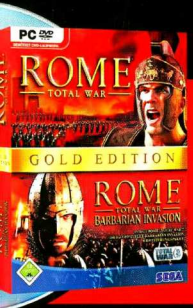
# PC ACTION

www.pcaction.de




## VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

# ROME: TOTAL WAR

Strategieknaller mit gewaltigen Massenschlachten in genialer Sonderedition mit Add-on Barbarian Invasion

**VIDEOS & TRAILER:** Portal 2, Dungeon Siege 3, Anno 2070, From Dust
**GRATISSPIEL:** Mythos **DEMO:** Anomaly: Warzone Earth

## CODES IM WERT VON € 10,-

50 BLUTSTEINE FÜR **BLOODGAME**

5 BONUS-ITEMS FÜR **MYTHOS**




## DEUTSCHLAND-EXKLUSIVE TESTPREMIERE

# THE WITCHER 2

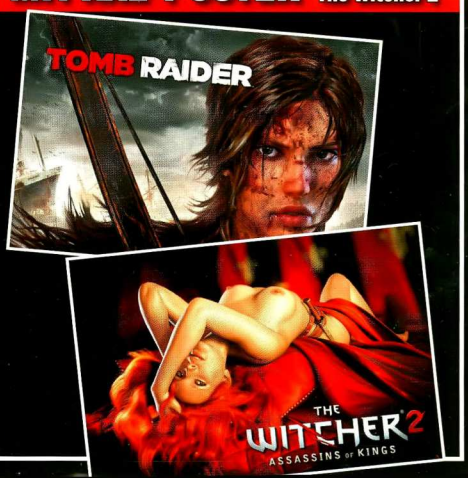
**VORSCHAU** | Wir haben den genialen neuen Shooter der Doom-3-Macher ausführlich gespielt!



# RAGE

## MIT XXL-POSTER

Tomb Raider & The Witcher 2




**BETA-TEST AUF 10 SEITEN:**

- Das beste Rollenspiel des Jahres zweimal durchgespielt – inklusive aller Nebenquests!
- Exklusives Testvideo auf Heft-DVD
- Garantiert 100% echte Screenshots aus dem Spiel!

6/2011 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

4 195002 705506 06

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

DU BIST ALBION'S EINZIGE HOFFNUNG
UND GLEICHZEITIG DIE GRÖßTE BEDROHUNG.



# FABLE III

## ES LEBE DIE REVOLUTION

Starte die Revolution und stürze den König. Beherrsche eine Nation. Verdiene Dir das Vertrauen Deiner Untertanen und besteige den Thron. Beende das Leiden Deines Volkes und sorge für einen Neuanfang in Albion.




USK 16

Microsoft game studios

LIONHEAD STUDIOS

Ab 20.Mai im Handel!

Games for Windows

# Hexgöttin

Die PC ACTION ist nicht das beste Magazin auf der großen, weiten Welt (obwohl wir schon ziemlich gut sind) und auch nicht das meistverkaufte. Wir sind auch nicht so vermessen zu glauben, dass wir immer die Ersten sein können, und erheben keinen Anspruch auf Unfehlbarkeit. Eine Sache liegt uns aber wirklich am Herzen: Wir wollen Ihnen immer etwas Besonderes bieten! Coole Inhalte, die es in dieser Form nur in der PC ACTION gibt. Ein Beispiel: Als im letzten Monat jeder über die erneute Verschiebung von **Duke Nukem Forever** jammerte, durften wir als einziges Magazin die fast fertige Version Probe spielen und Ihnen obendrein weltexklusive Screenshots präsentieren. In dieser Ausgabe können wir das mit unserem Titelthema **The Witcher 2** sogar noch toppen!

Wir haben für Sie die Entwickler besucht und vor Ort das Mega-Rollenspiel zweimal komplett durchgespielt. Lassen Sie sich vom Wörtchen „Beta" bei diesem Test nicht verunsichern: Der Titel kratzt an der 90er-Marke, warum wir dennoch keine finale Wertung vergeben, lesen Sie in unserem zehnseitigen Test ab Seite 52. Als besonderes Extra liegt dieser Ausgabe ein XXL-Poster bei, das auch ein Motiv aus **The Witcher 2** ziert. Entwickler CD Projekt hat für die polnische Ausgabe des Playboy diverse sexy Artworks von Geralts Gespielin Triss Merigold erstellt, von denen wir uns einfach ein paar für diese Ausgabe geschnappt haben. Auf der Rückseite des Posters: die neue, junge Lara aus dem kommenden **Tomb Raider**-Serienneustart.

Natürlich haben wir obendrein noch eine Vielzahl weiterer Topthemen wie **Fable 3, Brink, Portal 2, Rage, Deus Ex: Human Revolution, The Elder Scrolls 5: Skyrim** und und und.

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



START

# HEFTINHALT

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



52

**Beta-Test | The Witcher 2: Assassins of Kings**

**WOLFGANG MEINT:**
Was für ein unglaubliches Spiel: Das zweite Abenteuer von Hexer Geralt ist ein Traum für jeden Rollenspielliebhaber.

## Heftinhalt 06/11

▶ Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.


### Start

| | |
|---|---|
| Editorial | 3 |
| Inhalt | 4 |
| DVD-Inhalt | 5 |
| Redaktionsvorstellung | 6 |

### Vorschau

| | |
|---|---|
| ▶ Rage | 16 |
| Resident Evil: Operation Raccoon City | 20 |
| The Elder Scrolls 5: Skyrim | 22 |
| Deus Ex: Human Revolution | 26 |
| Star Wars: The Old Republic | 32 |
| Tera | 36 |
| Call of Juarez: The Cartel | 38 |
| Deep Black | 40 |
| Runes of Magic: Chapter 4 | 42 |
| The Cursed Crusade | 44 |
| Fable 3 | 46 |

**Magazin |**

| | |
|---|---|
| Max Payne 3 | 9 |
| Bloodgame | 10 |
| Red Faction: Armageddon | 10 |
| Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten | 11 |
| Dead Rising: Off the Record | 11 |
| Trackmania 2: Canyon | 11 |
| Anno 2070 | 12 |
| BÄM! Award (Veranstaltung) | 12 |
| X Rebirth | 12 |
| Alice: Madness Returns | 13 |
| Harveys neue Augen | 13 |

**Standards |**

| | |
|---|---|
| Most Wanted | 14 |

### Test

| | |
|---|---|
| ▶ The Witcher 2: Assassins of Kings (Beta) | 52 |
| Brink (Beta) | 62 |
| Portal 2 | 66 |
| Darkspore | 72 |
| Anomaly: Warzone Earth | 74 |
| World of Tanks (Beta) | 76 |
| Operation Flashpoint: Red River | 78 |
| Black Prophecy (Beta) | 80 |
| Mythos (Beta) | 82 |
| Hoard | 86 |
| IL2: Sturmovik – Cliffs of Dover | 86 |
| Sanctum | 87 |
| Shadow Harvest: Phantom Ops | 87 |

**Standards |**

| | |
|---|---|
| So testen wir | 50 |
| Meinungsmache | 51 |
| Release-Liste | 88 |
| Top-Spiele | 90 |

### Extra

**Mods & Maps |**

| | |
|---|---|
| Battlefield 2 | 94 |
| Fallout 3 | 95 |
| STALKER: Shadow of Chernobyl | 96 |
| Bioshock | 97 |
| Grand Theft Auto 4 | 97 |
| Rome: Total War | 97 |
| Dragon Age 2 | 100 |
| Age of Empires 3 | 102 |
| Dragon Age: Origins | 103 |
| Neverwinter Nights 2 | 103 |

### Abspann

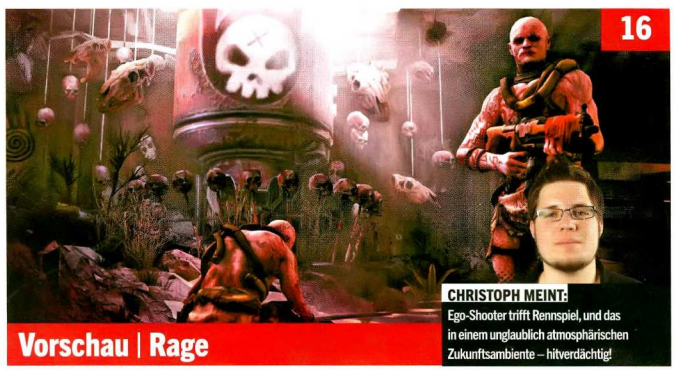
| | |
|---|---|
| Top 10 | 106 |
| Leserbriefe | 108 |
| Impressum | 110 |
| Vollversion: Rome – Total War | 112 |
| Heftvorschau | 114 |



66

**Test | Portal 2**

**JÜRGEN MEINT:**
Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert: Valve wollte aus Portal mit Teil 2 ein „richtiges" Spiel machen – Operation geglückt!



16

**Vorschau | Rage**

**CHRISTOPH MEINT:**
Ego-Shooter trifft Rennspiel, und das in einem unglaublich atmosphärischen Zukunftsambiente – hitverdächtig!

# DVD-INHALT

**VOLLVERSION (SEITE 1)**
Rome: Total War – Gold Edition

**CLIENT (SEITE 2)**
Mythos

**DEMO (SEITE 1)**
Anomaly: Warzone Earth

**VIDEOS (SEITE 2)**
Anno 2070
Black Prophecy
Brink
Deus Ex: Human Revolution
Dungeon Siege 3
From Dust
Lego Star Wars 3: The Clone Wars
Mythos
Operation Flashpoint: Red River
Portal 2
The Witcher 2: Assassins of Kings
Rome: Total War – Gold Edition
World of Tanks

**MODS & MAPS (SEITE 2)**
Age of Empires 3
- The Forgotten Empires

Bioshock
- Bioshock Reborn

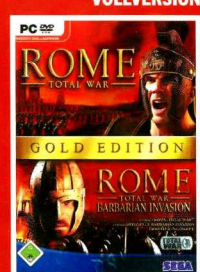
Grand Theft Auto 4
- Weapon Realism Mod

Rome: Total War
- Europa Barbarorum

Stalker: Shadow of Chernobyl
- Realism Mod
- SAWM Serilas' Advanced Warfare Modification

**TOOLS (SEITE 1)**
7Zip
Adobe Reader
Direct X 9.0c
Gamers.IRC
VLC Media Player
WinRAR

**VOLLVERSION**




# SPIELE IM HEFT


| | |
|---|---|
| Age of Empires 3, Extra | 102 |
| Alice: Madness Returns, Vorschau | 13 |
| Anno 2070, Vorschau | 12 |
| Anomaly: Warzone Earth, Test | 74 |
| Battlefield 2, Extra | 94 |
| Bioshock, Extra | 97 |
| Black Prophecy, Test | 80 |
| Bloodgame, Vorschau | 10 |
| Brink, Test | 62 |
| Call of Juarez: The Cartel, Vorschau | 38 |
| Darkspore, Test | 72 |
| Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten, Vorschau | 11 |
| Dead Rising: Off the Record, Vorschau | 11 |
| Deep Black, Vorschau | 40 |
| Deus Ex: Human Revolution, Vorschau | 26 |
| Dragon Age: Origins, Extra | 103 |
| Dragon Age 2, Extra | 100 |
| Fable 3, Vorschau | 46 |
| Fallout 3, Extra | 95 |
| Grand Theft Auto 4, Extra | 97 |
| Harveys neue Augen, Vorschau | 13 |
| Hoard, Test | 86 |
| IL2: Sturmovik – Cliffs of Dover, Test | 86 |
| Max Payne 3, Vorschau | 9 |
| Mythos, Test | 82 |
| Neverwinter Nights 2, Extra | 103 |
| Operation Flashpoint: Red River, Test | 78 |
| Portal 2, Test | 66 |
| Rage, Vorschau | 16 |
| Red Faction: Armageddon, Vorschau | 10 |
| Resident Evil: Operation Raccoon City, Vorschau | 20 |
| Rome: Total War, Extra | 97 |
| Runes of Magic: Chapter 4, Vorschau | 42 |
| Sanctum, Test | 86 |
| Shadow Harvest: Phantom Ops, Test | 86 |
| STALKER: Shadow of Chernobyl, Extra | 96 |
| Star Wars: The Old Republic, Vorschau | 32 |
| Tera, Vorschau | 36 |
| The Cursed Crusade, Vorschau | 44 |
| The Elder Scrolls 5: Skyrim, Vorschau | 22 |
| The Witcher 2: Assassins of Kings, Test | 52 |
| Trackmania 2: Canyon, Vorschau | 11 |
| World of Tanks, Test | 76 |
| X Rebirth, Vorschau | 12 |

# DIE REDAKTION

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

## WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



*Sport, Rollenspiele, Action-Adventures*

**IST STOLZ:**
... auf seine erste Bacon Bomb (Bild). Das 2kg-Monster hat den Abend natürlich nicht überlebt.

**VERRÄT:**
... Interessierten gerne das Rezept des fleischgewordenen Traums.

**BEDANKT SICH:**
... bei den Kollegen Weiß und Stange, die ihn vorbehaltlos in Sachen American BBQ unterstützt haben.

## PATRICK SCHMID // TRAINEE



*Alles außer Strategie*

**WEINT UND TRAUERT:**
... weil sein Urlaub natürlich – trotz wechselhaftem Wetter – wieder einmal viel zu schnell vorbeiging.

**FREUT SICH UND BEDANKT SICH ARTIG:**
... für das Geschenk vom Zylo...äh Kollegen Schmitt. Kriegt einen Ehrenplatz auf meinem Schreibtisch!

**JUBELT UND GIBT AN:**
... weil zu seinem letzten **PES**-Pokal ein zweiter dazugekommen ist. Gruß an die Jungs! ♥

## JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR




*Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng*

**MELDET SICH:**
... nächste Ausgabe wieder aus seiner Teilzeitelternzeit zurück – sofern nicht noch ein Kind dazwischenkommt.

**SPIELT:**
... natürlich **Portal 2**, so wie alle anderen auch – es ist aber auch widerlich niedlich!

**GRÜSST:**
... einen, der bald Vater wird, dankt ihm für alles, zeigt mit dem Finger auf ihn und ruft: „arbeitsloses Pack!"

## MARC BREHME // REDAKTEUR



*Adventures, Rollenspiele, Mods*

**SPIELT:**
... natürlich nicht **Portal 2**, wie alle anderen, sondern richtig gute Spiele! So wie etwa **The Witcher 2**!

**BESUCHTE:**
... seit zig Jahren wieder einmal Leipzig (der Zoo ist einer der schönsten in ganz Deutschland!) und die Bundeshauptstadt Berlin. Mein Gott, gibt's dort viele crazy people! Da lob ich mir mein Franken und Thüringen... ;-)

## CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



*Abenteuer- & Rollenspiele*

**SÄGT SICH MIT BEGEISTERUNG DURCH:**
... die **Gears of War 3**-Beta. Krass, was Epic hier auffährt, da bietet die Beta mehr als andere Vollpreistitel.

**SPART FÜR SEINE NÄCHSTEN URLAUBE:**
... erst Winter in Dublin, dann Spring Break in Miami.

**HAT EINE NEUE LIEBLINGSSERIE:**
... **Game of Thrones**, die HBO-Serie zur großartigen Fantasy-Saga **A Song of Ice and Fire**. Episch!

## DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



*Alles, was man von der Couch aus zocken kann*

**SPIELT:**
... **Top Spin 4** gegen Patrick oder die überforderte KI. Gegen Jürgen tritt er nicht mehr an. Zu frustrierend.

**HÖRT:**
... das aktuelle **Foo Fighters**-Album.

**SIEHT:**
... die erste Staffel von **Fringe** und den Schwarzenegger-Klassiker **Total Recall**. Famos!

## PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



**SPIELT:**
... mit der neuen Version von **Traktor Pro 2** (Mixing-Software), ärgert sich über noch vorhandene Bugs und wartet sehnsüchtig auf die nächste Version.

**HÖRT:**
... **Ticon - I Love You, Who Are You?**

**SIEHT:**
... haufenweise dänische Komödien und Dokumentationen über seine Heimat das Ruhrgebiet (siehe Wappen!).

## SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



**SPIELT:**
... sich momentan durch sämtliche kostenlose Android-Games, die er finden konnte. Trotz jeder Menge Schrott lassen sich hier und da doch ein paar nette, suchtgefährdende Zeitvertreiber finden.

**BEDANKT SICH:**
... bei Seth MacFarlane und Matt Groening, ohne die er höchstwahrscheinlich abends nicht mehr einschlafen könnte.

## UWE HÖNIG // REDAKTEUR — STARGAST



*Rennspiele, Action, Japano-RPGs*

**SPIELT:**
... mit dem Gedanken, seinen GTI per Chiptuning zu übertakten. Spieletechnisch sind momentan **Portal 2** und **Crysis 2** angesagt.

**HÖRT:**
... **Guy J – 1000 Words**

**SIEHT:**
... **Breaking Bad** (dritte Staffel), **Testees** (erste Staffel)

# 1&1 DSL

# INTERNET UND TELEFON

# 19,99 €/Monat*

Sparpreis für volle 24 Monate, danach 24,99 €/Monat.

**TOP LEISTUNG MIT VIELEN EXTRAS!**

✓ 1&1 HomeServer inklusive



0,– €*

✓ 4 SIM-Karten inklusive



0,– €*

✓ Jetzt starten und 120,– € sparen



1&1

MEMBER OF united internet

**Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 90** **www.1und1.de**

* 120,–€ Startguthaben als Sparpreis z.B.: 1&1 Surf-Flat 6.000: 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inklusive Internet-Flat. Inklusive Telefonie (Privatkunden): rund um die Uhr für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 HomeServer für 0,– € (Versand 9,60 €). Bis zu vier 1&1 SIM-Karten: für 0,- €/Monat, kostenlos ins dt. Festnetz und zu 1&1 Mobilfunkkunden telefonieren, in andere dt. Mobilfunknetze nur 9,9 ct/Min. (Aktivierungsgebühr: 9,60 €/SIM-Karte). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

ANZEIGE

# 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)

❒ 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)

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.

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



Yay, Bullet-Time! Eines der wichtigsten Features der Serie sind Ballereien in Zeitlupe, in denen Max wilde Hechtsprünge vollführt und reihenweise Gegner umnietet. Gibt's natürlich auch in **Max Payne 3**.

Max Payne 3

## Lass dem Schmerz freien Lauf!

**ACTION** Endlich gibt es neue Infos über Rockstars kontrovers diskutierten dritten Teil der Action-Serie!

Als 2009 die ersten Bilder vom runderneuerten Max erschienen, ging das Geschrei in der Fangemeinde los: Das sei nicht mehr der alte Max Payne, alles sei zu bunt und grell und überhaupt, warum sehe der Kerl aus wie Bruce Willis in seinen besten Tagen. Ohne auch nur einen Fitzel Gameplay gesehen zu haben, wurde **Max Payne 3** von vielen Fans rigoros abgelehnt und verdammt. Seit damals hatte man vonseiten des Entwicklers Rockstar kaum etwas von dem Spiel gehört – bis vor Kurzem.

### Mit und ohne Haare

Die Handlung des dritten Teils der düsteren Action-Serie spielt im brasilianischen São Paulo. Dorthin hat sich der Exbulle zurückgezogen. In Zeitsprüngen erleben Sie verschiedene Handlungsstränge, welche die Geschehnisse erklären. So erleben Sie Max mal mit, mal ohne Haare, denn in São Paulo tritt der beinharte Schmerzmitteljunkie mit polierter Kopfhaut auf. Die berühmte Bullet-Time wird es natürlich auch wieder geben und angeblich haben die Entwickler dieses Feature noch spektakulärer als in **Max Payne 2** inszeniert. Auch die Comic-Sequenzen des Vorgängers werden aufgehübscht und hören nun auf den klangvollen Namen „Motion-Comic-Book-Look". Der Held bekommt außerdem ein Deckungssystem spendiert, kann sich also im Kugelhagel verstecken. Ach, und einen Mehrspielermodus wird es auch geben. Wie das wohl mit Bullet-Time funktioniert? Bald wissen wir hoffentlich mehr!



**ROBERT MEINT:** „Ich freue mich wie ein frisch paniertes Schnitzel auf dieses Spiel! Mir ist völlig egal, wie sehr die Leute schimpfen. Rockstar ist nicht irgendwer. Die packen das! "



Das passt schon eher: Düster, haarig und kompromisslos – so kennen und lieben die Fans ihren Helden Max Payne.

## TOPS & FLOPS

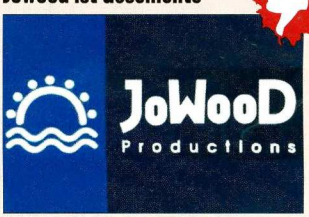
Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

### Valve spendet für Japan-Opfer



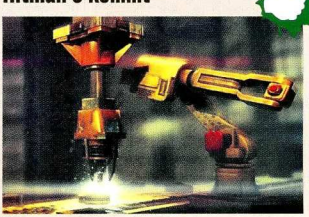
Um den Opfern der Katastrophe in Japan zu helfen, verkaufte Valve im März drei Kopfbedeckungen für **Team Fortress 2** im Download-Shop. Den Gewinn von über 430.000 US-Dollar spendete das Studio komplett.

### Jowood ist Geschichte




Der insolvente Spieleproduzent Jowood (**Arcania: Gothic 4**) hat keinen Investor gefunden. Die Aktie war am 21. April nur noch 38 Cent wert, das laufende Konkursverfahren besiegelt das Aus für das Unternehmen.

### Hitman 5 kommt

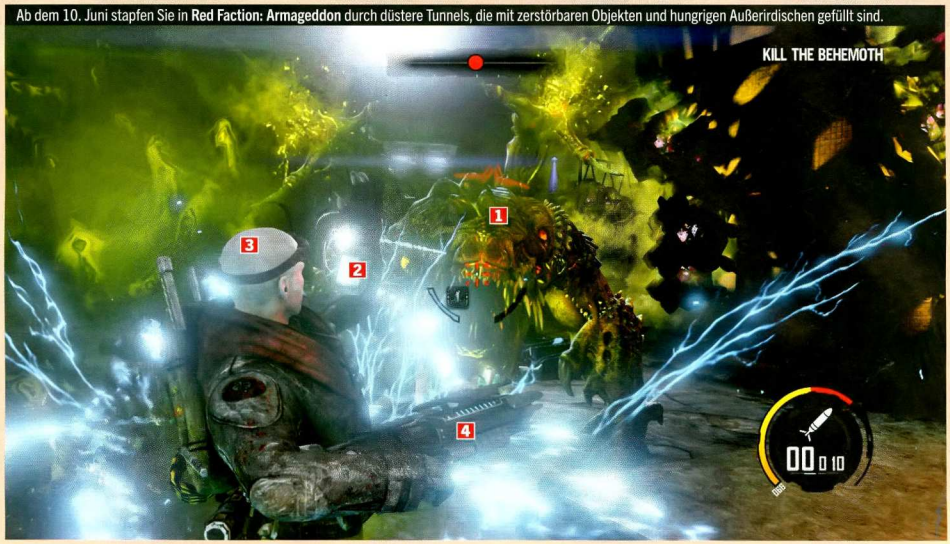


IO Interactive veröffentlichte kürzlich auf Twitter Bilder zu seinem neuesten und noch unangekündigten Projekt. Angesichts der Screenshots fressen wir einen Besen, wenn es sich dabei nicht um **Hitman 5** handelt.

Red Faction: Armageddon

# Innere Angelegenheiten

**ACTION** Die vierte Reise zum Mars führt Sie in die Eingeweide von Planet und Aliens.




Ab dem 10. Juni stapfen Sie in **Red Faction: Armageddon** durch düstere Tunnels, die mit zerstörbaren Objekten und hungrigen Außerirdischen gefüllt sind.

1. **Feinkost Käfer:** Unter der Oberfläche des Mars wütet eine außerirdische Käferplage – und Sie … sind die Medizin!
2. **Blitzdings:** Die Nanoschmiede am Unterarm nervt zwar mit Alarm bei der Flughafenkontrolle, aktiviert aber nützliche Spezialfähigkeiten.
3. **Platte:** Held Darius Mason beweist Mut zur Glatze. Schließlich hat er gehört, dass da auch andere Käferchen darauf fliegen sollen.
4. **Superknarre:** Der Star im Waffenarsenal ist das Magnetgewehr. Das tackert Feinde an Wände – oder schmeißt Mauerwerk auf sie.

Bloodgame

# Auf diese Blutsteine können Sie bauen!

**BROWSERSPIEL** Wir legen mit einem Gutschein-Code den Grundstein für Ihre Monsterlaufbahn.




Erledigte Aufgaben bringen Geld und Erfahrung und verbessern Ihr Ansehen in Städten.

In der letzten Ausgabe haben wir Ihnen bereits das neue Browserspiel **Bloodgame** von den **Shakes&Fidget**-Machern Playa Games vorgestellt. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle eines Fantasywesens und erfüllen verschiedene Aufträge, um Gold und Erfahrungspunkte zu erhalten. Um Sie bei der Ausbildung Ihres Werwolfs, Vampirs oder Hunters zu unterstützen, haben wir diesen Monat etwas ganz Besonderes für Sie. Zwischen den Seiten 66 und 67 dieser Ausgabe ist nämlich ein Bonus-Code eingeheftet, für den Sie satte 50 Blutsteine erhalten. Der Code ist ab sofort gültig und kann bis spätestens 30.06.2011 aktiviert werden – überlegen Sie also nicht zu lange! Übrigens ist Ihr Geschenk nicht von einer Neuregistrierung abhängig, Sie können die 50 Blutsteine selbstverständlich auch dann einsacken, wenn Sie bereits einen Account besitzen. Zum Einlösen klicken Sie im Menü auf der linken Seite auf „Blutsteine" und wählen anschließend den Menüpunkt „Coupon" aus (pro Benutzer kann nur ein Code eingelöst werden). Sie erhalten die Steine ansonsten manchmal im Spiel als Belohnung für erledigte Aufgaben oder eben gegen bare Münze. Mit den wertvollen Dingern können Sie Wartezeiten, z. B. vor Kämpfen, und die Regenerationszeit Ihres Charakters verkürzen oder auch besonders gute Waffen kaufen. Das dürfte bei **Bloodgame**-Veteranen wie Neulingen für Begeisterung sorgen. Viel Spaß mit unseren Blutsteinen und eine erfolgreiche Monsterjagd!



**PATRICK MEINT:** „Eine super Sache! Jetzt kann ich meinen Werwolf noch schneller zur unbesiegbaren Kampfmaschine ausbilden. Unbedingt einlösen!"

Dead Rising: Off the Record

# Totentanz und Mummenschanz

**ACTION** Ein Lebender, Tausende von Untoten. Sie wissen, was zu tun ist.

Frank West heißt der Held des ersten Teils und der **Dead Rising**-Serie und eigentlich ist er Reporter. Doch irgendwie gerät er von einem Zombie-Schlamassel in den nächsten. Um zu überleben, muss er sich mit allerlei Gerätschaften durch Massen an Untoten schneiden, prügeln oder schießen. Auch im dritten Teil bleiben die Entwickler diesem Spielprinzip treu, driften dafür aber ein wenig in Skurrilität ab. So ist Frank West nun nicht mehr der strahlende, berühmte Reporter, sondern muss sich seinen Lebensunterhalt mühsam mit Zombiewrestling (!) verdienen und gerät dabei in eine fiese Verschwörung. Schauplatz des geradlinigen Geschnetzels ist erneut eine Glücksspielstadt, die an Las Vegas erinnert. Witzig: Erfahrungspunkte gibt es nicht nur für möglichst rabiate Meucheleien, sondern auch für Fotos, die Sie aus Franks Ego-Perspektive schießen. Ansonsten erwartet Sie grobschlächtige Brutalokost ohne spielerische Besonderheiten: Fiese Waffen, ordentliche Grafik, ein Koop-Modus für zwei Zombiejäger – mehr gibt es nicht zu berichten. Außer: In Deutschland wird **Off the Record** nicht erscheinen. War ja mal wieder klar …



**ROBERT MEINT:** „Auch wenn's spielerisch eher mau wird, zocken würde ich es schon gern. Werd ich eben Österreicher."




Die Masse macht's. Zombies, wohin man blickt.

Mit Fotos aus der Ego-Perspektive verdienen Sie Erfahrungspunkte.



In der verwinkelten Hauptstadt Andergast wird Ihr Abenteuer beginnen.

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

# Ganz schön rätselhaft

**ADVENTURE** Adventure statt Rollenspiel. Aventurien ist mit Knobeleien gespickt.

Mit **Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten** arbeitet die Spieleschmiede Daedalic Entertainment (**A New Beginning**) an einem Adventure in Aventurien. Im Spiel, das in schicker Full-HD-Auflösung daherkommt, lenken Sie das Schicksal des jungen Geron, der im Auftrag des Königs einer mysteriösen Krähenplage Herr werden muss. Das entpuppt sich als eine unerwartet schwere Aufgabe …



**MARC MEINT:** „Endlich ein **DSA**-Spiel, bei dem die Welt nicht mit Charakterwerten und ausgewürfelten Kämpfen, sondern mit Rätseln gefüllt ist."

Trackmania 2: Canyon

# Sprung mit der Schüssel

**RENNSPIEL** Loopings, Rampen, Raserei – **Trackmania** ist zurück und spaßiger als je zuvor.

Hobby-Raser dürfen sich freuen, denn Ubisoft hat **Trackmania 2** angekündigt. Das Erfolgsrezept des ersten Teils soll beim Nachfolger weitestgehend unangetastet bleiben, weswegen verrückte Streckenteile wie Loopings genauso wieder mit von der Partie sind wie der extrem umfangreiche Streckeneditor und natürlich verschiedenste Offline- und Online-Spielmodi. Verbesserungen gibt es vor allem aufseiten der Grafikengine, die bereits richtig gut aussieht. Der Startschuss für **Trackmania 2: Canyon** soll noch in diesem Jahr fallen.



**PATRICK MEINT:** „Was bisher angekündigt wurde, klingt interessant, und vor allem die neue Grafikengine macht einiges her. Im Auge behalten!"



Fliegende Autos sind bei **Trackmania 2** kein seltener Anblick.

X Rebirth

# Ein galaktisches Unterfangen

**ACTION** Der Weltraum ... unendliche Weiten ...



Ein riesiges Weltall zum Selbsterforschen – dafür steht die X-Reihe.



Fette Feuergefechte mit gigantischen Schlachtschiffen, ist das cool!

Kennen Sie die **X**-Serie? Im Jahr 1999 ging es mit **X: Beyond the Frontier** ins Weltall, um ganz in der Tradition eines **X-Wing** oder **Privateer** in wilden Gefechten feindliche Raumjäger abzuknallen oder mit verschiedenen Raumhäfen Handel zu treiben. Nun kündigte Publisher Deep Silver den insgesamt vierten Teil der Serie an, nämlich **X Rebirth**. Das „Rebirth", also „Wiedergeburt", findet sich nicht ohne Grund im Titel, denn die Entwickler planen einen kompletten Neustart der Serie, die eigentlich mit **X3: Terran Conflict** ihren Abschluss gefunden hatte. Deshalb sollen viele Funktionen überarbeitet und das Spiel von Grund auf neu entwickelt werden. Für den vierten Teil der Serie versprechen die Macher ein lebendiges Universum mit einer Vielzahl an neuen Spielelementen. Dort schlüpfen Spieler dann in die Rolle eines jungen Draufgängers, der mit seiner bedächtigen Begleiterin eine wichtige Rolle für das Fortbestehen der Galaxie spielt, denn neue Feinde bedrohen die Welt der **X**-Spiele. Verpackt wird die Geschichte in packende, actionreiche Kämpfe, ein ausgefeiltes Wirtschaftssystem und jede Menge Raum für Erkundungen auf eigene Faust. Immerhin versprechen die Entwickler, dass **X Rebirth** Sie auf jeden Fall Dutzende von Stunden beschäftigen wird. Als Erscheinungstermin gibt Publisher Deep Silver das vierte Quartal dieses Jahres an.



**ROBERT MEINT:** „Es gibt viel zu wenig gute Weltraumballerspiele da draußen. Also, liebe Entwickler, verzückt mich mit **X Rebirth**!"

Anno 2070

# Futur Perfekt?

**STRATEGIE** Hoppla, das nächste **Anno** spielt erstmals nicht in der Vergangenheit.

Wir staunten nicht schlecht, als bei der Präsentation des neuen **Anno**-Spiels plötzlich die Jahreszahl „2070" aufflackerte. Schluss mit der mittelalterlichen Idylle und dem rustikalen Charme der letzten Teile, denn **Anno 2070** spielt in einer „nahen Zukunft". Sie entscheiden sich für eine von zwei Fraktionen, entweder für die radikalen industriellen Tycoons oder für die naturnahen Ecos. Die Entwickler versprechen auch eine dynamische Spielwelt, die sich durch Umweltverschmutzung und Katastrophen verändert.



**PATRICK MEINT:** „Klingt interessant, bleibt nur zu hoffen, dass Fans den mutigen Szenariowechsel annehmen."



An solche futuristischen Metropolen müssen sich **Anno**-Fans gewöhnen.

BÄM! Der Computec Games Award

# Der Preis ist heiß!

**VERMISCHTES** Wir bekommen Ihre Stimme, Sie bekommen Preise. Fair, oder?




Auch in diesem Jahr verleihen wir im Rahmen der Spielemesse Gamescom unseren Videospielpreis BÄM!. Ab dem 1. Mai geht es in die heiße Phase. Nachdem die nominierten Titel feststehen, dürfen Sie abstimmen,welches Ihrer Lieblingsspiele mit einem Award ausgezeichnet werden sollte, denn nicht wir entscheiden über die Preisträger, sondern Sie, die Spieler. Zur Wahl stehen dieses Jahr nicht nur die besten Spiele der letzten zwölf Monate, sondern erstmals auch Highlights, die erst noch erscheinen. Die Abstimmung finden Sie ab dem 1. Mai unter www.bamaward.de. Zu gewinnen gibt es natürlich auch eine Menge, etwa Flachbildfernseher, Navigationssysteme und vieles mehr. Mitmachen lohnt sich also allemal! Noch einmal schnell zum Mitschreiben: www.bamaward.de ansurfen, Lieblingstitel wählen und fette Preise absahnen.



Die strenge Oberin Ignatz macht Lilli häufig das Leben schwer.

### Harveys neue Augen

## Ab ins Kloster!

**ADVENTURE** Daedalic liefert erste Infos zum **Edna bricht aus**-Nachfolger.

Das Wichtigste vorweg: **Harveys neue Augen** wird kein **Edna** Teil 2. Die Hauptdarstellerin des Adventures ist diesmal die kleine Lilli, eine Klosterschülerin, die sehr unter der strengen Oberin Ignatz leidet. Ihre einzige echte Freundin ist aber jene Edna, die Protagonistin aus Teil 1. Daedalic verspricht ein Wiedersehen mit zahlreichen bekannten Personen und Schauplätzen. Geplanter Release ist im Herbst 2011.



**PATRICK MEINT:** „Zwar kein **Edna 2**, Humor, Witz und Rätsel sind aber genauso kreativ wie im Quasi-Vorgänger."

### Alice: Madness Returns

## Wunderland des Grauens

**ACTION-ADVENTURE** Düster, brutal und durchgeknallt – Märchenheldin Alice ist wieder da.

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine PS3-Vorschauversion vom zweiten **Alice**-Teil. Extra für Sie haben wir uns ins Wunderland gestürzt und schildern Ihnen unsere ersten Eindrücke. Skurrile Videosequenzen, Kampf-Einlagen im **Zelda**-Stil und Sprungpassagen, die selbst Mario Albträume bescheren würden: **Alice** bietet das volle Programm. Enttäuscht waren wir allerdings von der Grafik, die war auf der PS3 arg matschig und absolut nicht zeitgemäß.



**PATRICK MEINT:** „Was wir bisher von der PS3- Version gesehen haben, war ein bunter Action-Mix mit sehr schwacher Grafik."



Eine Pfeffermühle als Kanone? **Alice: Madness Returns** macht's möglich!



MICHAL ZEBROWSKI
GERALT VON RIVA
DER HEXER

NUR 7,99 €
unverbindliche Preisempfehlung

Voller spektakulärer Kampfszenen und außergewöhnlicher Spezialeffekte, glänzt diese erstklassige Fantasy-Produktion, die auf der Bestseller-Romanreihe des Fantasy-Schriftstellers Andrzej Sapkowski basiert.

DER SPIELFILM AUF DVD
JETZT IM PREIS GESENKT

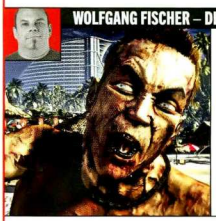
Mehr Infos unter www.ksmfilm.de

© KSM GmbH

# MOST WANTED

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

## Unsere Most-Wanteds



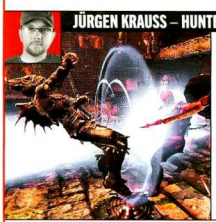
### WOLFGANG FISCHER – DEAD ISLAND

Eine Insel mit zwei Bergen und 5.204.156 Zombies. Klingt nach meinem Sizilien-Urlaub! Mit einem Unterschied: Ich darf mich gegen aufdringliche Einheimische wehren.



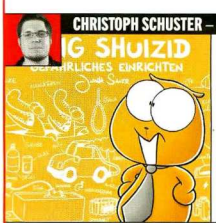
### PATRICK SCHMID – DOTA 2

Als langjähriger **Defense of the Ancients**-Spieler freue ich mich schon wie ein Schneekönig auf Valves Umsetzung der **Warcraft 3**-Mod.



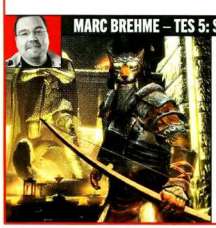
### JÜRGEN KRAUSS – HUNTED

**Portal 2** hat's gezeigt: Koop ist das neue Mehrspieler! Und wenn auch nur die Hälfte von dem stimmt, was ich Ihnen letzte Ausgabe über **Hunted** erzählt habe, rockt's derbe!




### CHRISTOPH SCHUSTER – FENG SHUIZID

Angeblich nahm meine Faszination für die suizidale Spezies der Lemminge erst mit meinem Job hier ihren Anfang. Egal, ich richte im Juli erst mal meine Wohnung neu ein.

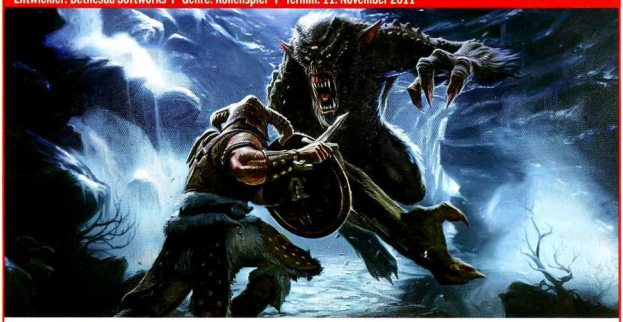


### MARC BREHME – TES 5: SKYRIM

Nachdem mir Kollege Schuster brühwarm seine Anspiel-Eindrücke von **Skyrim** aufs Brot schmierte, bin ich heißer auf das Teil als eine Sonneneruption.

## 1 The Elder Scrolls 5: Skyrim

**Entwickler: Bethesda Softworks | Genre: Rollenspiel | Termin: 11. November 2011**



Warum wir uns auf **Skyrim** freuen wie aufs erste Mal, verraten wir Ihnen ab Seite 22. Und es kommen ständig neue Gründe dazu. So erzählte uns Chef-Entwickler Todd Howard nun, dass es in **Skyrim** Wolfsrudel gibt, die durch die Welt streunen – und dort unter anderem Jagd auf Mammuts machen. Wahnsinn! Jetzt will Patrick ein neues Haustier ...

## 2 Battlefield 3

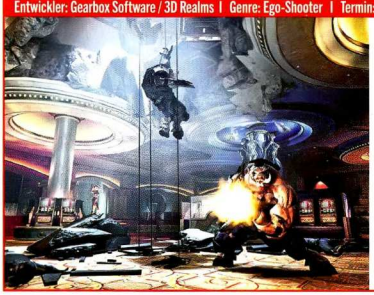
**Entwickler: Digital Illusions CE | Genre: Ego-Shooter | Termin: Winter 2012**



Was so alles passieren kann, wenn Mitarbeiter freudig losplappern, ohne dies vorher mit dem Chef zu klären? Beispielsweise kann eine Demo für **Battlefield 3** angekündigt werden. Auf die sich dann Millionen Zocker freuen. Bis EA sagt „Blödsinn!" Denn gemeint war angeblich von Anfang an nur die längst geplante Online-Beta.

## 3 Duke Nukem Forever

**Entwickler: Gearbox Software / 3D Realms | Genre: Ego-Shooter | Termin: 10. Juni 2011**



Wenn der Duke den Fokus der Ego-Shooter ab Juni wieder auf deren erste Silbe legt, erscheint passend dazu ein Comic. Band 1 trägt den Titel **Glorious Bastard** und handelt von zeitreisenden Nazi-Ufos, Weltraumschweinen und einer Widerstandskämpferin mit Codenamen „French Kitzler" – es gibt also was zu Lachen.

# Mitmachen & gewinnen!

**Vor zwei Ausgaben haben wir die Portalkanone offiziell zur coolsten Waffe der PC-Spielegeschichte ernannt – also benutzen Sie sie gefälligst!**

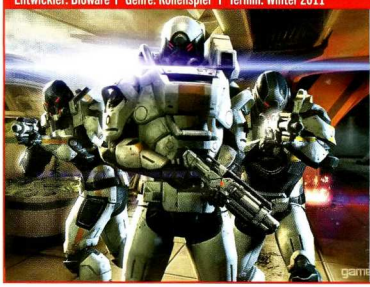
Wir verlosen fünf Exemplare von Valves Knobelhit – damit Sie zwischen all den Ballerspielen Ihre grauen Zellen mal wieder etwas stimulieren. Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

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 Mass Effect 3

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



Da programmiert jemand Fan-Freude: Die Rollenspielaspekte werden in **ME 3** wieder ausgebaut, zugleich die Schlachtfelder größer und die Kämpfe intensiver. Das Finale läuft je nach Vorgeschichte angeblich komplett anders ab, unterwegs treffen Sie alte Bekannte und besuchen neben London auch New York und den Mars. Yeah!

## 5 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Vancouver | Genre: Action | Termin: 1. Quartal 2012



Rockstar ließ unsere Herzen höher schlagen, als das Team ein Max Payne-Lebenszeichen in Form zweier Screenshots in die Welt zwitscherte. Es folgten weitere Bilder und Infos, die wir in diesem Heft mit Ihnen teilen. Der perfekte Anlass, um kommende Ausgabe dann den Monat des Schmerzes einzuläuten, finden Sie nicht?

## 6 Deus Ex: Human Revolution

Entwickler: Eidos Montreal / Nixxes Software | Genre: Rollenspiel | Termin: 26. August 2011



Versions-Kuddelmuddel ahoi! **Deus Ex** erscheint als Limited Edition für 60 Euro samt exklusiven Items, Boni und einem Missionspaket sowie dem üblichen Schmonz (Soundtrack-CD, Making-of-DVD, Artbook, Comic). Für 90 Euro gibt's dagegen die Collector's Edition. Mit demselben Kram - plus einer Actionfigur. Toll, gell?

## 7 The Witcher 2: AoK

Entwickler: CD Projekt | Genre: Rollenspiel | Termin: 17.05.2011



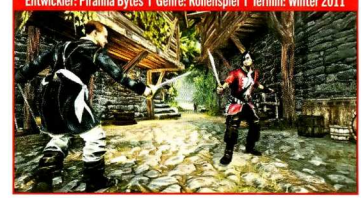
## 8 Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 16.09.2011



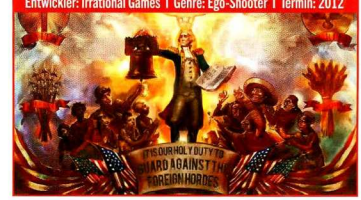
## 9 Risen 2: Dark Waters

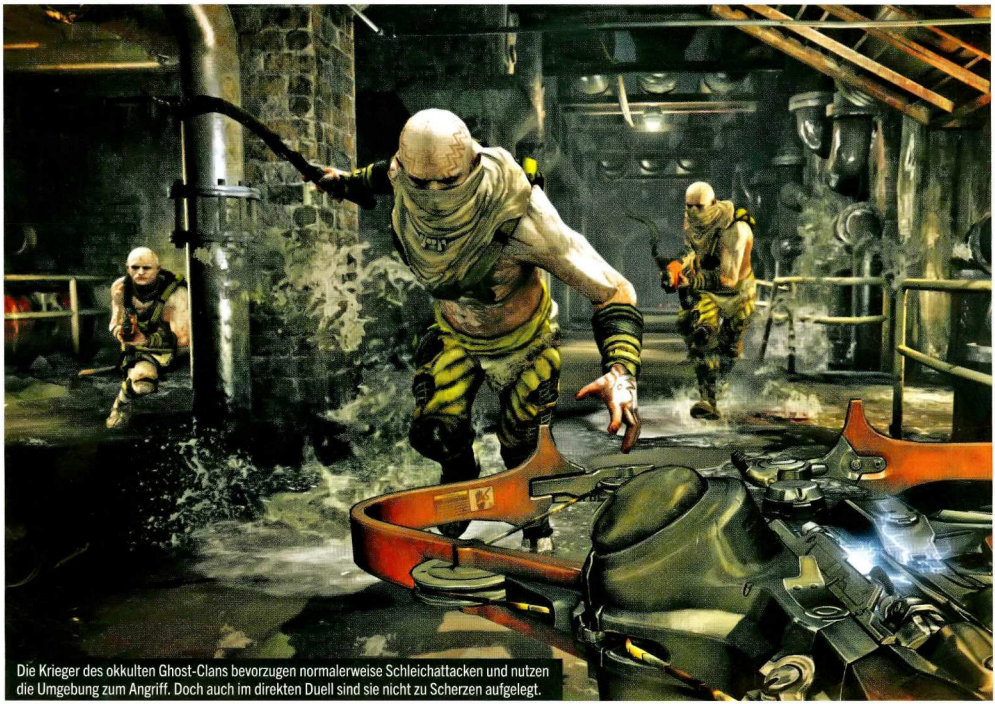
Entwickler: Piranha Bytes | Genre: Rollenspiel | Termin: Winter 2011



## 10 Bioshock: Infinite

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





Die Krieger des okkulten Ghost-Clans bevorzugen normalerweise Schleichattacken und nutzen die Umgebung zum Angriff. Doch auch im direkten Duell sind sie nicht zu Scherzen aufgelegt.

Rage

# Wut tut gut!

**Screen-Info**

Die Bilder stammen von Entwickler id Software selbst, geben aber die grafische Qualität der PC-Version gut wieder.

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

Text: Christoph Schuster

## Die Väter des Mehrspieler-Shooters zeigten uns den Mehrspieler ihres neuen Shooters.

Wohin Sie auch schauen: Von **Call of Duty: Black Ops** über **Battlefield: Bad Company 2** bis **Homefront**, von **Assassin's Creed: Brotherhood** bis **Dead Space 2** – einen wichtigen Grund für den Erfolg vieler Spielehits liefert ihr Mehrspielermodus. Dieser zählt heutzutage zum Standardinventar eines jeden Actiontitels und stellt für viele Zocker ein wichtiges Kaufkriterium dar. Einerseits macht der virtuelle Kampf gegen menschliche Mitspieler eben mitunter mehr Spaß als gegen KI-Kontrahenten. Andererseits halten diese Gefechte die Langzeitmotivation und Spieldauer hoch, lange nachdem die fünf- bis fünfzehnstündige Haupthandlung abgeschlossen ist.

### Am Anfang war die Tiefe

Der Multiplayer-Hype nahm seinerzeit mit einem indizierten Grusel-Shooter von id Software, der auf dem Mars spielte, seinen Anfang. Später sorgte dasselbe Studio mit einem Beben (in der Spielebranche, nicht in Japan) dafür, dass Mehrspielerduelle den Status und Beliebtheitsgrad innehaben, den sie heute genießen. Nach jahrelanger Abstinenz melden sich diese Entwickler nun zurück und möchten mit **Rage** erneut das Genre dominieren, das sie einst begründet haben.

### Tod dem Todesmatch

Allerdings staunten wir nicht schlecht, als uns die Väter des

**FAQ**

***Rage** hier, **Rage** da – ich hab die letzten Jahre hinter dem Mond verbracht und wundere mich, was dieses Ding eigentlich sein soll?*
**Rage** ist ein Actiontitel aus der Ego-Perspektive von den Shooter-Göttern bei id Software und spielt auf einer postapokalyptischen Erde, die im Jahr 2037 von einem Meteoriten verwüstet wurde. Sie starten als einer der wenigen Überlebenden und verteidigen sich gegen fiese Mutanten, verfeindete Clans und schließlich eine tyrannische Macht namens Authority. Falls Sie tiefer in diese Welt eintauchen möchten: Kurz vor Release erscheint ein Roman zum Spiel. Wenn Sie sich hingegen eher für das Gameplay interessieren, lesen Sie unsere Übersicht auf Seite 18.

*Toll, aber jetzt lese ich hier einen Artikel mit Fokus auf Mehrspielermodi – wie steht's denn um den Einzelspielermodus?*
Tatsächlich legen die Entwickler großen Wert auf den Solopart. Sie versprechen gut 15 Stunden Spielzeit, wobei sich durch die offene Welt und zahlreiche Nebenaufgaben noch deutlich mehr herauskitzeln lassen soll.

*Brillant, ich will's! Wo gibt's die Sammlerausgabe mit aufblasbarem Meteoriten?*
Eine Collector's Edition gibt es nicht, aber Vorbesteller in den USA bekommen die Anarchy Edition inklusive einer zusätzlichen Rüstung, eines exklusiven Autos und zweier Bonus-Waffen. Leider bestätigte Bethesda noch nicht, ob das Angebot auch für Europa gilt.


Geschichte ist wichtig in **Rage** und im Verlauf des Spiels treffen Sie zahlreiche Fraktionen und Personen, hier etwa Sheriff Rex.


Die dummen Mutanten nutzen Schlagwaffen und stürmen ohne Taktik auf Sie zu. In der Masse werden Sie jedoch gefährlich.


Sie nutzen Fahrzeuge zwar auch in der Spielwelt, doch ihre eigentliche Existenzberechtigung besteht in den Kampf-Rallyes.


Die unterdrückende Fraktion mit dem einfallsreichen Namen Authority schickt Ihnen gut gerüstete Elitesoldaten entgegen.

populären Deathmatch in einer Präsentation den Mehrspielermodus ihres neuen Projekts **Rage** zeigten – und eröffneten, es gebe dort gar kein Deathmatch. Hallo, sind wir im falschen Film? Nein, wie uns der Creative Director Tim Willits versicherte. Seine Begründung: „Die typischen Standardmodi liefert doch heutzutage jeder und statt sinnlos drangeklatschten Mehrspielergedönses (Anm. d. Red.: schöne Grüße an **Bioshock 2**) braucht es schon etwas Einzigartiges, um die Spieler noch zu reizen." Und da Rennen und fahrzeugbasierte Gefechte einen wichtigen Teil der Haupthandlung in **Rage** einnehmen, konzentriert sich id Software im Mehrspielermodus auf eben diese postapokalyptischen Kampf-Rallyes.

### Die Rückkehr des Todesmatches

Dabei gibt es natürlich verschiedene Spielarten, etwa klassische Deathmatches (ha, da sind sie doch wieder!) oder den besagten Rallye-Modus in verschiedenen Varianten. Einige dieser Spielarten sind eher teambasiert, andere sorgen einfach nur dafür, dass die maximal sechs Teilnehmer auf den mindestens fünf Strecken brutal austeilen und einstecken. Die Wettkämpfe ließen uns sofort an **Blur** denken, wenn dessen Designer sich bloß nicht so übertrieben mit dem Farbtopf ausgetobt hätten (die Raserei im Neon-Look sahnte dennoch satte 87 Spielspaßpunkte ab!); **Rage** ist genau so dreckig, hart und explosiv – vor allem die sogenannten Chain-Rallyes haben es uns angetan. Diese Checkpoint-Hatz sorgte für zahlreiche herrlich chaotische Szenen.

### Darwin und die Shooter

id Software zieht aber nicht nur seine eigenes Ding durch, sondern passte auch ganz genau auf, was die Konkurrenz in den letzten Jahren so trieb. Die vielversprechendsten Entwicklungen wurden da natürlich direkt übernommen. So steigen Sie in **Rage** selbstverständlich im Level auf, bekommen Auszeichnungen und verdienen sich mit der Zeit Belohnungen. Diese Upgrades bieten optische Verbesserungen ebenso wie Fähigkeitsboni (alias Perks) und Fahrzeug-Tuning. Mit zunehmendem Level schalten Sie sogar frische Karosserien und komplett neue Vehikel frei. Klingt sehr motivierend, könnte aber das Balancing empfindlich stören. Allerdings sitzen hinter diesem Projekt Menschen, die seit 20 Jahren Ego-Shooter machen – derart viel Erfahrung kann niemand sonst vorweisen. Dementsprechend erwarten wir im September ein flüssiges Online-Erlebnis und intaktes Spiel-Balancing.

### Zwei für alle

Aber gibt es im postapokalyptischen Mix aus Rasen und Ballern wirklich keine klassischen Mehrspielermodi zu Fuß? Doch! Mit den Worten „Jeder mag Koop!" stellte uns der eingangs erwähnte Tim Willits die **Legends of the Wasteland** vor. Diese Episoden behandeln Geschichten innerhalb des **Rage**-Universums, die zwei Spieler kooperativ nacherleben. Die Aufträge variieren in


Postapokalyptische Aussichten müssen nicht immer düster sein, wie diese Lady beweist.



Vorher-Nachher-Bild: Der mächtige Bummerang steht Ihnen zwar nur in begrenzter Zahl zur Verfügung, kann aber manchmal nach Treffern wieder eingesammelt werden.

## Apokalyptisches Allerlei: So spielt sich Rage

**Der Ego-Shooter Rage strotzt zwar nur so vor Action, hat aber mehr zu bieten als schnödes Geballer:**



Ihre Gegner sind schlau, oft gut gerüstet und meist in der Überzahl. Deshalb sammeln Sie Schrott und bauen daraus kleine Helferlein, etwa diese Spinnendrone.



Um die Welt lebendig erscheinen zu lassen, füllten die Entwickler sie mit Händlern und Bars, sowie Glücks- und Minispielen.



Eine Vielzahl an verrückten Charakteren bereichert die Geschichte von **Rage**. Die stimmige Spielwelt begeistert.



Die apokalpytischen Kampf-Rallyes sind eines der Aushängeschilder von id Softwares neuem Projekt und dominieren auch die Mehrspielermodi.

# „Die Technik ist dem Spiel untergeordnet“



Matt Hooper (rechts) ist als Design Director bei id Software verantwortlich für die Spielmechanik von **Rage**.

## Wir flogen nach Utah, spielten **Rage** und sprachen mit Matt Hooper.

**PC ACTION: Ihr habt den Ruf, technisch brillante Spiele zu entwickeln, ebenso wie Bethesda Softworks. Nun gehört ihr beide zum selben Unternehmen – warum arbeitet ihr nicht zusammen?**
**HOOPER:** Natürlich stellt sich diese Frage, aber wir machen komplett verschiedene Spiele, da benötigt man auch entsprechend unterschiedliche Technologien und muss den Fokus bei der Engine-Entwicklung womöglich anders setzen.

**PC ACTION: Und warum verkauft ihr eure Engine nicht mehr? Epic macht damit ein Vermögen.**
**HOOPER:** Stimmt, aber unser Anspruch war immer, dass die Technik sich perfekt für das Spiel eignen muss, und das ist ein enormer Aufwand. Wenn also ein Studio kommt, das zu unserer Firmenfamilie gehört und ein passendes Projekt vorschlägt, werden wir darüber nachdenken. Aber wir wollen auch unseren ganz eigenen, einzigartigen Look und Stil, der typisch id Software ist. Diese Individualität geht verloren, wenn jeder deine Engine nutzt.

**PC ACTION: Klingt einleuchtend. Ganz im Gegensatz zu eurem Mehrspielermodus: Viele Menschen werden enttäuscht sein, dass ihr klassische Shooter-Modi weglasst.**
**HOOPER:** Wir wollten einfach etwas anderes, Einzigartiges schaffen. Außerdem spiegelt der Rallye-Modus eine echte Kernerfahrung des Solomodus wieder.

**PC ACTION: Aber ihr könntet so etwas nachliefern? Wie lautet euer Plan in Sachen DLC?**
**HOOPER:** Rein technisch lässt sich das auf jeden Fall machen, ein Deathmatch-DLC wäre also möglich. Doch wir wollen mit den Download-Erweiterungen auf die Spieler reagieren. Was ihnen am besten gefällt, werden wir ausbauen. Wir haben definitiv viele Ideen für frische Soloabenteuer, aber wenn die Community lieber im Koop-Modus spielt, wird es mehr DLCs für die **Legends of the Wasteland** geben, und wenn der Rallye-Modus besser ankommt, bauen wir den verstärkt aus.

**PC ACTION: Olé, super Community – auch auf dem PC oder betrachtet ihr den wie viele andere als tot?**
**HOOPER:** PC und tot? Auf keinen Fall! Wir sind selbst große PC-Fans, unsere Wurzeln liegen dort und wir haben immer noch eine sehr loyale PC-Anhängerschaft. Außerdem verändert sich unsere Branche ständig: Onlive, 3D, Free2Play – niemand weiß, wohin der Weg geht, und den PC da abzuschreiben, wäre einfach dumm.

der Länge und führen Sie teilweise zurück an Orte der Einzelspielerkampagne. Ihr Team spielt allerdings nicht 1:1 Solomissionen nach, sondern bestreitetet separate Abenteuer, die zur Hintergrundgeschichte passen. Das hat den Vorteil, dass Umgebungen und Aufgaben gezielt auf den Aspekt Teamwork ausgelegt sind. Was uns jedoch am meisten begeisterte: Die fordernde Gegner-KI hat genug Kniffe für zwei auf dem Kasten. So hielten gepanzerte Gegner uns mit Sperrfeuer in der Deckung, während ihre flinkeren Kumpane versuchten, uns in die Flanke zu fallen. Klasse!

### Küglein wechsel dich

Sowohl im Einzelspielermodus als auch in kooperativen Abschnitten müssen Sie zudem den Einsatz von unterschiedlichen Munitionstypen auf die aktuelle Situation abstimmen. Panzerbrechende Munition eignet sich gut, um besser ausgestatteten Banditen Rüstungsteile wegzuschießen, während Schockmunition vor allem automatische Geschütze und Roboter lahmlegt. Darüber hinaus können Sie geniale kleine Erfindungen nutzen, etwa eine MG-Drohne, einen ferngesteuerten Minitruck mit Sprengladung oder einen mobilen Geschützturm. Damit gilt im Splitscreen- und Online-Koop ebenso wie in der Solo-Kampagne: Abwechslung ist Trumpf, eintönig gibt's woanders. Und genau deshalb freuen wir uns auf **Rage**, weil es Ballerspaß alter Schule mit frischen Ideen aufgepeppt. Okay, die geile Optik und dichte Wasteland-Atmosphäre sind natürlich auch ein Grund.

## Jürgen meint



*„Ich bin völlig von Sinnen!“*

Eigentlich will ich diesen ganzen Kram über Erfahrungslevel, Missionen und Nicht-Oldschool-Mehrspieler-Modi so überhaupt gar nicht hören. **Rage** ist für mich eine Reise in die Vergangenheit – nur dass es keine dieser Vergangenheiten ist, wo Menschen mit 80er-Jahre-Frisuren zu schlechter Musik „abhotten“, sondern eine von diesen realitätsfernen, total verklärten Vergangenheiten, wo alles so ist, wie wir es damals gerne gehabt hätten. Versteht irgendeiner, was ich damit sagen will? Nein? Auch egal. **Rage** wird einfach großartig, ganz unabhängig davon, was sich die Urväter des Ego-Shooters da noch für neumodische Sperenzchen einfallen lassen. Und noch dazu sieht das Teil unverschämt gut aus (glauben Sie dem Kerl rechts kein Wort) – quasi genauso wie ich früher. Sie wissen schon, in dieser verklärten Vergangenheit.

**WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10**

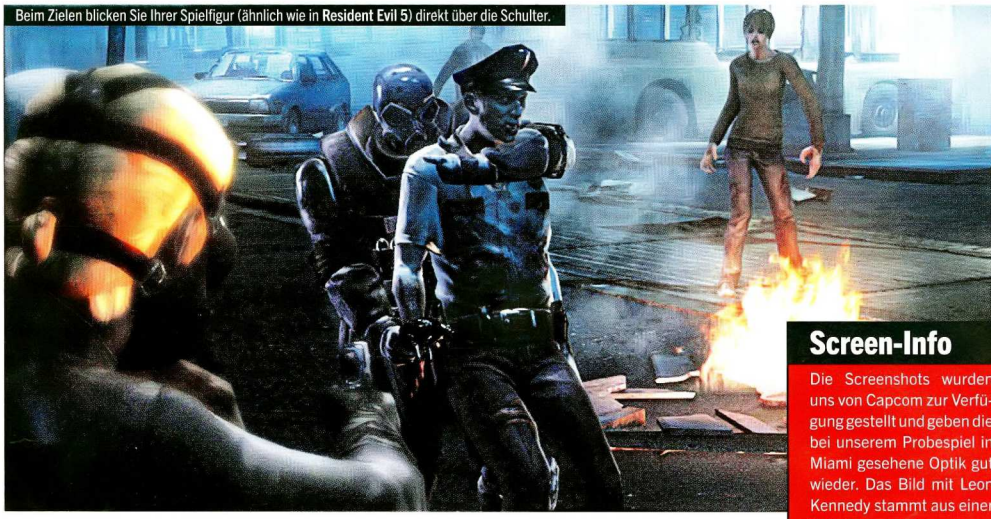
## Christoph meint



*„Buntes Potpourri der Action-Apokalypse“*

Fans und Presse feierten **Rage** von Beginn an als Technikwunder. Was ich selbst zocken konnte, sah auch exzellent aus – aber meine Kinnlade klappte nicht zu Boden. Mittlerweile bin ich derartige Grafikpracht eben schon gewohnt. Würde ich mein Rendezvous mit **Rage** deshalb als Enttäuschung bezeichnen? Niemals, denn während id Software bisher für simplen Ballerspaß stand, fährt **Rage** schwere Geschütze auf. Die brillante Gegner-KI brachte mich ins Schwitzen, die postapokalyptische Welt faszinierte und erinnerte mich an **Fallout 3** und die Munitionstypen, Fahrzeugpassagen und Gimmicks wie Drohne oder Minitruck sorgten für Abwechslung. Deshalb bin ich nach dem Anspielen zuversichtlich, was die Qualitäten von **Rage** angeht. Denn diesmal liefert die starke Technik nur das Fundament für variantenreiches Gameplay und fette Action!

**WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10**



Beim Zielen blicken Sie Ihrer Spielfigur (ähnlich wie in **Resident Evil 5**) direkt über die Schulter.

## Screen-Info

Die Screenshots wurden uns von Capcom zur Verfügung gestellt und geben die bei unserem Probespiel in Miami gesehene Optik gut wieder. Das Bild mit Leon Kennedy stammt aus einer Zwischensequenz.

**Resident Evil: Operation Raccoon City**

# Das Kennedy-Attentat

Genre: Action | Entwickler: Slant Six | Hersteller: Capcom | Termin: 4. Quartal 2011

Text: Thorsten Küchler



## Der Ableger der Zombie-Reihe macht einen mäßigen Eindruck.

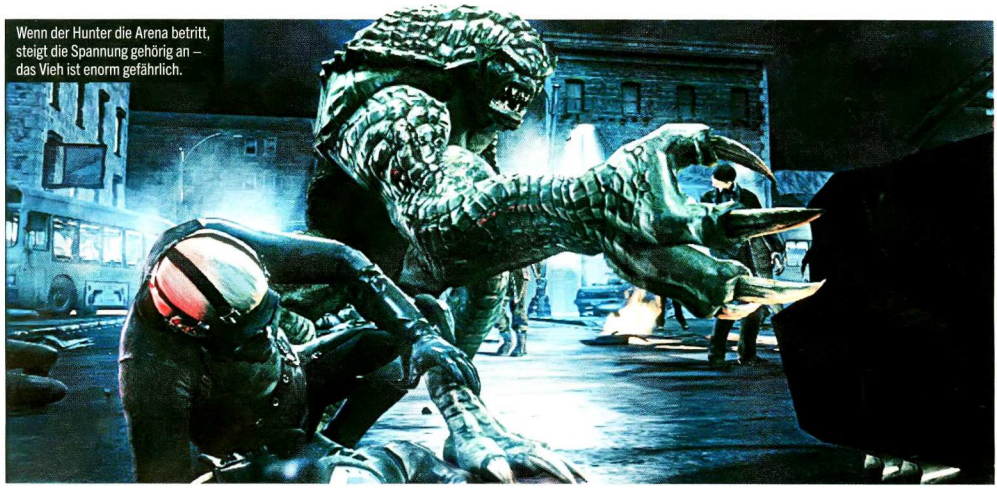
Was stellen Sie sich unter einem richtig geilen **Resident Evil** vor: a) ein Solo-Abenteuer mit Mega-Optik und packender Story oder b) einen Taktik-Shooter mit Mehrspieler-Schlagseite, der von leidlich erfolgreichen Kanadiern entwickelt wird. Die beiden Leser, die nun „b" gerufen haben, dürfen sich freuen! Denn Capcom zeigte auf seiner Hausmesse Captivate in Miami tatsächlich ein Team-Geballer, das nicht in Japan, sondern bei Slant Six entsteht (siehe Kasten). Wie so etwas in den **Resident Evil**-Kosmos passt? Ganz einfach: Sie schlüpfen in die Rolle der Bösen und machen als Umbrella-Spezialeinheit Jagd auf Leon Kennedy, der Hauptfigur aus **Resident Evil 4**.

### Hauptstadt des Todes

In Raccoon City ist der Teufel los: Zombies schlurfen durch die Straßen, Menschen rennen um ihr Leben, Häuser brennen. Dieses Chaos will der Umbrella-Konzern nutzen, um Leon Kennedy abzumurksen. Zu Beginn wählen Sie aus vier Söldnern Ihren Favoriten – die restlichen drei werden im Solomodus von der KI gesteuert. Im Angebot sind die Medizinerin Bertha, der Aufklärungsexperte Spectre, der Spion Vector und der Waffenspezialist Beltway. Jede Figur hat dabei eigene Ausrüstungsgegenstände wie einen Tarnanzug



Die Optik des Spiels wirkt bislang schmutzig, dunkel und trostlos.



Wenn der Hunter die Arena betritt, steigt die Spannung gehörig an – das Vieh ist enorm gefährlich.



Die Zombies sind in **Operation Raccoon City** mehr Dekoration als wirkliche Gegner – nur in großen Gruppen werden sie gefährlich.



Leon Kennedy, der Held von **Resident Evil 4**, ist das Ziel der Umbrella-Mördertruppe – und damit Ihr Gegner!

(Vector) oder Haftminen (Beltway). Je zwei Extras wählen Sie vor dem Gefecht aus, insgesamt acht stehen pro Figur zur Wahl. Außerdem bestücken Sie Ihren Soldaten mit einer von zwölf Knarren: Ob Schrotflinte, Maschinengewehr oder Magnum – das Arsenal wirkt bislang arg zahm und innovationsarm.

### Das Gesetz der Straße

Die eigentliche Action gestaltet sich klassisch: Sie spurten durch das ruinöse Raccoon City und ballern im Team Polizisten sowie Soldaten nieder. Einzige Besonderheit: Auf den Straßen torkeln Zombies herum, die sich wenig darum scheren, welcher Fraktion jemand angehört. Dies können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen: Verletzte Gegner bluten nämlich – und locken damit das untote Gesindel an! Außerdem betreten in unregelmäßigen Abständen Bossmonster wie der Tyrant oder ein Hunter die Arena. Dieser Kniff entpuppte sich bei unserem Probespiel als die größte Stärke von **Operation Raccoon City** – denn so können Sie sich nie sicher fühlen, nie verschnaufen. Weitaus weniger gut gefiel uns hingegen der Mehrspieler-Modus. Denn die ausprobierte „Team-Attack"-Spielart ließ kaum Spannung aufkommen. Zwei Teams aus je vier Spielern versuchen dabei, möglichst viele Punkte zu sammeln. Zähler gibt es sowohl für den Abschuss von Gegnern als auch für erledigte Zombies. Das Hauptproblem: Teamwork ist hier offenbar zweitrangig! Zudem ist die Optik des Spiels bislang allenfalls guter Durchschnitt. Während die Atmosphäre aufgrund cooler Schatteneffekte gut rüberkommt, fehlt es den Levels an Details, den Explosionen an Wucht. Es sieht so aus, als ob Slant Six hier dieselbe Engine verwendet wie in seinem PlayStation-3-Spiel **SOCOM Confontration** – und die war damals schon mau!

## Die Macher

### Überraschung: Das Spiel wird nicht von Capcom selbst entwickelt!

Vielmehr hat sich das japanische Unternehmen Slant Six als Produktionspartner ausgesucht: Das in Vancouver, Kanada, ansässige Studio ist vor allem durch den leider eher mäßigen Online-Shooter **SOCOM Confrontation** für die PlayStation 3 bekannt. Ansonsten sind die „Schrägen Sechs" ein eher unbeschriebenes Blatt. Wir meinen: Capcom geht mit dieser Wahl ein hohes Risiko ein, schließlich steht die **Resident Evil**-Serie für exzellente Qualität – und wir trauen Slant Six nicht unbedingt zu, diesen hohen Standard mit **Operation Raccoon City** zu halten!

## Thorsten meint



*„Hoffentlich bekommt Slant Six noch die Kurve."*

„Juchhe, ein neues Resi. Och nö, es wird von Slant Six entwickelt", diese Gedanken schwirren mir seit meinem Probespiel durch den Kopf. Man mag mir nun vorwerfen, ich sei voreingenommen und würde den Entwicklern keine Chance geben. Aber nüchtern gesehen ist es schlichtweg so, dass die Eindrücke von der spielbaren Version meine Befürchtungen bestätigen: Das Geballer machte zwar Spaß und sah ordentlich aus, aber von einem **Resident Evil** erwarte ich einfach mehr, viel mehr. Nicht umsonst betont Capcom andauernd, dass **Operation Raccoon City** nicht der richtige sechste Serienteil sei, sondern „nur" ein Ableger.

**WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10**



Drachenkämpfe stellen die Höhepunkte in **Skyrim** dar. Doch nicht alle Echsen sind feindselig. Sie begegnen auch Exemplaren, mit denen Sie sprechen können.

## Screen-Info

Alle gezeigten Bilder stammen direkt vom Hersteller und entsprechen der aktuellen Konsolenversion für die Xbox 360. Die PC-Fassung soll Direct X 11 unterstützen, allerdings nicht alle Features nutzen.

### The Elder Scrolls 5: Skyrim

# Himmelhochjauchzend

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda Softworks | Hersteller: Bethesda | Termin: 11.11.2011

Text: Stefan Weiß/Christoph Schuster

Seit wir **Skyrim** in Bewegung gesehen haben, wünschen wir uns in die Zukunft.

Vom Computer generierte Level von der Rollenspiel-Stange oder per Copy-&-Paste vervielfältigte Dungeons? Wenn es nach Entwickler Bethesda geht, gehören solche Unsitten der Vergangenheit oder Konkurrenztiteln an. Einzigartig soll sie werden, die Spielwelt von **Skyrim**, dem fünften Teil der **The Elder Scrolls**-Reihe. Inwiefern dieses Vorhaben schon umgesetzt wurde, durften wir bei einer Präsentation im verschneiten Salt Lake City überprüfen. Unsere Rolle als Drachengeborener steht in **Skyrim** von Beginn an fest, doch welchem Volk der Held angehört, das bestimmt der Spieler. Zehn Rassen aus dem **The Elder Scrolls**-Universum stehen zur Wahl, beispielsweise Dunkel- und Waldelfen, Bretonen, Khajiit oder Argonier. Stufe für Stufe mausern Sie sich dann vom Gefangenen zum Helden, eine Levelgrenze gibt es nicht. Außer eisigen Bergregionen bereisen Sie dazu Sumpf-, Tundra-, Wald- und Lavagebiete.

### Entdeckerfreuden

Bethesda hält am Prinzip der offenen Spielwelt fest. Es bleibt Ihnen überlassen, wie und wann Sie dem Verlauf der rund 20 Spielstunden dauernden Hauptgeschichte folgen. Alternativ befassen Sie sich mit unzähligen Nebenquests, erkunden die Gegend, um beispielsweise Zutaten für Alchemie-Rezepte zu sammeln, oder steigen in eine Gruft hinab, auf der Suche nach Gegnern und reicher Beute. Dabei fällt dem geschulten Zockerauge bald auf: Während der **Skyrim**-Entwicklung war Handarbeit angesagt, die rund 120 Dungeons und auch die übrige Spielwelt erschufen menschliche Leveldesigner - kein Levelgenerator. Während die Ortschaften in **Oblivion** überwiegend den gleichen, mittelalterlichen Stil aufwiesen, sollen die acht bis neun Siedlungen und vor allem die fünf großen Städte in **Skyrim** jeweils ein ausgefallenes Flair besitzen. Riverwood etwa ist ein gemütliches Holzfällerdorf aus grob gezimmerten Blockhäusern, inklusive der dazu passenden Sägemühle. Die Stadt Markarth hingegen ist eine in Fels gehauene Festungsanlage, in der Gebäude auf schwindelerregenden Klippen



Bei Ihren Erkundungen müssen Sie sich oft mit mehreren Gegnern gleichzeitig auseinandersetzen. Die KI versucht dabei, Ihren Helden zu umzingeln.



In **Skyrim** gibt es rund 120 Höhlen und Verliese. Im Gegensatz zu **Oblivion** arbeiteten diesmal deutlich mehr Leveldesigner daran, diese unterschiedlich zu gestalten.

## Blick in die Kristallkugel: Details in der Spielwelt lassen uns spekulieren ...

**Wir haben uns einige der Screenshots mit der Lupe angesehen und sind dabei auf interessante Details gestoßen.**

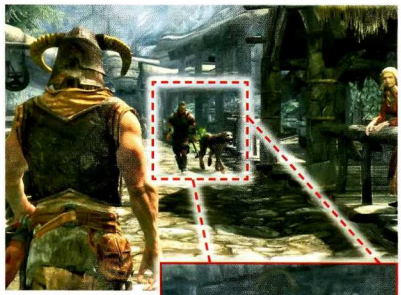


**Musizieren:** In *Skyrim* soll Ihre Figur am Alltag der Bewohner teilhaben. Ob sich dabei auch wie in **Two Worlds 2** Instrumente spielen lassen?





**Transportmittel:** Bislang weiß Entwickler Bethesda selbst noch nicht so recht, ob es steuerbare Reittiere geben wird. In *Oblivion* war die Steuerung der Zossen recht fummelig. Es wäre daher denkbar, dass die Tiere diesmal nur zur automatischen Schnellreise dienen.





**Begleittiere:** In *Fallout 3* konnten Sie einen Hund zum Weggefährten haben. Ob das auch *Skyrim* ermöglicht? Immerhin zeigt das Bild, dass es neben Drachen und Riesen auch herkömmliche Haustiere im Spiel gibt.

thronen und Wasserfälle für eine atemberaubende Kulisse sorgen.

### Vielfältiger Zeitvertreib

Die Städte bieten allerlei Betriebsamkeit. In Tavernen lassen sich beispielsweise Gespräche belauschen, Sie erfahren dort die neuesten Gerüchte und erhalten Informationen, die Ihnen im Spiel weiterhelfen könnten. Auch Questgeber warten dort mit Aufträgen auf Sie. Aber auch bei Händlern und anderen Bewohnern lohnt sich der Besuch, um so an neue Aufgaben zu gelangen. Bereits anhand der Dialogmöglichkeiten soll der Spieler erkennen, ob ein NPC interessant sein könnte oder nicht. Wichtige Charaktere sind aufwendiger vertont, unwichtige Passanten lassen höchstens einen Satz zur Begrüßung fallen. Damit die Städte lebendig wirken, hat Bethesda deutlich mehr Verhaltensmuster in die Tagesabläufe der Bewohner eingebaut. Sie können den Einwohnern folgen und deren Gewohnheiten studieren, in deren Häuser einbrechen (und mit den Konsequenzen leben). Doch Vorsicht: Ihr Verhalten wirkt sich direkt im Spiel aus. Ein Questgeber, der sauer auf Sie ist, wird Ihnen deutlich weniger Informationen geben als jemand, der Sie gut leiden kann. Es ist sogar möglich, dass wohl gesonnene Auftraggeber Sie ein Stück des Weges begleiten.



Menschen und Elfen finden Sie öde? Dann spielen Sie doch einfach eine der exotischen Rassen in **Skyrim**, etwa die katzenartigen Khajiit.

### Drachentöter

Wer sich innerhalb von Städten sicher aufgehoben fühlt, muss in **Skyrim** mit Überraschungen rechnen. Denn laut Bethesda wird die allgegenwärtige Bedrohung durch mächtige Drachen nicht nur in der Wildnis zu spüren sein. Die geflügelten Monster sind sogar in der Lage, Städte direkt anzugreifen, und das ohne fest vorgegebene Skript-Ereignisse. Das ist insbesondere deshalb interessant, weil es keine festgelegte Anzahl der im Spiel vorhandenen Drachen gibt, es werden also regelmäßig neue Schuppenflügler die Städte heimsuchen. Todd Howard, der Game Director von Bethesda, meinte dazu in einem Interview: „Wir werden definitiv mehrere verschiedene Drachenarten im Spiel haben. Einige Zusammenstöße mit ihnen sind geskriptet, andere von zufälligen Faktoren und der Spielweise des Charakters abhängig. In einem Testspiel wurde ich beispielsweise von drei Drachen gleichzeitig durchs Gebirge gejagt, was definitiv zu viel für einen Spieler ist (*lacht*). Das haben wir also geändert." – Danke Todd, sehr liebenswürdig von euch.

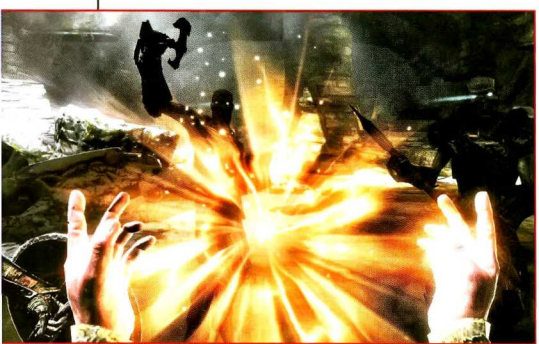
### Rollenspielvielfalt

Ja, manche Ideen der Entwickler klingen schon fast zu gut, um wahr zu sein. So sollen selbst wirtschaftliche Veränderungen in den Städten spürbar sein. Beispielsweise ändert sich, wenn eine Stadt ihre Ernte (etwa durch Drachenangriffe) und dadurch Ressourcen verliert, das Warenangebot bei betroffenen Händlern. Zur Orientierung im Spiel gibt es in **Skyrim** eine komplett in 3D gehaltene Weltkarte, die ähnlich wie Google-Maps funktioniert. Abseits des Abenteurerlebens dürfen Sie in **Skyrim** auch ganz alltäglichen Dingen nachgehen, beispielsweise Erz schürfen und zu Waffen verarbeiten, Holz fällen, sich auf Mammut-Jagd be-

## Zwei Hände, zwei Aktionen, zwei Steuerungsmöglichkeiten

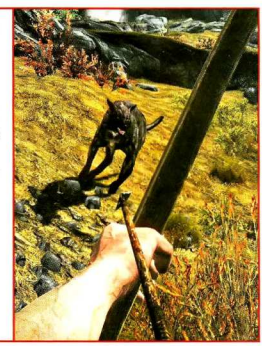
**Kämpfe in Skyrim sollen sich so intensiv wie nie zuvor in der Rollenspielreihe anfühlen. Dafür haben sich die Entwickler eine pfiffige Zweihandsteuerung ausgedacht.**

Bisher war es in Rollenspielen üblich, seinen Charakter mit verschiedenen Gegenständen, etwa zwei Dolchen oder Schwert und Schild, in je einem dafür vorgesehenen Inventarfeld pro Hand auszurüsten. Beide Hände dann während eines Kampfes im Spiel unabhängig voneinander zu benutzen, war jedoch nicht möglich. Dies wird sich mit **Skyrim** ändern, denn hier lassen sich beide Hände einzeln steuern, in der PC-Fassung soll das einfach mit den beiden Maustasten möglich sein. Ziel ist, dem Spieler damit mehr taktische Möglichkeiten und Kombinationen zu ermöglichen. Als Magier beispielsweise können Sie beide Hände mit unterschiedlichen Zaubern belegen oder Sie verstärken einen Spruch, indem Sie ihn auf beide Hände legen. Selbst die Variante, mit einer Hand eine Waffe zu schwingen und mit der anderen zu zaubern, ist gegeben. Wer im Kampf jedoch blocken will, muss zwingend einen Schild tragen oder eine zweihändige Waffe führen. Jeder Waffentyp im Spiel soll sich anders anfühlen und erlaubt spezielle Finishing-Moves. Dabei hat sogar die Art und Position der Gegner Einfluss auf die möglichen Spezialmanöver. Für seltene und einzigartige Waffen haben sich die Entwickler noch ein zusätzliches Schmankerl ausgedacht. Solche Heldenwerkzeuge besitzen mächtige, versteckte Fähigkeiten, die Sie erst anwenden dürfen, nachdem Sie die entsprechende Waffe ausprobiert haben.



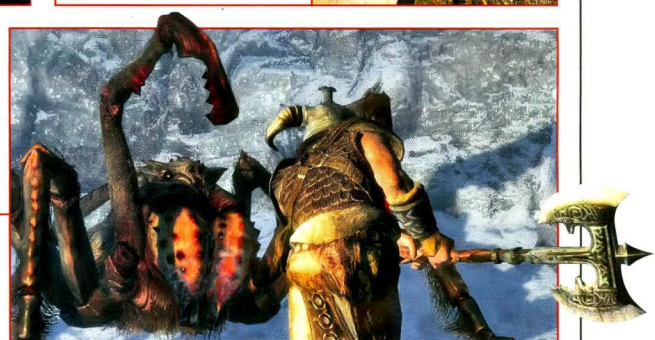
### Verbesserte Zielautomatik

In **Oblivion** war es mitunter schwierig, ein Ziel mit Pfeil und Bogen ordentlich anzuvisieren. Im Nahkampf konnte es dagegen passieren, dass man ungewollt einen befreundeten NPC traf, der darauf höchst sauer reagierte. In **Skyrim** kommt eine Art „Magnet-System" zum Einsatz: Sobald Sie den Cursor nahe genug an Ihr gewünschtes Ziel bewegt haben, wird es fest anvisiert. Dadurch sollen unerwünschte Fehlangriffe vermieden und Fernkampf oder Magieeinsatz effektiver werden. Ob und wie man zwischen mehreren Zielen umschalten oder ob man die Funktion optional auch deaktivieren kann, das ist noch nicht bekannt.



### Lasst euch verzaubern

Magie spielt eine große Rolle in **Skyrim** und endlich gibt es auch ein paar Details zu den Sprüchen, die im Spiel enthalten sein werden: Beispielsweise der Verteidigungszauber „Schild", der den Charakter mit einer Schutzhülle umgibt. Neu hinzugekommen ist die „Eisfalle", die einen Gegner einfriert, sobald dieser sie auslöst. Mit „Schutzkreis" stoßen Sie Feinde in Ihrer Sichtlinie einfach weg und mit „Raserei" stacheln Sie Gegner gegeneinander auf.



### Taktisch oder brachial?

Für alle Waffenfertigkeiten enthält **Skyrim** jede Menge Zusatztalente (Perks), von denen Sie bei einem Levelaufstieg eins herauspicken. Außerdem verbessern Sie einen bestimmten Waffenskill, je häufiger Sie ihn einsetzen. Somit wirkt sich Ihre Spielweise direkt auf Ihr Kampferlebnis aus.

geben, kochen. Alles Dinge, um tiefer in die Rollenspielwelt einzutauchen.

### Magie liegt in der Luft

Rund 24 Zauber mit etwa 60 Kombinationsmöglichkeiten erwarten Sie im Spiel. Insgesamt sind 18 Fertigkeiten für **Skyrim** vorgesehen, darunter mehrere Waffenskills und auch soziale Talente. Alle Skills lassen sich auf den Maximalwert 100 steigern. Doch damit ist nicht das Ende der Charakterentwicklung erreicht. Denn pro Level-Aufstieg dürfen Sie eine Zusatzfertigkeit (Perk) wählen, um Ihre Figur zu spezialisieren. Das Perk-System hat sich schon in **Fallout 3** bewährt und erfährt in **Skyrim** noch eine deutliche Aufwertung. Laut Angabe der Entwickler wird man bei einmaligem Durchspielen nur rund die Hälfte der verfügbaren Perks verteilen können. Um möglichst viele der Perks einsetzen zu können, wird Ihre Figur deutlich schneller leveln als etwa in **Fallout 3**, gut so Bethesda! Wir können es kaum noch abwarten, **Skyrim** in einer spielbaren Version endlich selbst zu erleben, zu schön klingen all die Features.

### Stefan meint



*„Ich zähle die Tage bis zur Veröffentlichung!"*

Meine Vorfreude ist wahrlich groß! Zu schön klingt der Plan von Bethesda, die besten Spielelemente aus **Oblivion** und **Fallout 3** zu vereinen. Ich bin sehr zuversichtlich, dass dieses Unterfangen gelingt. Der Grund dafür ist ganz einfach: Die oben genannten Spiele zählen seit ihrer Veröffentlichung zu meinen Lieblingsrollenspielen, da sie mich immer wieder fesseln. Und das wäre ja kaum so, wenn die Spiele schlecht wären. Vor allem beim neuen Kampfsystem bin ich sehr gespannt, wie es sich anfühlen wird, beispielsweise mit einer Hand einen Feuerball auf einen Gegner zu schleudern, während ich mit der anderen mein Schwert schwinge. Auch die Tatsache, dass mich spektakuläre Drachenkämpfe erwarten, ist einfach verlockend. Jetzt muss es nur noch ganz schnell November werden!

**WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10**

# Die schönsten Momente teilen. Superschnell mit VDSL.

Jetzt wechseln und zusätzlich **120,– €** Gutschrift sichern![1]

## Call & Surf Comfort VDSL 50. Im Netz, das alles möglich macht.

- Internet-Flatrate mit bis zu 50.000 kbit/s[2]
- Telefon-Flatrate ins gesamte deutsche Festnetz

Bei Bestellung bis zum 30.06.2011 monatlich nur

**44,95 €**[3] **statt bisher ~~49,95 €~~**



1. Platz connect VDSL-Anbieter des Jahres 2010

Laut connect-Leserwahl Heft 07/2010.

Mehr Infos im Telekom Shop und im Fachhandel, kostenlos unter 0800 33 03000 oder auf www.telekom.de

Erleben, was verbindet.

1) Sie erhalten eine Gutschrift in einer Gesamthöhe von 120,– € beim Wechsel Ihres DSL-Anschlusses bzw. Ihres DSL- und Telefonanschlusses zur Telekom und bei Beauftragung eines Call & Surf Pakets (ausgenommen Call & Surf Basic) oder eines Entertain Pakets. Der Betrag wird Ihnen in den kommenden Monaten auf Ihren Telefonrechnungen gutgeschrieben.
2) Ab einem übertragenen Datenvolumen von 100 GB (bei VDSL 50 ab 200 GB) in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt.
3) Call & Surf Comfort VDSL 50 kostet monatlich 44,95 €. Aktionspreis buchbar bis 30.06.2011 für Call & Surf Neukunden und Bestandskunden gemäß ihren jeweils gültigen Vertragsbedingungen. Aktionspreis gilt für die gesamte Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 59,95 € (entfällt bei IP-Anschluss); bis 30.06.2011 entfällt der DSL-Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Call & Surf VDSL ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung für IP ist ein IP-fähiger Router.



Beinahe der ganze Körper von Held Adam besteht aus topmodernen Körperimplantaten, die im Verlauf des Spiels stetig erweitert werden können.

**Screen-Info**

Mit Ausnahme des Screenshots der Homepage von Sarif Industries auf der zweiten Seite stammen alle Bilder vom Entwickler. Sie entsprechen unseren Eindrücken aus der gespielten PC-Version.

**Deus Ex: Human Revolution**

# Ersatzteilschlager

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Eidos Montreal | Hersteller: Square Enix | Termin: 26. August 2011

Text: Viktor Eippert

## Wir spielten das düstere Zukunfts-RPG ausgiebig Probe und packen nun aus!

Die Welt von **Deux Ex: Human Revolution** ist voll des Wandels und der Zukunftsvisionen. Die Menschheit steht kurz vor einem großen Durchbruch, und wer das erste **Deus Ex** gespielt hat, weiß von der bevorstehenden Umwälzung des Machtgefüges. Es ist aber auch eine Welt des Misstrauens und der sozialen Unterschiede sowie großer Auseinandersetzungen, genährt durch die Furcht vor dem Neuen, dem Unbekannten. Namentlich vor Augmentationen, kybernetischen Körperverbesserungen, die ihrem Besitzer übermenschliche Vorteile verschaffen. Mit solchen Implantaten optimierte Menschen haben einen schweren Stand in der Gesellschaft und ernten oft missgünstige Blicke. Zu diesen Augmentierten gehört Protagonist Adam Jensen, der als kybernetischer Krieger heikle Aufträge für Sarif Industries erledigt.

### Multiple Lösungswege

Bei der Ausführung seiner Missionen stehen Adam stets mehrere Wege zur Wahl. Stürzt sich der coole Held in den offenen Kampf oder trickst er seine Gegner durch geschickte Tarnung aus? Greift er bei der Beschaffung von Informationen auf seine Fähigkeiten als Hacker zurück oder entlockt er unter Einsatz seiner Redegewandtheit seinem Gegenüber im Dialog das eine oder andere Ge-

**FAQ**

*Ich bin **Deus Ex**-Fan der ersten Stunde und frage mich vor allem eines: Erreicht **Human Revolution** die Genialität des ersten Teils?*
Ob **Human Revolution** erfolgreich in **Deus Ex'** Fußstapfen treten wird, lässt sich bisher noch nicht sicher sagen. Aber die Zeichen stehen nicht schlecht und angesichts des Gameplays werden sich Fans sofort wohlfühlen.

*Das heißt also, ich habe wieder unzählige Möglichkeiten, mein Ziel zu erreichen, und kann mich in der Spielwelt umsehen?*
Ganz genau! Die Entwickler legten spürbar ihr Augenmerk darauf, die Levels und die Spielwelt so aufzubauen, dass der Spieler stets aus einer Vielzahl von Lauf- und Lösungswegen wählen kann.

*Aber ist das nicht sehr schwer auszubalancieren?*
Wir spielten einige der Aufträge bewusst mit unterschiedlichen Ansätzen, um dieser Frage nachzugehen. Egal ob wir schlichen, kämpften, hackten oder alles mischten, wir erreichten immer unser Ziel und wurden nie unter- oder überfordert.

*Wie steht es mit sonstigen Parallelen zum Ur-**Deus Ex**?*
Die Story dreht sich mal wieder um Verschwörungen und darum, wer wo seine schmutzigen Wurstfinger drinhat. Auch das „Inventar-Tetris" des ersten Teils ist zurück und fordert dem Spieler ein gutes Management seines sehr begrenzten Platzes ab.



Im Mittelpunkt der Handlung steht Adams Jagd auf einen mysteriösen Söldnertrupp. Der grimmige Kerl mit dem spärlichen Haupthaar ist dessen Anführer.

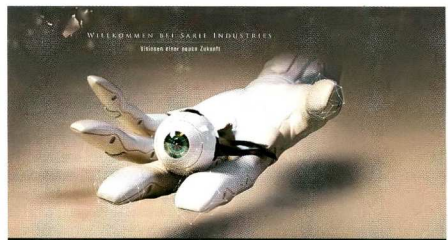



Das futuristische Design der Umgebungen, Waffen, Fahrzeuge und Spielfiguren ist sehr gut gelungen und fügt sich grandios ins Setting von **Deus Ex** ein.

## Wenn ein Spiel die Realität streift

### Oder: Der Web-Auftritt von Sarif Industries

Mitte April veröffentlichte Square Enix einen Werbespot zu Sarif Industries, Adams Arbeitgeber in **Human Revolution**. Darin sieht man gewöhnliche Menschen, die Sport treiben, Musik spielen – eben unbeschwert ihrem Leben nachgehen. Erst nach kurzer Zeit wird klar, dass diese schöne, heile Welt durch Prothesen von Sarif Industries ermöglicht wird. Am Schluss erscheint kurz ein Weblink zur Firmenseite. Als wir daraufhin neugierig auf www.sarif-industries.com surften, staunten wir nicht schlecht. Entgegen unserer Erwartung, eine Standard-Werbeseite mit einer Handvoll Screenshots und kurzen Fakten zum Spiel vorzufinden, landeten wir auf einer aufwendig gestalteten und glaubwürdig präsentierten Page. Über interaktive Schaltflächen erreichten wir interessante Hintergrundinfos rund um die Augmentationen von Sarif Industries und den Konzern selbst. Per Hacking-Minispiel lassen sich sogar Daten über Sarifs streng geheime Aufträge fürs Militär einsehen. Schöne Idee!




Mit der fiktiven Homepage von Sarif Industries verschaffen die Entwickler der Welt von **Deus Ex** selbst außerhalb des Spiels mehr Glaubwürdigkeit.

heimnis? All das liegt im Ermessen des Spielers. Während einer Präsentation in unserem Verlagsgebäude erklärte uns der Lead Game Designer von **Human Revolution**, dass es sogar möglich sein wird, das Spiel mit Ausnahme der Bosskämpfe gänzlich ohne Kampf abzuschließen. Okay, das ist nichts wirklich Neues, aber wir wollten es der Vollständigkeit halber dennoch erwähnen. Immerhin stellt die spielerische Freiheit den Hauptaspekt von **Human Revolution** dar!

### Viel Freiraum zum Erkunden

Nach der Vorführung ließ der Entwickler eine spielbare Version des Titels bei uns, die etwa das erste Drittel von Adams Geschichte umfasst. Das ermöglicht uns erstmals, auf viele der noch offenen Fragen einzugehen. Unklar war bisher zum Beispiel der Aufbau der Spielwelt. Die Befürchtung war groß, dass Jensen zu jeder Mission per Helikopter vom Sarif-Hauptquartier geflogen würde, was das Fehlen einer zusammenhängenden Spielwelt suggeriert hätte. Doch wie vermutet gilt diese Prozedur nur für vereinzelte Aufträge, deren Einsatzorte zu Fuß nicht zu erreichen sind. Stattdessen besteht die Welt ähnlich wie in **Vampire: The Masquerade Bloodlines** aus umfangreichen Hubs (wir tippen auf insgesamt drei). Eine weitere Parallele zu **Vampire:** Die Handlung von **Deus Ex** findet in verschiedenen Städten statt und jede hat ihr eigenes Areal. Diese Straßennetze verbinden wichtige



Alle Objekte, mit denen Jensen interagieren kann, werden auffällig gelb umrandet. Nach Veröffentlichung der ersten Gameplay-Szenen im Internet beschwerten sich viele Fans darüber, dass dieses Feature die atmosphärische Wirkung der Spielwelt zunichte macht. Die Entwickler reagierten mit einer zusätzlichen Option, die diese Hilfestellungen auf Wunsch deaktiviert.



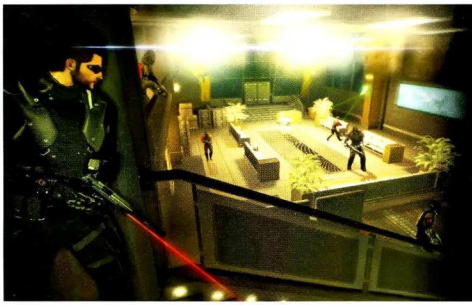

An Schlüsselpunkten im Spiel muss Adam wichtige Entscheidungen treffen, die später Konsequenzen nach sich ziehen. Abhängig von seinem Verhalten in dieser Geiselnehmersituation beeinflusst Adam das weitere Leben der Geisel und des Kidnappers.

Schauplätze miteinander. Gleichzeitig bieten sie aber auch viel Freiraum für neugierige Spieler, die die Stadt abseits der Hauptgeschichte auf eigene Faust erkunden möchten. Auf unserem Streifzug durch Detroit stoßen wir beispielsweise auf einen Waffendealer, der sich in einer verlassenen Tankstelle eingenistet hat. An anderer Stelle steigen wir durch ein Fenster in ein mehrstöckiges Gebäude ein und entdecken nach erfolgreichem Hacken einer Appartement-Tür ein mit Minen gesichertes Waffenlager.

### Willkommen in Detroit!

An Atmosphäre mangelt es **Human Revolution** ebenfalls nicht. Auf den Straßen unterhalten sich die Leute über die jüngsten Medienberichte und die immer weiter in den Vordergrund rückenden Augmentationen. Die Punks und Gangmitglieder in den dunklen Seitengassen haben ebenfalls so manch interessanten Dialog parat, insbesondere wegen ihrem grandios getroffenen Slang in der englischen Tonspur, der bei der Übersetzung in die deutsche Version leider größtenteils verloren ging. Nicht so überzeugend ist allerdings die etwas starre Mimik der Charaktere. Ebenso wenig gefällt uns die praktisch nicht spürbare Entwicklung von Adam im ersten Spieldrittel. Nach allem, was dem Kerl widerfahren ist, hatten wir eigentlich mit einem gebrochenen Helden gerechnet, der mit der Zeit vielleicht sogar dem Alkoholismus verfällt, wie es frü-

## Für mehr Möglichkeiten: Das reichhaltige Waffenarsenal



Das Credo von **Human Revolution** lautet, dem Spieler stets seinen persönlichen Spielstil zu ermöglichen. Auf die Schießprügel hat das zwei Auswirkungen: Zum einen umfasst das Waffenarsenal neben den typischen Ballerinstrumenten auch diverse nicht letale Waffen, etwa Taser oder ein Betäubungspfeile schießendes Scharfschützengewehr. Zum anderen sorgen Waffenmodifikationen für Feinschliff. Wer gerne subtil und zielsicher vorgeht, deckt sich beim Waffenschieber seines Vertrauens mit Schalldämpfern und Laserzielvisieren ein. Auch Schaden oder Munitionskapazität einer Waffe lassen sich erhöhen. Der Knüller sind allerdings seltene Spezial-Upgrades wie das Zielhilfe-System für die Armbrust, das die ballistische Abweichung des Bolzens sowie die Flugzeit bis zum (beweglichen) Ziel misst und den korrekten Zielpunkt berechnet.

# „Alle Versionen erfahren die gleiche Liebe!“



Jean-François Dugas ist Lead Game Designer bei Eidos Montreal und verschaffte uns neue Einblicke in **Deus Ex: Human Revolution**.

## Jean-François Dugas spricht über Entscheidungsfreiheit und die PC-Version.

**PC ACTION: In Deus Ex wird es verschiedene Enden geben. Wird es während des Spiels auch möglich sein, Einfluss auf den Verlauf der Geschichte zu nehmen?**
**DUGAS:** „Jeder Spieler erlebt dieselbe Hauptstory, aber einzelne Aspekte verändern sich je nach Spielweise. Was ich damit sagen will: Jeder erlebt zwar denselben Einstieg, dieselbe Story. Aber die Art und Weise, wie sich die Handlung entfaltet, wird von den Entscheidungen des Spielers beeinflusst.“

**PC ACTION: Das erste Deus Ex war ein tolles Spiel, aber kein Verkaufserfolg. Was macht Human Revolution anders und warum wird es in deinen Augen ein Erfolg?**
**DUGAS:** „Das erste **Deus Ex** war in jeder Hinsicht ein richtiges Hardcore-Spiel. Optisch war es wie nackter Fels und das Spielprinzip entsprach eher einer Simulation. **Deus Ex** ließ einem von Beginn an so viele Möglichkeiten, es gab so viele Dinge, die man tun konnte, dass viele Spieler schnell überfordert waren und schnell frustriert das Handtuch warfen.“

**PC ACTION: Also war der erste Teil zu komplex?**
**DUGAS:** „Nein, ich glaube nicht, dass er zu komplex war. Er wurde den Spielern einfach unzureichend vermittelt. Mittels Studien haben wir erfahren, dass 70 Prozent der Spieler, die das erste **Deus Ex** gekauft haben, nicht über Liberty Island [A. d. R: der erste Levelabschnitt] hinauskamen. Für uns war es wichtig, **Human Revolution** zugänglicher zu machen, ohne dabei den Komplexitätsgrad zu senken.“

**PC ACTION: Die ersten Teile erschienen primär für den PC. Welche Bedeutung messt ihr der Plattform im Hinblick auf Human Revolution bei und sind alle Versionen gleich?**
**DUGAS:** „Die PC-Umsetzung von **Human Revolution** ist uns genauso wichtig wie die Konsolen-Versionen. Kürzlich kamen Gerüchte auf, dass wir Nixxes mit der Entwicklung der PC-Portierung beauftragt hätten. Das stimmt nicht, die PC-Version ist keine Portierung! Sie entsteht beim selben Team in Montreal und darin steckt genauso viel Arbeit und Liebe wie in den Konsolenfassungen. Die Kooperation mit Nixxes gingen wir ein, weil wir an unsere Kapazitätsgrenze stießen. Wir haben einige Aspekte des Spiels speziell für den PC angepasst, da wir der Überzeugung sind, dass es sich wie ein PC-Spiel anfühlen muss.“

he Artworks andeuten. Schließlich sprang er dem Tod nur um Haaresbreite von der Schippe, verlor seine Geliebte und wurde obendrein ohne seine Einwilligung zur wandelnden Blechdose umoperiert. Jensens Zustand wird zwar hier und da in Dialogen thematisiert, doch da wäre entschieden mehr drin gewesen!

### Gehe deinen eigenen Weg!

Eine überzeugendere Entwicklung nimmt die Story. Schon nach der ersten Mission zeichnet sich ein Netz aus Verschwörungen und Intrigen ab, das im Handlungsverlauf immer dichter wird. Je weiter der Held der Wahrheit auf die Schliche kommt, desto mehr neue Fragen werden aufgeworfen und desto neugieriger wird man als Spieler. Wer sind diese Söldner, die für Adams Verluste verantwortlich sind? Wo haben sie all die hochwertigen Körperimplantate her? Und für wen zum Geier arbeiten die Typen überhaupt? Neben der treibenden Story motiviert auch die Weiterentwicklung von Adams Implantaten. Dank des anfangs erwähnten, wunderbar funktionierenden Multi-Lösungssystems sind dem Spieler diesbezüglich nur Grenzen durch seinen eigenen Geschmack gesetzt. Wir bilden unser Alter Ego zum Meisterhacker aus und verpassen ihm zusätzlich eine erhöhte Körperkraft, um schwere Objekte zu bewegen, was vielerorts neue Wege eröffnet. Schlussendlich investieren wir weitere Fähigkeitspunkte in den „Sozialoptimierer“, der Adam deutliche Vorteile bei Dialogen verschafft. Mit dieser Kombination bleibt uns beinahe kein Ort in Detroit verschlossen. Einen Auftrag erledigen wir mit dieser Zusammenstellung sogar völlig kampflos. Probehalber versuchen wir dieselbe Mission noch mal, jedoch ohne Zuhilfenahme unseres Computerkönnens. Unseren Schwerpunkt setzen wir diesmal auf eine Kombination aus Schleichen und dem Betäuben von Wachen. Durch die zahlreichen Wegmöglichkeiten und die fair verteilten Wachposten müssen wir die Sache zwar gänzlich anders angehen, haben aber recht fix erneut Erfolg.

### Etwas schwach auf der Brust

**Deus Ex'** größter Schwachpunkt ist seine durchwachsene Technik. Während sich der stilsichere Look und das futuristische Design sehr schön ins Setting eingliedern, wirken die Texturen mitunter verwaschen. Auch die Charaktermodelle lassen Details vermissen. Besonders negativ fallen jedoch die grobkörnigen Zwischensequenzen auf, die (bisher noch) niedrig aufgelöst sind. Dagegen fallen die Texturschwächen sogar noch harmlos aus! Als hinderlich erweisen sich auch die in dieser Version noch sehr langen Ladezeiten. Wir hoffen, dass die Entwickler in puncto Technik bis zum Release noch nachbessern. Zumindest die Ladezeiten dürften nach der endgültigen Optimierung womöglich angenehmer ausfallen.

### Viktor meint



*„Fans können schon mal die Cyberarme polieren!“*

All die Befürchtungen, dass **Human Revolution** die **Deus Ex**-Fans enttäuschen könnte, halte ich spätestens jetzt für unsinnig. Man merkt **Human Revolution** an jeder Ecke an, dass die Entwickler sichtlich bemüht sind, an den Erstling anzuknüpfen. Die spielerische Freiheit ist sehr hoch, die Implantate bieten massig Spaß, die Steuerung funktioniert gut und das Gameplay ähnelt in vielen Belangen dem erklärten Vorbild. Das heißt natürlich nicht, dass die Entwickler auf der Stelle treten und alles stur beim Alten belassen. **Human Revolution** sperrt den Spieler anfangs nicht so eiskalt aus wie seinerzeit **Deus Ex** und führt ihn stattdessen behutsam in seine spannende und atmosphärische Welt ein. Die Kämpfe spielen sich indes ähnlich actionreich wie in **Mass Effect 2**, sind aber wesentlich anspruchsvoller. Nur die Technik bereitet mir noch Bauchschmerzen!

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**




HanbitSoft Frogster Online Gaming Frogster Interactive Pictures

©2011 HANBITSOFT INC. ALL RIGHTS RESERVED. ALL ACTIONS PUBLISHED BY FROGSTER ONLINE GAMING GMBH. ALL RIGHTS RESERVED.




Nichts für Noobs! Entdecke DAS HACK'N'SLAY MMO auf:
WWW.MYTHOS-EUROPE.COM/PCACTION



In den Bars auf Nal Hutta herrschen raue Sitten.

Star Wars: The Old Republic

# Allmachtsfantasien

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2012

**Bioware gewährte uns einen ausführlichen Ausflug in die weit, weit entfernte Galaxis zur Zeit der alten Republik.**

Text: Oliver Haake

## Screen-Info

Alle Screenshots wurden uns von Electronic Arts zur Verfügung gestellt. Unsere zwei Tage Spielzeit haben aber gezeigt, dass die auf den Bildern zu sehende Grafik mit der des Spiels übereinstimmt.

Bislang betrieb Bioware eine Politik der kleinen Info-Häppchen: Mal ein paar Levels mit jenem Charakter spielen, dann wieder ein paar Minuten in einer Instanz verbringen. Ein genaues Bild davon, wie das zusammengesetzte Puzzle namens **Star Wars: The Old Republic** am Ende aussehen wird, ergab sich daraus nicht. Das soll sich nun ändern, denn Bioware gab uns Gelegenheit, eine fortgeschrittene Beta-Version ausgiebig anzuspielen. Wir dürfen zwischen einem Kopfgeldjäger oder Imperialen Agenten der Stufe 1 wählen und so weit spielen, wie wir in zwei Tagen kommen – lediglich unterbrochen von einigen Runden in der PvP-Warzone Alderaan, für die wir eigene Level-20-Charaktere gestellt bekamen. Zuerst einmal entscheiden wir uns aber für die Karriere des Kopfgeldjägers, die auf dem Planeten Nal Hutta beginnt. Als Neuling in der Branche

## ?! FAQ

*Ohje, schon wieder eine **Old Republic**-Vorschau? Gibt doch bestimmt keine neuen Infos und Eindrücke, oder?*

Ganz im Gegenteil! Unser geschätzter Kollege Oliver „Obi-Wan" Haake von unserem Schwestermagazin buffed durfte als einziger Journalist eines deutschen Spielemagazins das Online-Rollenspiel in Austin, Texas, selbst anspielen. Und zwar ganze zwei Tage lang!

*Na immerhin. Welche Klasse durftet ihr denn anspielen? Bestimmt eh nur einen öden Jedi oder Sith!*

Jedi und Sith sollen öde sein? Hallo?! Aber nein, wir haben uns für einen Kopfgeldjäger entschieden und durften die komplette Anfangs-Story bis zum „Erwerb" unseres ersten eigenen Raumschiffes spielen. Kämpfe gegen Jedi, eine Instanz und folgenschwere Entscheidungen standen auf der Tagesordnung.

*Und was sind jetzt die bahnbrechenden Merkmale, die **The Old Republic** von anderen Online-Rollenspielen unterscheiden?*

Das wohl interessanteste Feature ist das Dialogsystem, mit dem Sie nicht nur spielerische Entscheidungen treffen müssen, sondern auch das Verhältnis zu Ihren KI-Begleitern beeinflussen. Diese Partner sind ein weiteres tolles Feature, denn sie haben deutlich mehr Charakter als die üblichen MMOG-Pets.



Riesige Luftabwehrgeschütze verteidigen den umkämpften Planeten Alderaan.



Selbst Jedi und Sith können von geschickten Kofpgeldjägern ausgeschaltet werden.

sind wir von einer kleinen Gruppe erfahrener Kopfgeldjäger beigetreten. Und wenn wir uns bei den folgenden Aufgaben gut anstellen, besteht sogar die Möglichkeit, dass wir vom Kriegervolk der Mandalorianer aufgenommen werden. Es handelt sich dabei aber nur um eine Möglichkeit, nicht um Gewissheit. In diesem Punkt unterscheidet sich **The Old Republic** von den meisten gängigen Online-Rollenspielen, die für alle Spieler immer nur ein Finale kennen. Ob man am Ende ein Mandalorianer oder nur ein erfolgreicher Kopfgeldjäger ist, hängt von vielen Entscheidungen ab, die man im Laufe des Spiels trifft.

### Gute Freunde sind nie allein

Mit seiner Wahl beeinflusst der Spieler auch die Loyalität der NPC-Begleiter. Wie in **Mass Effect**, **Dragon Age** oder **Knights of the Old Republic** schließen sich einem im Laufe des Abenteuers einige NPCs an. Statt aber zwei oder drei auf Missionen mitzunehmen, steht Ihrem Helden maximal ein KI-Kollege zur Seite. Auch in ihrer Art und Weise unterscheiden sich die Begleiter von den für MMOGs üblichen Pets. Man pflegt eine Beziehung zu ihnen, erhält durch sie neue Quests und kann sie sogar genau wie den eigenen Charakter mit neuen Fähigkeiten und Gegenständen ausstatten. Handelt man aber gegen den Willen des Partners, könnte dieser sich sogar von einem abwenden. Und das wäre durchaus ärgerlich, denn die Begleiter dienen nicht nur als optische Dreingabe, sondern unterstützen sowohl Einzelspieler als auch Gruppen effektiv bei Kämpfen und Instanzen oder übernehmen sogar Botengänge in die nächste Stadt.

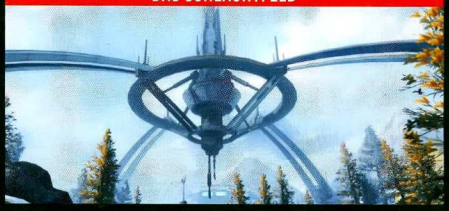
### Mitfahrgelegenheit

Mit etwa Level 10 lassen wir den Startplaneten Nal Hutta hinter uns und reisen zur imperialen Hauptwelt Dromund Kaas, wo die Kopfgeldjäger-Gilde ihr Hauptquartier hat. Die Passage kann auf zwei Arten verlaufen: Entweder lässt man sich per Shuttle direkt dorthin fliegen oder man nimmt einen speziellen imperialen Trans-

## PvP: Bürgerkrieg auf Alderaan

**Wir durften einige der PvP-Modi von Star Wars: The Old Republic bereits ausführlich anspielen.**

### DAS SCHLACHTFELD



Auf Alderaan findet ein blutiger Bürgerkrieg statt. Die Spielmechanik entspricht dem bekannten Domination-Prinzip: Drei taktische Punkte gilt es zu erobern. Je länger man mindestens zwei davon hält, umso stärker wird das feindliche Raumschiff unter Feuer genommen, bis es komplett zerstört ist.

### KLASSISCH AUFGEBAUT: DOMINATION



Man landet an einem von drei Spawn-Punkten. Von dort aus geht es zu Fuß zu den Kontrollen der Luftabwehrgeschütze: Eines ist zentral aufgebaut, die anderen beiden an den Flanken links und rechts. So müssen sich die acht Spieler starken Teams festlegen, welche der drei Kanonen sie einnehmen und verteidigen.

### SO SPIELT SICH DIE WARZONE

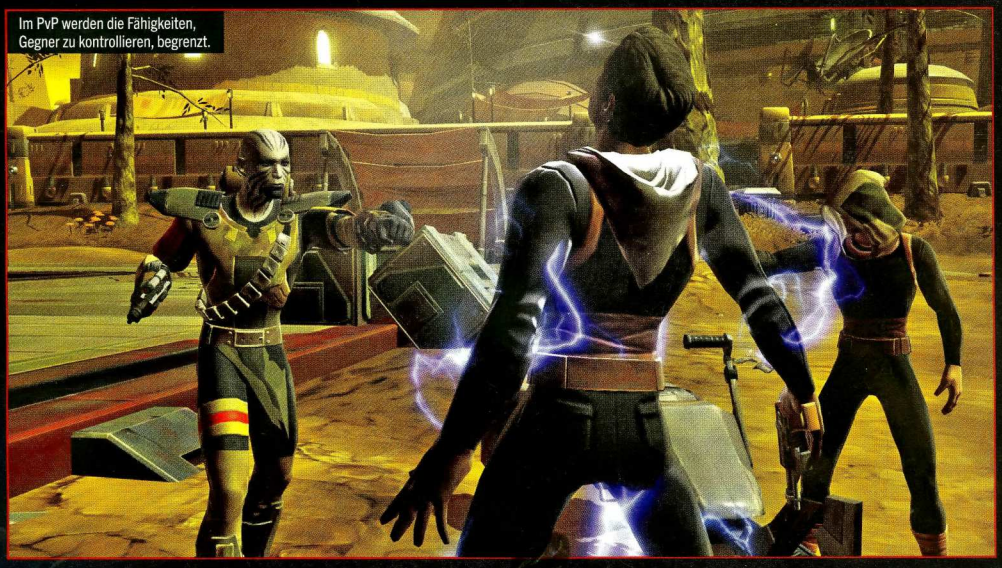


Zwar unterscheidet sich das Kampfsystem nicht von anderen gängigen MMOGs, die Gefechte wirken dennoch actionreicher. Tanks haben genau wie Heiler und Schadensklassen ihre Daseinsberechtigung, da sie ein Ziel beschützen können, indem sie per Guard-Skill 50 Prozent des verursachten Schadens abfangen.

### WEITERE PVP-SZENARIEN



Zwar ist mit dem Bürgerkrieg auf Alderaan bisher nur eine PvP-Warzone gezeigt worden, laut den Entwicklern wird es jedoch noch weitere geben, die auf den aus anderen Spielen bekannten PvP-Mechanismen wie Capture the Flag, Conquest oder Domination basieren.



Im PvP werden die Fähigkeiten, Gegner zu kontrollieren, begrenzt.

porter, auf dem ein instanziertes Gruppen-Abenteuer für maximal vier Spieler, ein sogenannter Flashpoint, stattfindet. Dabei werden Sie von einem Sith Lord gebeten, den Captain des Schiffes zu zwingen, einen republikanischen Kreuzer anzugreifen, um einen dort befindlichen Überläufer gefangenzunehmen. Das ist deshalb heikel, weil zwischen Imperium und Republik gerade Waffenstillstand herrscht. In der Hoffnung auf eine lukrative Belohnung nehmen wir den Auftrag trotzdem an. Auf dem Weg zur Brücke überwinden wir zahlreiche dem Captain loyal ergebene Truppen. Die Kämpfe laufen grundlegend wie in fast jedem MMORPG ab: Man wählt einen Gegner an, aktiviert eine Fähigkeit und Attribute entscheiden darüber, ob die Attacke trifft und wie groß der angerichtete Schaden ausfällt. Allerdings wirken die Kämpfe deutlich dynamischer als in herkömmlichen Online-Rollenspielen. Statt sich tumb gegenüberzustehen und im Sekundentakt das Lichtschwert sausen zu lassen, parieren Sith-Krieger Blaster-Schüsse und Kopfgeldjäger feuern Raketen ab, die alle Feinde im Zielbereich zu Boden schleudern.

### Hier herrscht Gesprächsbedarf

Ganz neue Wege für ein MMORPG hat Bioware beim Dialogsystem beschritten. Statt streng linear den für alle Spieler gleichen Texten zu lauschen, steht man regelmäßig vor der Wahl, sich sympathisch, ergebnisorientiert oder als Fiesling zu geben. Bei praktisch jeder Unterhaltung bieten sich uns mehrere Möglichkeiten und Wege. Die aus den Unterhaltungen mit Nichtspieler-Charakteren resultierenden Entscheidungsmöglichkeiten stellten die Entwickler jedoch vor Herausforderungen, wenn Spieler in Gruppen unterwegs sind: Jedes Gruppenmitglied darf eine eigene Antwort geben, ein virtueller Würfelwurf entscheidet jedoch, wessen Antwort für den Fortlauf der Geschichte gezählt wird. Aber was, wenn der Gewinner der Würfelrunde die Situation anders entschieden hat als man selbst? Biowares Lösung für dieses Dilemma ist simpel, aber effektiv: Zwar bestimmt der Sieger der Würfelrunde die Richtung der Geschichte, für den eigenen Charakter und dessen NPC-Begleiter gilt aber nur die eigene getroffene Entscheidung.

### Alles klar machen zum Entern

Doch zurück zur Mission: Unsere Aufgabe, das Schiff zu entern, stellt gleichzeitig die erste Instanz namens „Die Black Talon" dar und ist in insgesamt drei Abschnitte unterteilt. Phase 1 besteht darin, auf die Brücke zu gelangen. In Phase 2 wehren wir einen Enterangriff der Republik ab, der in einem klassischen Bosskampf im Maschinenraum gegen einen mächtigen Kampfdroiden mündet. In der dritten

## Acht Klassen, acht Storys

**In The Old Republic erlebt jede Charakterklasse eine eigene Story, die der Spieler sogar etwas lenken kann.**

Die Galaktische Republik und das Sith-Imperium wahren einen fragilen Waffenstillstand. Pro Seite sind vier Charakterklassen wählbar. Als Streiter der Republik greifen Sie als Schmuggler, Soldat, Jedi-Botschafter oder Jedi-Ritter in den schwelenden Konflikt ein, aufseiten der Sith treten Sith-Krieger, Sith-Inquisitor, Imperialer Agent und Kopfgeldjäger an. Dabei entscheidet sich jeder Spieler ab etwa Level 12 für eine erweiterte Klasse, die den Charakter weiter spezialisiert.



▶ Kopfgeldjäger stehlen mit etwa Level 15 ihr erstes Raumschiff vom Imperium.

▼ Dialoge und moralische Entscheidungen sind ein wesentlicher Teil des Spiels.





Phase gehen wir zum Gegenschlag über und setzen per Shuttle zum Feindschiff über. Nach unzähligen Kämpfen gegen republikanische Truppen stehen wir endlich vor dem Endgegner: Eine Jedi will das Leben des imperialen Überläufers schützen und stellt sich uns in den Weg. Der Kampf als Normalsterblicher gegen Jedis ist zwar schwer, jedoch nicht unschaffbar, und nicht zuletzt dank der Hilfe unserer Begleiter überwinden wir die Kriegerin und bringen den Überläufer in unsere Gewalt. Wir entscheiden uns, den Offizier nicht zu töten und ihn stattdessen den Sith-Lords zu übergeben. Damit ist sein Schicksal besiegelt und unser Weg nach Dromund Kaas endlich frei.

### Home sweet home

Dromund Kaas ist für die Sith die perfekte Heimat: Blitze durchzucken den Himmel, Stürme beherrschen die Atmosphäre, im Dschungel lauern blutrünstige Monster. Und immer wieder flackern Kämpfe zwischen loyalen imperialen Truppen und den Anhängern eines abtrünnigen Sith-Lords auf. Ein reichhaltiges Betätigungsfeld für einen aufstrebenden Kopfgeldjäger. Langsam steigt auch der Anspruch der Aufgaben. Neben klassischen Solo-Missionen finden sich immer häufiger als „heroisch" gekennzeichnete Gebiete, in denen Gruppen-Quests stattfinden. Allein sollte man sich hier nicht hineinwagen. Statt uns aber in Nebenmissionen zu verstricken, folgen wir der Hauptgeschichte und machen der Kopfgeldjäger-Gilde unsere Aufwartung. Um uns der Großen Jagd würdig zu erweisen, müssen wir drei Aufgaben meistern: Informationen sammeln, Artefakte sichern und einen Auftragsmord begehen. Als alle Prüfungen bestanden sind, haben wir das Recht erworben, an der Großen Jagd teilzunehmen und Ziele in der ganzen Galaxis zur Strecke zu bringen. Allerdings stellt sich uns ein logistisches Problem: Wie kommen wir an all die exotischen Orte? Wir brauchen also ein Raumschiff. Da unser Budget für einen Kauf nicht ausreicht, betätigen wir uns in unserer letzten Quest auf Dromund Kaas als Raumschiffdieb. Mit Blaster, Raketen und Flammenwerfer bewaffnet, kämpfen wir uns durch einen imperialen Hangar und betreten kurz darauf das erste Mal unser D5-Mantis-Patrouillenschiff, einen wehrhaften, etwas älteren Raumer. Im Inneren treffen wir auf den Droiden PO-12, dessen Stimme stark an C-3PO aus den **Star Wars**-Filmen erinnert. Er ist unser zweiter NPC-Begleiter, den wir künftig mit auf Bodenmissionen nehmen können. Wir halten uns aber nicht lang mit Plaudereien auf und begeben uns auf die Brücke, wo uns bereits eine holografische Karte der Galaxis begrüßt. Nun steht uns endlich alles offen und unser erster Weg führt uns weg vom verregneten Dromund Kaas und hin zum sonnigen Planeten Tatooine …



Imperiale Agenten (links) und Kopfgeldjäger teilen sich das Startgebiet.

## Oliver* meint



*„Ich spüre eine Erschütterung der Macht!"*

Mit unserer Ankunft auf Tatooine und dem Erreichen von Level 15 endete unsere erste ausgedehnte Reise in **The Old Republic**. Der Eindruck ist: genial! Das Spiel fühlt sich nach **Krieg der Sterne** an, die Geschichte des Kopfgeldjägers nimmt nach einigen Stunden ordentlich Fahrt auf. Auch der Mix aus Solo-Aufgaben, Gruppen-Quests und Flashpoints ist gut abgestimmt. So erlebt man ein großes **Star Wars**-Abenteuer, bei dem einem nicht nur der eigene Charakter, sondern auch Mitspieler und Begleiter gleichermaßen ans Herz wachsen. Bleibt nur zu hoffen, dass der offene Beta-Test endlich beginnt, damit weiterhin die Chance besteht, dass **The Old Republic** vielleicht doch noch vor Jahresende erscheint.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**

* Oliver Haake ist Redakteur beim Rollenspiel-Magazin buffed.



Die Figuren in **Tera** besitzen den typischen Manga-Touch für in Asien produzierte Online-Rollenspiele.

**Screen-Info**

Bis auf den Screenshot unten rechts auf dieser Seite stammen alle Bilder vom Hersteller. Die gezeigte Qualität der Bilder entspricht dem Stand der aktuellen Beta-Version des Spiels.

**Tera**

# Schönheit hat ihren Preis!

**Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Bluehole Studio | Hersteller: Frogster | Termin: 2011**

**Text: Stefan Weiß**

## Sehr schicke Fantasywelt, aber kein freier Eintritt!

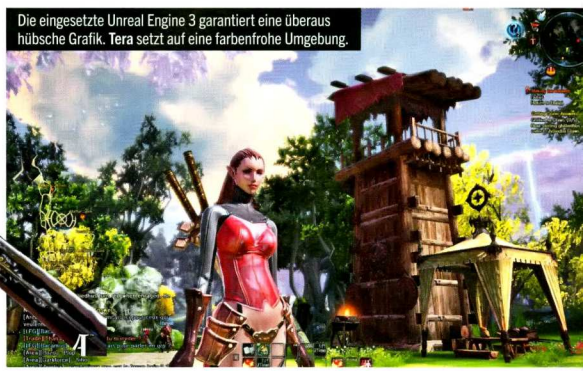
In Arborea steppt der Bär: Die fantastisch designte Spielwelt des koreanischen Entwicklerteams Bluehole Studio ist bedroht. Die aus einem unterirdischen Reich stammende Rasse der Argons hat genug vom Kellerdasein und will die komplette Oberflächenwelt erobern. Um dieser Bedrohung Einhalt zu gebieten, stürzen Sie sich mit Ihrem Charakter in die Schlacht. Als Mitglied der so genannten Föderation stehen Ihnen dabei acht Klassen zur Wahl: Zerstörer, Lanzer, Krieger, Berserker, Zauberer, Bogenschütze, Priester und Mystiker. Bis hierhin klingt alles nach gewöhnlichem MMORPG-Standard, doch **Tera** bietet weitaus mehr, was wir bei einem ersten Testspiel im Rahmen eines Beta-Events erfahren durften.

### Geile Technik!

Da wäre zum Beispiel die dem Spiel zugrunde liegende Unreal Engine 3, die aus **Tera** ein wunderschön anzuschauendes Spiel macht. Das Design der Kreaturen, Figuren und auch der gesamten Welt wirkt wie ein bunt aufpolierter Mix aus **Final Fantasy**, **Aion** und **Guild Wars**. Im Startgebiet Island of Dawn fällt uns eine weitere Besonderheit von



Riesige Waffen und bizarre Gegner kennzeichnen das Design des fantasievollen Online-Rollenspiels **Tera**.



Die eingesetzte Unreal Engine 3 garantiert eine überaus hübsche Grafik. **Tera** setzt auf eine farbenfrohe Umgebung.

# Herrscher spielen: Das Politiksystem in Tera

**Genug vom Leveln und Questen? Dann versuchen Sie sich doch einfach als Herrscher in der Spielwelt von Tera.**




**KLEINSTAATEREI**
Die Spielwelt besitzt verschiedene Zonen, die sich von menschlichen Spielern regieren lassen. Um ein solcher Herrscher (Vanarch) zu werden, muss Ihr Charakter mindestens Stufe 50 erreicht haben. Außerdem sind ein bestimmter Gildenrang sowie eine immense Summe Gold erforderlich. Die Vanarchen ermitteln untereinander per Wahl- oder Duellsieg einen Anführer, den sogenannten Exarchen.

**DER FAKTOR MENSCH**
Ein System, das es einzelnen Spielern erlaubt, massiv Einfluss auf die Spielwelt zu nehmen, birgt immer die Gefahr, dass es zur Unzufriedenheit der Massen führt. Wir sind gespannt, wie sich die Entwickler bei Bluehole Studio dieser Problematik annehmen und welche Mechanismen im Politiksystem vorgesehen sind, damit es dauerhaft für Spielspaß und nicht Spielfrust sorgt.



**HERRSCHAFTLICHE VORZÜGE**
Als Vanarch nehmen Sie direkt Einfluss auf die Spielwelt. So dürfen Sie beispielsweise die Steuern und damit das Preisgefüge bei Händlern verändern. Oder Sie verkürzen die Zeiträume, in denen neue Monster in der Welt auftauchen. Einmal gewählt, bleiben Sie bis zum Ende der Amtsperiode (drei Wochen) unangefochten auf Ihrem Thron sitzen.

**Tera** auf: die Steuerung, die in einen Bewegungs- und Aktionsmodus unterteilt ist. In Letzterem managt man beispielsweise sein Inventar oder sein Questjournal. Die Figur bleibt währenddessen stehen. Im Bewegungsmodus, in dem man seinen Charakter wie in einem typischen Ego-Shooter mit den Tasten W, A, S, D steuert, fällt uns sofort das Fadenkreuz auf. Das hängt mit dem actionorientierten Kampfsystem zusammen, mit dem sich Tera vom gewöhnlichen „Gegner automatisch anvisieren und auswendig gelernte Tastenfolgen drücken" abheben will. Denn eine solche Zielerfassung gibt es nicht, Sie müssen wie bei einem Ego-Shooter ihr Ziel jeweils aktiv mit dem Fadenkreuz anvisieren, um eine Attacke auszuführen oder um einen Zauber zu sprechen. Das gilt auch, wenn Sie beispielsweise als Priester Ihre Mitspieler heilen möchten. Darüber hinaus können Sie auch aktiv gegnerischen Attacken ausweichen. Sprich bei den Kämpfen kommt es auf Ihre Geschicklichkeit und das richtige Timing an. Die Gegner verfügen über eine Kollisionsabfrage; einfach durch einen Bossgegner durchlaufen, wie es etwa in anderen Online-Rollenspielen üblich ist, ist nicht möglich. Daher kommt es vor allem darauf an, dass sich die Gruppenmitglieder in einem Bosskampf richtig positionieren und ihre Aktionen aufeinander abstimmen.

## Sauber kombiniert!

Kombos sollen für ein intensives Actiongefühl beim Kämpfen sorgen, ein Beispiel: Wir visieren einen Gegner mit dem Fadenkreuz an und halten die linke Maustaste gedrückt, um einen Standardangriff zu starten. Danach lösen wir einen Schlaghagel mit der Zifferntaste 1 aus. Diese Attacke startet eine Kombo, auf dem Bildschirm wird ein Icon für die Leertaste eingeblendet. Wir drücken die Taste und unsere Kriegerin vollführt einen Ausweichsprung. Wieder erscheint die Leertaste auf dem Display und wir drücken erneut die angezeigte Taste, um einen abschließenden Rundumschlag auf das anvisierte Monster niedergehen zu lassen. Diese Kombo wiederholen wir ein paar Mal, bis der Gegner am Boden liegt. Questrelevante Gegenstände wandern nun automatisch ins Inventar, während man zusätzlich herumliegende Beute mit der F-Taste einsackt.

## Mehr fürs Geld?

„**Tera** soll mehr bieten, als ein typischer Asia-Grinder", so lautet die Devise der Entwickler. Daher arbeitet ein Teil des Teams an einer Vielzahl von Quests, die für Abwechslung sorgen sollen. Viel davon konnten wir bislang allerdings noch nicht sehen, da wir während des Beta-Events nur im Startgebiet spielen konnten. Was jedoch schon feststeht, ist, dass **Tera** kein Free2Play-Modell wie **Runes of Magic** oder **Forsaken World** nutzt, sondern ganz herkömmlich auf ein Abo-Modell der **Marke World of Warcraft** setzt. Was die technische und optische Qualität von **Tera** angeht, mag dies sicher gerechtfertigt sein. Was die Inhalte betrifft, lässt sich jedoch derzeit noch zu wenig sagen. Online-Rollenspieler, die Monat für Monat ihren Obolus abdrücken, erwarten natürlich einen umfangreichen und qualitativ hochwertigen Content mit Instanzen, Raids, Gilden, Crafting und allem, was dazugehört. Ob **Tera** all das bieten kann, mus sich erst noch zeigen.

## Stefan meint



*„Actionreiche Fernost-Fantasy mit leckerer Grafik!"*

Hut ab, Bluehole Studio, **Tera** sieht richtig gut aus, wenngleich das mitunter bizarre Design sicher nicht jedermanns Geschmack ist. Die ersten Spielstunden waren unterhaltsam, was vor allem am coolen Kampfsystem lag. Aktiv ausweichen, zuschlagen, Kombos starten, endlich mal was anderes, als einfach nur stumpf auf Schnellzugriffstasten klicken. Ob es allerdings der richtige Weg ist, Spieler heutzutage mit einem klassischen Abomodell ans Spiel binden zu wollen – ich habe da meine Zweifel, angesichts der immer stärker werdenden Free2Play-Konkurrenz.

**WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10**




Zu Beginn setzen Sie noch kleinkalibrige Waffen ein, später bekommen Sie dickere Knarren in die Hände.

**Screen-Info**

Die Bilder stammen von Ubisoft und geben die Spielgrafik akkurat wieder. Allerdings sind die Perspektiven gestellt; im fertigen Spiel sind Sie ausschließlich in der Ego-Ansicht unterwegs.

**Call of Juarez: The Cartel**

# Schneemänner in der Wüste

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Techland | Hersteller: Ubisoft | Termin: 30. Juni 2011

Text: Peter Bathge

## Als korrupter Polizist bekämpfen Sie die Drogenkartelle – auch im Koop-Modus.

Fast-Food-Restaurants statt Saloons, Drive-by-Shootings statt Überfälle auf Postkutschen: In den einstmals Wilden Westen rund um den heutigen US-Bundesstaat Kalifornien haben längst die Segnungen der Zivilisation Einzug gehalten. Damit haben aber auch traditionell gekleidete Cowboys in dieser Gesellschaft abseits von Auftritten in Stripperlokalen ihre Existenzberechtigung verloren – dachten wir zumindest bis vor kurzem. Dann stellte uns Entwickler Techland **Call of Juarez: The Cartel** vor, einen Gegenwarts-Western, in der Sie Jagd auf Drogenhändler machen anstatt Rinder zu hüten.

### Drei glorreiche Halunken

Ein Western in der Neuzeit – wie soll das denn gehen? Ganz einfach, sagt Produzent Blazej Krakowiak: „Alles, was einen guten Western ausmacht, funktioniert auch in der Gegenwart. Wir haben die Schauplätze, wir haben eine gesetzlose Welt und wir bieten ein Gefühl der grenzenlosen Freiheit. Unsere Helden wollen Rache und Vergeltung. Das ist Wilder Westen!" Statt wie in den beiden Vorgängern als Revolverheld auf dem Rücken eines Pferdes durch die Prärie zu reiten, schlüpfen Sie diesmal in die Haut eines von drei Polizisten in der US-amerikanischen Großstadt Los Angeles: FBI-Agentin Kim, Drogenermittler Eddie oder LAPD-Cop Ben. Die drei nehmen es auf ihrem Kreuzzug gegen ein mächtiges Drogenkartell mit den Regeln nicht ganz so genau und gehen auch schon mal über Leichen, um Beweise ge-



Verfolgungsjagden liefern sich moderne Cowboys nicht mehr im Sattel, sondern per Auto.



▸ Der smarte Eddie arbeitet für das Drogendezernat.



Technisch ist **The Cartel** den bisher gezeigten Materialien nach zu urteilen nur gehobenes Mittelmaß.



Ob Sie in den scheinbar weitläufigen Außenlevels auch tatsächlich größere Bewegungsfreiheit genießen als in der Stadt, ist noch unklar.



Ist Ihnen die Ähnlichkeit aufgefallen? Ben ist ein Nachfahre von Ray McCall, einem der Protagonisten der Vorgänger.

gen die Verbrecherbosse zu finden – wenn sie diese nicht ohnehin fingieren. Im Einzelspielermodus entscheiden Sie sich für einen der drei Spürnasen; die beiden Kollegen scheucht die künstliche Intelligenz durch düstere Hintergassen und staubige Canyons. Der optionale Koop-Modus erlaubt es Ihnen, die Missionen mit zwei menschlichen Mitspielern anzugehen. Dabei sollen sich die Charaktere nur in Details unterscheiden, Kim etwa feuert besonders gerne und gut aus der Entfernung. Bei den Ballermännern bieten die Entwickler das volle Programm: Neben dem gewöhnlichen Revolver stehen im Spielverlauf Schrotflinten, Maschinenpistolen und Sturmgewehre zur Auswahl.

### Der mit den Kugeln tanzt

In der uns präsentierten Vorschauversion war das Detektivtrio auf Stippvisite in einem Nachtclub. Als sich die Ermittler beim Besitzer des Etablissements nach dem Verbleib eines ihrer Informanten erkundigen und dabei nicht eben zimperlich vorgehen, verliert der Befragte die Nerven. Er befiehlt seinen Leibwächtern, das Feuer zu eröffnen, und schon fliegen Kim, Eddie und Ben die Kugeln um die Ohren. Hinter einem umgekippten Tisch suchen die Polizisten Deckung, dann senden sie mit ihren Pistolen einen bleihaltigen Gruß in Richtung Gegner. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten, denn selbst schmutzige Cops scheuen vor dem größten Tabubruch zurück: Zivilisten dürfen bei den Auseinandersetzungen nicht zu Schaden kommen. Daher ist es an belebten Örtlichkeiten wie dem erwähnten Nachtclub wichtig, genau zu zielen. Zu diesem Zweck spendiert Entwickler Techland **The Cartel** eine Zeitlupenfunktion, die unter anderem zum Einsatz kommt, wenn das Team einen Raum stürmt.

### Leichen pflastern ihren Weg

Der zweite gezeigte Levelausschnitt versetzt die Gesetzeshüter an die frische Luft. Statt in der Unterwelt der von organisierter Kriminalität geplagten Stadt der Engel geht es in der Wüste an der mexikanischen Grenze zur Sache. Auf dem Weg ins von den Drogenbanden terrorisierten US-Nachbarland tappen die drei Protagonisten in einen Hinterhalt des Mendozza-Kartells. Dabei zeigt sich, wie Techland abhängig von der Wahl der Spielfigur kleine Abweichungen in die insgesamt 16 Einsätze einbaut: Durch den Angriff der Ganoven wird das Heldentrio getrennt; während Ben im Canyon mit den Bösewichtern feststeckt, geben Kim und Eddie ihrem Kumpel von einem Felsplateau aus Deckung. Die computergesteuerten Begleiter stellen sich dabei relativ clever an; da könnte sich die künstliche Intelligenz der Gegner glatt eine Scheibe abschneiden. Bislang agieren die Banditos eher planlos.

## Peter meint



*„Drogen und Korruption: genau mein Ding!"*

Die Ankündigung von **The Cartel** ließ mich skeptisch zurück: **Call of Juarez** war mit seinem Wild-West-Szenario eine willkommene Abwechslung zu all den tristen Ego-Shootern der Neuzeit – wie will der dritte Teil diese Atmosphäre in einer Betonwüste wie Los Angeles bewahren? Nach dem Vorschautermin weiß ich es: mit kantigen Charakteren, coolen Sprüchen und einem Blick auf die düsteren Aspekte der Hochglanzmetropole. Grafik und KI sind zwar nur okay, aber wenn die Missionen mit regelmäßigen Ausflügen in die Prärie für Abwechslung sorgen, dann setze ich mir für diesen Western gerne den Cowboyhut auf.

**WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10**



Auf große, schwer zu erledigende Roboter wie diesen treffen Sie im Spiel immer wieder.

**Screen-Info**

Sämtliche Bilder wurden uns von den Entwicklern zur Verfügung gestellt. Sie geben aber die tatsächliche Grafikqualität von **Deep Black** durchaus wieder.

**Deep Black**

# Tiefenkoller

Genre: Action | Entwickler: Biart Studio | Hersteller: Just a Game | Termin: Mai 2011

Text: Wolfgang Fischer

## Baller-Action aus Russland mit coolen Unterwasser-Gefechten.

Jeder fängt mal klein an: Das gilt für jeden Menschen und für zahllose Unternehmen – auch oder ganz besonders im Computer- und Videospiel-Business. Das russische Entwicklungsstudio Biart ist einer dieser „Kleinen", die ganz groß werden wollen. „Auch wenn wir ein relativ kleines Team mit nur knapp 25 Leuten sind, haben wir für **Deep Black** ein Budget von vier Millionen US-Dollar. Das ist für russische Verhältnisse eine Menge", erzählt uns Biart-Chef Konstantin Popov im Rahmen eines Studiobesuchs in Moskau stolz.

### Kampf der Megakonzerne

Die Russen arbeiten verbissen an der Fertigstellung des Titels und das müssen sie auch, denn bis zur Veröffentlichung des Shooters sind es nur noch wenige Wochen. **Deep Black** ist ein Third-Person-Action-Titel, der typische Ballersequenzen an Land mit actionreichen Unterwasserpassagen kombiniert. Bevor wir Ihnen mehr über das Gameplay verraten, wagen wir einen kleinen Story-Exkurs. Die leicht wirre Geschichte versetzt Sie ins Jahr 2047. Von den ursprünglichen Nationen ist nicht mehr viel übrig. Stattdessen kontrollieren Megakonzerne und multinationale Interessensgemeinschaften die Geschicke der Menschheit. Die Drecksarbeit im Kampf gegeneinander vergeben die Global Players an unabhängige, spezialisierte Söldnereinheiten. Sie übernehmen in **Deep Black** die Rolle des ehemaligen Supersoldaten Syrus Pierce. Dieser arbeitete, bevor er in den Ruhestand ging, für eine auf Unterwassereinsätze spezialisierte Söldnertruppe. Als ihn sein ehemaliger Boss nach Jahren um Hilfe bittet, kehrt Syrus zurück. So viel zur Ausgangsposition des Abenteuers, das im Laufe der Geschichte viele Storywendungen und handfeste Überraschungen bereithält. Die Hintergrundgeschichte wird durch kurze Sequenzen in Spielgrafik, zumeist aber über den Funkverkehr zwischen dem Helden und diversen Charakteren weitererzählt, Rendervideos gibt es nicht. Wie gut die Sprachausgabe (und nicht zuletzt die deutsche Synchro) gelungen ist, ließ sich anhand der spielbaren englischen Fassung nicht sagen. Sämtliche Sprach-Samples waren noch computergenerierte Platzhalter und nicht aussagekräftig.

### Durchdachtes Waffenarsenal

**Deep Black** unterscheidet sich von vergleichbaren Action-Titeln wie **Kane & Lynch 2** durch die Kombination von Unterwasser-Gameplay und herkömmlichen Shooter-Passagen, bei denen es vor allem darauf ankommt, sich bietende Deckungen zu nutzen. Für beide Spielarten stehen Ihnen dieselben Waffen zur Verfügung, wobei die Unterwasser-Variante sich immer etwas anders verhält. So können Sie Wirbel erzeugen, die Gegner orientierungslos machen oder sie einfach wegstoßen. Neben herkömmlichen Schusswaffen wie Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Maschinenpistole fin-


Feinde, die sich in Nahkampfreichweite befinden, schalten Sie ganz einfach per Tastendruck aus.


Beim Unterwassernahkampf mit Drohnen müssen Sie mehrmals schnell eine Taste drücken, um zu siegen.


In Deep Black bekommen Sie es nicht nur mit menschlichen Elitesoldaten zu tun, sondern auch mit Metallwachpersonal.


In diesem Abschnitt bemannen Sie ein stationäres Geschütz und nehmen Gegner unter Beschuss.

den Sie im Laufe des Spiels auch futuristische Schießprügel, zum Beispiel ein wirkungsvolles Betäubungsgewehr. Darüber hinaus verfügt Syrus noch über ein nützliches technisches Spielzeug: die Harpunenkanone. Damit ziehen Sie im Kampf Gegner an sich heran, um sie aus nächster Nähe auszuschalten. Sie können die Harpune aber auch benutzen, um unter Wasser Drohnen neu zu programmieren, damit diese Sie unterstützen. Außerhalb von Gefechten schalten Sie mit der Harpunenkanone Verteidigungsmechanismen aus und manipulieren technische Gerätschaften oder Hängebrücken, um die sonst unüberbrückbaren Hindernisse zu überwinden.

### Tödliche Nähe

In vielen Situationen, besonders dann, wenn Ihnen gleich mehrere Gegner ans Leder wollen, dürfen Sie zudem mächtige Nahkampfattacken einsetzen, die entsprechend in Szene gesetzt sind. Die Benutzeroberfläche ist hingegen simpel und zweckmäßig gehalten. Das Spiel informiert Sie lediglich über den Munitionsbestand der aktuell ausgewählten Waffen und eine Richtungsanzeige weist Ihnen den Weg zum nächsten Missionsziel. An Land hätten sich die Entwickler dies auch sparen können, da diese Abschnitte recht einfach gestaltet sind und Sie durch einen schlauchartigen Aufbau automatisch ans Ziel führen. Unter Wasser ist die Orientierungshilfe manchmal sinnvoll, aber auch hier gibt es abseits des vorgegebenen Wegs wenig zu erkunden.

### Kanonenfutter

Das Verhalten der computergesteuerten Kontrahenten war in unserer knapp zweistündigen Anspiel-Session, in der wir alle fünf Akte des Spiels antesten durften, nicht wirklich intelligent und teilweise vorhersehbar. Manche Gegnertypen stürmten blindwütig auf uns zu (um recht problemlos durch eine Nahkampfattacke ausgeschaltet zu werden), während andere sich eine Deckung suchten, aus der sie uns in leicht zu ermittelnden Intervallen beschossen. Etwas mehr taktisches Geschick forderte uns ein Bosskampf gegen einen statischen Roboter ab, wenngleich auch dieses Gefecht nicht wirklich anspruchsvoll war. Wir sind gespannt, inwieweit die Entwickler da noch für mehr Abwechslung in der Solokampagne sorgen können.

### Unterwasseridylle

Positiv überrascht hat uns die Grafik von **Deep Black**. Die firmeneigene biEngine erlaubt detaillierte Charaktermodelle, ordentliche Waffeneffekte und große Außenareale ohne merkliche Geschwindigkeitseinbrüche bei der Darstellung. Einziger Kritikpunkt: Fast alle Levels oberhalb der Wasseroberfläche wirkten sehr steril. Die Unterwasserumgebungen, das Aushängeschild des Spiels, waren hingegen schon sehr stimmig. Den Entwicklern ist es gelungen, ein gutes Tauchgefühl zu vermitteln, ohne dass diese Abschnitte träge und unspannend wirken. Dazu trägt natürlich auch ein Unterwasser-Jetpack bei, das sich nach Benutzung schnell wieder auflädt und Kämpfen zusätzliche Dynamik verleiht. **Deep Black** bietet auch einen Mehrspielermodus: Dort erwarten Sie zwei Spielmodi (Deathmatch und Team Deathmatch), in denen Sie sich auf fünf Maps mit Freunden messen dürfen.

## Wolfgang meint



*„Nicht so innovativ und abwechslungsreich wie erhofft."*

Die sympathischen Russen von Biart haben sich in Sachen Gameplay für **Deep Black** viel vorgenommen, das merkt man schon nach wenigen Spielminuten. Und auch, wenn vieles davon für sich genommen gut klingt, wie etwa die Harpunenkanone, die nett inszenierten Nahkampf-Kills oder die hübschen Unterwasserpassagen, ist das Ergebnis nur guter Durchschnitt. Das liegt nicht zuletzt am sehr vorhersehbaren Spielablauf, den 08/15-Gegnern und den recht langweiligen Schlauchlevels. Der Star des Spiels ist für mich die von Biart selbst entwickelte Grafik-Engine, die besonders in den Unterwasserabschnitten ihre Stärken ausspielt.

**WERTUNGSTENDENZ: 6 VON 10**



Wir haben ehrlich gesagt keine Ahnung, was genau auf diesem Bild zu sehen ist. Aber untote Teddys sind saucool!



Auch einen Zirkus besuchen Sie in Kapitel 4. Warum es dort untote Eisbären gibt, wissen wir auch nicht.

## Screen-Info

Die Screenshots auf dieser Seite wurden uns von Publisher Frogster zur Verfügung gestellt. Sie stellen die grafische Qualität des Spiels exakt dar und sind in keiner Weise gestellt.

**Runes of Magic: Chapter 4 – Lands of Despair**

# Flurbereinigung

**Genre:** Online-Rollenspiel | **Entwickler:** Runewaker Entertainment | **Hersteller:** Frogster Interactive | **Termin:** 13. Mai 2011

Text: Sascha Lohmüller

Neue Gebiete, überarbeitete Klassen – Kapitel 4 krempelt **Runes of Magic** um.

In Zeiten von steigenden Benzinpreisen und stetig wachsenden Kosten für den Lebensunterhalt dreht auch der geneigte Zocker jeden Cent lieber zweimal um. Wer außerdem eine Vorliebe für Online-Rollenspiele à la **World of Warcraft** hat, dem kommen Free-2-play-Spiele wie **Runes of Magic** gerade recht. Diese kosten nämlich – wie der Name schon vermuten lässt – keine müde Mark, sofern man nicht den optionalen spielinternen Itemshop nutzt, um sich Komfort-Spielereien zu gönnen. Im mittlerweile vierten, häppchenweise ab Mai erscheinenden Kapitel zu **Runes of Magic** verwöhnen Publisher Frogster und Entwickler Runewaker die mittlerweile über vier Millionen Personen umfassende Spielergemeinde einmal mehr kostenlos mit neuen Dungeons, Gebieten, Quests und grundlegenden Gameplay-Verbesserungen.

### Das ist ja der Horror!

Die Hintergrundgeschichte handelt in **Lands of Despair** von einem verseuchten Land und einem untoten Herrscher. Dementsprechend werden drei (Land des Unheils, Xaveria, Graben von Bolinthya) der insgesamt vier Zonen von dieser düsteren Thematik beherrscht. Das vierte Gebiet namens Küste der Gelegenheit ist für niedrigstufige Charaktere gedacht. Zudem prügeln sich Spieler durch neue High-Level-Dungeons. Den Auftakt bildet dabei die Burg Grafu, die Residenz des eingangs erwähnten untoten Herrschers Lord Herl Grafu. Über weitere Instanzen ist noch nichts bekannt. Generell war es bei den bisherigen Kapiteln jedoch so, dass es pro Gebiet einen Dungeon gab. Mehr wissen wir erst, wenn weitere Teile des vierten Kapitels veröffentlicht werden. Dann steigt auch die Maximalstufe weiter bis hinauf zu Level 70 am Ende des Kapitels. Für den Anfang markiert erst einmal Stufe 64 die neue Obergrenze.

### Klassen-Arbeit

Auch das Klassensystem wird generalüberholt. Bisher war es in **Runes of Magic** so, dass Ihr Charakter zwei verschiedene Klassen wählen konnte. In Zukunft kommt eine dritte Klasse hinzu. Bevor jedoch in Ihrem Kopf ein Chaos entsteht: Es sind immer nur zwei Klassen aktiv. Die dritte dient lediglich zur größeren Flexibilität der Spieler, etwa bei Heilermangel. Ebenfalls geplant sind serverübergreifende Schlachtfelder. Ob diese tatsächlich funktionieren, wird sich jedoch erst noch zeigen.

## Sascha meint



*„Viele durchdachte Neuerungen."*

Von all den Free-2-play-Spielen da draußen ist **Runes of Magic** mit Sicherheit das durchdachteste, umfangreichste und dem Platzhirsch **World of Warcraft** ähnlichste. Dementsprechend erwartet Sie auch mit Kapitel 4 gehobene Qualität. Neue Dungeons, neue Zonen, neue Items und sinnvolle Gameplay-Verbesserungen wie das Drei-Klassen-System oder die serverübergreifenden Schlachtfelder sprechen für sich. Fraglich ist noch, inwiefern die Neuerungen in Bezug auf die Technik (Schlachtfelder) und das Balancing (Klassensystem) überzeugen. Hier bleibt nur, abzuwarten und die Neuerungen unter Live-Bedingungen zu testen.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**

-, BLU-
AM KIOSK!

Dickes
OBBIT-Paket!

AUF DVD:
TTER FILM



HRILLER „SHADOWS OF DEATH"
RIEN-PILOTFILM + SERIENFOLGE

BEILAGE:
ASCHENBUCH



DIE BESTEN AMERIKANISCHEN
FILME ALLER ZEITEN AUF 100 SEITEN

ROSSES SPECIAL:
DER HOBBIT



ALLES ZU DEN NEUEN HOBBIT-FILMEN
+ PORTRÄT VON PETER JACKSON

3 FILME AUF DVD
DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN
MIT SPECIAL: LOW-BUDGET-FILMHITS AUF DVD!
+ 100 SEITEN TASCHENBUCH
WIDESCREEN
3 FILME AUF DER HEFT-DVD
SHADOWS OF DEATH
IN PLAIN SIGHT
PISTOLEN & PETTICOATS




DER
HOBBIT
von Peter Jackson
ALLES ZUR NEUEN TOLKIEN-VERFILMUNG
& PORTRÄT DES REGISSEURS

NA? / DER BIBER /
POTTER 7.1 /
R GAME / CARLOS /
ACKSON /

FSK ab 16 freigegeben

06/11 € 6,50 Österreich € 7,20, Schweiz sfr 12,50, Luxemburg, Belgien € 8,50, Kanaren, Frankreich, Portugal, Dänemark, Italien, Griechenland € 9,00

4 196012 106505 06

IM ABO ODER EINZELN BESTELLBAR UNTER:
shop.widescreen-online.de



Ihre Taktik im Kampf hängt stark davon ab, welche Waffen-Kombinationen Ihre Gegner ins Feld führen.

**Screen-Info**

Die Bilder stammen aus der Spiel-Engine und entsprechen dem, was wir vom Spiel gesehen haben.

The Cursed Crusade

# Heidenspaß mit Heiden

Genre: Action | Entwickler: Kylotonn Entertainment | Hersteller: DTP | Termin: 3. Quartal 2011

Text: Sebastian Stange

## In diesem Koop-Actionspiel metzeln Sie sich als Kreuzritter durch Europa.

Der vierte Kreuzzug stellt ein düsteres Kapitel der europäischen Geschichte dar. Nicht einmal der Papst stand damals – um 1200 – hinter diesem Raubzug. Denn weit kamen die Kreuzritter dabei nicht; sie schafften es nur bis Konstantinopel (das heutige Istanbul) und plünderten die damals christliche Stadt. In **The Cursed Crusade** steuern Sie einen dieser Ritter in unheiliger Mission. Der junge Templer Denz de Bayle ist dabei auf der Suche nach seinem Vater, der vom letzten Kreuzzug nicht zurückkehrte. Ihm zur Seite steht der schlagfertige Spanier Esteban und beide quält dasselbe Problem: Sie sind mit einem Fluch belegt.

### Freie Waffenwahl

Aufgrund dieses Templer-Fluchs kann Denz per Knopfdruck in eine höllische Parallelwelt reisen. Das hat zum einen handfeste Vorteile im Kampf – Sie teilen dann mehr Schaden aus – und ist zum anderen für die Lösung mancher Rätsel nötig. Den Großteil des Spiels bedienen Sie sich jedoch konventioneller Waffen und Kampffertigkeiten. Der Clou: Jede Kombination aus Schilden und Waffen spielt sich anders. Daraus ergeben sich 16 verschiedene Kampftechniken, die sich individuell aufleveln lassen. Wir konnten die Mittelalter-Metzelei bereits anspielen. Im Kampfgetümmel bewegen Sie Ihre Figur dank einer simplen Steuerung mit zwei Schlagarten, Kombos, Kontern und einigen Zaubern recht einfach. Dank Templer-Fluch und dem ständigen Austausch beschädigter Waffen gegen neue Hieb- und Stichwerkzeuge besitzen die Kämpfe ordentlich Tiefgang. Die Kampagne lässt sich sowohl online als auch via Splitscreen im Koop-Modus spielen, die meiste Zeit über kämpft jedoch jeder der Recken für sich allein. Das Spielgefühl erinnert stark an die Nahkampfgefechte der **Assassin's Creed**-Reihe, allerdings litt die recht frühe Preview-Version noch an allerlei Sound-, Kamera- und Animationsbugs. Wenn es den Entwicklern gelingt, dem Titel noch ordentlich Feinschliff zu verpassen, steht uns damit ein grundsolider Actiontitel ins Haus.



Esteban greift nur ab und an helfend ein. Abgesehen von kleineren Koop-Einlagen wie einem solchen Hindernis kämpft jeder der beiden Ritter meist für sich allein.

### Sebastian meint



*„Ein Top-Hit wird's nicht, aber es hat viel Potenzial!"*

**The Cursed Crusade** scheint der bislang beste Titel von Kylotonn Entertainment zu werden. Angesichts von Gurken wie **Iron Storm** oder **Bet on Soldier** ist es zwar nicht schwer, das zu sagen, aber **The Cursed Crusade** macht einen wirklich grundsoliden Eindruck. Zum Top-Titel – das lässt sich schon absehen – dürfte es aber nicht reichen. Dafür wirken manche der Design-Ideen zu plump und die Inszenierung zu behäbig. Immerhin gefallen mir das Kreuzzug-Setting, die Idee mit den verschiedenen Waffen-Kombinationen sowie die blutigen Finishing-Moves. Angesichts der vielen modernen Actiontitel dieser Tage ist das geradezu erfrischend!

**WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10**

# comet

## CASSANDRA STEEN
## CULCHA CANDELA
## DSDS GEWINNER 2011
## U.V.A

MODERIERT VON

COLLIEN FERNANDES

UND

PALINA ROJINSKI

**27. MAI, 20.15 UHR**

LIVE AUS OBERHAUSEN, KÖNIG-PILSENER-ARENA

IM TV NUR BEI VIVA

VIVA.TV/COMET

SICHER DIR DEIN TICKET UNTER 0208-82000* ODER
VIVA.TV/COMETTICKETS UND AN ALLEN VVK-STELLEN
* FESTNETZTARIF DES JEWEILIGEN TELEFONANBIETERS




AB 20. MAI IM HANDEL

UNTERSTÜTZT VON:

BRAVO bigFM

PRÄSENTIERT VON:

QS by s.Oliver

on STAGE soliver-fragrances.de

SUZUKI Way of Life!



Frisur, Tattoos, Kleidung – auch ohne klassische Charaktererstellung passen Sie Ihr Alter Ego Ihren Wünschen an.



▲ Immer einen flotten Kommentar auf den Lippen und einen Finger am Abzug: Der als Verräter gebrandmarkte Offizier Ben Finn unterstützt Ihren Staatsstreich.

**Screen-Info**

Die Bilder dieser Vorschau stammen von Microsoft selbst, geben die Qualität der PC-Version aber recht gut wieder. Das wissen wir, da wir Letztere vier Stunden lang gespielt haben.

Fable 3

# Herrschaftszeiten

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Lionhead Studios | Hersteller: Microsoft | Termin: 20. Mai 2011

## Lionhead serviert einen Kessel Buntes, gefüllt mit kreativen Ideen, viel Humor und Heldentaten.

Text: Christoph Schuster

„Ich könnte mindestens zehn Features nennen, die ich mir nur ausgedacht habe, damit die Journalisten nicht einpennen." Bitte was? Mit dieser spektakulären Aussage beendete Peter Molyneux seine Dankesrede, nachdem er den renommierten britischen BAFTA-Award für sein Lebenswerk entgegennahm. Anschließend entschuldigt er sich brav bei seinem Team für diese Bürden und bei der Presse und den Spielern für all die leeren Versprechungen. Er ist eben doch einer von den Guten, dieser Peter. Weil er sich traut, nach den Sternen zu greifen, wo sich andere nur noch bei der Konkurrenz bedienen. Deshalb sind seine Spiele oftmals so einzigartig – und so umstritten. Da stellt auch ein **Fable 3** keine Ausnahme dar.

### Kernschmelze abgewendet

Eine gern geführte Debatte dreht sich dabei um die Frage: Ist **Fable** überhaupt noch ein Rollenspiel? Statt verzweigter Fähigkeitenbäume, komplexer Kämpfe und attributbestückter Ausrüstungsteile nahm die Reihe nach dem Erstling nämlich eine andere Route. Mit Teil 2 entwickelte sich **Fable** vom klassischen Rollenspiel weg und setzte stattdessen auf einen erhöhten Erkundungs- und Entdeckungsdrang sowie

### FAQ

*Yeah, endlich **Fable 3**, das liebe ich schon seit Teil 1. Hm, eigentlich liebe ich nur Teil 1. Hm, eigentlich gibt's ja nur Teil 1 ...*

Fast richtig. Natürlich gab es einen zweiten Serienvertreter (siehe Kasten rechts). Auf dessen PC-Umsetzung warteten wir jedoch lange vergeblich und mittlerweile ist klar: Das Teil kommt nicht mehr auf den Rechenknecht. Macht aber nix, denn die Geschichte des Drittwerks baut nur lose auf die Vorgänger auf, Sie haben also nix verpasst.

*Okay, was hat sich denn seit Teil 1 getan?*

Der Xbox-Nachfolger setzte auf ein ausladendes System zur sozialen Interaktion mit der Pixel-Bevölkerung, das in **Fable 3** aber nur noch in reduzierter Form auftritt. Die Charakterentwicklung wurde insgesamt vereinfacht, was dem ein oder anderen Rollenspieler sauer aufstoßen dürfte. Dafür baute Lionhead den Erkundungsaspekt aus und die Kämpfe sind auf dem PC schön fordernd. Teil 3 ist also fast schon ein Action-Adventure.

*Das klingt nach etwas, was meiner Freundin oder meinem Freund auch gefallen könnte.*

Super, denn **Fable 3** hat einen Koop-Modus für zwei Abenteuerlustige. Aufträge und Handlung bleiben zwar dieselbe wie im Solopart, dafür kann Ihr Partner jederzeit dazustoßen. Die Kombination von zwei Heroen mit mächtigen Zaubern und einer Horde Gegnern zwang die Xbox jedoch gnadenlos in die Knie. Mal schauen, ob der PC diese Diaschau zum flüssigen Spiel wandeln kann.

*Ich bin restlos begeistert und möchte **Fable 3** vorbestellen. Wo mach ich das am besten?*

Wer auf eine Verpackung besteht, tut sich leicht: Im Gegensatz zur Xbox-Version gibt es auf dem PC keine Sammlerausgabe, es wartet also nur ein **Fable 3** im Laden. Wer lieber digital sein Geld verprasst, sollte sich entweder an Steam halten, wo Vorbesteller vier exklusive Waffen und ein Tattoo-Set geschenkt bekommen, oder aber direkt bei GfWL ordern. Dort gibt's **Fable 1** als Gratisbeilage.



Als König verteidigen Sie Ihr Reich gegen Bedrohungen von innen und außen. Dazu gehören Banditen und Monster genauso wie die ein oder andere übersinnliche Gestalt.

eine stärkere soziale Komponente. Diesen Weg geht die dritte Ausgabe konsequent weiter. Zum Release der Xbox-360-Version kritisierten dementsprechend viele Rollenspieler der alten Schule die fortschreitende „Casualisierung". Diesen Kritikpunkt hat Lionhead erkannt und schafft in der PC-Fassung direkt Abhilfe. Durch den neuen Hardcore-Modus fallen die Gefechte deutlich knackiger aus. Statt bloß die Gegnerzahl zu erhöhen und das Gesindel stärker zu machen, entwickelte Lionhead extra für diese Variante zusätzliche KI-Routinen. Die Monster und Feinde gehen nun gewitzter zu Werke, beim Ausweichen und Blocken müssen Sie sich also deutlich mehr ins Zeug legen.

### Spielen heißt glauben

Nun erwähnten wir ja eingangs bereits, dass Lionhead gerne viel verspricht. Deshalb spielten wir sicherheitshalber selbst eine weit fortgeschrittene Fassung auf dem PC und bemerkten tatsächlich nach kurzer Zeit die Unterschiede. Wo wir die meisten Kämpfe im Standard-Modus durch stumpfes Tastengehämmer überstanden, ging unser Held nach dem Wechsel auf Hardcore fix in die Knie. Klar, mehr Rollenspiel wird **Fable 3** dadurch nicht. Hauptsache ist aber: Die Gefechte fordern endlich und machen somit mehr Spaß!

### Drei ist mehr als zwei

Neben der Hardcore-Option fährt **Fable 3** natürlich die üblichen Verbesserungen einer PC-Portierung auf: feinere Texturen, höhere Auflösung und zusätzliche Shader. Insbesondere Lichteffekte und das Wasser sehen auf dem Rechenknecht besser aus. Allgemein macht die Optik aber keinen Riesensatz wie etwa bei der PC-Versi-

## Die Fable-Reihe

**Um Fable 3 genießen zu können, brauchen Sie keine Vorkenntnisse. Dennoch verraten wir Ihnen, was Albion sonst so zu bieten hat.**




■ **Fable** erschien 2004 auf Microsofts Xbox und ein Jahr später als erweiterte **Lost Chapters**-Fassung für den PC. Sie schlüpfen in die Rolle eines Waisen, der in der Heldengilde aufsteigt und Albion vor dem fiesen Messer-Jack bewahrt. Dabei decken Sie eine gewaltige Verschwörung auf. Viele Spielelemente wie der Immobilienhandel, die Beziehungen (auch sexueller Natur) und die Entwicklung des Charakters nach guten oder bösen Taten nahmen hier ihren Anfang. Für gut 10 Euro können Sie **Fable: The Lost Chapters** heute neu kaufen.

■ **Fable 2: Pub Games** erschien als Werbetitel für **Fable 2** in der Xbox Live Arcade. Für 10 Euro bekommen Sie drei Glücksspiele (darunter Einarmige Banditen und eine Art Würfel-Roulette) und erspielen Items und Gold für **Fable 2**. Überflüssig!

■ **Fable 2**, das Xbox-360-exklusive Zweitwerk, bot 2008 weniger klassische Rollenspielkost und setzte dafür verstärkt auf soziale Interaktion. Unser Schwestermagazin X3 vergab 87 Punkte. Einige Orte und Charaktere spielen in **Fable 3** wieder eine Rolle – als GotY-Edition mit beiden (sehr guten) DLCs für 20 Euro ist es ergo noch heute einen Blick wert.

■ **Fable: Coin Golf** gibt es für 4,49 Euro für Windows Phone 7 und lässt Sie erneut gewonnene Preise in den großen Konsolenbruder transferrieren. Sicher ist das Golfspielchen kein Must-have, aber deutlich spaßiger als die miserablen **Pub Games**.

■ **Fable: Der Orden der Balverine** ist der erste **Fable**-Roman und schlägt mit 15 Euro zu Buche. Autor Peter David erzählt die Geschichte zweier Abenteurer auf der Jagd nach einer legendären Bestie. Das Buch spielt parallel zu **Fable 3** und besucht einige von dessen Schauplätzen, allerdings ohne Verbindung zur Spielhandlung.






Der Reiz von **Fable 3** liegt darin, dass Sie nicht nur den bösen Tyrannen stürzen, sondern anschließend selbst an seine Stelle treten.



Per Flinte oder Pistole dezimieren Sie Feindesgruppen geschickt aus der Ferne.



Mit Magie bekämpfen Sie Gegner und beeindrucken das einfache Volk.



**Fable 3** zelebriert den typisch britischen Humor in all seinen Facetten, egal ob böse Satire, tiefschwarze Ironie oder lächerliche Slapstick-Blödelei.



Realistisch: Als Revoluzzer ziehen Sie das Volk mit großzügigen Versprechungen auf Ihre Seite. Ob Sie diese anschließend als Regent einhalten, bleibt Ihnen überlassen.

on von **Assassin's Creed: Brotherhood**. Das liegt hauptsächlich an der künstlerischen Ausrichtung des Spiels, die mehr auf Stil denn auf Hardware-Power setzt. Nichtsdestotrotz sieht Albion auf dem PC wie auch auf Xbox 360 ausgesprochen schick aus. Die Charaktere wirken liebenswürdig, die Umwelt lebendig und märchenhaft. Zahlreiche Details sorgen dafür, dass der geneigte Abenteurer auf Erkundungstour geht und gerne auch abseits der Wege herumstreunt. Von verschneiten Gipfeln über idyllische Wiesen bis hin zu staubigen Wüsten und dreckigen Industriegebieten erfüllt Albion Fantasy-Touristen jeden Wunsch. Wo uns **Fable 3** optisch schon auf Konsole begeisterte, hat die PC-Version allerdings noch ein Ass im Ärmel: 3D. Mit entsprechend stärkerer Hardware, 3D-fähigem Monitor und Nvidias 3D-Vision-Ausrüstung versetzen Sie **Fable 3** in die dritte Dimension. Nach anfänglicher Skepsis konnte uns dieser Modus überzeugen. Die Entwickler haben das 3D maßvoll eingesetzt: Statt „Direkt ins Gesicht!"-Effekten bereichert diese Variante eher auf subtile Art die Spielerfahrung. Da **Fable** ohnehin nicht gerade auf hektische Action setzt, brauchen Sie selbst bei längerem Spielen keine Kopfschmerzen zu fürchten. Es sei denn, sie hauen nebenher Ihren Kopf gegen die Tischkante. Dann treten die Schmerzen aber vermutlich auch im 2D-Modus auf.



◀ Glatze und Tattoos täuschen, denn Kalin ist kein Nazi, sondern Anführerin eines Wüstenvolkes – und benötigt Ihre Hilfe!

## Mehr Spiel fürs Geld?

Um die PC-Gemeinde für die längere Wartezeit zu entschädigen, enthält **Fable 3** zu guter Letzt die ehemals exklusiven Inhalte der limitierten Xbox-Edition: eine zusätzliche Quest, Waffe, Rüstung und Hundrasse. „Und was ist mit den bisher erschienenen DLCs?", mögen Sie sich nun fragen. Die erscheinen kurz nach Release des Hauptspiels – allerdings separat zum Kauf via Games for Windows Live. Bevor Sie jetzt aber den Geiz-Ossi mimen und losmeckern: Dafür erscheint die PC-Version zum reduzierten Preis von 40 Euro. Unserer Meinung nach eine sehr faire Sache, denn wenn Ihnen das Spiel gefällt, können Sie den so gesparten Zehner ja immer noch für die Erweiterungen ausgeben.

## Einmal Fable süß-sauer, bitte!

Nachdem wir nun geklärt hätten, warum sich das Warten lohnt, bleibt die Frage: Was kann dieses **Fable 3** sonst so? Ein Engländer würde das Rollenspiel vermutlich als einen „Acquired Taste" bezeichnen, also Geschmackssache. Wie seine Vorgänger offenbart Teil 3 nämlich viele seiner Stärken erst auf den zweiten Blick. Beispielsweise beginnt die Handlung als konventionelle Geschichte vom jungen Prinzen, der ins Exil flüchten muss. Anschließend sammelt er Verbündete in Form diverser unterdrückter Volksgruppen, formiert den Widerstand und erlöst das Land per Staatsstreich von seinem Unterjocher. Wo in anderen Spielen freudig der Abspann über den Monitor flimmert (oder auch eine fiese Cliffhanger-Szene), legt **Fable 3** aber noch mal richtig los. Der ehemalige Diktator war nämlich nicht etwa als Kind schon Arsch, sondern hatte durchaus Gründe für sein repressives Handeln. Als frisch gekrönter Monarch müssen Sie nun entscheiden, wie Sie diese Probleme angehen. Lindern Sie durch Steuersenkungen das Leid der ausgebeuteten Bevölkerung? Oder führen Sie den Kurs Ihres Amtsvorgängers fort, um so dringend benötigtes Geld in die leere Staatskasse zu spülen?

## Entscheidungsträger

Doch bedenken Sie die Konsequenzen: Wer zum Beispiel den Abbau dringend benötigter Rohstoffe anordnet, verwandelt eine einst idyllische Gegend rund um einen malerischen See in ein stickiges, abgasverseuchtes Schürf-



Partner mit der feuchten Schnauze: Ihr Hund ist geliebter Freund, Mitstreiter und hilfreiche Spürnase zugleich.



Die gnomenartigen Hobbs sorgen zwar ähnlich wie mancher Politiker mangels Intelligenz für Lacher, unterschätzen sollten Sie die nervigen Biester aber nicht.



An bestimmten Punkten kann Ihr Held tauchen, um versunkene Schätze zu finden. Um an Land fündig zu werden, schwingen Sie dagegen die Schaufel.

gebiet. Wer dagegen seinem grünen Gewissen folgt, bewahrt ein kleines Paradies auf Erden – und ein anhaltendes Finanzproblem! Dummerweise schwächt **Fable 3** die Auswirkungen dieser Entscheidungen ab, da Sie jederzeit Ihr immenses Privatvermögen zur Tilgung der Staatsschulden heranziehen können. Trotz dieses Mankos hat es allerdings einigen Reiz, als König auf dem Thron zu sitzen und wichtige Beschlüsse zu fällen. Selbstverständlich unterbrochen von regelmäßigen Ausflügen ins Regentschaftsgebiet, inklusive dort stattfindender Abenteuer.

### Ist das komisch?

Ein weiterer Punkt auf der **Fable**-Agenda ist der Humor. Mal dummdusselig simpel, mal tiefschwarz sarkastisch, aber garantiert typisch britisch. Manch einer kreidet das dem Spiel an und findet, dass es zu oft ins Lächerliche abdriftet. Andere Feierabendhelden lieben ebendiese Unbeschwertheit. Besonders gut fördern die Quests diese Eigenschaft zutage. Da schrumpft Sie das Spiel unter anderem auf Zinnsoldaten-Größe, versetzt Sie in eine Tabletop-Runde und zieht dabei das komplette RPG-Genre durch den Kakao.

### Jammi-jammi, lecker!

Vom schokoladigen Milchgetränk kommen wir ja beinahe zwangsläufig zurück zum „Acquired Taste". Wenn Lionhead keine überraschenden, absurden Schnitzer passieren, gehört **Fable 3** zu den qualitativ besten Vertretern seiner Zunft. Dennoch bleibt es wie kaum ein anderer Titel Geschmackssache. Die reine Umsetzung erscheint uns bisher nach mehrstündigem Anspielen tadellos, die zusätzlichen Optionen ermöglichen ein noch besseres Spielerlebnis. Zum Werk selbst kann der Autor dieser Zeilen nur sagen: „Geben Sie dem Teil eine Chance!" **Fable 3** weiß zwar manchmal selbst nicht, was es sein will – Rollenspiel oder Action-Adventure, linear oder offen, ernsthaft oder witzig –, aber eines ist es dabei auf jeden Fall: einzigartig. Und das kann man in Zeiten der zielgruppengerechten, marktforschungsoptimierten Mainstream-Unterhaltung gar nicht hoch genug schätzen.

## Im DLC-Check: Fable 3

**Bisher führten zwei große Download-Pakete die Geschichte von Fable 3 fort. Wir erläutern deren Inhalt und verraten, ob der Kauf lohnt.**

Die bisher erschienenen Erweiterungen **Understone-Questpaket** und **Die Verräterfeste** erscheinen laut Microsoft zeitnah zum PC-Release von **Fable 3** auch auf dem GfWL-Marktplatz. Die Preise für den PC-Download sind aktuell noch nicht bekannt, deshalb geben wir die Kosten der Xbox-Versionen an. Zu möglichen weiteren Episoden hüllen sich die Entwickler ebenfalls noch in Schweigen.

■ **Understone-Questpaket:** Genauso sparsam wie der Preis (etwa fünf Euro) ist auch die Erweiterung selbst. Die zusätzliche Region Understone, ein kleines Dorf unter (!) dem Industriegebiet von Bowerstone und die dazugehörige Questreihe beschäftigen geübte Spieler nicht mal eine halbe Stunde. Das Schießstand-Minispiel und der Arenamodus in Reavers Villa verlieren ebenfalls fix an Reiz und wirken wie nachträglich aus dem fertigen Spiel entfernt – um den mageren DLC etwas aufzuwerten. Ein enttäuschendes Paket, das sich selbst Fable-Fans höchstens zum reduzierten Preis in einer Sparaktion holen sollten.

■ **Die Verräterfeste:** Fehler sind da, um aus ihnen zu lernen. Genau das gelingt Lionhead: Für knapp sieben Euro verhält sich **Die Verräterfeste** gegenüber dem ersten Download-Häppchen wie unser Chef-Moppel Fischer zu Kate Moss. Die neue Geschichte umfasst mehrere Quests und beginnt nach dem Ende von **Fable 3**. Als König gehen Sie einer Gefangenenrevolte in der großräumig angelegten, komplett neuen Verräterfeste auf den Grund. Im Zuge der Ermittlungen bekommen Sie es mit frischen, schwereren Gegnern zu tun und bereisen zwei weitere neue Gebiete: die von verrückten Robotern bevölkerte Uhrwerkinsel und ein düsteres Eiland samt Friedhof und Spukvilla. Insgesamt begeisterte uns die Verbrecherjagd und wartet sogar mit einer Wendung auf. Die neuen Gebiete sind toll gelungen und auch spielerisch werden **Fable 3**-Fans bestens bedient. Absolute Kaufempfehlung!



Im **Verräterfeste**-DLC bringen Sie neben neuen Gegnern auch stärkere Mutationen bekannter Monster ins Schwitzen, etwa ein giftiger Balvarine.



Später im Spiel besteigen Sie selbst den Thron und treffen wichtige Entscheidungen, etwa: Bauen Sie das leer stehende Gebäude in einen Puff oder ein Waisenhaus um?

## Christoph meint



*„Du bist komisch. Ich mag dich."*

Ich zähle zur Spezies der Core-Gamer. Ich verbringe mehrere Stunden täglich mit Zocken, ich liebe komplexe Spielarten wie Runden-Strategie, klassische Rollenspiele à la **Baldur's Gate** oder Aufbaustrategie und ich verbeiße mich gern in bockschwere Titel mit irrem Schwierigkeitsgrad. Ergo müsste ich **Fable 3** eigentlich als unwürdiges Ketzerwerk verbrennen (Tod durch Scheiterhaufen bietet sich an, schließlich bin ich katholisch). Doch im Gegenteil: Dieses **Fable 3** gefällt mir unheimlich gut. Es bietet eine traumhafte, erkundenswerte Spielwelt, die dem jämmerlichen Leveldesign eines **Dragon Age 2** geradeheraus ins Gesicht lacht. Es bietet so herrlich schrullige Charaktere, ja sprüht nur so vor Witz. Das Wichtigste dabei ist jedoch: Neben seiner Einzigartigkeit und seinem Wohlfühlfaktor glänzt **Fable 3** schlicht und ergreifend als richtig gutes Rollenspiel.

**WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10**

# SO TESTEN WIR

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

## PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

## Awards




**Der PC ACTION-Gold-Award**
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

## 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, Koop-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 Exfreundin!"*

**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** 7

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 87 | 91 |

# MEINUNGSMACHE

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




## THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS (Beta-Test S. 52)



Ø WERTUNG: 8,6

| WOLFGANG FISCHER | PATRICK SCHMID | JÜRGEN KRAUSS | CHRISTOPH SCHUSTER | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|
| Wein, Weib, Gesang, Brüste, Bier, Boxeinlagen – Geralts Abenteuer ist wie eine Versoftung meines Lebens. Es gibt kein sympathischeres Spiel. **9** | Oh Mann, jetzt ist **Witcher 2** schon da und ich spiel noch Teil 1. Chef, ich brauch Urlaub! Der Schuster übernimmt meine Artikel! **9** | Langsam komm ich ins Wanken: Sollte ich vielleicht doch mal und ganz ausnahmsweise einen Abstecher ~~in~~sim Rollenspiel-Genre wagen? **7** | Es ist derb, brutal, dreckig, gewaltig – was will man(n) mehr? Nichts. Aber seit ich **Skyrim** gesehen habe, sind meine Ansprüche einfach gestiegen. **9** | Geralt, ich will eine Mod von dir. Eine? Dutzende! **The Witcher 2** ist super geworden und ich will Mods dafür, wenn ich damit durch bin. SOFORT! **9** |

## BRINK (Beta-Test S. 62)



Ø WERTUNG: 7,6

| WOLFGANG FISCHER | PATRICK SCHMID | JÜRGEN KRAUSS | CHRISTOPH SCHUSTER | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|
| Stellen Sie sich vor, der beste Mehrspieler-Shooter seit Jahren erscheint und keinen interessiert's. Nicht meine Art Spiel, daher gibt's eine Gnaden- **6** | **Brink** hat mich sehr positiv überrascht und ist ein wirklich sauguter Mehrspieler-Shooter geworden. Hoffentlich gibt's genügend Mitspieler. **8** | Innovativ bis unters Dach, allerdings nicht perfekt. Mir taugt's, auch wenn ich nicht auf einen wirtschaftlichen Erfolg wetten würde. **9** | Ich hatte bei einem Event echt Blut geleckt, aber der Geschmack hat sich schon fast wieder verflüchtigt – neben einem **BF 3** einfach zu blass. **7** | **Brink** ist ein sehr guter Titel. Nur blöd, dass es keiner merkt. Ich orakele jetzt einfach mal, dass Bethesda auf den Entwicklungskosten hocken bleibt. **8** |

## PORTAL 2 (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 9,5

| WOLFGANG FISCHER | PATRICK SCHMID | JÜRGEN KRAUSS | CHRISTOPH SCHUSTER | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|
| Das Spiel des Jahres! 'nuff said! **10** | Einfach nur überragend. Der Humor, die Ideen, die (etwas zu leichten) Rätsel und insbesondere der Koop! Schon jetzt mein Spiel des Jahres! **10** | Besser hätte man es wohl nicht machen können. **10** | Dank solcher Sternstunden liebe ich meinen Job trotz zielgruppenoptimiertem Kalkül und lieblosem Fortsetzungseinerlei noch immer. **10** | Natürlich glaube ich meinen Kollegen, dass das ein geniales Spiel ist. Aber dennoch: Für mich isses nix. Ebenso wenig wie alkoholfreies Bier. **5** |

## DARKSPORE (Test S. 72)



Ø WERTUNG: 6,0

| WOLFGANG FISCHER | PATRICK SCHMID | JÜRGEN KRAUSS | CHRISTOPH SCHUSTER | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|
| Die Verschiebung hat dem Titel gut getan, ein echter Hit ist das Action-Rollenspiel aber immer noch nicht. **7** | Der Charaktereditor ist zwar ganz nett, da die einzelnen Levels aber immer wieder nach dem gleichen Muster ablaufen, wird's auf Dauer sehr öde. **6** | Lustig. Allerdings reicht mir lustig in diesem Fall nicht. Schon gar nicht, wenn es sich nicht um einen Ego-Shooter handelt. **6** | Fand ich anfangs hochinteressant, aber die Entwickler tapsen so planlos durchs Genre, als hätten Sie noch nie **Diablo** oder **Sacred** gespielt. **5** | Nette Spielidee, aber nicht konsequent genug umgesetzt. Etwas mehr eigener Stil hätte **Darkspore** gut getan. So wirkt vieles austauschbar. **6** |

## ANOMALY: WARZONE EARTH (Test S. 74)



Ø WERTUNG: 6,4

| WOLFGANG FISCHER | PATRICK SCHMID | JÜRGEN KRAUSS | CHRISTOPH SCHUSTER | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|
| Die Überraschung des Monats: **Anomaly: Warzone Earth** ist eine gelungene Frischzellenkur für das Tower-Defense-Genre. **8** | Tower Defense in rückwärts, endlich mal wieder eine Innovation im Genre. Und Spaß macht's auch noch! Mehr davon, bitte! **8** | Diese elenden Turm-Angriffswellen-Strategie-Spielchen sind einfach nicht totzukriegen. Ätzend! **3** | Ich habe eine Spielidee: Sie müssen Schreibsklaven zur Verteidigung aufstellen, um eine ständig steigende Zahl an Tower Defensen wegzutesten ... **5** | Mich überraschte dieser tolle Titel nicht (mehr). Da ich bereits Vorschauversionen gespielt hatte, wusste ich, dass es ein tolles Spiel werden würde. **8** |

## OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER (Test S. 78)



Ø WERTUNG: 4,0

| WOLFGANG FISCHER | PATRICK SCHMID | JÜRGEN KRAUSS | CHRISTOPH SCHUSTER | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|
| Wenn künstliche Dummheit schmerzen würde, kämen die virtuellen **Flashpoint**-Soldaten nicht mehr aus dem Schreien heraus. **4** | Ich konnte der **Operation Flashpoint**-Reihe noch nie etwas abgewinnen und der jüngste Teil bestärkt mich in meinem Glauben! Braucht niemand! **3** | So schlecht ist das Spiel gar nicht – zumindest solange mir kein Feind begegnet. Oder ein Freund. Oder ein Fahrzeug. Die Bäume sind toll! **4** | Wenn es statt zur roten Flut bloß zum roten Fluss reicht, ist eigentlich klar, dass hier nur jämmerliches Mittelmaß lauert. Bitteres Ende einer Kultmarke. **5** | Diese Reihe ist für mich am Ende. Mit jedem Titel kann ich mich weniger damit identifizieren. Was nicht zuletzt an der schlechten Qualität liegt. **4** |

## SHADOW HARVEST: PHANTOM OPS (Test S. 87)

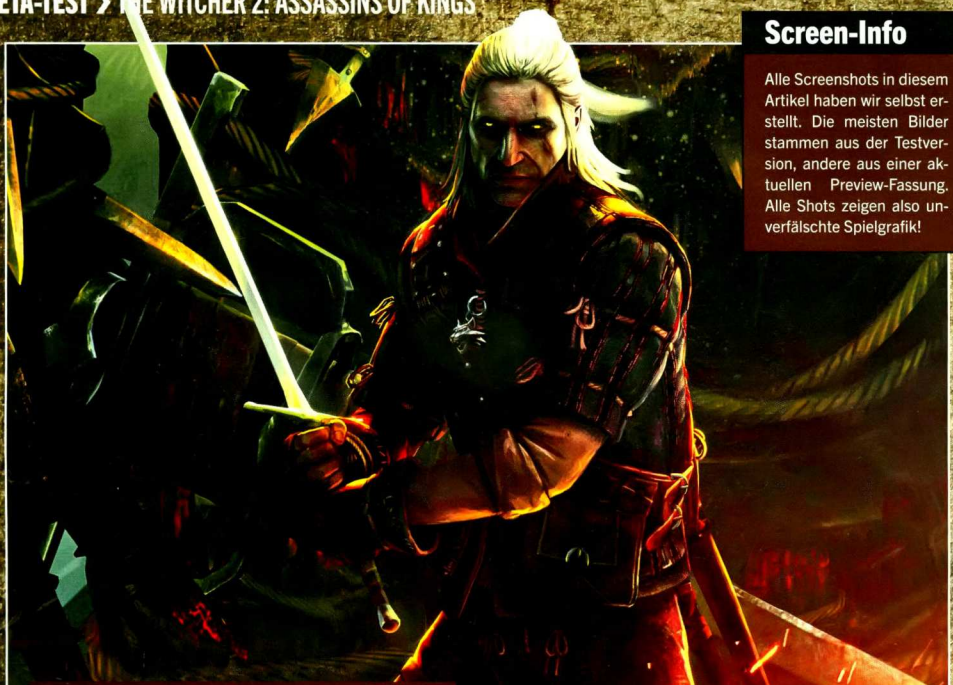


Ø WERTUNG: 3,2

| WOLFGANG FISCHER | PATRICK SCHMID | JÜRGEN KRAUSS | CHRISTOPH SCHUSTER | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|
| Die Preise für das größte verschenkte Potenzial und den höchsten Frustfaktor gehen an die Entwickler von Black Lion. Gratulation! **3** | Besonders leid tut's mir um die Entwickler, die sind nämlich echt schwer in Ordnung. Bleibt zu hoffen, dass die Jungs aus ihren Fehlern lernen. **4** | Das, was bei dieser Phantom-Operation entsteht, sind keine Phantomschmerzen – sie sind leider echt. Auauauauauauauauauaua! **3** | Wer Schatten erntet, war bei der Saat schon nicht allzu helle. Insofern bleibt dieses Projekt zwangsläufig eine echt finstere Angelegenheit ... **3** | Wenn ein Spiel mit so vielen Gameplay-Schnitzern auf den Markt kommt, frage ich mich unweigerlich, wie so etwas überhaupt passieren kann. **3** |

## Screen-Info

Alle Screenshots in diesem Artikel haben wir selbst erstellt. Die meisten Bilder stammen aus der Testversion, andere aus einer aktuellen Preview-Fassung. Alle Shots zeigen also unverfälschte Spielgrafik!



### The Witcher 2: Assassins of Kings

# Spiel dir nen Wolf!

???

PC ACTION

**Genre: Rollenspiel | Entwickler: CD Projekt Red | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 17. Mai 2011**

**Text: Felix Schütz**

Zwei Mal durchgespielt! Unser Test verrät, was der neue Hexer draufhat.

## FAQ ?!

*Ist das nun schon ein richtiger Test?*
Im Grunde ja – Sie lesen hier unseren Beta-Test, der alles bietet, was Sie von einem kompletten Test erwarten dürfen. Einzig die Wertung und unseren Technik-Check behalten wir uns noch vor. Mehr Details zu unserer Entscheidung finden Sie auf der nächsten Seite.

*Ich habe gehört, The Witcher 2 basiert auf einer Buchvorlage?*
Beide **The Witcher**-Spiele basieren auf einer Reihe von populären Fantasy-Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Die sieben unterhaltsamen Schmöker sind mittlerweile auch in deutscher Übersetzung erhältlich, eine echte Empfehlung für Geralt-Fans! Der Buchautor ist allerdings nicht an den Spielen beteiligt. Noch ein Hinweis an alle, die derzeit die Romanreihe lesen und sich nicht spoilern lassen wollen: Beide Spiele stellen direkte Fortsetzungen dar und verraten somit das überraschende Ende der Bücher!

*Ist The Witcher 2 ein Open-World-Spiel wie Oblivion, Two Worlds 2 oder Risen?*
Nein. Jedes Kapitel bietet eine eigene, abgeschlossene Spielumgebung, man darf auch nicht in alte Gebiete zurückreisen. Zwei der fünf Akte bieten aber auch größere Außenareale, Entdecker kommen hier auf ihre Kosten.

*Wie ist das Spiel gebalanced? Passt sich die Gegnerstufe an meinen Level an?*
Gegner in **The Witcher 2** leveln nicht automatisch mit, es kann also durchaus vorkommen, dass Geralt auf Feinde trifft, die eine höhere oder niedrigere Stufe haben als er selbst. Selbst auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden bietet **The Witcher 2** eine ordentliche Herausforderung.

*Wie gut klingt die deutsche Version?*
Die deutschen Sprecher erreichen nicht ganz das Niveau der tollen englischen Fassung. Zwar sind viele Nebenfiguren gut vertont, doch Geralts Sprechweise ist zu langsam und unnatürlich tief. Zum Glück erscheint das Spiel hierzulande in einer multilingualen Fassung, Sie können also auch problemlos die deutlich bessere, englische Sprachversion installieren.

*Hat das Spiel einen Kopierschutz?*
Die Download-Version über GOG.com enthält keinen Kopierschutz. Alle anderen Fassungen, die man im Einzelhandel sowie in Online-Shops kaufen kann, sind mit einer sanften Version von Securom ausgestattet, die lediglich eine einmalige Online-Aktivierung verlangt. Mehr Details dazu auf Seite 61!

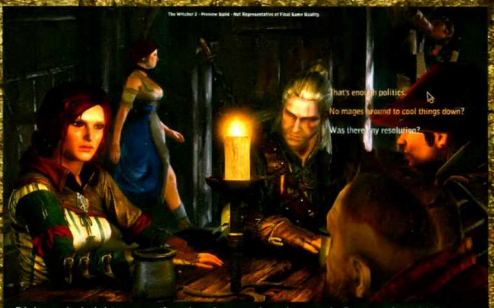
*Muss ich den Vorgänger gespielt haben, um in The Witcher 2 durchzublicken?*
Nötig ist es nicht, wir raten allerdings dazu. Viele Hintergründe zu den Charakteren und der Spielwelt darf man zwar auch in einem Glossar nachlesen, trotzdem richtet sich **The Witcher 2** eher an Kenner des ersten Teils.

*Kann ich meinen Spielstand aus dem ersten The Witcher übernehmen?*
Ja, Sie können das Savegame aus dem Vorgängerspiel in **The Witcher 2** importieren – einige der früheren Entscheidungen wirken sich dann im Spielverlauf aus. Nötig ist das aber nicht!

*Wie hart und „erwachsen" ist das Spiel? Ist die deutsche Fassung gekürzt?*
Obwohl das Spiel eine faire Freigabe ab 16 Jahren erhalten hat, richtet es sich klar an ein reiferes Publikum: **The Witcher 2** enthält teils blutige Kampfszenen, außerdem bietet das Spiel viel nackte Haut und einige Sexzenen, die zwar nicht explizit ausfallen, aber doch deutlich mehr zeigen als etwa ein keuscher Bioware-Titel. Auf Deutsch wie auf Englisch wird oft und derb geflucht. Obendrein scheut die Story auch nicht vor unbequemen, teils sehr ernsten Themen wie Rassenhass oder Vergewaltigung zurück– das Spiel gehört daher nicht in Kinderhände.



Mit dem Yrden-Hexerzeichen legt Geralt magische Fallen auf den Boden – nur wer solche Mittel auch nutzt, hat in den kniffligen Kämpfen eine Chance.




Dialoge sind nicht so ausufernd und verzweigt wie etwa in **Dragon Age**, bieten aber trotzdem genügend Entscheidungsfreiheit und sind klasse geschrieben.




Durch das Aard-Zeichen betäubte Gegner streckt Geralt in aufwendig animierten Spezialattacken nieder.

## INFO

Falls Sie sich fragen, wo die Wertung am Ende dieses Artikels geblieben ist: Die behalten wir uns noch vor. Nicht weil wir grundsätzlich gemein sind, diesmal haben wir gute Gründe: Als einziges deutschsprachiges Magazin hatten wir die Chance, **The Witcher 2** mehrere Wochen vor Release durchzuspielen, direkt bei den Entwicklern in Warschau. Das ließen wir uns natürlich nicht entgehen: Die Redakteure Schütz und Suberg durften sich drei Tage lang bei CD Projekt herumtreiben und spielten **The Witcher 2** gleich zwei Mal in Ruhe durch – inklusive aller Nebenquests. Zusammen kommen wir so locker auf 60 Spielstunden, und natürlich haben wir verschiedene Lösungswege ausprobiert sowie mehrere Endsequenzen gesehen. Warum also noch keine Wertung? Da unsere Testversion „nur" sehr weit fortgeschritten, aber noch nicht zu 100 % fix und fertig war, kam es hin und wieder noch zu Ungereimtheiten: Stabilität, Bugs und Performance lassen sich so nicht fair bewerten. Außerdem hat CD Projekt nach unserem Besuch noch Feinkorrekturen an Steuerung und Balancing vorgenommen. Zusätzlich haben die Entwickler Pläne für einen Day-One-Patch, der pünktlich zum Release verfügbar sein und weitere Details verbessern soll. Aus all diesen Gründen verzichten wir lieber noch auf eine Wertung und warten, bis wir das finale Spiel testen können. Doch so viel lässt sich bereits sagen: **The Witcher 2** hat unseren Spielspaß-Award verdient, die Wertung wird entsprechend hoch ausfallen.







Redakteur Felix Schütz (rechts) und unser freier Autor Jan Suberg verbrachten drei Tage bei CD Projekt und spielten **The Witcher 2** auf Deutsch und auf Englisch durch.

## PRO Die Story: Intrigen, Verrat und jede Menge Entscheidungen


Iorweth


Vernon Roche


Könige, Zauberer, Soldaten und Terroristen – Geralt trifft im Laufe seines Abenteuers faszinierende Charaktere. Die Wahl zwischen Roche und dem Elfen Iorweth bestimmt im zweiten Akt, welche Orte man besucht und welche Quests man dort erledigt.

Episch, erwachsen und nichtlinear – so hat CD Projekt die Story von **The Witcher 2** beworben. Im Test zeigt sich: Auch wenn nicht alles perfekt ist, lösen die Entwickler ihre Versprechen ein! Die Story von **The Witcher 2** beginnt einen Monat nach dem Ende des Vorgängers: Geralt befindet sich in Haft, er wird verhört. Wie konnte der weißhaarige Mutant in diese Misere geraten? Das erklärt der spielbare Prolog, der aus fünf Teilen besteht – die ersten vier Abschnitte kann der Spieler in einer Dialogszene frei wählen. Dramaturgisch macht das zwar keinen Sinn, da man ohnehin jeden Abschnitt spielen muss, doch inhaltlich hat es der Prolog in sich: Jede Antwort steht für eine spielbare Rückblende, in der man erfährt, wie Geralt vom respektierten Jäger zum Geächteten wird. Es geht um Königsmorde, um politische Querelen und vor allem um Verrat. Das lineare Tutorial ist fantastisch inszeniert, mit großen Kampfszenen, cleveren Dialogen und gekrönt vom Auftritt eines gewaltigen Drachen. Nach dem vierstündigen Einstieg beginnt der weit umfangreichere erste Akt: Geralt und seine scharfe Freundin Triss landen in Flotsam, einem rückständigen Handelspolsten, der an das Fischerdorf Lobinden angrenzt. Hier blüht **The Witcher 2** so richtig auf: Die Gegend steckt voll interessanter Charaktere, die mittelalterliche Atmosphäre reicht locker an die des ersten Teils heran. Neben den gut gemachten Nebenquests, die oft mehrere Lösungswege bieten, begeistert hier vor allem die Hauptquestreihe – denn erstmals hat der Spieler weitreichende Entscheidungen zu treffen.

### Wahl und Konsequenz

Im Grunde spaltet sich die gesamte Handlung an einem zentralen Punkt auf: Unterstützt man den königstreuen Vernon Roche oder hilft man dem verbitterten elfischen Terroristen Iorweth? Die Auswirkungen dieser schwierigen Wahl sind gewaltig, verraten werden wir sie selbstverständlich nicht! Nur so viel: Je nach Entscheidung spaltet sich der zweite Akt komplett auf, unsere beiden Tester erlebten hier komplett unterschiedliche Geschichten: Während ein Redakteur ein Soldatenlager und das weitläufige Umland erkundete, trieb sich der andere in einer prächtigen Zwergenstadt mit eigenen Questgebieten herum. Natürlich sind beide Storypfade eng miteinander verknüpft, allerdings erlebt man die Geschichte hier aus völlig unterschiedlichen Perspektiven, lernt andere Charaktere kennen, führt spannende Gespräche und löst dabei Quests, die dem jeweils anderen Pfad verschlossen bleiben. Nach rund zwölf Spielstunden landet man dann im dritten Akt – und der fällt im Vergleich recht schwach und sehr kurz aus. Außer einem klasse inszenierten Bosskampf erlebt man hier kaum Nebenquests oder Highlights, die meisten NPCs stehen hier nur herum und warten darauf, angeklickt zu werden. Zumindest hat der Spieler aber auch hier viele Entscheidungsmöglichkeiten, um den Verlauf des Finales zu beeinflussen – manche Konsequenzen wirken derart schwer, dass sich dabei ganze Ländergrenzen verschieben. Allerdings verzichtet CD Projekt hier auf die wuchtige Inszenierung der ersten Spielstunden, stattdessen muss man mit sehr vielen Dialogen Vorlieb nehmen – nach dem grandiosen Einstieg endet das Spiel damit einfach ein wenig zu unspektakulär, im Vorgänger war das noch besser gelöst. Insgesamt bietet **The Witcher 2** etwa 30 Stunden Spielzeit für den ersten Durchgang, sofern man jede Nebenquest löst und allen Dialogen lauscht. Und natürlich bietet **The Witcher 2** einen hohen Wiederspielwert – ein zweiter Durchgang lohnt sich!


Darauf haben Fans gewartet: In solchen gezeichneten Rückblenden erfährt man viele Hintergründe über Geralts Amnesie, sein jahrelanges Verschwinden und über seine große Liebe Yennefer.

## INFO Das neue Kampfsystem: mehr Action, mehr Taktik




Das klicklastige Kampfsystem des Vorgängers hat ausgedient, die Gefechte in **The Witcher 2** sind actionreicher, aber auch taktischer. Diesmal steuert man den Helden nämlich wie in einem Action-Adventure aus der Schulterperspektive, die Tasten W, A, S und D geben die Laufrichtung vor. Auch die verschiedenen Kampfstile des Vorgängers gibt es nicht mehr. Ein linker Mausklick löst nun leichte Schwerthiebe aus, der rechte Mausklick ist für schwere Attacken vorgesehen. Mit der E-Taste blockt man Schläge ab, aus dieser Haltung lässt sich auch ein starker Gegenangriff starten, insofern man Geralt entsprechend geskillt hat. In den meisten Kämpfen sind gute Reaktionen gefragt, zumal sich das Geschehen nicht pausieren lässt. Wer mit Actionspielen also nichts anfangen kann, sollte lieber den Schwierigkeitsgrad drosseln, denn schon auf der zweiten der vier Stufen fällt das Spiel recht knifflig aus. Dazu trägt auch der Umstand bei, dass Geralt seine Heiltränke nur noch außerhalb von Kämpfen schlürfen kann, mittendrin klappt das nicht mehr. Dafür kommen allerdings neue Sekundärwaffen wie Wurfmesser, Bomben und Fallen hinzu, die mit der R-Taste aktiviert werden – zumindest auf hohen Schwierigkeitsstufen eine nützliche Ergänzung.

### Tempo, Taktik, Todesstoß

In Kämpfen wartet man meistens, bis der Widersacher seine Deckung senkt, damit Geralt einen Treffer landen kann. Je nach Gegnertyp bieten sich dafür leichte oder schwere Angriffe an, die sich zu toll animierten Kombos verbinden lassen. Allerdings reagiert die Steuerung nicht so genau wie in einem typischen Actionspiel, daher kann es auch geübten Spielern anfangs schwer fallen, effektive Schlagserien aneinanderzureihen. Nach einer Weile geht das System aber gut von der Hand, sofern man gegen einzelne Feinde antritt. In Gruppenkämpfen wird's jedoch schnell chaotisch, denn das Spiel versieht den Gegner, der Geralt am nächsten steht, automatisch mit einer Markierung. Geralt richtet sich dann an diesem Feind aus, hechtet auch mal wild auf ihn zu – und da diese automatische Erfassung nicht immer perfekt arbeitet, greift Geralt hin und wieder das falsche Ziel an. Massenkämpfe werden so oftmals hektisch, da helfen nur noch ein paar Seitwärtsrollen, mit denen sich der Held aus der Gefahrenzone bringt – für unseren Geschmack wird in **The Witcher 2** ein wenig zu viel gerollt. Wesentlich besser gefällt uns das Magiesystem: Sobald man die Strg-Taste gedrückt hält, öffnet sich ein Kreismenü, während das Geschehen in starker Zeitlupe dargestellt wird. In diesem Menü kann Geralt eines seiner fünf Hexerzeichen auswählen, das im Kampf mit der Q-Taste aktiviert wird. Die magischen Druckwellen, Schutzschilde und Verwirrungszauber sind deutlich mächtiger und wichtiger als im Vorgänger und fügen sich gut in die schick animierten Gefechte ein.


Zwar gibt es nur fünf Zaubersprüche, doch die erfüllen alle einen Zweck. Auf Geralts Schwerter kann man trotzdem nicht verzichten.


Faustkämpfe laufen als simples Quicktime-Minispiel ab und sind daher sehr anspruchslos, aber auch erstklassig animiert.



Gegen solche Biester verwendet man idealerweise eine Kombination aus Schwertkampf und Magie. Hier feuern wir zunächst ein Igni-Zeichen ab und setzen dann schnell mit schweren Hieben nach.

## PRO Charakterentwicklung: Talente, Mutagene und Spezialfähigkeiten




Der Schwertkampf-Talentbaum: Jeder Skill lässt sich in zwei Stufen ausbauen, manche Talente besitzen außerdem Slots für Mutagene.



Am Ende der Talentbäume locken Spezialfähigkeiten – diese hier erlaubt es Geralt, eine Gruppe an Gegnern auf einmal auszuschalten. Mächtig und cool inszeniert!

Bei der Charakterentwicklung gibt sich **The Witcher 2** klassisch: Für Quests und besiegte Gegner gibt's Erfahrungspunkte, sammelt man genug davon, steigt der Held im Level auf. Dann darf man einen Punkt in einem von vier Talentbäumen verteilen. Die Bäume stehen für die Bereiche Schwertkampf, Magie, Alchemie und Training. Anfangs ist nur der Training-Baum verfügbar, nach ein paar Levels werden aber auch die anderen Zweige freigeschaltet. Insgesamt hat man so 50 Talente zur Auswahl, die man in jeweils zwei Stufen steigern darf. Da die Levelgrenze allerdings bei 35 liegt, sollte man sich schon früh überlegen, welchen Pfad man einschlagen möchte. Erst gegen Ende des Spiels gibt es eine Möglichkeit, alle Talentpunkte komplett neu zu verteilen – ein bisschen spät. Auf den ersten Blick wirkt die Verteilung der Talente auf den vier Ästen auch etwas willkürlich, mit der Zeit ergibt die Anordnung aber durchaus Sinn. Wer mag, kann aus Geralt einen Kampf- oder Magie-Spezialisten machen, aber auch ein Allrounder ist problemlos möglich. Die meisten Talente liefern ohnehin eher Statusboni als wirklich neue Fähigkeiten, zum Beispiel „+10 Prozent auf kritische Treffer". Nur selten lernt der Held neue Manöver, die es dann aber meist in sich haben: Am Ende des Schwertkampf-Zweiges findet Geralt etwa ein Talent, das es ihm erlaubt, durch ausgeteilte Schläge Wutpunkte aufzubauen, symbolisiert durch eine neue Leiste neben der Lebensenergieanzeige. Ist dieser Balken voll, darf Geralt per X-Taste eine Spezialattacke ausführen, die mehrere Feinde auf einmal aus den Latschen haut, dargestellt in einer besonders cool inszenierten Animation. Das hat Stil!

### Genvorschlag

Um Geralt noch weiter zu formen, darf man in manche Talente auch Upgrades einbauen, die sogenannten Mutagene. Die liegen in unterschiedlichen Stärken vor, man findet sie beispielsweise als Beute bei Gegnern. Mutagene liefern zusätzliche Boni wie mehr Lebenspunkte oder höhere Resistenzen, lassen sich aber nicht wieder aus einem Talent entfernen – der Einsatz will gut überlegt sein. Zu guter Letzt gibt es noch weitere passive Fähigkeiten, die man automatisch erlernt. Leidet Geralt etwa unter Vergiftungserscheinungen, nachdem er zu viele Tränke eingenommen hat, erhält er einen Bonus auf Giftresistenz. Oft genügt es auch schon, bestimmte Orte in der Spielwelt zu besuchen, schon wird ein weiterer Bonus freigeschaltet. Dazu zählen auch spezielle Gesprächsoptionen, etwa Einschüchtern oder Bedrohen, die durch Anwendung in der Stufe aufsteigen und Geralt in manchen Quests einen Vorteil verschaffen können. Alles in allem: gut gelöst!

## PRO Alchemie und Handwerk

Wie schon im ersten **The Witcher** sollte Geralt hin und wieder Tränke schlürfen, um so besondere Vorteile zu erlangen. Diese Elixiere muss er jedoch selbst herstellen, das geht nun an jedem Ort und ohne nervige Wartezeit. Tränke steigern etwa Geralts Lebenspunkteregeneration, verbessern seine Nachtsicht oder erhöhen seine Giftresistenz. Alchemistische Zutaten sind überall in der Spielwelt verteilt: Kräuter und Gräser wachsen in Wäldern, Organe und Sekrete werden aus den Leibern besiegter Monster extrahiert. Anders als im Vorgänger kann Geralt jedoch nur noch im Meditationsmodus trinken und die Gebräue lassen sich auch nicht mehr in Quickslots verstauen. Bedeutet: Wer ein schweres Gefecht meistern will, muss die Tränke zwingend vorher einnehmen! Das ist zwar glaubwürdig, aber nicht immer fair. Schlimmstenfalls landet man in einem Bosskampf, ohne entsprechend vorbereitet zu sein.

### Das Crafting-System

Handwerk funktioniert ein wenig anders als Alchemie: Geralt kann Waffen, Rüstungen, Upgrades und dergleichen nicht selbst herstellen, dazu muss er spezielle NPCs aufsuchen, etwa einen Schmied. Dort sucht man sich aus einer Liste das gewünschte Item aus, die notwendigen Ressourcen werden dann automatisch ausgewählt. Neue Baupläne wie auch Trankrezepte findet Geralt beispielsweise in Schatztruhen, außerdem kann er die Dokumente auch beim Händler kaufen oder sie sich als Questbelohnung verdienen. Die nötigen Handwerksmaterialien erbeutet Geralt meist in den Hütten von NPCs: Wer Schränke, Regale, Kisten und Schubladen durchsucht, hat seine Taschen schnell mit Stoffen, Erzen und dergleichen gefüllt. Auch Monster hinterlassen oft Bestandteile, die für Handwerk genutzt werden können. Manche Bosse werfen auch besonders seltenes Material ab, eine widerstandsfähige Haut beispielsweise, aus der sich Geralt eine spezielle Lederrüstung schneidern lassen kann. Einige der besten Items im Spiel erhält man nur über Handwerk!



Manche Tränke sind unverzichtbar: Das Gebräu „Katze" verbessert Geralts Nachtsicht und lässt ihn sogar Gegner durch Wände sehen.




Das Brauen von Tränken geht blitzschnell – einfach links das Rezept auswählen und Enter drücken, schon ist das Elixier fertig.

## PRO Blick ins Inventar: Geralts neue Ausrüstung

Hier hat sich gegenüber dem Vorgänger eine Menge geändert. Auffälligste Neuerung: Es gibt nicht nur sehr viel mehr Kleidungsstücke, Geralt kann sie nun auch unabhängig voneinander anlegen: Handschuhe, Rüstungen, Hosen und Stiefel sind direkt am Helden sichtbar und liegen in verschiedenen Qualitätsstufen vor. Einige der besten Rüstungen im Spiel erhält man beispielsweise von besiegten Bossgegnern oder man lässt sie für viel Geld und Rohstoffe beim Handwerker anfertigen. Wer die Spielwelt sorgfältig absucht, findet auch seltene Beutestücke wie magische Schwerter, hochwertige Handwerksmaterialien oder besonders kräftige Rüstungen. Insgesamt ist das Angebot an Items voll zufriedenstellend, daher macht es nun deutlich mehr Spaß als im Vorgänger, Geralt mit neuer Ausrüstung auszustatten. Wie gewohnt trägt Geralt auch stets zwei Schwerter bei sich; die Klinge aus Stahl setzt er gegen menschliche Widersacher ein, das Silberschwert kommt hingegen im Kampf gegen Monster, Geister und Wildtiere zum Einsatz. Außerdem bietet das Inventar fünf Schnellzugriff-Fächer für Zusatzwaffen, etwa Fallen oder Wurfmesser. Diese Items darf man dann auch mitten im Gefecht auswählen, indem man das Quickslot-Menü per gedrückter Strg-Taste aufruft. Alle weiteren Besitztümer werden in 16 Kategorien unterteilt, darunter Köder, Trophäen oder Baustoffe. Vor allem Letztere verbrauchen viel Lagerplatz, denn Geralts Inventar ist nun durch Gewicht begrenzt, ähnlich wie in **Oblivion**. Da es im gesamten Spiel keine Lagerkiste gibt, ist man von Zeit zu Zeit gezwungen, sich von alten Schätzen zu trennen – schade! Ein Trost dafür sind die neuen Upgrades, die Geralt in gesockelte Waffen und Rüstungen einbauen kann: Mit magischen Runen, Polstern und Panzerplatten werden Waffen und Rüstungen deutlich aufgewertet, sodass man die Items noch besser an die eigenen Vorlieben anpassen kann.




Das Inventar stellt Items in Listenform dar – bei vielen Gegenständen verliert man hier leicht die Übersicht.



Wir haben Geralts Silberschwert mit Upgrades aufgewertet – in der Klinge schimmert nun gut erkennbar eine blaue Rune.

## INFO Der Hexer endlich auch auf DVD




Für alle, die sich noch ein wenig auf den Release von **The Witcher 2: Assassins of Kings** einstimmen oder einfach mehr über die Hintergrundgeschichte von Hexer Geralt erfahren möchten, haben wir noch einen Filmtipp: den polnischen Streifen **Geralt von Riva – Der Hexer**. 2001 verfilmte der Regisseur Marek Brodzki die Romanvorlage aus der Feder von Andrzej Sapkowski. In der Hauptrolle ist Michal Zebrowski zu sehen, der unter anderem für **Der Pianist** vor der Kamera stand. Die ursprünglich geplante TV-Serie wurde zugunsten der Kinoadaption zurückgestellt. Ein Jahr später lief **Der Hexer** dann aber auch als beliebte TV-Serie im polnischen Fernsehen. Nun, mehr als acht Jahre später, ist der etwas trashige Fantasy-Film endlich auch in Deutschland in guter Bild- und Tonqualität auf DVD erhältlich. Zwar sollte man hier kein Epos auf dem Niveau eines **Der Herr der Ringe** erwarten, doch für Fans des weißhaarigen Hexers ist der Streifen sicher einen Blick wert.

## CONTRA Die Steuerung: Schwächen im Detail

Schon lange hat CD Projekt durchblicken lassen, dass **The Witcher 2** auch für Konsolen erscheinen wird. Und das merkt man der PC-Version an. Vor allem in Menüs wie dem Inventar oder bei Händlern vermisst man erklärende Tooltips, die Eigenschaften von Items vergleichen oder die zeigen, wie sich ein Ausrüstungsgegenstand auf Geralts Attribute auswirkt. Besonders ärgerlich: Der Händlerbildschirm informiert nicht darüber, ob man ein Buch oder ein Handwerksrezept bereits gelesen hat, schlimmstenfalls gibt man hier viel Geld für völlig unnötige Lektüre aus. CD Projekt hat uns bestätigt, dass solche Details bis zum Release noch verbessert werden – ein löbliches Versprechen, das für unsere Bewertung aber erst mal keine Rolle spielen kann. Auch an anderen Stellen gibt sich die Steuerung noch ungenau: Geralt kann etwa nur an fest vorgegebenen Orten klettern oder springen, stets ausgelöst durch einen Klick mit der linken Maustaste. Das fühlt sich etwas unnatürlich an. Ähnliches gilt für die spannend inszenierten Schleichsequenzen: Wann Geralt sich hier an eine Wand drückt und wann er seine Deckung verlässt, das entscheidet das Spiel anscheinend willkürlich. Auch zwei der drei Minispiele erfordern Eingewöhnungszeit, allen voran das Würfelpoker-Spiel: Aufgrund der übersensiblen Steuerung schleudert man seine Würfel hier auch mal lässig am Spielfeld vorbei, was natürlich nicht Sinn der Sache ist. Dass sich die Tastenbelegung in unserer Testversion nicht verändern ließ, dürfte indessen kein Problem mehr sein – CD Projekt versichert uns, dass ein entsprechendes Menü bereits eingebaut sei. Natürlich: All diese Schwächen wiegen nicht so schwer, dass sie den Spielspaß drastisch schmälern. Doch sie sind unnötig und zeigen, dass das Interface nicht für Maus und Tastatur, sondern vor allem für Gamepads optimiert wurde. **The Witcher 2** unterstützt daher auch von Haus aus das Xbox-360-Pad – diese Eingabemethode konnten wir allerdings noch nicht testen. Zumindest aber haben uns die Entwickler bestätigt, an vielen dieser Kritikpunkte noch Verbesserungen durchzuführen – dies ist einer der Gründe, warum wir noch auf eine Wertung verzichtet haben.



Die wenigen Schleichabschnitte sind spannend und gut, doch die Steuerung macht in solchen Situationen hin und wieder Probleme.



Das Armdrücken-Minispiel fühlt sich träge an und bietet zumindest mit der Maus nicht die geringste Herausforderung.

## PRO Erstklassig: Grafik, Technik und Atmosphäre



Tolle Weitsicht, scharfe Texturen, wunderbare Beleuchtung – **The Witcher 2** zählt zu den grafisch besten PC-Rollenspielen.

Mit **The Witcher 2** haben die Entwickler nicht weniger als das grafisch schönste PC-Rollenspiel versprochen. Das sind große Worte, die man leicht als selbstgerechtes Gewäsch abtun könnte. Doch CD Projekt hat nicht gelogen – kein anderes PC-Rollenspiel ist derzeit schöner als **The Witcher 2: Assassins of Kings**. Besonders die knackscharfen Texturen und fantastischen Beleuchtungseffekte lassen Vergleichstitel wie **Dragon Age 2** geradezu bemitleidenswert aussehen. Auch Geralts Kampfanimationen sind gewohnt schick geraten und die reich verzierten, farbenfrohen Kostüme könnten problemlos aus einem guten Fantasy-Film stammen. Natürlich ist die Optik nicht perfekt, wer nach Detailmängeln sucht, der findet sie auch. Beispielsweise bei den Gesprächsanimationen: Zwar besitzen manche Figuren ausdrucksstarke Mimik und eindeutige Gesten, doch das trifft längst nicht auf alle Charaktere zu – zumindest hier hat **Mass Effect 2** noch die Nase vorn.

### Levels anstelle offener Welt

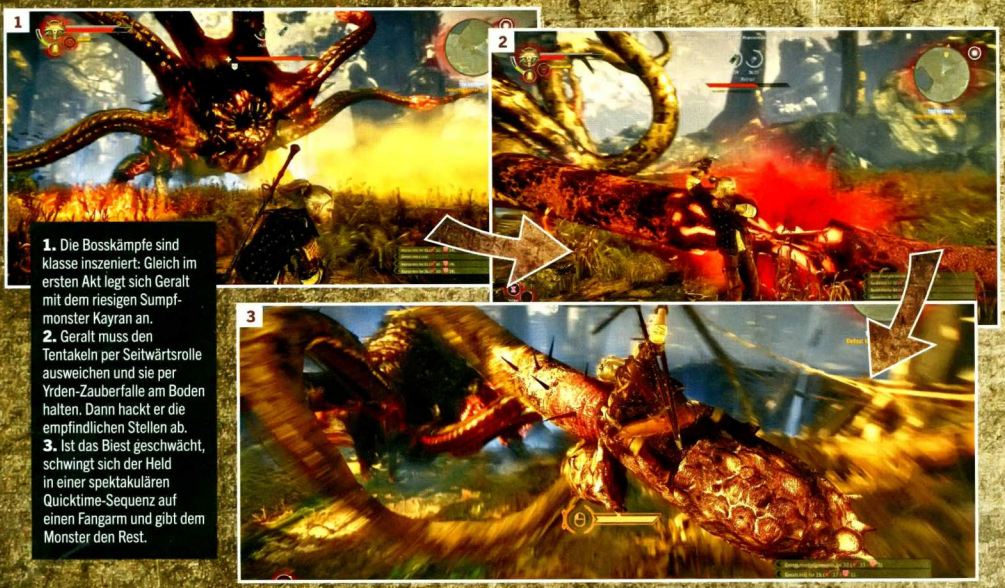
Seine teils extrem hohe Weitsicht erkauft sich das Spiel mit gelungenen Grafiktricks, denn die Spielwelt ist alles andere als offen und längst nicht so frei erkundbar wie etwa in **Oblivion**. Stattdessen bewegt man sich in klar abgesteckten Levels, die teilweise aber recht weitläufig ausfallen, sodass man die fehlende Freiheit kaum vermisst. Springen und klettern kann der Hexer nur an streng vorgegebenen Stellen, auch Schwimmen oder Reiten sind nicht möglich, hier hatten wir mehr erwartet. Wunderbar gelungen hingegen sind die fließenden Tag- und Nachtwechsel: Wenn das Sonnenlicht am Horizont schwindet, sieht das nicht nur malerisch aus, auch die NPCs richten sich danach: Tagsüber wird gearbeitet, am Abend geht's dann noch auf einen Humpen Bier in die Dorfschänke und danach ab ins warme Bett. Diese Tagesabläufe sind nicht allzu realistisch oder detailreich, genügen aber, um die dichte Stimmung zu unterstreichen. Von der KI sollte man indessen keine Wunder erwarten: Zwar reagieren Stadtwachen darauf, wenn Geralt ein Schwert zückt, doch dafür kann der Held problemlos Häuser ausrauben, ohne dafür belangt zu werden. Das mag zwar unrealistisch wirken, doch ein echtes Diebstahlsystem hätte weder zum Spielkonzept noch zum klar definierten Helden gepasst. Solche Mängel gleicht zudem der exzellente Sound aus: Die facettenreiche, orchestrale Musik steht der sehr guten Grafik in nichts nach. Die deutsche Sprachausgabe indessen hat ihre Mängel: Besonders Geralt trägt seine Sätze zu langsam und gewollt knurrig vor – das wäre besser gegangen. Immerhin: Die exzellente englische Fassung liegt dem Spiel ebenfalls bei, und sie klingt so gut, dass man ihr – bei entsprechenden Sprachkenntnissen – eindeutig den Vorzug geben sollte!



NPCs sind nun deutlich abwechslungsreicher als im Vorgängerspiel, außerdem geben sie viele Kommentare ab, sobald Geralt sich ihnen nähert. Stimmungsvoll!



Dungeons betritt Geralt ohne jegliche Ladezeit. Nur beim Betreten mancher Häuser gibt es eine sehr kurze Schwarzblende, was aber nicht weiter stört.



**1.** Die Bosskämpfe sind klasse inszeniert: Gleich im ersten Akt legt sich Geralt mit dem riesigen Sumpfmonster Kayran an.
**2.** Geralt muss den Tentakeln per Seitwärtsrolle ausweichen und sie per Yrden-Zauberfalle am Boden halten. Dann hackt er die empfindlichen Stellen ab.
**3.** Ist das Biest geschwächt, schwingt sich der Held in einer spektakulären Quicktime-Sequenz auf einen Fangarm und gibt dem Monster den Rest.

## INFO Sex und Gewalt – trotzdem ungeschnitten!

Lassen Sie sich von der Altersfreigabe ab 16 Jahren nicht täuschen: **The Witcher 2** ist ein ziemlich deftiges Spiel, das sich an ein erwachsenes Publikum richtet. Angefangen bei den Kämpfen: Zwar schlägt Geralt seinen Gegner keine Köpfe oder andere Körperteile ab, doch Bluteffekte sind dennoch reichlich zu sehen. Die Finishing Moves sind zwar nicht so brutal wie in **Assassin's Creed**, doch zimperlich geht's trotzdem nicht zu, wenn Geralt seine Schwerter in Oberkörper bohrt, Feinde in Flammen aufgehen lässt oder sie mit einer magischen Druckwelle von Klippen hinunterfegt. Auch ein paar Zwischensequenzen sind nicht von schlechten Eltern – in wohliger Erinnerung blieb uns vor allem eine derbe Szene, welche sich um ein Messer, reichlich Blut und die Kronjuwelen eines wichtigen Nebencharakters drehte. Spätestens jetzt wissen wir: So etwas tut weh.

### Die Sache mit dem Sex

Es gibt einige Sex- und Erotikszenen in **The Witcher 2**, die durchaus mehr nackte Haut zeigen, als man es von den meisten Filmen oder gar von Bioware-Spielen gewohnt ist. Trotzdem sind diese Augenblicke nie explizit oder gar pornografisch, Sittenwächter dürfen beruhigt sein. Empfindliche Gemüter sollten aber beachten: Mehrmals behandelt die Geschichte auch ernste Themen wie Rassismus und sexuellen Missbrauch. Natürlich ist der Spieler selbst nie in solche Handlungen eingebunden und die Entwickler gehen auch angemessen ernst damit um, doch das heißt nicht, dass solche Inhalte für jeden Spieler leicht verkraftbar sind.

### 100 % uncut

Trotz manch harter Szenen ist **The Witcher 2** kein stumpfes Metzgerspiel – hier geht es nicht darum, möglichst viele Menschen in den Tod zu schicken, Unschuldige abzumurksen oder das Land mit Leid und Chaos zu überziehen. Es gibt keine böse Spielweise in **The Witcher 2**, das hätte auch nicht zu dem Helden und der Geschichte gepasst. Das Spiel setzt sich zwar mit knifflingen Themen auseinander, wirklich unmoralische Entscheidungen oder eine simple Gut-Böse-Trennung gibt es aber nicht. Möglich, dass dies einer der Gründe war, weshalb die USK sich dazu entschloss, dem Spiel eine faire Freigabe ab 16 zu erteilen – zuvor war man von einer Einstufung ab 18 Jahren ausgegangen.



Romantik und Erotik sind nun ein Teil der Story. Die „Badeszene" mit Triss zählt sogar zu den besten Momenten des Spiels.



Manche Finishing Moves zeigen zwar durchaus harte Tötungen, doch richtige Splatterszenen gibt es nie.

## INFO Editionen, Sprachen und Kopierschutz

**The Witcher 2** erscheint in zwei Versionen, als Premium Edition sowie als Collector's Edition. Zunächst die „kleine" Variante: Zum fairen Preis von 50 Euro bietet die Premium Edition viele Extras, etwa eine Making-of-DVD, eine Soundtrack-CD, eine Weltkarte, ein Lösungsbuch und eine Münze. All diese Inhalte erhält man auch in digitaler Form zum Herunterladen, wenn man das Spiel bei einer Online-Vertriebsplattform bestellt, etwa bei Steam. Zusätzlich bietet die Premium Edition einen kleinen DLC, dessen Inhalte davon abhängen, bei welchem Händler man das Spiel kauft. Einige DLCs fügen etwa eine nützliche Rüstung hinzu, andere spendieren zusätzliche Finishing-Move-Animationen. Exklusiv über Amazon.de ist auch eine 100 Euro teure Sammleredition im Angebot. Sie bietet neben all den Goodies der Premium Edition noch weitere Extras, etwa eine aufwendige Geralt-Büste, ein Artbook, ein Würfelpoker-Set, Spielkarten mit Anleitung, Aufkleber und eine weitere Münze.

### Sprache nach Wahl

Es ist nicht nötig, **The Witcher 2** zu importieren. Die deutsche Fassung ist nicht nur ungekürzt, sondern bietet auch mehrere Sprachversionen, darunter auch Englisch. Weitere Sprachpakete wie etwa Polnisch lassen sich nachträglich herunterladen. Achtung: Importierte Versionen enthalten keine deutsche Sprachausgabe – wer also auf Deutsch spielen will, muss auch die deutsche Version kaufen!

### Kopierschutz: Sanfter DRM

Wer **The Witcher 2** über die Website www.gog.com kauft, erhält es ohne Kopierschutz als Download-Version. Alle anderen Fassungen des Spiels werden mit einem leichten Securom-Kopierschutz ausgeliefert und benötigen nur eine einmalige Online-Aktivierung. Danach muss man zum Spielen nicht mehr mit dem Internet verbunden sein. Eine Aktivierungsbegrenzung gibt es nicht und man darf **The Witcher 2** auf fünf Rechnern gleichzeitig spielen. Zusätzlich darf man das Spiel auch freiwillig registrieren und erhält dafür über einen Game-Launcher neue Informationen und Updates.




## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| USK-FREIGABE | ab 16 Jahren |
| TERMIN | 17.05.2011 |
| SPRACHE/TEXT | multilingual |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Nein! Die deutsche Version ist zu 100 % uncut und bietet zudem mehrere Sprachfassungen.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Dualcore-CPU mit 2,2 GHz, Grafikkarte mit 512 MB (z.B. Geforce 8800), 1 GB RAM

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
**The Witcher 2** ist ein kraftvolles Solo-Rollenspiel, hat also keine Mehrspielerfeatures. Und das ist auch gut so – Online-RPGs gibt's doch ohnehin wie Sand am Meer.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | -- |
| SPIELMODI | -- |

## Felix meint



*„Heldenepos für Erwachsene – genau mein Ding!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Das erste **The Witcher** habe ich drei Mal durchgespielt. Der zweite Teil sieht fantastisch aus – selten habe ich ein Spiel so herbeigesehnt!

Hätte ich nur die ersten zehn Stunden von **The Witcher 2** bewerten müssen, mein Urteil läge deutlich über der magischen 90er-Grenze. Dass die Handlung gegen Ende leider nachlässt, dass bereits der zweite Akt nicht mit der Wucht des Einstiegs mithalten kann, dass das Kampfsystem seine Macken hat und die Steuerung sowieso – all das verzeihe ich gerne. Denn **The Witcher 2** erfüllt trotzdem fast alle meine hochgesteckten Erwartungen: Hier bekomme ich einen coolen Helden, faszinierende Charaktere, dramatische Momente, beeindruckende Grafik und vor allem: Entscheidungen, die sich auch wirklich auf den Spielverlauf auswirken! Auch wenn also längst nicht alles perfekt ist: CD Projekt legt die Rollenspiel-Messlatte für dieses Jahr schon jetzt verdammt hoch.

## Jan* meint



*„Dark Fantasy par excellence!"*

**Mein Vorurteil** ▸ **The Witcher 2** verliert bei dem Versuch, alles eine Nummer größer und pompöser zu machen, seinen einzigartigen Charme.

Als Pen&Paper-Rollenspieler lege ich sehr viel Wert auf düstere Atmosphäre und ein erwachsenes Setting. Und was das betrifft, ist **The Witcher 2** für mich ganz einfach das Nonplusultra. Endlich spiele ich mal keinen Helden, der nur fürs Weltenretten geboren ist und um den sich alles dreht. Stattdessen versuche ich Geralts Schicksal zum Guten zu wenden und wundere mich dabei, was für weitreichende Folgen dies für die Spielwelt hat – genial!

## Wertung

**PRO**
- Charismatischer, saucooler Held
- Entscheidungen wirken sich stark auf Story und Spielverlauf aus
- Brillante Grafik, dichte Atmosphäre
- Prima ausgearbeitete Charaktere
- Erwachsene, raue Mittelalter-Fantasy

**CONTRA**
- Story wird zum Ende hin schwächer
- 3. Akt zu kurz und arm an Quests
- Kampfsteuerung manchmal ungenau
- Leicht „konsolige" Menüs

**GRAFIK** 9

**SOUND** 8

**STEUERUNG** 7

**EINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**

* Jan Suberg schreibt als freier Autor für PC ACTION.




Gemeinschaftliches Sperrfeuer ist eine sehr effektive Methode, um ein Missionsziel zu verteidigen.



## Screen-Info

Die Screenshots wurden allesamt von uns selbst bei einem Test-Event angefertigt, spiegeln allerdings nur fast die endgültige Grafikqualität wieder. So fehlt es beispielsweise noch an Anti-Aliasing und einigen anderen Kleinigkeiten.

Brink

# Land in Sicht!

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Splash Damage | Hersteller: Bethesda

Text: Jürgen Krauß

Holen Sie schon mal die Schwimmflügel raus, **Brink** macht Lust auf Meer!

Die $CO_2$-ist-böse-Fraktion predigt es ja schon seit Jahren: Sofern wir nicht alle 100-Watt-Glühbirnen wegwerfen und uns Rußpartikelfilter kaufen, drohen uns globale Erwärmung, schmelzende Polkappen und eine schwimmende Stadt auf dem Meer mit Namen „Die Arche" als letzte Zuflucht für die Menschheit. Zugegeben, alles nach dem Wort „Polkappen" stammt nicht aus dem Mund der Umweltschützer, sondern aus der Feder der Story-Autoren von **Brink** – und die spinnen sogar noch weiter: Der für uns interessante Teil der Arche-Bevölkerung (= der Teil mit den Waffen) spaltet sich in zwei Lager: den Widerstand, dessen erklärtes Ziel es ist, von dem Eiland zu flüchten und nach Festland zu suchen, und die Sicherheitskräfte, die nicht nur die Ordnung aufrechterhalten wollen, sondern auch mal gerne prophylaktisch Gewalt anwenden. Ungewöhnlich für einen Mehrspieler-Shooter: **Brink** kommt sowohl mit einer am Stück erzählten Handlung daher als auch gleich mit zwei (für jede Partei eine) und einigen zusätzlichen Was-wäre-wenn-Szenarien. Für einen Einzelspielerdurchlauf – Bots, die automatisch jede Partie auf 16 Spieler auffüllen, machen es möglich – klingt das ja auch alles nachvollziehbar, wie aber klappt das mit Freunden und Fremden über das Internet? Gut, denn die Gefechte beider Handlungsstränge finden auf jeweils denselben Schauplätzen statt. Bedeutet: Die Schlacht, die die Rebellen am ersten Tag des Aufstandes schlagen, entspricht dem Gefecht, das aufseiten der Sicherheitstruppen am ersten Tag ansteht. Clever. Wildes Durcheinanderspielen, Koop-Option, eine Nur-mit-Freunden-Spieleinstellung und drei Bot-Schwierigkeitsgrade sind ebenfalls an Bord. Die Grenze zwischen Offline- und Online-Spiel ist hier also fließender als anderswo – dank Überschwemmungsthematik sogar in mehr als einer Hinsicht.

### Nichts ist so, wie es scheint!

**Brink** ist kein gewöhnlicher Mehrspieler-Shooter. Warum? Die Antwort darauf ist nicht so einfach. Es gibt zwar Waffen und Belohnungen für erlegte Gegenspieler, jedoch sollte Ihr Hauptaugenmerk auf dem Erfüllen von Zielen liegen. So gewinnt nicht das Team, das mehr Gegner ausknockt, sondern die Mannschaft, die innerhalb des Zeitlimits ihre Missionsziele erfüllt. Davon gibt es pro Karte etwa drei bis fünf, wobei immer ein Team als Angreifer und eines als Verteidiger agiert. Das Schöne dabei: Die Ziele sind recht abwechslungsreich und reichen von Hacken über Sprengen bis hin zu Eskortieren – jeweils versüßt durch eine Handvoll

## So spielt sich Brink als ...

### ... SOLDAT



Der Soldat kümmert sich um zwei Dinge: Kugeln verteilen und Kugeln verteilen – Ersteres vorzugsweise mit Überschallgeschwindigkeit und in Richtung Gegenspieler, Letzteres etwas gemächlicher, um den Munitionsnachschub in den eigenen Reihen sicherzustellen. Er ist auch der Einzige auf dem Schlachtfeld, der Tore aufsprengen und sich mit verbesserten Granaten ausrüsten kann.

### ... SANITÄTER



Ein guter Feldarzt hat in **Brink** jede Menge damit zu tun, seine Kameraden mit Gesundheitsverstärkern und Wiederbelebungsspritzen zu unterstützen – seine 15 Minuten Ruhm hat er aber immer dann, wenn es einen Gefangenen zu begleiten und auf den Beinen zu halten gilt. Die optional verfügbaren Klassenaufwertungen umfassen unter anderem die Fähigkeit, sich selbst wiederzubeleben.

### ... SPION



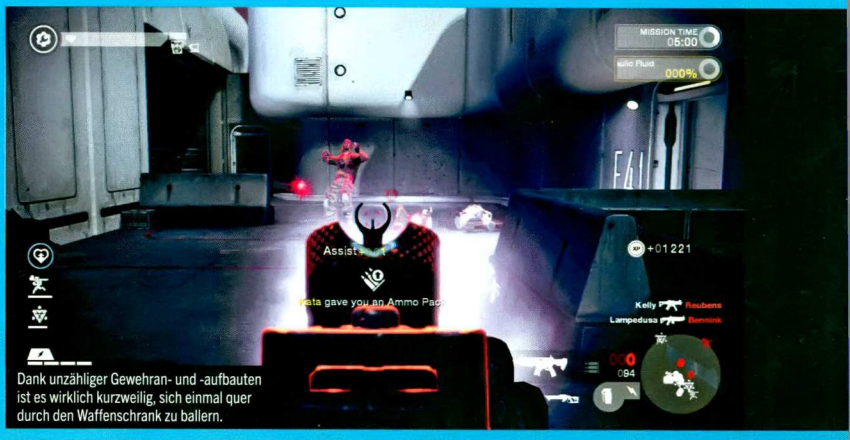
Wann immer es darum geht, sich widerrechtlichen Zugang an einem Computer-Terminal zu verschaffen, braucht es einen Spion – wenn es mal besonders schnell gehen muss, gerne auch mehrere davon. Der tintenreiche Fiesling kann sich aber auch als einer der gefallenen Gegner tarnen, um unbemerkt hinter den feindlichen Linien zu agieren. Gemeine Zusatzoptionen: Haftgranaten und Cortex-Bomben.

### ... TECHNIKER

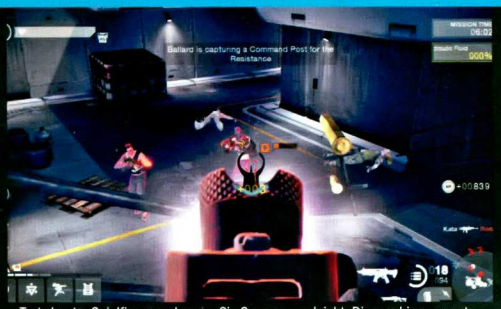


Eine Lötlampe, ein vollautomatisches Geschütz und eine Tretmine – das sind des Technikers allerliebste „Werkzeuge". Aber er ist auch ein hervorragender Safe-Knacker und Roboter-auf-Trab-Halter. Neben einem vergrößerten Rucksack für mehr Minen und flinkeren Fingern fürs Bombenentschärfen kann der Mechaniker auf Wunsch auch sein Geschütz aufwerten.

weniger bedeutsamer Nebenaufgaben. Wer wo gerade was erledigen kann, muss oder sollte, regelt das Kommandorad, das Ihnen schnell einen Überblick gibt, wie Sie am besten zum Teamerfolg beitragen. Leider sind die Nebenaufgaben nicht ganz so variantenreich, wie es uns bei ganz frühen Vorschauterminen in Aussicht gestellt wurde; da waren noch Attentatsaufgaben und Ähnliches vorgesehen. Freilich braucht es für die verschiedenartigen Aufträge jeweils eine bestimmte Spielerklasse: MG-Nester baut eben nur der Mechaniker, Sprengladungen legt nur der Soldat und so weiter. Ist für Ihre Klasse gerade nichts zu tun, suchen Sie einen Kommandoposten auf und wechseln flugs in einen anderen Beruf. Solche Stationen erlauben außerdem den Zugriff auf Ihren persönlichen Waffenschrank, nicht aber auf die unzähligen Waffenanbauten – dafür müssen Sie zurück ins Menü. Das finden wir etwas umständlich, genau wie die Menüführung im Anbaumenü: Haben Sie eine neue Waffenaufwertung, zum Beispiel zusammengeklebte Magazine zum schnelleren Nachladen, freigeschaltet, so müssen Sie diese an jedem Schießeisen, an dem sie zum Einsatz kommen soll, einzeln auswählen – eine Option „An allen kompatiblen Waffen anbringen" hätte hier für Komfort gesorgt. Von der hier fehlenden Übersicht fangen wir mal lieber gar nicht erst an. Immerhin unterscheiden sich die Argumentverstärker angenehm in Klang und Handhabung. Doch Achtung: Schießen in **Brink** ist nicht wie Schießen in **Call of Duty** oder **Battlefield**. Gegner fallen nicht beim ersten Treffer einfach um, weniger erfahrene Schützen brauchen oft sogar mehr als ein Magazin pro Widersacher. Der Granatwerfer richtet auch überraschend wenig Schaden an, er würfelt die Spielfiguren aber immerhin so durch die Gegend, dass sie kurzzeitig zu wehrlosen Opfern für Teamkollegen werden. Auf die gilt es besonders zu achten: Da es weniger ums Töten als ums Erledigen von Zielen geht, ist ein ausgeprägter Gemeinschaftssinn von großem Vorteil. Mit dieser Tatsache im Hinterkopf hatten wir mit **Brink** während unseres Tests tatsächlich einige magische Momen-




Dank unzähliger Gewehran- und -aufbauten ist es wirklich kurzweilig, sich einmal quer durch den Waffenschrank zu ballern.



Trotz bunter Spielfiguren erkennen Sie Gegner ganz leicht: Diese schimmern rot.


Die vielen Bildschirmanzeigen und Outlines verwirren anfangs. Doch das legt sich.

te – und zwar immer genau dann, als wir mit der gesammelten Mannschaft verbissen und an einem Strang ziehend um ein Missionsziel kämpften. Als besonders spannend erwiesen sich dabei die Eskortaufgaben, bei denen wir mal einen Gefangenen, mal einen Roboter durchs Feindgebiet geleiteten. Ein zäher Kampf um jeden Zentimeter. Intensiv, packend und einzigartig! Mit Bots an Bord sieht die Lage jedoch etwas anders aus. Zwar agieren die computergelenkten Mit- und Gegenspieler in drei Schwierigkeitsgraden auch tatsächlich unterschiedlich effektiv, jedoch fehlt ihnen das Gefühl, was gerade wo wichtig ist. Die KI-Gruppen haben durchaus die Fähigkeit, sich für einen Angriff zu sammeln, jedoch bleiben sie mindestens ebenso oft tatenlos vor einem Missionsziel stehen, während sie eigentlich nur kurz zugreifen, hacken oder reparieren müssten.

## Bunt fürs Leben

Zwar stehen wir total auf das farbenfrohe Charakterdesign und die Millionen Kombinationsmöglichkeiten von Klamotten, Tattoos und all dem Kram, jedoch können wir einige der Konzeptentscheidungen nicht hundertprozentig nachvollziehen. Ein Beispiel: Zu Spielbeginn legen Sie einen Archetypen („Das Kinn", „Der Psycho", „Die Nase" etc.) für Ihren Charakter fest und suchen sich aus einer Liste von Voice-over-Sprechern einen Stimmpaten aus – beides eine nachhaltige Entscheidung ohne eine Möglichkeit zur nachträglichen Änderung. Anders die Leibesfülle Ihrer Spielfigur, die zumindest außerhalb einer Partie geändert werden kann. Muskulöse Zeitgenossen sind langsam, stecken aber viele Treffer weg, eher dürre Kumpanen sind etwas fragiler, können sich aber sehr viel fixer, freier und flüssiger durch die Spielwelt bewegen. Das SMART-System, mit dem ihr intelligent durch die Spielwelt rennt und hüpft, steht allen Spielertypen zur Verfügung, allerdings sind Kletter- und Sprungfähigkeiten stets abhängig vom Körpe-



Schön: Die verschiedenen Visiere fühlen sich unterschiedlich an. Nicht schön: Kommen Sie mit einem Visier nicht klar, müssen Sie die Partie verlassen, um es auszutauschen. Warum so umständlich?



Während Sie auf den Respawn warten, dürfen Sie das Kommandorad benutzen.


Erfahrungspunkte (XP) sind allgegenwärtig – Treffer werden umgehend belohnt.

rumfang. Und auch wenn es realitätsfern ist: Wir hätten gern die Möglichkeit, unsere Statur auch während eines Gefechts zu wechseln – der Körperbau beeinflusst nämlich nicht nur Ihre Beweglichkeit und Konstitution, sondern auch die Waffenauswahl. Hinter all den Figurverschönerungen und Waffenmodifikatoren steckt ein Erfahrungssystem, das auch klassenbezogene Perks – etwa erhöhten Geschützschaden oder Cortex-Bomben –, Audio-Kommentare der Entwickler und ein paar andere Nettigkeiten freischaltet. Selbst wenn einen die vielen Optionen, Waffenanbauten und Frisuren eines Charakters auf dem Maximallevel 20 beinahe erschlagen, trudeln die Freischaltungen unterwegs doch eher in motivierend gemächlichem Tempo ein.

### Ein Blick zurück

Denken wir an Splash Damages letztes Projekt **Enemy Territory: Quake Wars** zurück, so erinnern wir uns vor allem an eines: eine unmenschlich hohe Einstiegshürde. Auch **Brink** hält wenig von übertriebener Zugänglichkeit. Natürlich ist das relativ, selbst der durchschnittliche PC ACTION-Leser dürfte irgendwann alle Aspekte begriffen haben, nur dauert das eben eine Ecke länger als bei vergleichbaren Spielen. Zwar wirft Splash Damage Sie wieder einmal ins Wasser, doch ist das nicht annähernd so kalt wie beim Vorgänger: Einleitende Videos erklären die Grundmechaniken, ein Herausforderungsspielmodus hilft, sie auch zu verinnerlichen, und im Spiel warten so viele Bildschirmanzeigen, dass es schon fast an Belästigung grenzt. Doch die Mühen sind es wert: Geben Sie **Brink** Chance und Zeit, kann es sein volles Potenzial entfalten und Sie mit einer komplexen, tiefgründigen und überaus erfrischenden Spielerfahrung belohnen. Im Internet und mit Fremden wird das allerdings wohl nur eingeschränkt funktionieren – schade, dem Spiel kann man dafür aber kaum einen Vorwurf machen.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 48,- |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| TERMIN | 13.05.2011 |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |

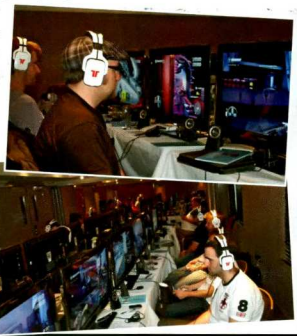
**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Sollten Sie glauben, die deutsche Version sei geschnitten, haben Sie sich geschnitten.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Dual-Core 2,4 GHz, 2 GByte RAM, Geforce 8800 GS/Radeon HD 2900 Pro, WinXP (SP3)

**EINZELSPIELER-OPTIONEN**
Jede Partie wird automatisch mit Bots auf 16 Spieler aufgefüllt, Sie können das gesamte Spiel also auch solo und mit 15 Computerschergen bestreiten.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 16 |
| SPIELMODI | 3 (inkl. Challenges) |

## PC ACTION vor Ort



Für den Test des Mehrspieler-Shooters **Brink** lud Publisher Bethesda uns und 31 unserer Kollegen nach London, wo wir an zwei Tagen die Xbox-Testgeräte, aber auch den einen vorhandenen PC ausgiebig glühen ließen. Unser Mann vor Ort: Jürgen Krauß (Bild rechts oben), der sein Redakteursdebüt bei der PC ACTION 2007 mit einem Test zu **Enemy Territory: Quake Wars**, also dem inoffiziellen Vorgänger von **Brink**, feierte.

## Jürgen meint



*„Gut Ding will Weile haben – und Brüste."*

**Mein Vorurteil** ▸ Das wird das komplexeste und für mich zeitraubendste Spiel seit meiner letztjährigen Einkommenssteuererklärung.

Es gab einen Zeitpunkt beim Test, an dem es bei mir klick gemacht hat– und zwar als mir Richard „Fluffy_gIMp" Jolly, Media Director von Splash Damage, am Ende des ersten Event-Tages zwischen zwei Bieren erklärte: „Bei **Brink** geht es eigentlich nicht darum, anderen Leuten ins Gesicht zu schießen. Es geht vielmehr darum, gemeinsam mit seinem Team Ziele zu erreichen." Und so komisch es auch klingen mag, von diesem Moment an hatte ich eine Menge Spaß mit **Brink**.

## Wertung

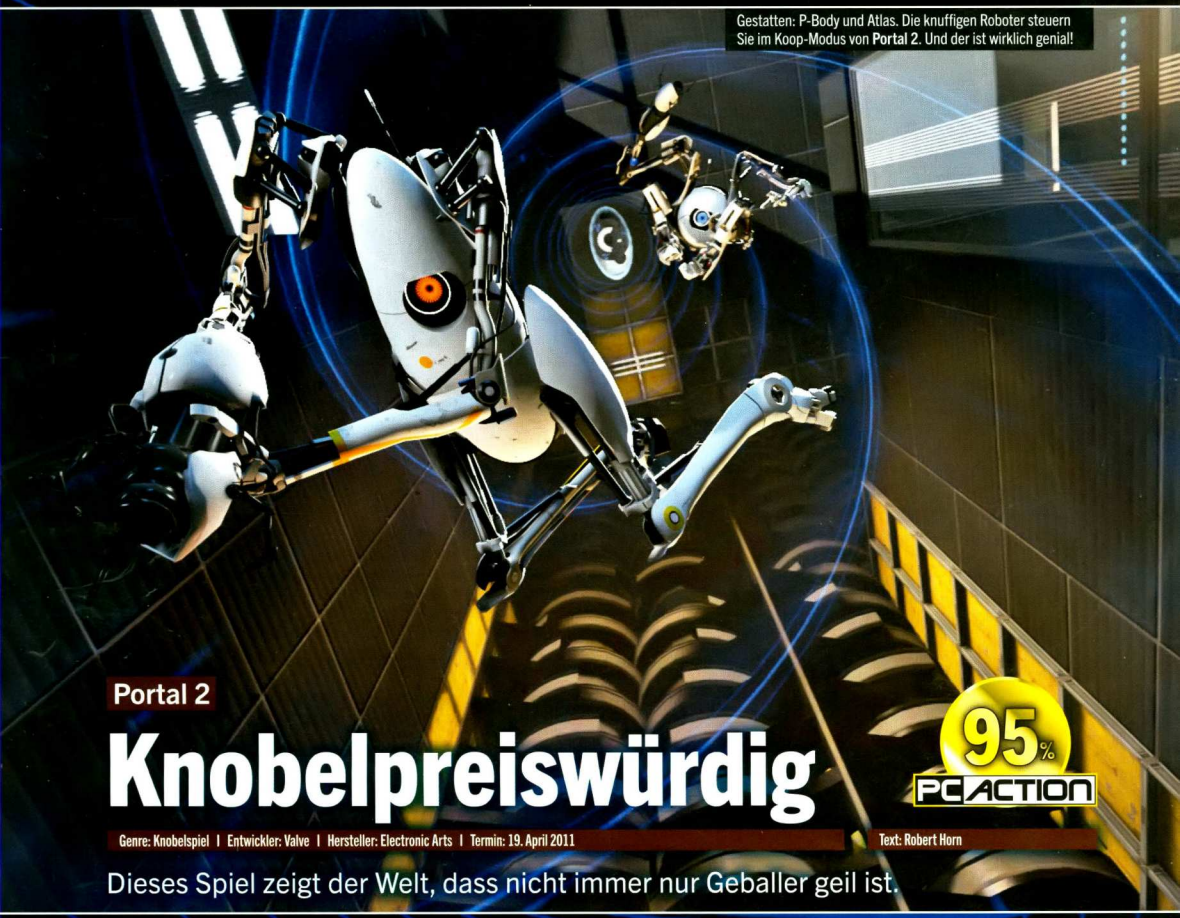
**PRO**
- Kreatives, sehr abwechslungsreiches Spielprinzip
- Cooler Charaktereditor
- Unzählige sehr gut durchdachte Kleinigkeiten
- Gutes Bewegungssystem (SMART)
- Bots füllen Teams dynamisch auf …

**CONTRA**
- … sind aber nicht immer hilfreich.
- Hohe Komplexität/Einstiegshürde
- Es fehlt an Menüübersicht u. -komfort

**GRAFIK** 9
**SOUND** 9
**STEUERUNG** 7

**EINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**



Gestatten: P-Body und Atlas. Die knuffigen Roboter steuern Sie im Koop-Modus von **Portal 2**. Und der ist wirklich genial!

Portal 2

# Knobelpreiswürdig

95% PC ACTION

Genre: Knobelspiel | Entwickler: Valve | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 19. April 2011

Text: Robert Horn

**Dieses Spiel zeigt der Welt, dass nicht immer nur Geballer geil ist.**

Wir finden's einfach nur geil, dieses Spiel. Echt, **Portal 2** hat uns von Anfang bis Ende überzeugt, uns begeistert und tagelang an den Rechner gefesselt. Für uns ist **Portal 2** eine unbedingte Kaufempfehlung, ein Garant für genialen Humor, ausgefuchste Rätsel und die gelungene Fortsetzung einer kleinen Spieleperle von 2007. Gut, unser Begeisterungssturm erfordert eine Erklärung. Also sagen wir Ihnen, warum Sie dieses Spiel gezockt haben müssen.

## Zurück zu Aperture

Wie im Vorgänger geht es darum, sich mithilfe einer Portalkanone einen Ausweg aus den Aperture Laboratories, dem Forschungsgelände der mysteriösen Firma Aperture Science, zu suchen. Mit simplen Mausklicks schaffen Sie jeweils einen Ein- und Ausgang, um so geschickt Hindernisse zu überwinden. Drahtzieher des Geschehens ist wie schon beim ersten Teil Computer Glados, den Sie kurz nach Spielstart aus Versehen wieder zum Leben erwecken. Fortan lässt es sich Glados nicht nehmen, Sie mit süffisanten und teils brüllend komischen Kommentaren durch immer neue Testräume zu jagen. Nicht ganz unschuldig an der wiedererstarkten Macht des Supercomputers ist Ihr neuer Begleiter Wheatley, ein witziger plappernder Com-

## ?!! FAQ

*Na endlich ist das Spiel erschienen. Ich warte schon eine Ewigkeit!*
Wir auch, ja. Dabei haben wir **Portal 2** schon vor Wochen vor Ort bei Valve getestet, durften aber noch nichts darüber sagen. Jetzt dürfen wir das Schweigen brechen und können uns nur Schwärmerei und Begeisterungsstürmen hingeben. Das Spiel ist der Kracher!

*Wirklich? Warum denn genau?*
Nun, ohne hier blöd spoilern zu wollen ist das schwer zu erklären. Aber bei Portal 2 passt einfach alles: Die Story, die Rätsel, der Humor, die neuen Figuren ... Valve hat es geschafft, die guten Dinge des Vorgängers aufzugreifen und in den zweiten Teil zu übertragen, ohne dabei etwas kaputt zu machen.

*Ja und was erwartet mich da jetzt genau?*
Zwei Spielarten: Eine Einzelspielerkampagne, etwa acht Stunden lang (obwohl es Menschen gibt, die das angeblich schon in vier Stunden durchgespielt haben) und ein witziger Koop-Modus, der Sie noch mal etwa sechs Stunden beschäftigen sollte. Kommt natürlich drauf an, wie schnell Sie bei den Rätseln durchsteigen.

*Im Internet wird aber ganz schön gemeckert, irgendwas von einem „Tag-1-DLC"?*
Ja, manche Menschen schreien erst, bevor sie lesen. Valve bietet einen (absurd überteuerten) DLC an, der allerdings nur Skins und Gesten für den Koop-Modus enthält. Die Leute meckern, dass Ihnen dadurch etwas vom eigentlichen Spiel vorenthalten wird. Ist aber nicht so.

## Neues Futter für's Denkerhirn!

**Portal 2 konfrontiert Sie mit neuen Herausforderungen, die nach und nach eingeführt werden. Wir zeigen Ihnen, worauf Sie sich in Valves Knobelspaß gefasst machen müssen und welche Eigenschaften die kreativen neuen Hilfsmittel haben, die Sie zum Vorankommen einsetzen müssen.**

### Laserstrahlen



Laser haben mehrere Funktionen. Zum einen aktivieren Sie damit Plattformen, Türen und andere Dinge, die Energie benötigen, zum anderen können Sie sie als Waffe gegen störrische Selbstschussanlagen einsetzen. Um die Richtung der Lichtbündel zu lenken, benötigen Sie einen speziellen Umlenkwürfel. In fiesen Abschnitten hantieren Sie mit einer Vielzahl an Lasern und Würfeln gleichzeitig!

### Laufbänder



Diese blau schimmernden Wege gibt es in zwei Variationen, waagrecht und senkrecht. Erstere nutzen Sie mithilfe von Portalen als Laufwege. In manchen Räumen bewegen Sie sich sogar ausschließlich über die Glührampen. Die senkrechte Variante dient als Schutz gegen Selbstschussanlagen oder auch manches Mal, um einen Sprung im richtigen Moment abzubremsen. Sie rauschen schlicht dagegen.

### Flüssige Herausforderungen: Die Gels

#### Blaues Gel



Über riesige Hähne tropft das Zeug auf den Boden, verteilen müssen Sie es mithilfe Ihrer Portalkanone. Das blaue Gel lässt Sie dabei wie auf einem Trampolin hüpfen. So erreichen Sie höhere Abschnitte ohne Probleme.

#### Orangefarbenes Gel



Dieses Gel hat es wirklich in sich, denn damit beschleunigen Sie die Spielfigur Chell um ein Vielfaches. An der richtigen Stelle platziert, bauen Sie so Startrampen für spektakuläre Sprünge über gähnende Abgründe.

#### Weißes Gel



Das weiße Gel kommt seltener vor als seine beiden Wabbel-Kollegen. Überall dort, wo das Zeug kleben bleibt, dürfen Sie fortan Portale errichten. Das geht nämlich normalerweise nicht an allen Oberflächen!

### Sprungbretter



Sprungbretter sind super! Mit ihnen katapultieren Sie sich hoch und weit hinaus, was auf den ersten Blick recht einfach aussieht. Wie üblich müssen Sie das Ganze aber mit Portalen und diversen Geschicklichkeitseinlagen kombinieren. Manchmal reicht es aber auch, einen Kubus an seinen Zielort zu schleudern. Die Flugzeit mit diesen Dingern zählt jedenfalls zu den Höhepunkten des Spiels.

### Transportstrahler



Diese Dinger sind unsere persönlichen Schreckgespenster, denn was die Entwickler sich in manchen Räumen damit ausgedacht haben, grenzt an Wahnsinn. Sobald Sie sich in die blauen Strahler begeben, gleiten Sie gemächlich in eine Richtung, umkehren geht nicht. Sie lenken, in dem Sie Portale setzen und so quer durch den Raum getragen werden. Später gibt es Schalter, die die Richtung der Strahler umkehren.

**>>> FAZIT:** Die Neuerungen erweitern das Spielgeschehen in **Portal 2** sinnvoll. Keines der Elemente wirkt aufgesetzt oder in irgendeiner Weise fehl am Platz. Valve hat hier schon im Vorfeld erklärt, rigoros auszusieben. So haben es verschiedene Gel-Sorten gar nicht erst ins Spiel geschafft, ebenso wie die bereits angekündigten Saugröhren. In Spielbeispielen auf der offiziellen Webseite konnten Sie diese dazu einsetzen, Gegenstände und Selbstschussanlagen aufzusaugen. Im fertigen Spiel ist davon nichts zu sehen. Die vorhandenen Neuerungen reichen aber locker aus, um Ihr Gehirn ordentlich zu verknoten!

puterkern, der Sie vor allem mit seiner Tollpatschigkeit und genialen Monologen zum Lachen bringt.Wheatley ist es auch, der Sie zu Beginn aus Ihrem Gefängnis befreit und mit Ihrer Hilfe aus dem riesigen Bau von Aperture fliehen will. Dass durch die Wiederbelebung von Glados alles ganz anders kommt und die Story noch so einige Kehrtwendungen auf Lager hat, sei an dieser Stelle verraten. Mehr jedoch nicht. Wie es mit Wheatley, Glados und der Heldin Chell weitergeht, sollten Sie in jedem Falle selbst erspielen!

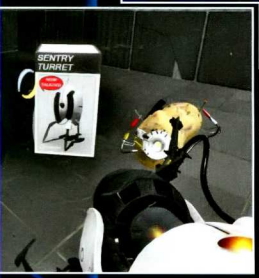
### Sprachkünstler

Die ersten Spielminuten haben Sie kaum etwas zu tun, außer Wheatleys Gebrabbel zu lauschen. In der englischen Testfassung macht Synchronsprecher Stephen Merchant einen brillanten Job, aber auch die deutsche Fassung punktet mit einem ordentlichen, wenn auch nicht ganz so genialen Synchronsprecher. Wie so oft empfehlen wir aber trotzdem Spielern, die des Englischen mächtig sind, auf die Originalsprache umzuschalten. Wheatley mit seinem britischen Akzent und auch Aperture-Chef Cave Johnson (im Englischen gesprochen von J.K. Simmons, bekannt als Daily-Bugle-Chef J. Jonah Jameson aus den Spider-Man-Filmen) sind im Original einfach zu schön getroffen! In den Räumen von Aperture Science hat sich seit Teil 1 einiges verändert. Seit dem „Tod" von Glados hat der Verfall Einzug gehalten und viele Bereiche verwittern lassen. Pflanzen wuchern unkontrolliert, manche Abschnitte sind komplett zusammengebrochen. So stapfen Sie zu Beginn noch durch Ruinen und lernen dabei die Benutzung der Portalkanone. Die ersten Rätsel, die Sie überwinden müssen, überfordern Sie nicht. Meist müssen Sie nur einen Kubus auf diverse Schalter stellen. Kinderkram für Liebhaber des ersten Teils. Doch Valves Bemühung, eine wohlüberlegte, sanfte Lernkurve zu kreieren, hat vollen Erfolg. Sie werden noch früh genug außerordentlich gefordert! Und das, ohne es überhaupt wahrzunehmen, so unmerklich und geschickt ausgetüftelt steigt der Schwierigkeitsgrad. Zwischen den Puzzles erforschen Sie zusammen mit Wheatley die unterirdischen Bereiche der riesigen Forschungsanlage, immer auf der Suche nach einer Fluchtmöglichkeit. Schon in dieser kurzen Zeit werden Sie den kleinen Ra-

## Darum rockt das Teil!

**Warum ist Portal 2 so gut? Uns sind vor allem drei Aspekte aufgefallen, die das Knobelspiel deutlich aus der Masse der Allerweltsspiele herausheben:**




**Der Humor:** Sie werden lachen. Laut und viel, versprochen. Wer den schrägen Witz des Vorgängers (zum Beispiel die süffisanten Kommentare von Bösewicht Glados) mochte, wird nun doppelt und dreifach entlohnt. Nicht nur, dass Wheatley und Glados einen großen Teil zur Unterhaltung beitragen, auch sonst versteckt Valve jede Menge Schmunzeleien in seinem Spiel, die Sie vielleicht erst beim zweiten Hinsehen entdecken werden. In **Portal 2** gibt es keinen einzigen Gag, der nicht zündet.



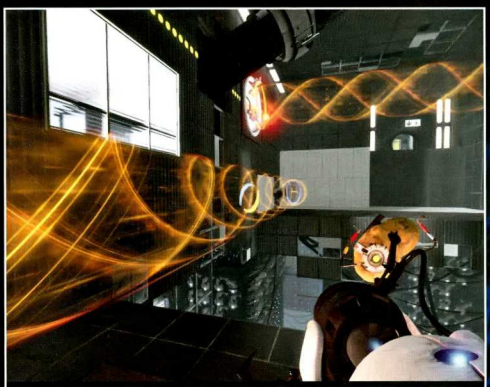

**Die Story:** Der erste Teil hatte nicht wirklich eine. **Portal 2** macht das wieder gut, erzählt eine wundervolle Geschichte und informiert so nebenbei über die Entstehungsgeschichte von Aperture Science, Glados und Co. Auch Wheatleys Entwicklung wird genial in Szene gesetzt, Sie werden schon sehen!



**Die Rätsel:** Was die **Portal**-Serie spielerisch von Ihnen verlangt, ist einzigartig. Wir können auf Anhieb kein Spiel nennen, das ähnlich kreativ und herausfordernd zugleich ist. Die neuen Materialien wie Gels oder Transportstrahler setzen dem Ganzen die Knobel-Krone auf. Und das alles, ohne zu unter- oder überfordern!



Ja, er ist zurück. Der wohl berühmteste Würfel der Computerspielgeschichte, der Companion Cube, hat auch in **Portal 2** wieder seinen Platz gefunden. Freude!

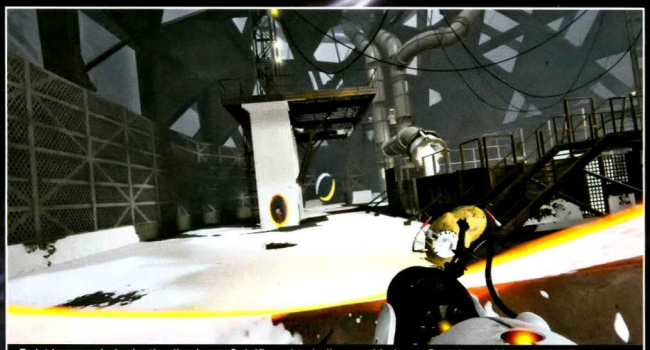


Um es richtig kompliziert zu machen, müssen Sie an manchen Stellen die Fließrichtung der Transportstrahler ändern. Die leuchten dann in schönem Orange.

cker lieben lernen! Außerdem stellen diese Streifzüge einen angenehmen Kontrast zu den unzähligen Testräumen dar. Hier bringen wir auch einen winzigen Kritikpunkt unter: In manchen Abschnitten zieht sich das Erforschen des Aperture-Geländes ein wenig in die Länge. Sobald nach etwa einer Stunde Eingewöhnung Supercomputer Glados wieder die Zügel über Ihr Schicksal übernimmt, geht das Abenteuer so richtig los. Glados sperrt Sie zurück in die Testräume, um „bis in alle Ewigkeit" mit Ihnen zu testen, und stellt Ihnen nach und nach immer neue, schwierigere Aufgaben. Ab hier kommen die neuen Ideen zum Einsatz, die **Portal 2** in Sachen Kreativität deutlich vom Vorgänger abheben.

### Tödliche Tests

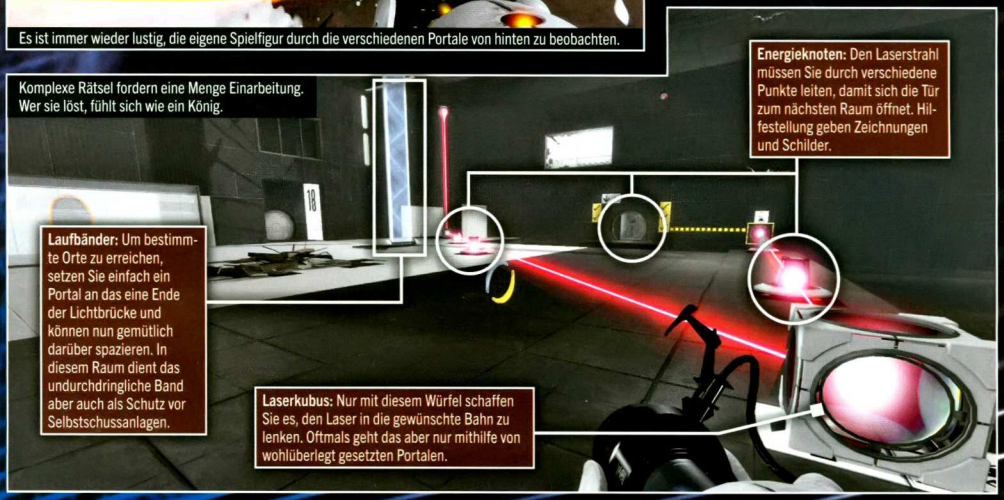
Laserstrahlen sind die ersten Hindernisse, die Sie überwinden müssen. Während es in **Portal** an dieser Stelle noch Energiebälle gab, wollten die Entwickler die Sache nun etwas mobiler und verzwickter machen. So nutzen Sie einen Würfel, mit dem Sie die Laserstrahlen ablenken und in eine entsprechende Vorrichtung leiten müssen, damit etwa Treppen hochfahren oder Türen sich öffnen. In Kombination mit den Portalen ergeben sich so schnell irrsinnige Kombinationen. Doch immer, wenn Sie denken, den Bogen heraus zu haben, stellt Sie das Spiel vor die nächste witzige Erfindung, zum Beispiel Sprungplattformen, mit denen Sie sich fortan über riesige Abgründe katapultieren, Würfel an Ihren Bestimmungsort schleudern oder die aus dem ersten Teil bekannten, herzerwärmend vor sich hin plappernden Selbstschussanlagen ausschalten. Sehr behutsam mixt das Spiel nach und nach



Es ist immer wieder lustig, die eigene Spielfigur durch die verschiedenen Portale von hinten zu beobachten.



Auch außerhalb der Testräume brauchen Sie immer wieder Ihre Portale, um voranzukommen.




die neuen Komponenten und fordert Sie von Raum zu Raum ein wenig mehr. So kommen im Laufe des Spiels Energiebrücken und Transportstrahler dazu, etwa ab der Hälfte machen Sie das erste Mal Bekanntschaft mit den Gel-Flüssigkeiten, die wohl die witzigste Neuerung des gesamten Spiels darstellen. Denn jede der drei Gel-Sorten hat andere Eigenschaften und muss mithilfe von Portalen oder Transportstrahlern an den richtigen Stellen verteilt werden. Allein die Animation der dickflüssigen Masse, etwa wenn sie schwerelos in einem Energiestrahl durch den Raum glibbert, ist sehenswert, die damit verbundenen Rätsel sind gigantisch gut. Orangefarbenes Gel beschleunigt beispielsweise Ihre Figur, sodass Sie genug Schwung bekommen, um Abgründe zu überwinden. Blaues Gel dagegen lässt Sie wie ein Flummiball hüpfen. Wenn Sie Orange und Blau geschickt kombinieren, dann ergeben sich wunderbare Sprungschanzen. Gel Nummer 3 kommt insgesamt spärlicher zum Einsatz, bringt aber auch eine kreative Besonderheit mit sich: Das weiße Zeug benutzen Sie, um Portale an Stellen zu platzieren, die vorher portalresistent waren. In einem Abschnitt müssen Sie sogar den gesamten Raum nach und nach weiß auskleiden, um an den ersehnten Ausgang zu kommen. Insgesamt fällt auf, dass viele Testräume um einiges größer und weitläufiger als im Vorgänger sind. Oft müssen Sie sich zuerst minutenlang einen Überblick verschaffen und die Lage auskundschaften, bevor Sie die Problemlösung aktiv angehen. Um die weiten Strecken zu überwinden, nutzen Sie die gerade erwähnten Hilfsmittel wie Gels, Transportstrahler oder Katapulte. Außerdem treiben Sie sich nicht immer nur in Testräumen herum, sondern streifen zum Beispiel durch die Produktionsstätten der Firma oder steigen bis tief in die untersten Ebenen des gigantischen Komplexes hinab. Auch wenn Sie dabei keine Testparcours überwinden, müssen Sie dennoch öfter knobeln und Ihre Portal-Fähigkeiten beweisen. Zu den Höhepunkten der Streifzüge zählt mit Sicherheit ein Besuch der Fertigungsanlage für Selbstschussanlagen. Wenn diese Dinger vor sich hin plappern, könnten wir stundenlang zuhören!

## Grafik? Passt!

Grafisch spielt **Portal 2** sicher nicht in der Oberliga mit, aber das muss es auch gar nicht. Schließlich geht es weniger um optischen, sondrn umso mehr um spielerischen Bombast. Und hier ist das Spiel über jeden Zweifel erhaben. Die Schönheit von **Portal 2** ist dennoch unbestreitbar. Ein tolles Zerstörungssystem sorgt immer wieder für Wow-Momente (wenn etwa riesige Räume um Sie herum zusammenfallen) und die Beleuchtung ist erstklassig. Gerade die nur spärlich beleuchteten Gänge, in denen Wheatley Ihnen den Weg erhellt (er denkt zunächst, dass der Einsatz seiner Taschenlampe ihn umbringen würde), wirken glaubhaft und atmosphärisch. Der Sound fügt sich butterweich in das Gesamtkunstwerk ein, auch wenn es kaum wirkliche Musikstücke gibt, sondern stimmungsvolles elektronisches Gedudel. Außer natürlich am Ende. Das war schon in Teil 1 der Fall, erinnern Sie sich an den Abspann?

## Partner-Portale

Als wäre eine achtstündige, blitzsaubere Kampagne nicht genug, spendiert Valve seinen Spielern

## Knifflige Koop-Missionen

**Der kooperative Modus wird Sie auf ganz andere Weise fordern als das Hauptspiel. Auf seine Weise ist er dabei mindestens genauso spannend!**



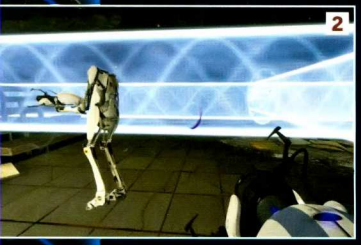

### Die Helden

P-Body und Atlas (1) heißen die beiden knuffigen Roboter, die Sie im Koop-Modus steuern. Bemerkenswert ist vor allem, wie Entwickler Valve es geschafft hat, zwei eigentlich leblosen Blechdosen mehr Leben und Emotion einzuhauchen als vielen gestandenen menschlichen Videospielhelden. In diese beiden Quatschköpfe muss man sich einfach verlieben.




### Das Spielprinzip

Der Koop-Modus besteht aus sechs Kapiteln mit jeweils etwa acht Kammern. Jeder Abschnitt beschäftigt sich dabei mit einem speziellen Thema (etwa Teamwork, Geschwindigkeit, Lichtbrücken (2) oder Transportstrahler (3)), sodass auch hier eine angenehme Lernkurve erreicht wird. Eine Hintergrundgeschichte wie in der Einzelspielerkampagne gibt es zwar nicht, dafür kommentiert Roboter Glados süffisant jeden Schritt, den Sie tun, reißt gemeine Witze oder stachelt die beiden Teilnehmer schon mal gegeneinander auf. Da Sie nun mit insgesamt vier Portalen arbeiten und die meisten Handgriffe zwingend Zusammenarbeit vorschreiben, ist gute Absprache und Mitdenken unabdingbar. Der Koop-Modus wird Sie noch einmal etwa sechs Stunden beschäftigen. Obwohl Sie in keiner Weise belohnt werden, reicht die Freude über ein gemeinsam gelöstes Rätsel vollkommen, um die Motivation aufrechtzuerhalten.




### Die Hilfsmittel

Falls Ihr Partner nicht im gleichen Raum mit Ihnen sitzt, sollten Sie unbedingt zu einer Sprachsoftware wie Skype oder Teamspeak greifen, um sich zu verständigen. Denn allein mit den Kommunikationsmöglichkeiten aus dem Spiel werden Sie nicht weit kommen. So dürfen Sie zum Beispiel einen Countdown starten, um zeitgleich verschiedene Schalter zu drücken, oder Ihren Partner auf bestimmte Stellen und Gegenstände aufmerksam machen. Wirklich hilfreich ist ein jederzeit einblendbarer Bildschirm (4), der Ihnen die Sicht Ihres Partners zeigt.




Witzige Gesten (5) dienen eher dazu, den Spielspaß zu erhöhen.




### Fallbeispiele

Richtig gut haben uns Einsätze gefallen, in denen Sie Ihren Partner mittels zweier Portale (zur Beschleunigung) quer durch den Raum fliegen lassen. Dazu setzen Sie im richtigen Moment das obere Portal um und der Kollege saust mit Affenzahn durch die Luft. Richtig spannend wurde es, als wir unseren Blechkameraden mit Transportstrahlern (6) durch ein Labyrinth aus tödlichen Stacheln lenkten. Er musste die Portale rechtzeitig setzen, wir bestimmten die Flussrichtung des Strahlers. Ungemein spannend!




Wir müssen unseren Kollegen mit einem Transportstrahler durch diese Schächte bugsieren. Dazu betätigen wir einen Schalter, der im richtigen Moment die Schweberichtung des Strahls ändert. Der Kollege muss gleichzeitig seine Portale richtig setzen.

noch einen umfangreichen Koop-Modus, den Sie zusammen mit einem Freund sogar plattformübergreifend spielen können. Auch hier reiht **Portal 2** fulminante Rätsel aneinander, die dank vier Portalen noch viel knniffliger sind als im Hauptspiel. Auch wenn der Koop-Modus keine richtige Geschichte erzählt, sondern nur Räume aneinanderreiht, ist er auf seine Weise ebenso spannend umgesetzt wie der Einzelspieler-Modus. So werden Sie noch mal locker sechs Stunden beschäftigt. Das tolle Gefühl, gerade nach langer Tüftelei gemeinsam einen knackschweren Raum bewältigt zu haben, ist sehr motivierend, die beiden Hauptfiguren P-Body und Atlas (Glados nennt sie schlicht Orange und Blau) sind herzallerliebst komisch.

### Das Spiel des Jahres

**Portal 2** ist erfrischend anders und so ungewöhnlich im Spielprinzip, so liebevoll in Sachen Humor und Levelaufbau, dass es konkurrenzlos aus all den Massenproduktionen anderer Studios herausragt. So viel Herzblut, so viel Hingabe merkt man diesem Meisterwerk an, dass man jeden Entwickler, der daran beteiligt war, persönlich umarmen und minutenlang knuddeln möchte. Auch wenn viele Spieler daran gezweifelt haben, dass es Valve gelingen würde, aus seinem Knobelversuch (**Portal** war damals in der Tat nicht mehr als ein Versuch, ob dieses ungewöhnliche Prinzip den Spielern überhaupt gefallen könnte) ein vollwertiges Komplettspiel zu erschaffen: Der Beweis wurde hiermit erbracht. Wer auch nur annähernd mit dem Vorgänger Spaß hatte, wer Glados ins Herz geschlossen und „Still Alive" auswendig mitsingen kann, wer immer noch glaubt, dass der Kuchen keine Lüge ist, dem sei **Portal 2** mit Nachdruck ans Spielerherz gelegt. Ein schöneres, kreativeres und lustigeres Spielejuwel werden Sie 2011 nicht in die Finger bekommen.



◀ **Portal 2** ist eine Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel und begeistert vor allem mit seinen genialen Rätseln, dem tollen Humor und einer grandios in Szene gesetzten Geschichte.

▼ Viele Aufgaben sehen verzwickt aus, gehen aber dank toller Lernkurve erstaunlich leicht von der Hand. Sie wissen einfach immer, was zu tun ist, weil das Spiel Sie behutsam an die knackigen Rätsel heranführt.



## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| USK-FREIGABE | ab 12 Jahren |
| TERMIN | 19.04.2011 |

**SPRACHE/TEXT** deutsch/deutsch

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Nein, hier wurde nichts geschnitten. Gewalt ist sowieso kein Thema in Portal 2.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
P4 3GHz/Athlon 64 3200+, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM (Vista/7)

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Es gibt einen kooperativen Modus, in dem Sie in die Rollen der Roboter Atlas und P-Body schlüpfen. Der Modus dauert in etwa sechs Stunden.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 2 |
| SPIELMODI | 1 |

## Robert meint



*„Ein Meilenstein der Unterhaltung!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Mit **Portal** hat Valve eine zeitlose Marke geschaffen, die jetzt weiter reift. Das kann nur eines der besten Spiele des Jahres werden!

Meine Fresse, was für ein Spiel! Von Anfang bis Ende ist es den Entwicklern gelungen, mich zu begeistern. Dieser Humor! Dieser wundervolle, hintergründige und augenzwinkernde Witz! So etwas findet man allzu selten in Computerspielen. Obendrauf kommen noch die tollen Rätsel, die später richtig knackig werden, mit all ihren tollen Neuerungen wie Lichtbrücken oder Transportstrahlern. Und dann erst der Koop-Modus! Da freue ich mich wie ein Kind im Bonbon-Laden, wenn ich zusammen mit einem Kollegen ein brutal schweres Rätsel gelöst habe, ohne dass sich mein Hirn ausgerenkt hat. Einige Leute meckern derzeit im Internet über den DLC, den Valve direkt zum Start anbietet. Warum? Müsst ihr doch nicht kaufen, Leute. Bringt eh nur unwichtige Verschönerungen.

## Sascha meint



*„Wer das hier nicht kauft, ist doof und stinkt!"*

**Mein Vorurteil** ▸ **Portal 1** war schon cool. Aber ob das Spielprinzip echt über einen längeren Zeitraum fesseln kann? Ich bin gespannt, Valve!

Normalerweise mag ich Überraschungen nicht. „Hey, Sie dürfen Steuern nachzahlen!" oder „Schatz, ich bin schwanger mit Sechslingen!" sind nämlich Sätze, die einem den Tag ganz schön versauen. Bei **Portal 2** mache ich jedoch gern eine Ausnahme. Dass Valves neuester Spross seinen Vorgänger nämlich in allen Belangen übertrifft, hätte ich niemals auch nur im Ansatz erwartet. Mein persönliches Spiel des Jahres und eine uneingeschränkte Kaufempfehlung!

## Wertung

**PRO**
- Geniales Spielprinzip
- Wheatley ist einfach klasse!
- Gut gemachte Lernkurve
- Tolle neue Herausforderungen
- Coole Zerstörungseffekte
- Spannende Hintergrundgeschichte
- Spannender Koop-Modus

**CONTRA**
- Manch trister Abschnitt
- In der Mitte zähe Laufwege

**GRAFIK** 8

**SOUND** 9

**STEUERUNG** 9

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 95 | 95 |



▲ An bestimmten Levelpassagen bestreiten Sie kurze Arenakämpfe gegen in Wellen eintreffende Monster. Erst wenn alle Gegner besiegt sind, geht es weiter.

▶ Im Schiffsarsenal schalten Sie neue Helden frei und stellen Ihre Teams aus einer reichhaltigen Auswahl an Spielfiguren zusammen.

Darkspore

# Sammelwutanfall

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

Text: Viktor Eippert

## Maxis beweist zum zweiten Mal, wie man tolle Ideen nur mittelprächtig umsetzt.

Bereits im Vorfeld wurde immer und immer wieder betont, dass **Darkspore** fast nichts mit dem Quasi-Vorgänger **Spore** gemein hat. Und obwohl das Action-Rollenspiel tatsächlich deutlich erwachsener wirkt als sein Namensvetter, verbindet die beiden Maxis-Titel dennoch eine traurige Analogie: In beiden Fällen haben die Entwickler wertvolles Potenzial verschenkt und ihre guten Ideen mit einer mäßigen Umsetzung ausgebootet.

### Die Zusammenstellung macht's

Wirklich schade, denn **Darkspore** geht in Sachen Gameplay einiges anders an. So stapfen Sie beispielsweise nicht mit nur einem Helden durch die Spielwelt, sondern befehligen ein dreiköpfiges Squad von Spielfiguren, das Sie zuvor auf Ihrer Raumschiffbasis aus einem profunden Heldenpool nach Ihren Vorlieben zusammenbasteln. Mit steigender Teamstufe, die durch das Besiegen von Monstern wächst, schalten Sie nach und nach neue Streiter frei und können später auch mehrere Dreiertrupps aufstellen. Die Helden unterteilen sich dabei in fünf verschiedene Völker und drei Klassen. Da Sie stets nur ein Mitglied Ihres Trios steuern, sind regelmäßige Wechsel zwischen den Charakteren vonnöten, um sich immer den aktuellen Stärken und Schwächen der Gegner anzupassen. Die Klassen hätten sich die Entwickler allerdings sparen können! Eine Charakterentwicklung findet in **Darkspore** nämlich nicht statt. Sowohl Attribute als auch die Stufe eines Charakters sind einzig von seiner Ausrüstung abhängig. Auch die Fähigkeiten sind fest vorgegeben und auf lumpige fünf Stück pro Held limitiert, von denen drei sogar für das gesamte Squad gelten.

### Und das Auge kommt hierhin

Was die Ausrüstung betrifft, geht **Darkspore** ebenfalls seinen eigenen Weg. Hier hinterlassen Gegner nicht schicke Rüstungen, sondern Körperteile für Ihre Schützlinge. Die Arme, Beine und Zierobjekte pappen Sie dann in dem aus **Spore** bekannten Kreatureneditor an die entsprechenden Stellen der Spielfiguren. Im Gegensatz zu **Spore** dient die Schönheits-OP jedoch nicht allein der Optik, sondern auch einer Veränderung der Statuswerte des Helden.

### Fehlt da nicht die Hälfte?!

Neben der Charakterentwicklung fehlen **Darkspore** eine zusammenhängende und glaubwürdige Spielwelt, Nichtspielercharaktere, eine Hintergrundgeschichte, die über das Prädikat „belanglos" hinausgeht, und echte Quests. Stattdessen besteht die Spielwelt aus 24 getrennten Dungeons, die stur der Reihe nach abgespult werden. Das Ziel besteht darin, lebend das Ende des jeweiligen Dungeons zu erreichen, auf dem Weg möglichst viele Gegner umzunieten und optionale Aufgaben wie das Sammeln von Kristallen zu erledigen.

### Ihre Einsätze bitte!

„Wie zum Henker kommt dann bei all der Schelte diese dennoch moderate Wertung raus? Habt ihr PCA-Heinis die Wertung etwa gewürfelt oder was?", fragen Sie sich nun zu Recht. Dass **Darkspore** trotz seiner Schattenseiten noch Spaß macht, liegt einzig an der ebenso motivierenden wie genialen Wett- und Belohnungsmechanik, die zugleich der Grund für die modular aneinandergesetzten Dungeons und die Pseudo-Quests ist. Packen Sie einen Level, stellt Sie das Spiel vor eine knifflige Wahl. Option A: Sie kehren zur Basis zurück, erhalten ein seltenes Item als Belohnung und bringen Ihr Team im Editor auf den neuesten Stand. Option B: Sie setzen die bisherige Belohnung aufs Spiel, treten sofort den nächsten Level an, OHNE sich an die stärkeren Gegner anzupassen, und erhalten bei Erfolg eine weitaus größere Entlohnung! Dadurch erzeugen Sie zusammenhängende Belohnungsketten, die Sie bei Erfolg mit so mächtiger Ausrüstung belohnen, dass Ihnen teilweise Hören und Sehen vergeht.

### Offline-Spieler bleiben draußen

Noch mehr Spaß macht die Jagd nach seltenen Goodies im Koop-Modus mit bis zu drei Mitspielern, der die taktisch klugen Kombinationen der unterschiedlichen Heldensquads in noch größerem Maße erfordert. Abseits der Kampagne lädt ein PvP-Modus dazu ein, sein in der Kampagne gestähltes Trio gegen andere Teams antreten zu lassen. Die Duelle sorgen kurzzeitig für Spaß; aufgrund der fehlenden Langzeitmotivation und der unfassbar lieblos gestalteten Arenen ist schnell die Puste aus. So löblich die Mehrspielermodi sind, so fragwürdig ist die Handhabe, dass Spieler auch im Einzelspieler-Modus mit einer dauerhaften Online-Anbindung an den Spielserver gegängelt werden! (Mehr dazu lesen Sie im Kasten unten.) Mit dieser und ähnlichen Entscheidungen begeht Maxis die gleichen Fehler wie einst mit **Spore**, wodurch **Darkspore** hinter seinem eigentlichen Potenzial zurückbleibt und sich nicht von anderen Hack&Slay-Titeln abheben kann.



Im Kreatureneditor statten Sie die Charaktere mit neuen Körperteilen aus. Der praktische Item-Direktvergleich hilft beim Auswählen der optimalen Ausrüstung.



Auch wenn die Grafik von **Darkspore** niemanden hinter dem Ofen hervorlocken dürfte, zaubert sie durchaus gelungene Lichteffekte auf den Monitor.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| TERMIN | 28.04.2011 |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Die einzigen Schnitte verteilen Ihre Helden an die Gegner im Spiel.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
3,0 GHz P4/2,0 GHz Core 2 Duo, 2 GB RAM, Geforce 8800/Ati X1900, 10-GB-Festplatte

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Im Koop-Modus spielen Sie mit bis zu drei Mitspielern die Kampagne. Ansonsten stehen PvP-Matches in den Paarungen 2 gegen 2 sowie 4 gegen 4 zur Wahl.

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 4 |
| SPIELMODI | 2 |

## Achtung: Online-Pflicht!

Um **Darkspore** zu spielen, wird eine dauerhafte Verbindung zum **Darkspore**-Server benötigt – auch im Einzelspieler-Modus! Bricht diese Verbindung auch nur kurz ab, wirft Sie das Spiel sofort zurück in den Anmeldebildschirm. Zwar landen Sie nach erfolgter Neuverbindung wieder dort, wo Sie vor dem Abbruch waren, und verlieren so keine vorher angesammelten Belohnungsketten, doch das Spiel läuft während der Trennung weiter. Falls zum Zeitpunkt des Verbindungsabbruchs gerade ein Kampf tobt, segnet Ihr Held fast immer das Zeitliche, bis die Neuanmeldung erfolgt. Ärgerlich!

## Viktor meint



*„Itemjäger-Himmel & Rollenspieler-Hölle zugleich!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Ob die kurzfristige Release-Verschiebung tatsächlich noch etwas gebracht hat? Ich bin skeptisch.

Im Kern funktioniert **Darkspore** ordentlich. Das Gameplay ist eingängig und macht Spaß. Dennoch kaschiert der Maxis-Titel seine Schwächen zu unbeholfen. Eine Charakterentwicklung findet nicht statt. Dieses Manko gleichen auch die zahlreichen verschiedenen Helden nicht aus. Die Dungeons wiederholen sich viel zu schnell, ähneln sich im Aufbau zu sehr und der Bezug zur Spielwelt fehlt genauso schmerzlich wie jegliche Charakterinteraktion oder Quests. Andererseits ist es schier unglaublich, wie oft ich mich dabei erwischt habe, am Levelende aufs Ganze zu gehen und mich entgegen jeglicher Vernunft mit deutlich stärkeren Gegnern anzulegen, nur um die bestmögliche Belohnung herauszukitzeln. Wenn ich Erfolg hatte, freute ich mich wie ein kleines Kind über die sagenhaft starken Items. Hier spielt **Darkspore** seine Stärken gekonnt aus und motiviert zum Weiterspielen.

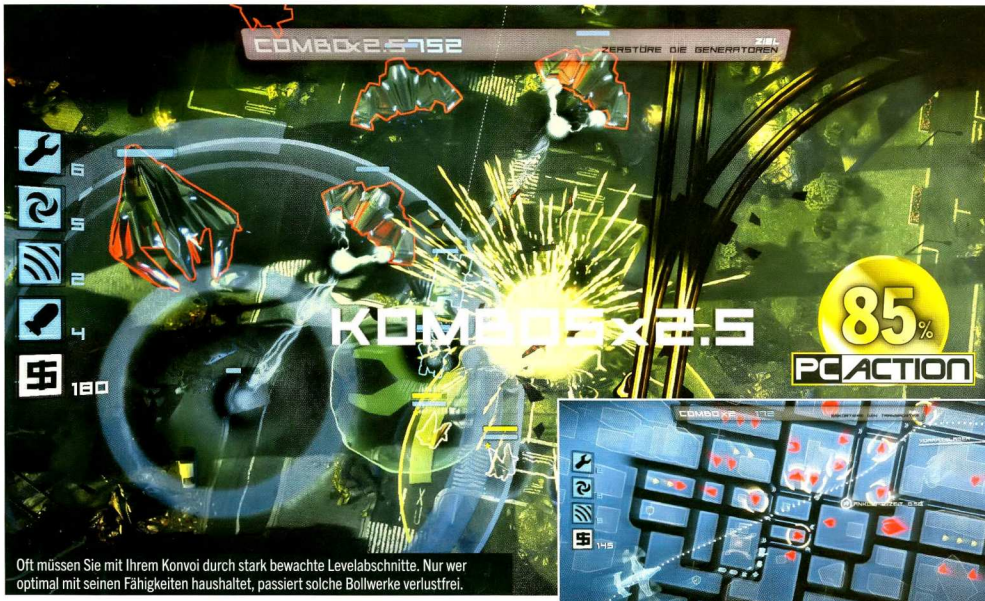
## Wertung

**PRO**
- Motivierende Belohnungsketten
- Freie Teamzusammenstellung
- Taktischer Heldenwechsel
- Praktisches Katalysatorensystem
- Guter Kreatureneditor

**CONTRA**
- Keinerlei Charakterentwicklung
- Belanglose Hintergrundgeschichte
- Dungeons bieten kaum Abwechslung
- Keine Quests, keine NPCs, kein Bezug zur Spielwelt

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

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 75 | 76 |




Oft müssen Sie mit Ihrem Konvoi durch stark bewachte Levelabschnitte. Nur wer optimal mit seinen Fähigkeiten haushaltet, passiert solche Bollwerke verlustfrei.



Auf der Übersichtskarte wird die Marschroute des Konvois geplant. Die Wahl einer taktisch klugen Route erspart Ihnen hinterher viel Ärger.

**Anomaly: Warzone Earth**

# Läufer schlägt Turm

Genre: Strategie | Entwickler: 11 bit Studios | Hersteller: 11 bit Studios

Text: Viktor Eippert

## Dieser Überraschungshit landet einen Volltreffer und krempelt das Genre völlig um!

Spätestens mit dem grandiosen und vor Charme triefenden **Pflanzen gegen Zombies** mauserten sich Tower-Defense-Spiele endgültig zu einem ernst zu nehmenden Sub-Genre im Strategiesegment. So simpel das Spielprinzip dahinter ist, so sehr fesselt es zugleich: Türme clever platzieren, stetig stärker werdende Feinde abwehren und Punkte dafür einheimsen.

### Simple Idee, große Wirkung

Wo andere Entwickler diesem bewährten Prinzip über die Jahre hinweg mit frischen Ansätzen neue Facetten verpassten, wagt sich das polnische Entwicklerstudio 11 bit Studios sogar noch einen Schritt weiter und stellt das Genre mit seinem Erstlingswerk komplett auf den Kopf. **Anomaly: Warzone Earth** mischt schnelle Action mit sorgfältiger Planung sowie fordernder Echtzeit-Strategie und garniert das Ganze sogar mit einer nett präsentierten Story. In einer fiktiven Zukunft schlagen riesige Trümmer eines Alienraumschiffs in Bagdad und Tokio auf und erzeugen seltsame Anomalien. Kurz darauf werden außerirdische Türme innerhalb dieser Zonen gesichtet. Als Kommandant des 14. Platoons der Royal Army bekommen Sie die Aufgabe, der Sache auf den Grund zu gehen und die Eindringlinge zu vertreiben.

### Kleiner Mann, ganz groß

**Anomaly** dreht die erprobte Turmabwehr-Mechanik um und gibt Ihnen einen Fahrzeugkonvoi zur Hand, mit dem Sie die Türme attackieren. Der Clou daran: Sie haben keine direkte Kontrolle über den Konvoi. Die Fahrzeuge fahren einfach stur geradeaus und nehmen dabei alles aufs Korn, was ihnen vor die Kanonen kommt. Um den Konvoi in die richtige Bahn zu lenken, geben Sie ihm auf einer Übersichtskarte die Fahrtroute vor, indem Sie die Marschrichtung an Abzweigungen festlegen. Für Abschüsse kassieren Sie Geld, mit dem Sie unter anderem neue Panzer und Raketendrohnen kaufen oder die bestehenden Truppen aufrüsten. Der wesentliche Strategieaspekt kommt jedoch mit dem Field-Commander zum Tragen. Ihr frei bewegliches Alter Ego platziert auf Befehl in der Menge limitierte und zeitlich begrenzte Power-ups und greift so seinen ballernden Schützlingen in brenzligen Situationen unter die Panzerketten. Während Rauchwolken die Zielerfassung von Türmen verwirren, lenken Köder zum Beispiel das Feuer aller in Reichweite befindlichen Alienbauwerke auf sich.

### Die Entwickler im Profil

Das im Oktober 2010 gegründete Studio besteht vornehmlich aus ehemaligen Mitarbeitern von CD Projekt (**The Witcher**) und Metropolis Software (**Gorky 17, Infernal**). Die Entwickler konzentrieren sich nach eigenen Aussagen auf qualitativ hochwertige Spiele, die über digitale Distributionswege verbreitet werden. Laut Studioleiter Grzegroz Miechowski bietet das „enorme Möglichkeiten für unabhängige Entwickler", die 11 bit dazu nutzen will, um „Spiele mit einzigartigen Gameplay-Mechanismen" zu entwickeln. Mit **Anomaly** legen die Polen jedenfalls erfolgreich den Grundstein dafür.



In einer der späteren Missionen müssen wir uns nicht nur mit den Alien-Türmen rumschlagen, sondern auch Artilleriebeschuss (rotes Leuchten) ausweichen.



Der Rauchteppich verbirgt Ihre Einheiten, was Türme dazu zwingt, blind zu feuern und auf Zufallstreffer zu hoffen. Leider hält der Rauch nicht lange an.

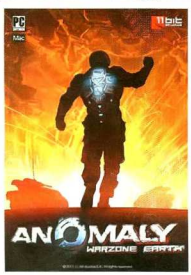
### Türme, überall Türme!

Verschnaufpausen gönnt Ihnen **Anomaly** praktisch nie. Wer Herr der Lage bleiben will, hetzt ständig mit seinem Commander übers Missionsgebiet, hilft dem Konvoi, sammelt frische Power-ups ein und weicht Feindfeuer aus. Für noch mehr Spannung sorgen regelmäßige Ereignisse in den 14 Kampagnenmissionen. Hier verändern Explosionen den Streckenverlauf, dort gilt es einen beschädigten Helikopter zum Extraktionspunkt zu eskortieren und an anderer Stelle schießen die Feinde die einzige Brücke über den Fluss zu Klump, wenn Sie nicht schnell genug reagieren. Auch an Abwechslung fehlt es zu keinem Zeitpunkt. Ständig werden Sie mit neuen, richtig fiesen Turmsorten konfrontiert oder erhalten neue Fahrzeugtypen und Fähigkeiten zum Herumspielen. Etwas mehr als die jeweils sechs verschiedenen Türme und Vehikel sowie die nur vier Commander-Skills hätten es aber schon sein dürfen.

### Viel Spiel für wenig Geld

Nach der etwa sechsstündigen Kampagne können Sie Ihr Geschick zudem im Wellenmodus, der Sie der Reihe nach immer stärkeren Konstellationen von Türmen aussetzt, beweisen. Das schlägt nochmals ein paar Spielstunden auf den ohnehin ordentlichen Gegenwert für die gerade mal zehn Euro, mit der die Steam-Version von **Anomaly** zu Buche schlägt. Darüber hinaus locken Online-Ranglisten zum Punkte-Wettrüsten mit anderen Spielern. Wer eine physische Variante des Titels bevorzugt, findet ab dem 31. Mai die Special Edition im Handel, die von Just a Game für 15 Euro vertrieben wird und mit exklusiven Inhalten aufwartet.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 10,- |
| USK-FREIGABE | Noch nicht geprüft |
| TERMIN | 08.04.2011 |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nö. Schnitte sind auch keinesfalls nötig. |
| HARDWARE-ANFORDERUNGEN (MIN.) | Intel P4 2,4 GHz/ AMD Athlon 64 +2800, GeForce 7600/Ati Radeon X1800, 1 GB RAM |
| MEHRSPIELER-OPTIONEN | Online-Ranglisten motivieren ungemein zur Highscore-Hatz. Ein richtiger Mehrspielermodus wird laut den Entwicklern womöglich per DLC nachgeliefert. |
| MAX. SPIELERANZAHL | -- |
| SPIELMODI | -- |

## Viktor meint



*„Genau so bringt man frische Impulse ins Genre!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Ein Spiel, das die gewohnte Tower-Defense-Mechanik einfach umdreht? Na, das klingt doch mal richtig interessant!

Und wieder ein Beweise dafür, dass Independent-Studios die Eier haben, etwas zu wagen und mit Innovation zu glänzen, während die Activisions und EAs dieser Welt weiterhin fröhlich ihre etablierten Marken melken. So simpel die Idee hinter **Anomaly** ist, so konsequent haben die Entwickler diesen Gedanken verfolgt und so rund läuft das daraus resultierende Gameplay. Dieses Tower-Offense-Spiel hält ausgezeichnet die Waage zwischen actionreicher Echtzeit-Strategie, taktischer Konvoizusammenstellung und sorgfältiger Planung. Gepaart mit den abwechslungsreichen Twists in den Missionen und der Freiheit, mir meinen eigenen Weg durch die Turmhölle zu suchen, bietet **Anomaly** mehr als so mancher Vollpreistitel!

## Wolfgang meint



*„Angriff ist die beste Verteidigung!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Ich liebe Tower-Defense-Spiele, auch wenn das Genre ruhig mal ein paar frische Ideen vertragen könnte.

**Anomaly: Warzone Earth** hat mich erst überrascht, dann ewig gefesselt und am Ende fast schon sprachlos zurückgelassen. Wer hätte gedacht, dass ausgerechnet ein kleiner, polnischer Entwickler dem auf der Stelle tretenden Genre der Türmchenverteidigungsspiele wieder neues Leben einhauchen würde? Nur eines stört mich ein wenig an **Anomaly**: Abseits der Kampagne fällt der Spielspaß etwas ab. Ein Mehrspielermodus würde da Wunder wirken!

## Wertung

**PRO**

- Innovatives Gameplay
- Nette Story mit guter Präsentation
- Grandiose Sprecher
- Stimmiger, sauberer Look
- Abwechslungsreiche Missionen
- Der passiv agierende Konvoi zwingt den Spieler zum Umdenken.

**CONTRA**

- Nur vier Commander-Fähigkeiten
- Der Wellen-Modus bleibt hinter der sehr guten Kampagne zurück.

**GRAFIK** 8

**SOUND** 8

**STEUERUNG** 9

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 85 | -- |



Selbst der dickste Panzer gibt den Geist auf, wenn er zu viel Schaden einstecken muss. Hier erlag unser Tiger gerade einem gezielten Artilleriebeschuss.



Die Grafik im Spiel ist nicht der letzte Schrei, aber insgesamt hübsch. Ist jedoch gar nicht so wichtig, die Action zählt!

World of Tanks

# Einmal voll tanken, bitte!

Genre: Action-MMOG | Entwickler: Wargaming.Net | Hersteller: Wargaming.Net

Text: Stefan Weiß

## Steuern Sie kettenrasselnde, aus allen Rohren ballernde Ungetüme für lau!

„Was zählt, ist auf'm Platz" – was im Fußball gilt, ist erst recht das passende Motto für die Panzerschlachten in **World of Tanks**. Der flotte Mix aus Action, Taktik und Teamplay lässt sich am ehesten mit einer Partie **Counter-Strike** oder **Battlefield** vergleichen – nur eben mit Panzer- statt mit Soldatenklassen. Als Free2Play-Spiel konzipiert, erstellen Sie sich einen kostenlosen Account, laden sich den Client auf die Festplatte und befehligen eines von zig verschiedenen Panzermodellen. Zur Wahl stehen russische, deutsche und amerikanische Fahrzeuge. Dabei starten Sie mit einem leichten „Traktor", quasi einer Blechschüssel auf Ketten, versehen mit einer Piffpaff-Minikanone. So ausgestattet, bestreiten Sie Ihre ersten Scharmützel – und die machen vom Start weg Laune. Denn beim sogenannten Standardgefecht generiert der Server automatisch möglichst ausgeglichene Teams mit je 15 Spielern. Sobald die beiden Gruppen komplett sind, startet eine zufällig ausgewählte Karte mit dem Ziel, entweder alle Gegner vom Feld zu hauen oder die gegnerische Basis einzunehmen. Klingt simpel, doch das reicht völlig, um spannende Gefechte zu ermöglichen.

### Gemeinsam sind Sie stark

Je nachdem, was Sie für einen Panzertyp steuern, erfüllen Sie eine andere Funktion im jeweiligen Match: Leichte Panzer sind schnell und dienen dazu, gegnerische Fahrzeuge auf der Karte sichtbar zu machen oder schnell zur gegnerischen Basis vorzurücken. Schwere Panzer besitzen viel Feuerkraft, sind dafür träge und langsam, während Artilleriefahrzeuge über große Strecken hinweg auf entdeckte Ziele feuern. Die Absprache im Team ist daher wichtig – der mickrige Chat ist da nur wenig hilfreich, zumal die Texteinblendungen viel zu schnell wieder verschwinden. Ein Headset ist daher Pflicht. Das Spiel besitzt passend dazu eine interne Voice-Chat-Funktion, allerdings nutzen die meisten Spieler lieber Teamspeak oder eine vergleichbare Chat-Software.

### Viel Feind', viel Ehr!

Die derzeit 16 verfügbaren Karten sind abwechslungsreich gestaltet: Wüstenszenarien, Gebirgslandschaften, offenes Terrain, enge Städte – auf jeder Map bieten sich die unterschiedlichsten taktischen Möglichkeiten. Schade ist, dass es keine dedizierten Server gibt, um selbst die Reihenfolge der zu spielenden Karten festzulegen. Dies ist zwar im Modus Übungsgefecht möglich, doch dort herrscht meistens gähnende Leere, denn a) gibt es im Übungsmodus keinerlei Erfahrungspunkte und b) kann man die benötigte Spielerzahl von 30 Teilnehmern nicht reduzieren, was die Übungsgefechte in etwa so attraktiv macht wie einen 286er-PC aus dem Jahre 1992. Aber keine Bange, der europäische Server ist quasi zu jeder Tages- und Nachtzeit mit so vielen Gefechten belegt, dass Sie am besten gleich im richtigen Scharmützel loslegen und sich so die nötige Spielpraxis aneignen. Mit jeder Schlacht erhalten Sie Kreditpunkte, die Crew Ihres Panzers gewinnt an Erfahrung, wird



Dank der Schützenperspektive lässt sich sehr nahe an gegnerische Panzer heranzoomen. Das Heck und die Ketten sind wunde Punkte beim Gegner.

effektiver und Sie generieren Forschungspunkte. Wozu das alles? Ganz klar: um den anfänglichen Blechkasten in Rente zu schicken, sich ein besseres Modell zu leisten und dieses aufzumotzen. Für jedes Fahrzeug steht dazu eine Vielzahl an Verbesserungen bereit – ein stärkerer Motor, bessere Waffen und obendrein Zusatzmodule wie Feuerlöscher, Erste-Hilfe- und Reparaturkästen, mit denen sich im laufenden Gefecht Schäden an Mensch und Material beheben lassen. Klingt gut, doch all das hat seinen Preis. Auch wenn Sie im Prinzip zig Stunden völlig kostenlos daddeln können, stellen Sie alsbald fest, dass die ganzen tollen Dinge jede Menge Kreditpunkte kosten, mit zunehmender Panzerstufe fallen schließlich so hohe Kosten an, dass diese die Einnahmen übersteigen. Dann heißt es, entweder echtes Geld zu investieren oder auf dicke Panzer und Ausrüstung zu verzichten, um mit den kleinen Modellen weiterzumachen, bis die Kasse wieder stimmt.

## Leg's auf die Goldwaage: Der Shop

### Mit dem nötigen Kleingeld schneller zum Sieg!

Wer gar kein Geld ausgeben will, muss viel Zeit investieren, sehr viel Zeit – um sich beispielsweise einen dicken Tiger-Panzer leisten zu können. Mit dem Einsatz echter Knete geht das natürlich schneller: Gold ist dabei die Spielwährung, die Sie aktuell zu folgenden Kursen im Shop erwerben können:

1.500 Gold für € 6,95
2.500 Gold für € 9,95
5.500 Gold für € 19,95
14.500 Gold für € 49, 95
30.000 Gold für € 99,95

Bezahlmöglichkeiten sind per Kreditkarte und PayPal gegeben. Von dem Gold können Sie sich einen Premium-Account (dabei erhalten Sie 50 % mehr Kredit- und Erfahrungspunkte pro Gefecht) leisten. Der einmonatige Premium-Account schlägt mit 2.500 Gold zu Buche. Für den zuvor erwähnten Tiger-Panzer bräuchten Sie beispielsweise 5.980 Gold!




## Infos zum Spiel



| | |
|---|---|
| PREIS | Free2Play |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| TERMIN | 12.11.2011 |

**SPRACHE/TEXT** Deutsch/Deutsch

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Bei World of Tanks geht es unblutig zu, daher ist keine Beschneidung nötig.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Core 2 Duo 2 GHz/Athlon X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900/Radeon 3800

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Zum Training stehen Übungsgefechte bereit, die meiste Zeit treten jedoch 15 gegen 15 Spieler im Standardgefecht an. Schön und gut, aber der Clanwar-Modus fehlt noch!

| | |
|---|---|
| MAX. SPIELERANZAHL | 30 PRO KARTE |
| SPIELMODI | AKTUELL 2 |




Motivierende Sache – Ihre Crew wird mit jedem Gefecht besser und Ihre Fahrzeuge lassen sich mithilfe des reichhaltigen Forschungsangebots verbessern.

## Stefan meint



*„Rasanter Spaß für Panzerliebhaber!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Öch nöö, mit Panzern rumspielen, das ist doch nur was für den Sandkasten, das ist bestimmt eine recht trockene Angelegenheit.

Vorurteil, ade! **World of Tanks** ist actionreich, schnell, zusammen mit Kumpels per Voice-Chat ein Riesenspaß, aber die Sache mit dem Free2Play hat ihren Haken. Denn wer mit den richtig dicken Panzern über die Schlachtfelder brettern will, benötigt Unsummen an Kreditpunkten. Auch die Unterhaltskosten der fetten Brummer sind immens hoch. Wer sich das nicht leisten kann oder will, muss sich mit den kleineren Tanks begnügen.

## Wertung

**PRO**
- Große Fahrzeugauswahl
- Abwechslungsreiche Karten
- Tolle Panzermodelle
- Unkomplizierte Steuerung
- Großer Spaß im Team

**CONTRA**
- Zähe Einstiegsphase
- Chat wird zu schnell ausgeblendet
- Wird mit der Zeit recht teuer
- Clanwar-Modus fehlt noch

**GRAFIK** 6
**SOUND** 7
**STEUERUNG** 9

**EINSCHÄTZUNG**

**Gut**

► **Red River** versteht sich als Taktik-Shooter mit einem Hauch Militärsimulation. Entsprechend actionarm fallen die Schießereien aus, Gegner nehmen Sie meist aus großer Entfernung unter Feuer.

▼ Große Bombast-Momente sind selten – eine kontrolliert gesprengte Autobombe wie hier im Bild oder mal ein Flugzeugangriff, den Sie aus der Entfernung beobachten, sind das höchste der Gefühle.








Damit Ihre Mitstreiter nicht verbluten, sollten Sie die Kerle nach einem Treffer direkt verbinden – umgekehrt klappt das oft nicht.

**Operation Flashpoint: Red River**

# Gefährdete Spezies

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters

Text: Toni Opl/Sebastian Weber

## Codemasters versucht der Serie neues Leben einzuhauchen – mit wenig Erfolg!

In dem Hochgebirgsland Tadschikistan zetteln (fiktive) aufständische Rebellen einen Bürgerkrieg an. Daraufhin entsenden die USA ihre Streitkräfte, um den Frieden wiederherzustellen. Im Verlauf des Konflikts mischt sich schließlich China ein, sodass die Amerikaner gleich zwei Feinden gegenüberstehen.

### Spiel, wie du willst

Sie schlüpfen in die staubigen Kampfstiefel eines Marine-Corps-Soldaten, der zusammen mit drei Kameraden insgesamt zehn ausgedehnte Kampfeinsätze überstehen muss. Zur Wahl steht die Rolle eines Gewehrschützen, eines Sprengmeisters, eines Kundschafters oder eines MG-Schützen. Je nachdem wen Sie wählen, übernimmt die KI die Steuerung der anderen Soldatentypen oder Sie laden Freunde ein, die Kampagne mit Ihnen im Koop zu erleben – unsere Empfehlung, denn im Singleplayer macht **Red River** trotz Neuerungen wie dem Charakterentwicklungssystem aufgrund diverser KI-Fehler nur bedingt Spaß.

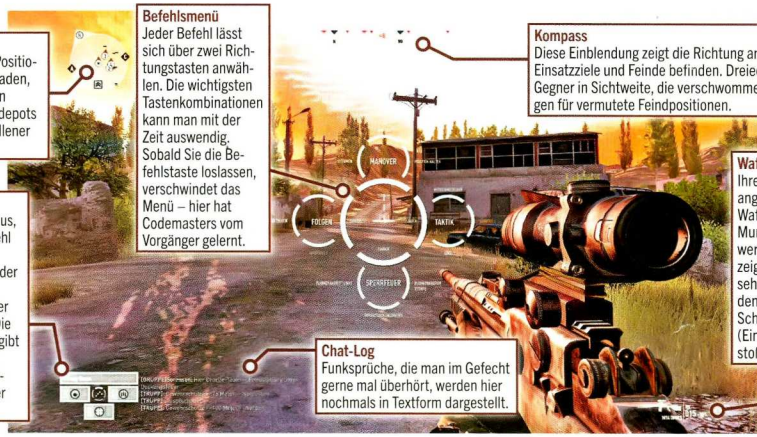
### Auf dem Vormarsch

Im ersten Drittel der Kampagne werden Sie zunächst nur in kleinere Scharmützel verwickelt und folgen mehr oder minder immer den gleichen Zielen – Abwechslung oder die Bombast-Inszenierung eines **Call of Duty** sucht man vergebens. Taktisches Vorgehen ist in **Red River** dagegen oberstes Gebot. Selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad kauert man oft länger in Deckung und versorgt eigene Wunden oder die der Squad-Mitglieder, als dass man auf den Feind schießt. Die realistische Trefferwirkung ist hierbei Segen und Fluch zugleich. Gegner beißen meist beim ersten Treffer ins Gras, aber genauso kann eine einzige Kugel Ihre Spielfigur töten oder zumindest kampfunfähig machen. Wenn Sie Glück haben, eilt dann einer der Kameraden herbei und flickt Sie wieder zusammen. Eine Garantie hierfür gibt es aber nicht, denn immer wieder haben die KI-Kumpel erhebliche Probleme mit der Wegfindung und schaffen es mitunter nicht, eine Brücke zu überqueren oder das Innere eines Gebäudes zu stürmen. Mit Beginn des zweiten Akts wendet sich das Blatt. Grund: China greift ein. Und im Vergleich zu den schlecht ausgebildeten Tadschiken ist die chinesische Armee eine absolut ernst zu nehmende Truppe. Ab Mission 5 steigt der Schwierigkeitsgrad deshalb spürbar an. Spätestens ab diesem Punkt der Kampagne sollten Sie drei motivierte Online-Freunde an Ihrer Seite haben, welche die überforderte KI ablösen und sich zumindest ansatzweise wie echte Marines verhalten. Denn die computergesteuerten Kameraden sind lediglich eine Notlösung, **Red River** ist wie schon der Vorgänger **Dragon Rising** klar auf Koop-Gameplay ausgelegt. Dann steigt der Spielspaß merklich an.

## Befehl und Gehorsam: Das Interface

**Im Vergleich zum Vorgänger ist das Befehlssystem von Red River etwas komfortabler gehalten.**

Die möglichen Befehle gliedern sich in die Kategorien „Manöver", „Taktik", „Folgen" und „Sperrfeuer", die Sie bei gedrückter Befehlstaste über die WASD-Keys anwählen. In jeder Kategorie stehen bis zu drei Befehle wie „Flankenangriff links", „Position halten" oder „Feuer einstellen" zur Auswahl. Mit dem Fadenkreuz geben Sie für bestimmte Order Richtung oder Position vor. Alternativ können Sie auch auf die Übersichtskarte wechseln und dort beispielsweise Wegpunkte setzen. Puristen können in den Optionen zahlreiche Hilfestellungen wie den Kompass, Wegpunkt-Einblendungen, das Fadenkreuz, den Truppenstatus oder das Mini-Radar deaktivieren. Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad (Normal, Erfahren, Hardcore) stehen einige der Anzeigen auch gar nicht oder nur eingeschränkt zur Verfügung. So müssen Sie im höchsten Schwierigkeitsgrad komplett auf ein Fadenkreuz verzichten und für präzise Schüsse über Kimme und Korn zielen.




**Mini-Radar**
Das Radar zeigt die Positionen von Ihren Kameraden, weiteren verbündeten Einheiten, Munitionsdepots und den Waffen gefallener Feinde an.

**Befehlsmenü**
Jeder Befehl lässt sich über zwei Richtungstasten anwählen. Die wichtigsten Tastenkombinationen kann man mit der Zeit auswendig. Sobald Sie die Befehlstaste loslassen, verschwindet das Menü – hier hat Codemasters vom Vorgänger gelernt.

**Kompass**
Diese Einblendung zeigt die Richtung an, in der sich Einsatzziele und Feinde befinden. Dreiecke stehen für Gegner in Sichtweite, die verschwommenen Markierungen für vermutete Feindpositionen.

**Truppenstatus**
Hier wählen Sie aus, ob Sie einen Befehl an ein einzelnes Squad-Mitglied oder die ganze Truppe richten – was aber selten nötig ist. Die Farbe der Felder gibt zudem Auskunft über den Gesundheitszustand Ihrer Soldaten.

**Chat-Log**
Funksprüche, die man im Gefecht gerne mal überhört, werden hier nochmals in Textform dargestellt.

**Waffenanzeige**
Ihre momentan angewählte Waffe und deren Munitionsvorrat werden hier angezeigt. Außerdem sehen Sie hier den eingestellten Schussmodus (Einzelfeuer, Feuerstoß, Dauerfeuer).

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| **PREIS** | Ca. € 45,- |
| **USK-FREIGABE** | Ab 16 Jahren |
| **TERMIN** | 20.04.2011 |
| **SPRACHE/TEXT** | Deutsch/Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Das Spiel kommt ungekürzt in den Handel.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
**Minimum:** Dual-Core-Prozessor mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, Nvidia 7800/Ati X1800 256 MB
**Empfohlen:** Quad-Core-Prozessor mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Nvidia-8800-Serie/Ati-3800-Serie

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Vier verschiedene Spielmodi, die auf Koop ausgelegt sind. Daneben lässt sich die Kampagne mit Freunden zusammen spielen.

| | |
|---|---|
| **MAX. SPIELERANZAHL** | 4 |
| **SPIELMODI** | 4 |

## Toni meint



*„Die KI hat mich oft in den Wahnsinn getrieben."*

**Mein Vorurteil** ▸ Ich habe meine Erwartungen weit heruntergeschraubt, weil mich damals schon der Vorgänger **Dragon Rising** richtig enttäuscht hat.

Während des Tests habe ich teils heftiger geflucht als die Marines im Spiel – und das will was heißen! Meistens galt mein Zorn den stümperhaften KI-Kameraden, die mich eher an eine versoffene Reservistentruppe erinnerten als an Elitesoldaten. Wer ernsthaft in Erwägung zieht, **Red River** komplett im Alleingang zu spielen, sollte die Leidensfähigkeit eines echten Marines mitbringen – oder sich die Anschaffung des Titels noch einmal überlegen. Im Koop-Modus macht der Taktik-Shooter zwar deutlich mehr Laune, über die schwache Technik, die unspektakuläre Inszenierung, das abwechslungsarme Missionsdesign und regelmäßige Aussetzer bei der Feind-KI tröstet diese Tatsache aber auch nicht hinweg. Zudem muss man sich mit nervigen Bugs und Ungereimtheiten herumschlagen.

## Sebastian meint



*„Das Comeback erneut vermasselt!"*

**Mein Vorurteil** ▸ **Red River** hat mit KI-Problemen zu kämpfen und die Story lässt mich völlig kalt. Hoffentlich hat sich da noch was geändert.

Leider hat sich seit unserer Vorschauversion, die wir für die vergangene Ausgabe spielten, nichts mehr spürbar am Spiel verändert. Somit verschenkt Codemasters viel Potenzial aufgrund der KI-Probleme. Dazu kommt, dass **Red River** den Spieler in keiner Sekunde mitreißt, denn die Geschichte fällt zu träge aus und von einer spannenden Inszenierung haben die rennspielerprobten Entwickler vermutlich einfach keine Ahnung. Was bleibt, ist ein ganz netter Taktik-Shooter.

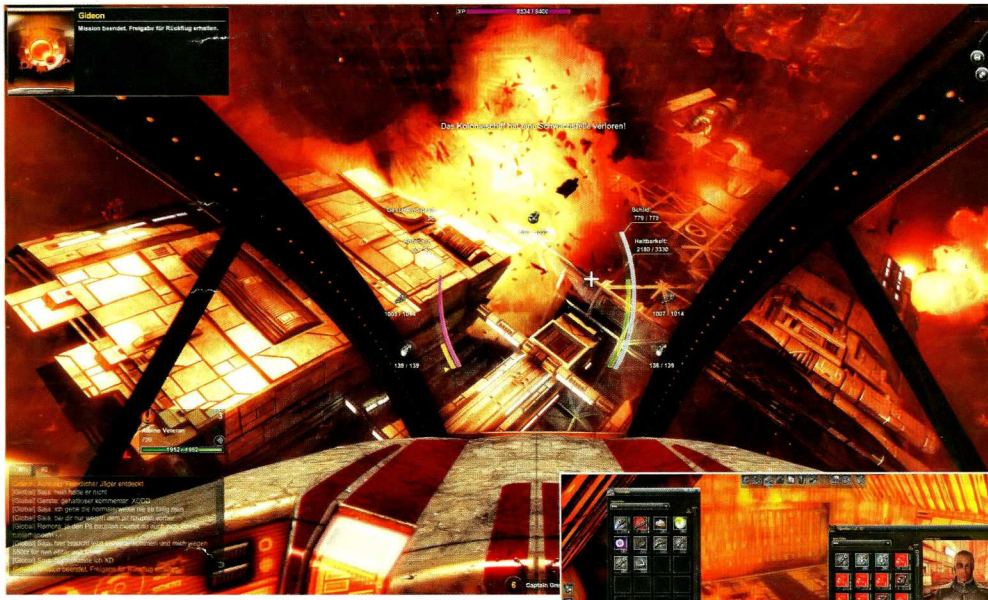
## Wertung

**PRO**
- Hoher Realismusgrad, gerade bei der Ballistik
- Kampagne bietet viel Spielzeit
- Koop-Modus

**CONTRA**
- Wenig Abwechslung und kaum spielerische Höhepunkte
- Schwache KI, die häufig gravierende Fehler begeht
- Teilweise hässliche Landschaften
- Als Action-Spiel zu trocken, für eine Simulation zu seicht

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

| EINZELSPIELER | MEHRSPIELER |
|---|---|
| 62 | 73 |




▲ Um große Transporter oder Schlachtschiffe zu zerstören, müssen Sie die Geschütztürme und Schwachstellen des Raumers einzeln ausschalten.

► Auf Raumstationen kaufen Sie neue Schiffsteile, modifizieren Ausrüstungsgegenstände und nehmen Missionen an.

Black Prophecy

# Das kleine Schwarze

Genre: Action | Entwickler: Reakktor Media | Hersteller: Gamigo

Text: Peter Bathge

## Dieses Gratisspiel tarnt seinen PvP-Kern mit schicker Grafik und guter Story.

Fünf Stunden. So lange dauert der Prolog von **Black Prophecy**, in dem Sie als Pilotenneuling die beiden vorherrschenden Fraktionen des 26. Jahrhunderts kennenlernen: die genetisch verbesserten Geniden und die mit Nanoimplantaten aufgerüsteten Tyi. Wer jedoch nach dem verheißungsvollen Beginn eine Weiterführung der spannenden Geschichte rund um eine Bedrohung durch mächtige Außerirdische erwartet, wird enttäuscht: Das Online-Rollenspiel ist hinter seiner stimmig inszenierten PvE-Fassade gänzlich auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe ausgelegt und macht erst als Mitglied eines Clans so richtig Spaß.

### Zisch, peng, boom

Das Genre der Weltraum-Shooter ist 21 Jahre nach **Wing Commander** nahezu in Vergessenheit geraten, deshalb hier ein kurzer Überblick über Ihre Aufgaben in **Black Prophecy**: durchs All fliegen, ballern, ausweichen, noch ein bisschen mehr ballern und anschließend weiterfliegen. Ihre Weltraum-Schaluppe steuern Sie dabei mit Maus und Tastatur, ähnlich wie in einem Ego-Shooter. Alternativ schließen Sie einen Joystick oder ein Gamepad an. Jede der drei Bedienmethoden eignet sich gut dazu, um in den Dogfights gegen meist doofe, aber treffsichere Computergegner oder andere Spieler zu bestehen. Abseits des simplen Abschusses feindlicher Raumschiffe wird es jedoch komplizierter: Mit der Leertaste deaktivieren Sie die Kampfsteuerung und verwalten dann in unübersichtlichen und unzureichend erklärten Menüs Inventar, Charakterfähigkeiten und Missionslogbuch. Zwar erhöhen frei belegbare Tastaturkürzel den Bedienkomfort, trotzdem erfordert beispielsweise das Plündern ausgebrannter Schiffswracks stets einen Klick zu viel, um leicht von der Hand zu gehen.

### Wenig zu tun hier

Lediglich drei verschiedene Raumschiffe stehen in **Black Prophecy** zur Auswahl: Während des durch gute englische Sprecher vertonten Prologs fliegen Sie in einem alten Transportshuttle herum (Codename: Schrottmühle), später schließen Sie sich den Geniden oder Tyi an und erhalten eine neue Weltraumkarre. Deren individuellen Look bestimmen Sie durch den Einbau von Waffen, Flügeln, Cockpits oder Triebwerken verschiedener Gütestufen, die Sie auf Raumstationen erwerben. Dort nehmen Sie auch Aufträge an. Diese unterbieten mit nur einer Handvoll Missionstypen jedoch selbst die niedrigen MMORPG-Standards (erledige x Gegner, sammle y Gegenstände). Die fehlende Abwechslung fällt umso stärker auf, da der Levelaufstieg gefühlte Ewigkeiten dauert – das soll den Spielern wohl den Besuch im Premium-Shop

schmackhaft machen, wo sie gegen harte Währung unter anderem einen Geschwindigkeitsschub für das Sammeln von Erfahrungspunkten erwerben. Erreichen Sie dann doch einmal eine neue Stufe, bauen Sie mit den erhaltenen Talentpunkten die acht Grundfähigkeiten aus – je mehr Punkte Ihr Held in einer Kategorie aufweist, umso bessere Ausrüstung dieser Sparte darf er verwenden. Besonders bei den Knarren und im Gruppenspiel ist die Spezialisierung bedeutsam: Während ein Pilot mit Laserwaffen die Schilde der Feinde abbaut, nutzt ein anderer Raketen und Gatling-Geschütze, um den nunmehr verletzlichen Schiffsrümpfen den Rest zu geben.

### Teamplay in Space

Überhaupt legt **Black Prophecy** Wert auf das Miteinander: Als Teil einer Gruppe spielt die Einfallslosigkeit der Missionen keine so große Rolle mehr, außerdem ist der Handel mit Ressourcen (für das simple Crafting) und Schiffsteilen eine nette Abwechslung zu dem Trott aus ständigen Kämpfen. Die meisten Aufträge spielen sich in kleinen, instanzierten Gebieten des zumindest hier gar nicht so unendlich wirkenden Weltalls ab; es gibt aber auch offene Abschnitte, in denen PvP-Schlachten möglich sind. Darüber hinaus existieren speziell für Auseinandersetzungen menschlicher Teilnehmer geschneiderte Einsätze, in denen sich etwa zwei Teams um die Kontrolle eines Wracks balgen – besondere PvP-Belohnungen bietet **Black Prophecy** dabei aber nicht. Dafür ist es möglich, einem Clan beizutreten: Die Spielervereinigungen dürfen Raumstationen errichten und mit Modulen erweitern, die Mitgliedern unter anderem neue Handelsoptionen ermöglichen. Die meisten Zocker bekommen diese Spielaspekte aber wohl nie zu Gesicht, weil sie nach dem Ende des Prologs von den Standardaufgaben gelangweilt sind. Oder weil Bugs wie in unserem Test mit Version 1.0.0_10 dafür sorgen, dass sie Missionen nicht abschließen können. Zukünftige Updates dürfen dann gerne nicht nur diese Fehler beheben, sondern auch weitere Inhalte liefern.

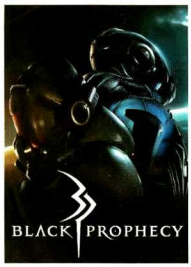


Laserwaffen wie der rote Zwillingsstrahler saugen zuerst die Schildstärke eines Schiffes ab, danach beschädigen sie den Rumpf.



Dank grafischer Elemente wie dem riesigen Eisfeld im Hintergrund wirkt das Vakuum im Spiel niemals leer oder eintönig.

## Infos zum Spiel




| | |
|---|---|
| **PREIS** | € 0,- |
| **USK-FREIGABE** | Nicht geprüft |
| **TERMIN** | 21.03.2011 |
| **SPRACHE/TEXT** | Englisch/Deutsch |

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
Die englische und die deutsche Version sind inhaltlich identisch.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Core 2 Duo 2 GHz/Athlon X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900/Radeon 3800

**PREMIUM-SHOP-KONDITIONEN**
Vergünstigungen wie schnellere Levelaufstiege erwerben Sie mit KK-Dollar (1.050 Stück für € 9,99). Eine Stunde beschleunigtes XP-Sammeln kostet 745 KK-Dollar.

| | |
|---|---|
| **MAX. SPIELERANZAHL** | -- |
| **SPIELMODI** | -- |

## Bruchpilot Peter meint



*„Immerhin muss ich dafür nichts bezahlen."*

**Mein Vorurteil** ▸ Ein neues **Freelancer** als kostenloses Online-Spiel mit fantastischer Grafik – bin ich etwa schon im Himmel?

Der umfangreiche Prolog ist eine Seltenheit im MMOG-Genre: Fünf Stunden lang fühlte ich mich wie in einem Solo-Abenteuer mit guter Story und hervorragender Grafik. Doch gerade wenn es so richtig losgeht, legt das Spiel eine Kehrtwende ein: Die Einsätze von der Stange sind ohne eine Handlung im Hintergrund furchtbar zäh, stattdessen konzentriert sich plötzlich alles auf den PvP-Aspekt. Der ist grundsätzlich reizvoll, weil die unterschiedliche Gewichtung der Schiffssysteme für interessante Konfrontationen sorgt. Dennoch kann ich mir kaum vorstellen, dass ich ohne Nachschub an Aufträgen und speziellen PvP-Belohnungen sonderlich lange Raumschiffe atomisiere: Dazu besitzt **Black Prophecy** zu wenig Abwechslung und zu viele Bugs.

## Fliegerass Olli* meint



*„Grandiose Grafik und tolle Atmosphäre!"*

**Mein Vorurteil** ▸ Das Weltall ist dunkel und da hört dich niemand schreien. Ob **Black Prophecy** mit kunterbunten MMOGs wie **WoW** konkurrieren kann?

Nein, kann es nicht, aber dafür ist es ja auch Free2Play. Mal ein paar Runden drehen, den schönen Prolog durchspielen und anschließend auf das nächste Inhalts-Update warten. In der Zwischenzeit muss man ja keine monatlichen Gebühren berappen wie bei anderen Online-Rollenspielen. Dazu ist die Steuerung eingängig und die Grafik grandios, die Atmosphäre passt auch. Einzig die geringe Missionvielfalt lässt (noch) zu wünschen übrig. Nachschub, bitte!

*Oliver Haake ist Redakteur bei unserem Schwestermagazin buffed.

## Wertung

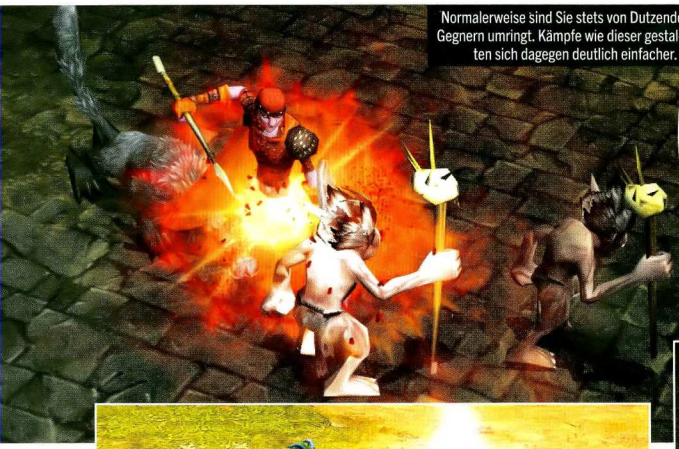
**PRO**
- Prächtige Optik und Inszenierung
- Gelungene Action-Mechanik
- Unterhaltsame PvP-Kämpfe
- Prolog macht Lust auf mehr ...

**CONTRA**
- ... aber danach fehlen Inhalte
- Einfallslose Zufallsmissionen
- Fummelige Menüs
- Zäher Levelaufstieg
- Bugs, Lags und Abstürze

**GRAFIK** 9
**SOUND** 7
**STEUERUNG** 7

**EINSCHÄTZUNG**

**BEFRIEDIGEND**



Normalerweise sind Sie stets von Dutzenden Gegnern umringt. Kämpfe wie dieser gestalten sich dagegen deutlich einfacher.




**Mythos** setzt nicht auf Realismus – solch eine Ameise kann durchaus eine Armbrust fallen lassen.



Außerhalb von Dungeons warten auch Gegner. Die Monster, die in der Spielwelt warten, sind aber eher schwachbrüstig und bringen kaum Erfahrungspunkte.




Obwohl mancher Gegner beeindruckend aussieht, funktioniert das Balancing häufig nicht – der Bär ist nach einem Treffer besiegt.

Mythos

# Der Teufel steckt im Detail

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Hanbit Soft | Hersteller: Frogster Online Gaming

Text: Sebastian Weber/Tobias Weituschat

## **Diablo** trifft MMORPG – kostenloses Spiel mit Potenzial, aber auch mit Problemen!

Massig Gegner umhauen, immer bessere Items sammeln und den eigenen Helden dadurch ausbauen – ein einfaches Spielprinzip, das Spieler seit **Diablo** immer wieder süchtig macht. Frogsters neuestes Werk **Mythos** setzt auf genau dieses klassische Hack&Slay-Prinzip und packt es in das Gewand eines Free2Play-Online-Rollenspiels.

### Die Story, die keiner kennt

Kurz zur Hintergrundgeschichte: Menschen, Zyklopen, Gremlins und Satyrn bevölkern die Welt von **Mythos**. Zunächst lebten alle Rassen in Frieden miteinander, doch dann kamen einige menschliche Söldner auf die Idee, ein paar Zyklopendörfer abzufackeln und den Einaugen einen mysteriösen, grünen Edelstein zu stehlen, der seinem Besitzer große Macht verleiht. Nun liegt es an Ihnen, diesen zurückzuholen und den Frieden wiederherzustellen. Mehr als diesen groben Umriss der Story erfahren Sie im laufenden Spiel leider nicht. Auch die Dutzenden Quests geben Ihnen selten das Gefühl, die Handlung voranzutreiben, da diese viel zu zusammenhanglos wirken.

### Klassentreffen

Bei der Erstellung Ihres Charakters wählen Sie aus den vier erwähnten Rassen und aus drei verschiedenen Klassen. Hier dürfen Sie sich zwischen den im Nahkampf starken Blutklingen, den magisch begabten Pyromanten und den im Umgang mit Schusswaffen versierten Tüftlern entscheiden. Jeder Heldentypus verfügt über drei Fähigkeitenbäume, in die Sie Ihre durch Levelaufstiege verdienten Fertigkeitspunkte investieren.

### Alltagstrott eines Kriegers

Sobald Sie Ihren Charakter entworfen haben, finden Sie sich in der Spielwelt von **Mythos** wieder. Die Aufgaben, die Sie hier erwarten, sind im typischen Stil eines Hack&Slay-Titels gehalten: Die Bewohner der **Mythos**-Welt benötigen Ihre Hilfe, um bestimmte Gegenstände zu besorgen oder ein Monster, das irgendjemanden gefressen hat, zu besiegen oder, oder, oder. Nach belanglosen Dialogen ziehen Sie stets los, teleportieren sich zum richtigen Dungeon und vermöbeln dort jede Menge Widersacher, um die benötigten Questgegenstände zu erhalten. Zum Schluss wartet dann meist eine besonders große und mächtige Version des dungeonspezifischen Gegnertyps auf Sie. Leider hält sich **Mythos** meist stur an diesen Missionsaufbau, es fehlt auf Dauer einfach an Abwechslung. Zudem störten uns die oftmals langen Wege zu den Dungeons, die teilweise durch mehrere Abschnitte der Welt inklusive des dazugehörigen Ladebildschirms führen. Infolgedessen müssen Sie einen nicht unerheblichen Teil der Spielzeit mit ödem

Herumlaufen verbringen. Weiteres Problem: die nicht immer klare Orientierung. So ist oft nicht ersichtlich, wo die nächste Quest zu finden ist oder welcher NPC noch Arbeit hat, was dazu führt, dass Sie bereits besuchte Höhlen mehrmals besuchen müssen, um alle Aufgaben abzuschließen. Die integrierte Minimap verwirrt mehr, als dass sie Nutzen bringt. Hier hätten wir uns gewünscht, die praktischen Orientierungspfeile aus dem Tutorial wären im gesamten Spiel verfügbar.

### Her mit den Items!

Wie bei Hack&Slay-Rollenspielen üblich, finden Sie auch in **Mythos** zahlreiche Gegenstände, die Sie auf verschiedene Arten verbessern können. Beispielswiese verfügen viele Waffen und Rüstungsteile über Installationssockel, die, mit einem Edelstein versehen, die Wirkung des Gegenstands verbessern. Im Spielverlauf erhalten Sie zudem den sogenannten „Handwerkswürfel", der es Ihnen ermöglicht, Gegenstände zu kombinieren und zum Beispiel eine Halskette aus einzelnen Ringen zu erstellen. Weitere Möglichkeiten, an mächtige Ausrüstung zu kommen, stellen der geplante Item-Shop sowie die Runenquests dar. Hierfür kaufen Sie spezielle Steine, die es Ihnen einmalig ermöglichen, ein zuvor unerreichbares Gebiet aufzusuchen und dort auf Itemjagd zu gehen. Außerdem können Sie natürlich auch selbst Gegenstände herstellen.

### Alleine irgendwie langweilig

Trotz der mangelnden Abwechslung und der häufigen Orientierungsprobleme hat **Mythos** Potenzial. Das zeigt sich, sobald Sie mit anderen Spielern in den Kampf ziehen und sich dabei absprechen und die verschiedenen Klassentypen effektiv kombinieren. Ebenfalls positiv: Da besiegte Gegner für jedes einzelne Gruppenmitglied Gegenstände fallen lassen, erhalten Sie über das unkomfortable Handelssystem deutlich schneller gute Items. Mit einer gut eingespielten Gilde oder Party steigert sich der Spielspaß im Vergleich zum Einzelkampf deutlich – auch wenn es davon aktuell in der Beta-Version nicht viele gibt.

## So lösen Sie den Gutscheincode ein!




Um den Gutscheincode, den Sie zwischen den Seiten 66 und 67 finden, im Wert von knapp fünf Euro einzulösen, reisen Sie auf die Himmelsinsel. Dort finden Sie den sogenannten Couponverkaufsautomaten auf dem Marktplatz direkt vor dem Luftschiffhafen. Hier geben Sie den Code ein und bekommen dann die folgenden Boni:

- Beschwörung eines persönlichen Händlers
- Beschwörung eines persönlichen Auktionators
- Sofortige Wiederbelebung, falls Ihre Figur stirbt
- Runen, die Sie direkt zum Anführer Ihrer Party teleportieren
- Zeitweiliger 5%-Boost auf gewonnene Erfahrungspunkte Ihres Charakters



In der Himmelsstadt, rechts von Ihrer eigenen Truhe auf dem Marktplatz, finden Sie den Couponautomaten, den Sie zum Einlösen des Codes brauchen.

## Infos zum Spiel




**PREIS** Verkaufsversion mit Extras ca. € 10,-
**USK-FREIGABE** Ab 12 Jahren
**TERMIN** 28.04.2011

**SPRACHE/TEXT** Deutsch/Deutsch (aktuell mit Fehlern)

**DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN**
**Mythos** kommt ungeschnitten auf den Markt.

**HARDWARE-ANFORDERUNGEN**
Pentium 4 1,8 GHz, 1 GB RAM, Nvidia Geforce TI 4200/Ati Radeon 8500

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
**Mythos** ist ein Online-Rollenspiel, in dem Sie entweder alleine oder in einer Party/Gilde unterwegs sein können.

**MAX. SPIELERANZAHL** UNBEGRENZT
**SPIELMODI** --

## Marc meint



*„Alleine eintönig, in der Gruppe ordentlich"*

**Mein Vorurteil** ▸ Ein Online-Diablo-Klon für lau? Wenn es massig Monster und Items gibt, sehe ich dafür auch über optische Mängel hinweg.

Horadrim… äh, Handwerkswürfel, Gedächtniszauber, selbst der Mauszeiger in Form eines Rüstungshandschuhs – man merkt **Mythos** an, dass die Entwickler sicher viel Zeit mit **Diablo** verbracht haben. Das stört mich nicht, solange ich gut unterhalten werde. Leider fesselt mich **Mythos** nicht wie sein berühmtes Vorbild, weil eine Hintergrundgeschichte kaum vorhanden ist und die Quests mit den dazugehörigen Kämpfen wenig Abwechslung bieten. Auch das ewige Hin- und Herlaufen zwischen den Quests hat mich gestört. Ich will das Spiel aber nicht schlechter machen, als es ist, denn zumindest in einer Gruppe macht die Monsterschnetzelei phasenweise Laune. Dass die Optik nicht auf dem neuesten Stand ist, kann ich bei einem Free2Play-Game verkraften.

## Sebastian meint



*„Als Free2Play-Game in Ordnung."*

**Mein Vorurteil** ▸ **Diablo** als Online-Rollenspiel könnte funktionieren, solange mich die Sammelwut genauso packt wie in Blizzards Paradespiel.

**Mythos** ist kein schlechtes Spiel, offenbart aber einige Schwächen: Es gibt keine nachvollziehbare Story, sodass man die Sammelquests einfach wegklickt. Die vielen, vielen Items motivieren mich auf Dauer nicht, denn die ähneln sich zu stark und wirken somit nicht wertvoll oder bieten keinen Anreiz, sie zu sammeln. Gut gelungen ist dagegen das Crafting-System mit vielen verschiedenen Möglichkeiten. Dafür, dass es kostenlos ist, bietet **Mythos** ordentliche Unterhaltung.

## Wertung

**PRO**
- Umfangreiches Crafting-System
- Als Party/Gilde unterhaltsam
- Viele Dungeons und Gegenstände
- Viele Landschaften und Gegnerarten
- Gebührenfrei spielbar

**CONTRA**
- Wenig Abwechslung in den Quests
- Kaum Story vorhanden
- Lange Wege/Orientierungsprobleme
- Items unterscheiden sich zu wenig

**GRAFIK** 7
**SOUND** 7
**STEUERUNG** 6

**EINSCHÄTZUNG**

**GUT**



Menüs über Menüs, Fähigkeiten und verschiedene Gegnertypen – damit Sie zu Beginn nicht den Überblick verlieren, helfen wir Ihnen auf die Sprünge.

## Mythos – Erste Schritte

# Hier werden Sie geholfen!

**Genre:** Online-Rollenspiel | **Entwickler:** Hanbit Soft | **Hersteller:** Frogster Online Gaming | **Termin:** 28. April 2011

**Text:** Sebastian Weber/Tobias Weituschat

Mit diesen Tipps klappt der Einstieg in **Mythos** garantiert!

FAQ

*Was soll ich mit Gegenständen tun, die ich nicht selbst ausrüsten will? Zerlegen, um an Handwerksmaterial zu kommen, oder beim Händler verkaufen?*
Nicht benötigte Gegenstände stellen eine gute Einnahmequelle dar. Solange Sie nicht Material für ein bestimmtes Rezept suchen oder eine Handwerksquest absolvieren, können Sie das Sammeln von Material durch Item-Zerlegung vernachlässigen. Ist Ihr Inventar voll, bevor Sie den nächsten Händler erreichen können, schaffen Sie Platz, indem Sie geringwertige Gegenstände zerlegen. Vermeiden Sie es, violette (besonders wertvolle) Gegenstände zu zerlegen. Nutzen Sie Identifikationszauber, um den Wert dieser Gegenstände weiter zu steigern. Denn erst dann ist der Verkauf eine lukrative Einnahmequelle.

*Ich bin unzufrieden mit meiner Attributs- und Fertigkeitenverteilung. Kann ich das im laufenden Spiel verändern?*
Sobald Sie Attributspunkte verteilt haben, können diese nicht mehr verändert werden. Fertigkeitspunkte können dagegen beim Fertigkeitenmeister auf der Himmelsinsel umverteilt werden.

*Was hat es mit den Runentoren auf sich? Muss ich Runensteine kaufen, um weiterzukommen?*
Mit den Runentoren erreichen Sie spezielle Dungeons, die Sie nur mit dem passenden Runenstein betreten können. Runensteine erhalten Sie gegen Zahlung von Ingame-Währung beim Händler. Es ist nicht nötig, Runensteine zu kaufen, um im Spiel weiterzukommen. Alle questrelevanten Runensteine erhalten Sie vom jeweiligen Questgeber. Gekaufte Runensteine dienen lediglich der Itemjagd. Wenn Sie die Gegenstände aus den Runen-Dungeons verkaufen, können Sie die Kosten des Runensteins amortisieren.

*Was mache ich mit dem Ankerstein, den ich zu Spielbeginn erhalten habe? Und was ist der Unterschied zum Gedächtniszauber?*
Der Ankerstein teleportiert Sie zum Eingangspunkt eines Dungeons zurück. Das ist nützlich, wenn Sie alle Aufgaben eines Dungeons abgeschlossen haben und sich den Rückweg sparen wollen. Außerdem können Sie den Stein nutzen, um in brenzligen Situationen zu entkommen, bevor Sie besiegt werden. Der Ankerstein kann beliebig oft verwendet werden. Gedächtniszauber öffnen ein nach beiden Seiten offenes Tor zum Ausgangsgebiet der Quest. Sie können es verwenden, um Zeit zu sparen oder Mitglieder Ihrer Party schnell in Ihre Nähe zu bringen. Gedächtniszauber können nur jeweils einmal verwendet werden.

*Welche Rassen gibt es? Welche Rasse passt zur Klasse XY?*
Sie haben die Wahl zwischen vier Rassen, die wir unten näher vorstellen. Die Rassen unterscheiden sich in ihren Startattributen und durch ihr Aussehen. Der Unterschied in den Startattributen ist eher gering und kann im Laufe des Spiels durch Skillen und die Bonuseigenschaften bestimmter Items ausgeglichen werden. Somit sind Sie durch die Wahl einer Rasse nicht in der Klassenwahl eingeschränkt, auch wenn es einige Kombinationen gibt, die sich anbieten.

### Für wen ist was geeignet? Die Rassen von Mythos im Überblick

- **Gremlins:** Typisch für Gremlins sind ihre langen, spitzen Ohren. Sie sind im technischen Bereich sehr begabt und haben von allen Rassen die höchste Gewandtheit. Dies erhöht den Schaden, den sie mit Fernwaffen austeilen, und lässt sie präziser schießen. Daher sind Gremlins gute Tüftler (Klasse).
- **Zyklopen:** Schon ihre Statur zeigt, dass Zyklopen das körperlich stärkste Volk der Welt von **Mythos** sind. Sie haben gegenüber den anderen Völkern einen Vorteil im Nahkampf, der durch ihren Rassenbonus auf die Verteidigung weiter verstärkt wird. Sie sind deshalb am besten für die Klasse Blutklinge geeignet.
- **Satyr:** Die ziegenähnlichen Satyrn besitzen zu Spielbeginn einen Bonus auf das Attribut Weisheit. Dadurch steht ihnen mehr Mana zur Verfügung als den anderen Rassen. Es bietet sich an, Satyrn als Pyromanten auszubilden, da diese Klasse den höchsten Manabedarf hat.
- **Menschen:** Wenn Sie die Rettung der **Mythos**-Welt als Mensch angehen, dürfen Sie sich über einen Bonus auf die Lebenskraft freuen. Da dieses Attribut für alle Klassen relativ wichtig ist, gilt die Unabhängigkeit von Rassen- und Klassenwahl für die Menschen noch mehr als für alle anderen Völker.

## Die Kämpferklasse: Blutklinge

Blutklingen sind die Nahkämpfer von **Mythos**. Sie setzen in erster Linie auf die direkte Konfrontation und verzichten auf Feuerzauber oder Schusswaffen. Trotzdem verfügen sie über einige magische Fähigkeiten.

- **Attribute:** Das wichtigste Attribut für eine Karriere als Blutklinge ist die Stärke. Sie bestimmt den im Nahkampf verursachten Schaden und entscheidet, welche Waffen und Rüstungen Sie tragen können. Da Blutklingen aufgrund ihres Kampfstils viele Treffer einstecken müssen, dürfen Sie bei der Verteilung der Attributspunkte die Lebenskraft nicht außer Acht lassen, die Ihr Maximum an Lebenspunkten bestimmt.
- **Fertigkeiten:** Eine der nützlichsten Fertigkeiten der Blutklinge ist das „Durchtrennen", ein Rundumschlag, der mehreren Gegnern Schaden zufügt. Nutzen Sie diese Attacke gegen Gegnergruppen. Sobald einige Feinde am Boden liegen, verwenden Sie „Blutexplosion", um besiegte Gegner bersten zu lassen und weiteren Widersachern Schaden zuzufügen. Ebenfalls sehr nützlich ist die Fertigkeit „Blutling beschwören", die aus gefallenen Feinden bis zu drei sogenannte „Blutschergen" erschafft. Diese kleinen Kreaturen erledigen schwächere Gegner fast im Alleingang und sind zudem eine gute Unterstützung gegen Bossgegner.



Die roten Blutschergen teilen viel Schaden aus und sind eine große Hilfe in den Dungeons.

## Die Magierklasse: Pyromant

Pyromanten lassen sich am besten als Magier beschreiben, die mit Feuerbällen um sich werfen. Obwohl diese Brandstifter über einige Nahkampftechniken verfügen, empfiehlt es sich als Pyromant im Kampf auf Distanz zu bleiben. Für ihre Zaubersprüche benötigen sie viele Manatränke.

- **Attribute:** Um ihre mächtigsten Attacken ausführen zu können, brauchen Pyromanten Mana – und das können Sie steigern, indem Sie die Attributspunkte vor allem in Weisheit investieren. Auch die Lebenkraft müssen Pyromanten regelmäßig erhöhen, allerdings in geringerem Maße als die Blutklingen. Die Attribute Stärke und Geschicklichkeit können Sie eher vernachlässigen.
- **Fertigkeiten:** Wir empfehlen zunächst, die von Beginn an verfügbare „Flammenfaust" auf die höchste Stufe zu bringen. Sobald Sie in der Lage sind, „Meteor" zu erlernen, ziehen Sie alle Punkte von „Flammenfaust" auf diese Fertigkeit, da sie Flächenschaden verursacht. Auch die Erweiterungen dieser Fertigkeit („Meteor-Nova" und „Detonation") sind nützlich. Erlernen Sie zudem „Lavafeld", das Ihre Feinde verlangsamt und anfällig gegen Feuerattacken macht. Verlorenes Mana erlangen Sie durch „Flamme der Wiederherstellung" zurück.



Die Attacken des Pyromanten nutzen die Kraft des Feuers und erzeugen häufig Flächenschaden.

## Die Fernkämpferklasse: Tüftler

Tüftler besitzen großes Geschick im Umgang mit Feuerwaffen. Sie sind die im Nahkampf am wenigsten zu gebrauchende Klasse im Spiel und dürfen sich daher nicht auf direkte Auseinandersetzungen einlassen. Unterstützung erhalten Tüftler durch verschiedene Arten mechanischer Drohnen.

- **Attribute:** Wichtigstes Attribut für Tüftler ist die Gewandtheit, die den Schaden ihrer Schusswaffen bestimmt. Da viele Attacken des Tüftlers Mana benötigen, lohnt es sich, auch einige Punkte in Weisheit zu stecken – jedoch nicht so viel wie beim Pyromanten. Investieren Sie außerdem einige Punkte in die Lebenskraft, um nicht zu verwundbar zu werden. Je geschickter Sie Nahkampfsituationen vermeiden, desto weniger Lebenskraft benötigen Sie.
- **Fertigkeiten:** Erlernen Sie Fähigkeiten wie „Frisieren" oder „Schwarzpulver", die Ihren Umgang mit Schusswaffen verbessern. Bleiben Sie im Kampf in Bewegung und drücken Sie die Shift-Taste, um beim Schießen nicht versehentlich auf die Gegner zuzulaufen. Zu Ihrer Unterstützung können Sie als Tüftler Geschütztürme oder Drohnen platzieren. Vorteil der Drohnen ist ihre Mobilität. Sehr gut ist die „Tesladrohne" mit allen Erweiterungen, die Gegnern nicht nur schadet, sondern auch deren Attacken unterbricht.



Nahkampfsituationen wie diese sollten Tüftler meiden, indem sie ständig in Bewegung bleiben.

# REST VOM FEST

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

## IL2-Sturmovik: Cliffs of Dover

## Klippensprenger

**Genre:** Flugsimulation | **Entwickler:** 1C Maddox Games | **Hersteller:** Ubisoft

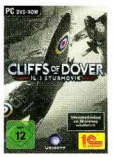
**Text:** Stefan Weiß

Die russischen Flugsimulationsprofis von Maddox Games läuten in **Cliffs of Dover** die Luftschlacht über England ein: Mit grandioser Grafik, detaillierten Landschaften und Fliegermodellen zaubern die Entwickler ein Lächeln auf die Gesichter der Fans. Die vielen Bugs und die horrenden Hardware-Anforderungen sorgen hingegen für blankes Entsetzen. Einsteigerfreundlich war die Flugsim-Serie nie, doch in **Cliffs of Dover** fühlen sich selbst altgediente **Sturmovik**-Veteranen oft eher wie Quax der Bruchpilot bei seinen ersten Versuchen. Da hilft es auch nichts, dass man Nordfrankreich, den Ärmelkanal und Südengland als Kulisse zur Verfügung hat oder dass man jede Schraube im Flieger zählen kann, wenn Frust und Ärger über technische Probleme und Skriptfehler in den Kampagnen all die Grafikpracht vergessen lassen. Trotz der Patches, die bisher lobenswerterweise erschienen sind, wirkt **Cliffs of Dover** einfach an viel zu vielen Stellen unfertig. Immerhin bietet der Mehrspielermodus bessere Unterhaltung, was letztlich aber auch daran liegt, dass sich die leidgeplagten Fans gegenseitig mit Tipps zur Performance und zum Spiel weiterhelfen.



Sie haben nicht nur mit Gegnern, sondern auch mit vielen Bugs zu kämpfen.

### Wertung




| | |
|---|---|
| EINZELSPIELER | 65 |
| MEHRSPIELER | 69 |
| PREIS | Ca. € 50,- |
| USK-FREIGABE | ab 12 Jahren |
| TERMIN | 31.03.2011 |

### Stefan meint



Oh weh! Erst **Silent Hunter 5**, jetzt **Cliffs of Dover** – ich finde es einfach eine Riesenschweinerei, wie einst großartige Simulationsreihen (so nerdig sie auch sein mögen) den Bach runtergehen, nur weil die Entwickler nicht in der Lage sind, die Spiele in einem qualitativ vernünftigen Zustand zu veröffentlichen, und Spieler zähneknirschend auf Patch-Erlösung hoffen müssen.

## Hoard

## Neue Drachensachen machen

**Genre:** Action | **Entwickler:** Big Sandwich Games | **Hersteller:** Big Sandwich Games

**Text:** Wolfgang Fischer

Böse, Feuer speiende Drachen gehören zu den größten Fantasy-Klischees überhaupt. Die geschuppten Bestien terrorisieren ganze Königreiche, fackeln Dörfer ab, rauben Prinzessinnen (obwohl niemand so genau weiß, warum) und häufen Reichtümer an. In Fantasy-Spielen übernehmen Sie oft die Rolle des strahlenden Helden, der dem Biest den Garaus machen soll. Nicht so im Action-Spiel **Hoard**. Hier fegen Sie in Vogelperspektive als geflügelter Flammenwerfer über relativ kleine Levels und verhalten sich dem Klischee entsprechend. Wer genügend Geld scheffelt, darf sein schuppiges Alter Ego aufleveln, um besser Angriffen zu widerstehen, mehr zu tragen, schneller zu fliegen oder mehr Feuerschaden zu verursachen. Das Ganze ist im Solospiel gegen KI-Drachen nett, aber trotz verschiedener Modi bald langweilig und kaum mehr als eine Einstimmung auf den Mehrspielermodus. Hier entfaltet **Hoard** sein ganzes Suchtpotenzial. Grafik und Sound des Indie-Titels sind kaum mehr als zweckmäßig, fallen aber auch nicht negativ auf.



Gegen menschliche Gegner macht **Hoard** richtig Laune.

### Wertung




| | |
|---|---|
| EINZELSPIELER | 65 |
| MEHRSPIELER | 74 |
| PREIS | Ca. € 10,- |
| USK-FREIGABE | ab 12 Jahren |
| TERMIN | 04.04.2011 |

### Wolfgang meint



Die Grundidee von **Hoard** ist ebenso einfach wie genial, die Umsetzung ist leider nur einfach. Aber ehrlich gesagt hat mich das gar nicht gestört. Die heißen Geldscheffel-Matches gegen menschliche Mitspieler sind derart hektisch, dass einem die eher simple Optik gar nicht weiter auffällt. Im Solomodus reißt der Drachensimulator aber keine Bäume aus.

## Shadow Harvest: Phantom Ops

# Ernteausfall

Genre: Action | Entwickler: Black Lion Studios | Hersteller: Namco Bandai

Text: Sebastian Weber



Gegner wie dieser Panzer sind zum Glück rar gesät, sie gehen aber schnell hops.

Die Idee hinter dem Third-Person-Shooter **Shadow Harvest: Phantom Ops** ist im Grunde nicht schlecht: Die USA schicken zwei Agenten nach Somalia, um den dortigen Diktator aus dem Weg zu räumen. Die beiden Spione wissen zunächst nichts voneinander, müssen dann allerdings zusammenarbeiten, um die Mission zu erfüllen. Das Tolle: Sie schlüpfen in beide Rollen. Während Myra, ein weiblicher Sam-Fisher-Verschnitt, mit allerlei Hightech-Spielzeug möglichst lautlos vorgeht, ballert sich Aron durch Dutzende Gegner, um seinen Auftrag zu erledigen. So erleben Sie zwei komplett unterschiedliche Spielweisen und können später jederzeit zwischen den beiden Protagonisten hin und her wechseln, was an einen Koop-Modus erinnert.

### Einladung zum Beta-Test

Doch **Shadow Harvest** hat dermaßen viele Probleme, dass die guten Seiten schnell in Vergessenheit geraten. Der Schwierigkeitsgrad ist eine Frechheit. Grund: Medipacks sind Mangelware und die strunzdummen KI-Gegner treffen viel zu gut, sodass selbst ein einzelner Widersacher oft zum unüberwindbaren Hindernis wird. Zudem liegen die Checkpoints (es gibt kein freies Speichern!) dermaßen weit auseinander, dass man ständig lange Passagen mehrmals spielen muss – das frustriert eher, als dass es Spaß macht. Noch schlimmer sind allerdings die technischen Fehler des Spiels. An zwei Stellen konnten wir während des Tests nicht weiterspielen, ohne Speicherstände von den Entwicklern zu bekommen, einmal weil unser Charakter an einer unsichtbaren Wand nicht weiterlaufen konnte, das andere Mal löste eine wichtige Interaktionsmöglichkeit nach dem Laden des Speicherpunkts nicht mehr aus. Einziger Pluspunkt: Grafisch ist **Shadow Harvest** durchaus ansprechend, allerdings fallen dafür die Hardware-Anforderungen unverhältnismäßig hoch aus, sodass das Spiel selten ruckelfrei läuft.

### Wertung



| | |
|---|---|
| EINZELSPIELER | 49 |
| MEHRSPIELER | -- |
| PREIS | Ca. € 35,- |
| USK-FREIGABE | ab 18 Jahren |
| TERMIN | 15.04.2011 |

### Sebastian meint



Die Idee hinter **Shadow Harvest** hätte Potenzial, doch wenn ein Entwickler sich in seinem Begleitschreiben zum Spiel schon für das unzureichende Balancing rechtfertigt, dann ist das ein schlechtes Zeichen. Dazu kommen die gravierenden technischen Probleme, die das Weiterspielen ohne Hilfe oftmals unmöglich machen. Deshalb: Finger weg!



In den Schleichpassagen verraten Anzeigen, ob Sie entdeckt wurden oder nicht.

## Sanctum

# Da ist der Turm drin!

Genre: Shooter/Strategie | Entwickler: Coffee Stain Studios | Hersteller: Coffee Stain Studios

Text: Patrick Schmid

**Sanctum** bietet einen recht frischen Ansatz im Tower-Defense-Universum, denn anstatt aus isometrischer Perspektive errichten und verbessern Sie Ihre Türme aus der Ego-Ansicht. Doch damit nicht genug: Wenn die Feindeswellen anrücken, dürfen Sie diese – wie in einem Shooter – mit Pistole, Scharfschützengewehr oder Eis-Kanone unter Beschuss nehmen. Das „Ego-Tower-Defense" funktioniert erstaunlich gut und macht durchaus Spaß, lediglich der Umfang des Spiels fällt ein wenig mau aus. So gibt es bisher nur drei Levels mit vier wählbaren Schwierigkeitsgraden und auch die Turm- und Waffenauswahl ist noch sehr begrenzt. Immerhin haben die Entwickler schon neue Inhalte per Update angekündigt.



**Sanctum** gefällt nicht nur in Sachen Gameplay, sondern auch optisch.

### Wertung



| | |
|---|---|
| EINZELSPIELER | 79 |
| MEHRSPIELER | 79 |
| PREIS | Ca. € 15,- |
| USK-FREIGABE | Nicht geprüft |
| TERMIN | 15.04.2011 |

### Patrick meint



Tower Defense, gepaart mit Ego-Shooter – eine interessante Idee, die eigentlich gut umgesetzt wurde. Leider fehlt es **Sanctum** aber an Umfang, hier muss nachgelegt werden!

# RELEASES

## Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|---|
| **Mai** | | | |
| Brink | Ego-Shooter | Bethesda | 13. Mai |
| Deep Black | Action-Adventure | Just A Game | Mai |
| Dirt 3 | Rennspiel | Codemasters | 24. Mai |
| Fable 3 | Rollenspiel | Microsoft | 20. Mai |
| Lego Pirates of the Caribbean | Action-Adventure | Disney Interactive Studios | 12. Mai |
| Mount & Blade: With Fire & Sword | Action-Rollenspiel | Paradox Interactive | 6. Mai |
| Red Faction: Armageddon | Actionspiel | THQ | 31. Mai |
| Starpoint Gemini | Rollenspiel | Iceberg Interactive | 27. Mai |
| The First Templar | Action-Rollenspiel | Kalypso | 6. Mai |
| The Witcher 2: Assassins of Kings | Rollenspiel | Namco Bandai | 17. Mai |
| **Juni** | | | |
| Alice: Madness Returns | Action-Adventure | Electronic Arts | 14. Juni |
| Alpha Polaris | Adventure | Just A Game | 24. Juni |
| Call of Juarez: The Cartel | Ego-Shooter | Ubisoft | 30. Juni |
| Duke Nukem Forever | Ego-Shooter | 2K Games | 10. Juni |
| Dungeon Siege 3 | Action-Rollenspiel | Square Enix | 17. Juni |
| FEAR 3 | Ego-Shooter | Warner Bros. Interactive | 24. Juni |
| Hunted: Die Schmiede der Finsternis | Action-Adventure | Bethesda | 3. Juni |
| **Juli** | | | |
| Super Street Fighter 4 | Beat 'em Up | Capcom | Juli |
| Torchlight 2 | Action-Rollenspiel | Runic Games | Juli |
| **Außerdem für das 2. Quartal 2011 angekündigt** | | | |
| Drakensang Online | Online-Rollenspiel | Bigpoint | 2. Quartal |
| Dungeon Defenders | Action-Rollenspiel | Trendy Entertainment | 2. Quartal |
| Lucha Fury | Beat 'em Up | Punchers Impact | 2. Quartal |
| Path of Exile | Action-Rollenspiel | Grinding Gear Games | 2. Quartal |
| Pirates of Black Cove | Actionspiel | Paradox Interactive | 2. Quartal |
| Pride of Nations | Strategie | Paradox Interactive | 2. Quartal |
| Supreme Ruler: Cold War | Strategie | Paradox Interactive | 2. Quartal |
| **3. Quartal 2011** | | | |
| Deus Ex: Human Revolution | Action-Rollenspiel | Square Enix | 26. August |
| Driver: San Francisco | Rennspiel | Ubisoft | September |
| F1 2011 | Rennspiel | Codemasters | 23. September |
| From Dust | Strategie | Ubisoft | 2011 |
| Harveys Neue Augen | Adventure | Daedalic | 3. Quartal |
| Jurassic Park | Adventure | Telltale | 3. Quartal |
| King Arthur 2 | Strategie-Rollenspiel | Paradox Interactive | 3. Quartal |
| Might and Magic: Heroes 6 | Strategie | Ubisoft | 8. September |
| Moorhuhn: Tiger & Chicken | Action-Adventure | Phenomedia | September |
| Rage | Actionspiel | Bethesda Softworks | 16. September |
| Sword of the Stars 2 | Strategie | Paradox Interactive | 3. Quartal |
| Tropico 4 | Aufbau-Strategie | Kalypso Media | 25. August |
| Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress | Rollenspiel | Zuxxez | September |
| Warhammer 40k: Space Marine | Actionspiel | THQ | August |



**Brink**

Der taktische Mehrspieler-Shooter **Brink** steht kurz vor der Veröffentlichung. Daher ließen wir uns nicht lumpen und schickten Jürgen Krauß extra zu einem Test-Event nach London. Was der Titel wirklich taugt, lesen Sie in unserem ausführlichen Beta-Test.



**Call of Juarez: The Cartel**

Ein Western im Los Angeles der Gegenwart? Klingt zunächst skurril, funktioniert in **Call of Juarez: The Cartel** aber außerordentlich gut. Als Cop gehen Sie alleine oder mit einem Kumpel im Koop-Modus auf die Jagd nach Drogendealern in der Stadt der Engel.



**Dungeon Siege 3**

Wir durften bereits eine Vorschau-Version spielen, und was wir bisher gesehen haben, gefiel uns richtig gut. Hübsche Grafik, spannende Kämpfe und natürlich ein Koop-Modus lassen auf einen echten Action-Rollenspiel-Hit hoffen.



**The Elder Scrolls 5: Skyrim**

Je mehr Infos, Videos und Bilder zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim** veröffentlicht werden, desto schwerer fällt es, die Wartezeit bis November zu ertragen. Die Vorfreude ist riesig und wir hoffen, bald selbst im Rahmen eines Anspiel-Events Hand anlegen zu dürfen.



**Dead Island**

Die Zombiemetzelei im Urlaubsparadies wird es schwer haben, in Deutschland an der USK vorbeizukommen. Wir geben die Hoffnung aber nicht auf, denn gerade als Action-Fans wollen wir uns dieses brachiale Machwerk nicht entgehen lassen.



**Resident Evil: Operation Raccoon City**

Überraschung! Der neueste **Resident Evil**-Ableger wird nicht in gewohnter Manier auf eine spannende Einzelspieler-Kampagne setzen, sondern auf teambasierte Mehrspieler-Action für bis zu zehn Spieler! Da müssen sich die Zombies warm anziehen!



**Max Payne 3**

Lange war es ruhig um **Max Payne 3**. Jetzt endlich veröffentlichte Rockstar einige neue Screenshots, die neben Bullet-Time-Schusswechseln auch einen Max zeigen, der optisch deutlich mehr an Teil 2 erinnert. Wir hoffen auf weitere Infos zu Story und Setting.

| TITEL | GENRE | HERSTELLER | TERMIN |
|---|---|---|---|
| **4. Quartal 2011** | | | |
| Batman: Arkham City | Action-Adventure | Warner Bros. Inter. | 21. Oktober |
| Battlefield 3 | Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts | 4. Quartal |
| Jagged Alliance 2: Back in Action | Strategie | Bitcomposer | 4. Quartal |
| Magna Mundi | Strategie | Paradox Interactive | 4. Quartal |
| Mass Effect 3 | Rollenspiel | Electronic Arts | 4. Quartal |
| Saints Row: The Third | Actionspiel | THQ | 4. Quartal |
| The Elder Scrolls 5: Skyrim | Rollenspiel | Bethesda | 11. November |
| X Rebirth | Strategie | Deep Silver | 4. Quartal |
| **Außerdem für 2011 angekündigt** | | | |
| Afterfall: Insanity | Actionspiel | Just A Game | 2011 |
| Age of Empires Online | Strategie | Microsoft | 2011 |
| Arcania: Fall of Setarrif | Rollenspiel | Jowood | 2011 |
| Assassin's Creed 3 | Action-Adventure | Ubisoft | 2011 |
| Confrontation | Strategie | Focus Home Interactive | 2011 |
| Dead Island | Action | Deep Silver | 2011 |
| Defence of the Ancients 2 (DotA 2) | Online-Strategiespiel | Valve | 2011 |
| Defenders of Ardania | Strategie | Paradox Interactive | 2011 |
| Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden | Action-Rollenspiel | Warner Bros. Inter. | 2011 |
| Deponia | Adventure | Daedelic | 2011 |
| End of Nations | Strategie | Trion Worlds | 2011 |
| Gettysburg: Armored Warfare | Mehrspieler-Shooter | Paradox Interactive | 2011 |
| Ghost Recon: Future Soldier | Ego-Shooter | Ubisoft | 2011 |
| Resident Evil: Operation Raccoon City | Actionspiel | Capcom | 2011 |
| Risen 2: Dark Waters | Rollenspiel | Deep Silver | 2011 |
| Salem | Online-Rollenspiel | Paradox Interactive | 2011 |
| Scivelation | Actionspiel | TopWare Interactive | 2011 |
| Spec Ops: The Line | Taktik-Shooter | 2K Games | 2011 |
| Splinter Cell 6 | Actionspiel | Ubisoft | 2011 |
| Stronghold 3 | Strategie | 2K Games | 2011 |
| Tera | Online-Rollenspiel | Frogster Interactive | 2011 |
| The Darkness 2 | Ego-Shooter | 2K Games | 2011 |
| Tribes: Ascend | Mehrspieler-Shooter | unbekannt | 2011 |
| Trine 2 | Jump & Run | Frozenbyte | 2011 |
| Xcom | Ego-Shooter | 2K Games | 2011 |
| **2012** | | | |
| Beyond Good & Evil 2 | Action-Adventure | Ubisoft | 2012 |
| Bioshock Infinite | Actionspiel | 2K Games | 2012 |
| Crusader Kings 2 | Strategie | Paradox Interactive | 2012 |
| Das schwarze Auge: Satinavs Ketten | Adventure | Deep Silver | 2012 |
| Diablo 3 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 2012 |
| Far Cry 3 | Ego-Shooter | Ubisoft | 2012 |
| Guild Wars 2 | Online-Rollenspiel | NC Soft | 2012 |
| I am Alive | Action-Adventure | Ubisoft | 2012 |
| Kingdoms of Amalur: Reckoning | Rollenspiel | Electronic Arts | 2012 |
| Max Payne 3 | Actionspiel | Rockstar Games | 2012 |
| Metal Gear Solid: Rising | Action-Adventure | Konami | 2012 |
| Naval War: Arctic Circle | Strategie | Paradox Interactive | 2012 |
| Prey 2 | Ego-Shooter | Bethesda | 2012 |
| Stalker 2 | Ego-Shooter | Unbekannt | 2012 |
| Starcraft 2: Heart of the Swarm | Strategie | Blizzard | 2012 |
| Star Wars: The Old Republic | Online-Rollenspiel | Lucas Arts/Electronic Arts | 2012 |
| The Secret World | Online-Rollenspiel | Funcom | 2012 |
| Thief 4 | Action-Adventure | Square Enix | 2012 |
| Tomb Raider | Action-Adventure | Square Enix | 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 
**Dead Space 2**
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%

4 
**Assassin's Creed 2: Brotherhood**
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%

5 
**GTA: Episodes from Liberty City**
Entwickler: Rockstar North | Spielspaß: 89%

## 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 
**Portal 2**
Entwickler: Valve
Spielspaß: 95%
Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!

2 
**Street Fighter 4**
Entwickler: Capcom | Spielspaß: 92%*

3 
**Blazblue: Calamity Trigger**
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*

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

5 
**Super Meat Boy**
Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

## 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 
**Dragon Age 2**
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

5 
**Two Worlds 2**
Entwickler: Reality Pump | 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 
**Rift**
Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*

5 
**Guild Wars: Factions**
Entwickler: ArenaNet | 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 
**Need for Speed: Shift 2 Unleashed**
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%

3 
**Colin McRae: Dirt 2**
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%

4 
**Blur**
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

5 
**F1 2010**
Entwickler: Codemasters Birmingham | Spielspaß: 87%

## 5 GRÜNDE, WARUM PORTAL 2 SO GENIAL IST

1 
**Der Humor**
Bei keinem anderen Spiel muss man derart oft über die abgefahrenen Ideen und absolut bescheuerten Kommentare lachen.

2 **Die Portalkanone**
Einmal blau, einmal orange – los geht die wilde Fahrt

3 **GlaDOS**
Unglaublich böse – und trotzdem MUSS man sie lieben

4 **Der Koop-Modus**
Mit einem Kumpel macht Rätseln gleich doppelten Spaß.

5 **Der Sound**
Singende Türme und dramatische Musik – einfach toll

# CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

## Saturn Top 10 DEUTSCHLAND

[Quelle:] SATURN

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1. CRYSIS 2** | | | |
| ENTWICKLER | Crytek | TEST IN | 04/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 90% |
| **2. DIE SIMS: MITTELALTER** | | | |
| ENTWICKLER | The Sims Studio | TEST IN | 05/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 84% |
| **3. ASSASSIN'S CREED 2: BROTHERHOOD** | | | |
| ENTWICKLER | Ubisoft Montreal | TEST IN | 05/11 |
| HERSTELLER | Ubisoft | WERTUNG | 90% |
| **4. PORTAL 2** | | | |
| ENTWICKLER | Valve | TEST IN | 06/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 95% |
| **5. RIFT** | | | |
| ENTWICKLER | Trion Worlds | TEST IN | 05/11 |
| HERSTELLER | Trion Worlds | WERTUNG | 88%* |
| **6. DRAGON AGE 2** | | | |
| ENTWICKLER | Bioware | TEST IN | 02/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 88% |
| **7. DIE SIMS 3** | | | |
| ENTWICKLER | The Sims Studio | TEST IN | 08/09 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 89% |
| **8. TOTAL WAR: SHOGUN 2** | | | |
| ENTWICKLER | Creative Assembly | TEST IN | 04/11 |
| HERSTELLER | Sega | WERTUNG | 87% |
| **9. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** | | | |
| ENTWICKLER | Blizzard Entertainment | TEST IN | 09/10 |
| HERSTELLER | Blizzard Entertainment | WERTUNG | 90% |
| **10. CALL OF DUTY: BLACK OPS** | | | |
| ENTWICKLER | Treyarch | TEST IN | 12/10 |
| HERSTELLER | Activision | WERTUNG | 90% |

## Leser Top 10 DAS SPIELEN SIE!

| | | | |
|---|---|---|---|
| **1. GRAND THEFT AUTO 4** | | | |
| ENTWICKLER | Rockstar North | TEST IN | 02/09 |
| HERSTELLER | Take 2 | WERTUNG | 93% |
| **2. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2** | | | |
| ENTWICKLER | Dice | TEST IN | 05/10 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 90%* |
| **3. CRYSIS** | | | |
| ENTWICKLER | Crytek | TEST IN | 12/07 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 92% |
| **4. MASS EFFECT 2** | | | |
| ENTWICKLER | Bioware | TEST IN | 03/10 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 88% |
| **5. RISEN** | | | |
| ENTWICKLER | Piranha Bytes | TEST IN | 12/09 |
| HERSTELLER | Deep Silver | WERTUNG | 86% |
| **6. THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION** | | | |
| ENTWICKLER | Bethesda | TEST IN | 06/06 |
| HERSTELLER | Take 2 | WERTUNG | 88% |
| **7. BULLETSTORM** | | | |
| ENTWICKLER | People Can Fly | TEST IN | 04/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 86% |
| **8. ANNO 1404** | | | |
| ENTWICKLER | Related Designs | TEST IN | 04/10 |
| HERSTELLER | Ubisoft | WERTUNG | 90% |
| **9. CALL OF DUTY: BLACK OPS** | | | |
| ENTWICKLER | Treyarch | TEST IN | 12/10 |
| HERSTELLER | Activision | WERTUNG | 90% |
| **10. COUNTER-STRIKE: SOURCE** | | | |
| ENTWICKLER | Valve | TEST IN | 12/04 |
| HERSTELLER | Vivendi Universal | WERTUNG | 88%* |

## Redaktion Top 5 DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

**1. PORTAL 2**



Action spielt in **Portal 2** zwar nur eine Nebenrolle, trotzdem hat der Koop-Modus die Redaktion nahezu lahmgelegt.

| | | | |
|---|---|---|---|
| ENTWICKLER | Valve | TEST IN | 06/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 95% |
| **2. CRYSIS 2** | | | |
| ENTWICKLER | Crytek | TEST IN | 04/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 90% |
| **3. BULLETSTORM** | | | |
| ENTWICKLER | People Can Fly | TEST IN | 04/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 86% |
| **4. DRAGON AGE 2** | | | |
| ENTWICKLER | Bioware | TEST IN | 02/11 |
| HERSTELLER | Electronic Arts | WERTUNG | 88% |
| **5. TOTAL WAR: SHOGUN 2** | | | |
| ENTWICKLER | Creative Assembly | TEST IN | 04/11 |
| HERSTELLER | Sega | WERTUNG | 87% |

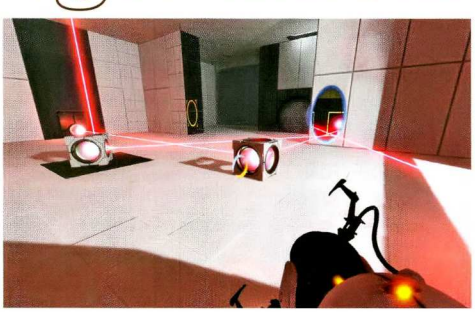
* Mehrspieler

# Mitmachen & gewinnen!

**Vor zwei Ausgaben haben wir die Portalkanone offiziell zur coolsten Waffe der PC-Spielegeschichte ernannt – also benutzen Sie sie gefälligst!**

Wir verlosen fünf Exemplare von Valves fantastischem Knobelhit **Portal 2** – damit Sie zwischen all den Ballerspielen und Gewaltorgien Ihre grauen Zellen mal wieder etwas stimulieren.

Mitmachen ist 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.

# ALTERNATE






Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

## G.Skill 8 GB DDR3-1600 Kit

- „F3-12800CL9D-8GBRL" • Ripjaws-Serie • CAS Latency (CL) 9
- DIMM DDR3-1600 (PC3-12800) • Kit: 2x 4 GB

ID1FGTJ1




Sockel-1155-Prozessor

## Intel® Core™ i7-2600K

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 3.400 MHz Kerntakt • freier Multiplikator
- 1 MB Level-2-Cache
- 8 MB Level-3-Cache

HR7102




Prozessor (Sockel AM3)

## AMD Phenom II X6 1090T Black Edition

- Six-Core (45 nm) • 6x 3.200 MHz Kerntakt
- 3 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache
- 4.000 MT/s HyperTransport
- Multiplikator frei wählbar

HD2A71




CPU-Flüssigkeitskühlsystem

## Antec KÜHLER $H_2O$ 620

- für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155
- biegsame Schläuche • Pumpe mit niedrigem Profil
- Lüfterdrehzahl 1.450 U/min - 2.000 U/min
- 120-mm-Lüfter

HXLV5A




CPU-Kühler

## Noctua NH-D14

- für Sockel 775, 1156, 1155 und 1366
- 1x 120-mm-Lüfter, 1x 140-mm-Lüfter
- Abmessungen: 140x160x158 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen

HXLU10




Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

## Corsair 8 GB DDR3-1333 Kit

- DIMM DDR3-1333 (PC3-10600)
- vergoldete Kontakte
- Kit: 2x 4 GB

ID1F33J0




Grafikkarte

## GIGABYTE GV-N560OC-1GI

- Nvidia GeForce GTX 560 Ti • 900 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- Mini-HDMI (1.4a), 2x DVI (HDCP, Dual Link)

JCXYTM




Grafikkarte

## SAPPHIRE HD6850

- AMD Radeon™ HD6850 • 775 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX® 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.1 x16
- HDMI, DVI-I, DVI-D, DisplayPort

JCXSW3




ATX-Mainboard

## MSI P67A-GD65

- Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • FireWire • 4x DDR3-RAM
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 2x eSATA
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRIEM24




520-Watt-Netzteil

## Antec High Current Gamer

- Laufwerksanschlüsse: 6x 5,25", 1x 3,5", 6x SATA
- Grafikkartenanschlüsse: 2x 6+2-polig, 1x 6-polig
- „80 PLUS Bronze"-zertifiziert • EPS, ATX 2.03
- goldplattierte High-Current-Steckverbinder

TN5A07




600-Watt-Netzteil

## Cougar GX600/R 600W

- 600 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 93%
- 14x Laufwerks-, 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 140-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS

TN6H76




PC-Gehäuse

## Zalman GS1200

- Einbauschächte: 4x 5,25" extern, 6x 3,5" intern
- Front: 1x USB 3.0, 3x USB 2.0, 1x eSATA, Audio I/O
- fünf Lüfter • Docking-Station
- für Mainboardform bis E-ATX

TQXZ46




PC-Gehäuse

## Cooler Master HAF 932 Advanced

- Einbauschächte: 6x 5,25" extern, 5x 3,5" intern
- Front: 2x USB 3.0 (5,25"-Blende), 4x USB 2.0, eSATA, Audio I/O • roter 230-mm-LED-Lüfter
- inkl. 2 Adapter für bis zu 4x 2,5" SSD
- ATX-Bauform • Innen Schwarz lackiert

TTXM13

### Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

### Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

### Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

### PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.




# www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen.

SAMSUNG TURN ON TOMORROW




229,90

LED-Monitor

## Samsung SyncMaster T22A350H

- 54,6 cm (21,5") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- Kontrast: 5.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- Lautsprecher • DVB-T/C-Tuner
- 2x HDMI, SCART, YUV, USB

V5LU1A

LG Life's Good




209,90

LED-Monitor

## LG Flatron IPS236V-PN

- 58,4 cm (23") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 8 ms Reaktionszeit • Kontrast: 5.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA

V5LK58

Logitech



22,99

Gaming-Maus

## Logitech MX518 Gaming Mouse

- 8 Tasten • Scrollrad • max. 1.800 dpi
- einstellbare Auflösung (400, 800 oder 1.800 dpi)
- bis zu 15 G Beschleunigung
- USB-Anschluss

NMZLH0

XBOX 360

ab 24.05. erhältlich




56,90

XBOX-Game

## Colin McRae: DiRT 3

- Rund um den Globus durch Schlamm, Schotter und Staub in Europa, Afrika und den USA
- viele aktuelle Offroad-Events
- über 50 Rallye-Wagen • FSK: ab 6

YSRX23

intel



179,90

120-GB-SSD

## Intel® 320series 2,5" SSD

- „SSDSA2CW120G3K5" • 120 GB Kapazität
- 270 MB/s lesen • 130 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMWE

OCZ Technology



329,-

Solid-State-Disk

## OCZ Vertex2 E 2,5" SSD 240 GB

- „OCZSSD2-2VTXE240G" • 240 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMIMNT

SAMSUNG TURN ON TOMORROW



61,90

2-TB-Festplatte

## Samsung Spinpoint F4 EcoGreen

- „HD204UI" • 2 TB Kapazität • 32 MB Cache
- 8,9 ms Zugriffszeit (lesen) • 5.400 U/Min
- 8,89-cm-Bauform (3,5") • SATA 3Gb/s
- NoiseGuard™ • EcoSeek™

AFBU16

Seagate



50,90

500-GB-Festplatte

## Seagate® Momentus® 7200.4

- „ST9500420ASG" • 500 GB Speicherkapazität
- 7.200 U/Min • 16 MB Cache • 2,5" Bauform
- G-Force Protection • SATA 3Gb/s

AABSJ3



msi

349,-

39,6-cm-Notebook (15,6")

## MSI CR620-P4625W7P

- Intel® Celeron® Prozessor P4600 (2,0 GHz)
- Intel® GMA 3150 HD • 2 GB DDR3-RAM
- 250-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 7 Home Premium (OEM)

PL6M1W

LG Life's Good



67,90

Blu-ray/DVD-Combo

## LG CT30N

- Schreiben: 8x DVD±R, 4x DVD±R DL, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 5x DVD-RAM, 16x CD-RW, 24x CD-R
- Lesen: 6x BD, 8x DVD, 5x DVD-RAM, 24x CD
- 7+6-Pin-Micro-SATA

CEBLS4

ASUS®

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

Republic Of Gamers (R.O.G.)



164,90

ATX-Mainboard

## Asus Crosshair IV Formula

- Sockel AM3 • AMD 890 FX Chipsatz • 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCI • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s RAID, 1x eSATA • 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN

GDEA17

systea



979,-

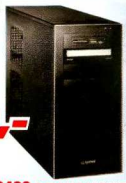
PC-System

## Systea Gold I2500 GTX560OC W7HP64

- Intel® Core™ i5-2500 (3,3 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti • 8 GB DDR3-RAM
- 1000-GB-HDD • Blu-ray-Combo • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S8IYDE

systea



899,-

PC-System

## Systea Gold I2400 GTX460 W7HP64

- Intel® Core™ i5-2400 (3,1 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 460 • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • Blu-ray-Combo • Gigabit-LAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S8IYDC

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 25.05.2011

DEUTSCHER INTERNET PREIS

Klasse! PCPraxis Leserwahl 2004

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

CHIP ONLINE SIEGER DES JAHRES 2010 Gratulation

Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE

Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum achten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

**ALTERNATE** Philipp-Reis-Straße 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

# MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



## Battlefield 2

# Realitätskontrolle

**MOD** Neue Waffen, Vehikel und Maps und kein Fadenkreuz mehr. Das ist die harte Realität!

Als die **Battlefield 2**-Entwickler DICE den Mehrspieler-Shooter schufen, legten sie in erster Linie Wert auf Spielspaß. Das ging auf Kosten des Realismus. Dieses Manko beheben die Macher der beliebten Mod **Project Reality**. Die Fan-Erweiterung spendiert **Battlefield 2** umfangreiche Änderungen an der Spielbalance, die es erforderlich machen, dass die Spieler sich mehr auf Teamspiel verlegen. So verschwinden nach der Installation der Mod nicht nur das Fadenkreuz und die Gesundheitsanzeige, auch die Abschussmeldungen gehören der Vergangenheit an. Außerdem sorgt **Project Reality** für genauere Trefferzonen sowie eine ausgefeilte Ballistikberechnung der virtuellen Geschosse und bringt ein neues Wiedereintrittssystem (Spawn-System) mit.



Ein ZHI-9WA-Hubschrauber greift Feinde an. Mit **Project Reality** haben Fahr- und Flugzeuge nicht mehr unendlich Munition.

### Komm doch, wo du willst!

Die Zeiten des Spawnens auf Flaggenpunkten oder in der Nähe des Squadleaders sind vorbei. Nun können die Spieler mittels Außenposten oder frei setzbaren sogenannten Rally Points ihren Wiedereintrittspunkt nach einem Bildschirmtod selbst festlegen. Außerdem haben die Mod- der die Ausrüstung der Soldaten angepasst. So schleppen nun alle Klassen realistische Ausrüstung wie Bajonette, Feldstecher und Rauchgranaten mit sich herum, wohingegen nur noch Piloten mit einem Fallschirm ausgestattet sind. Obendrauf kommen natürlich zig neue Waffen und Fahrzeuge sowie die neuen Spielmodi AAS (Assault and Secure), Insurgency, Skirmish, Scenario, Training und Co-Op (Einzelspieler-Modus mit voller Bot-Unterstützung).

### Mach's mal wieder allein

Wer keine Lust mehr auf das ständige Geplärre seiner Mitspieler oder keine Freunde hat, kann die realismusbetonte Mod auch solo angehen. Ende April 2011 hauten die Modder das neue und sehr umfangreiche Einzelspieler-Mappack für die aktuelle Version 0.95 der Mod raus. Dieses enthält 15 neue beziehungsweise überarbeitete Karten aus **Project Reality** beziehungsweise aus dem Hauptspiel. *Marc Brehme*

**Project Reality**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzel- & Mehrspieler |
| SPIELZEIT | – |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Schwer |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Battlefield 2 |
| WEBSITE | www.realitymod.com |
| WERTUNG | Herausragend |



Strategisch wichtig: ein klug gewählter Standort für diese transportablen Mörser.



So wie die deutschen Truppen hier werden alle Einheiten sehr detailliert dargestellt.

Fallout 3

# Wiedergeburtshelfer

**MOD** Mit dieser Mod machen Sie **Fallout 3** zum Nulltarif fast zu einem neuen Spiel.

**Fallout 3** lässt oft den notwendigen Realismus vermissen. Mit **Fallout 3 Reborn** sind die Zeiten, in denen sich die meisten Waffen im Spiel wie Soft-Air-Spielzeuge anfühlten, ebenso vorbei wie ein brennender Charakter, dem es überhaupt nichts ausmacht, in Flammen zu stehen. Abyssal Games trimmt die Spielwelt mit seiner Mod in Richtung Realimus. Die Liste der Änderungen mit **Fallout 3 Reborn** ist länger als die Genitalien der PCA-Redakteure.

### Planet der Waffen

Zunächst einmal sind die Fantasiewaffen des Originalspiels verschwunden und wurden durch real existierende Wummen ersetzt. So ballern Sie jetzt etwa mit einer AK-47 statt des „Chinesischen Sturmgewehrs" und nehmen Ihre Feinde mit dem bekannten M4A1 anstelle des „Lasergewehrs" unter Feuer. Laser- oder Plasmawaffen verbannten die Macher von **Fallout 3: Reborn** ganz aus dem Spiel. Ausnahme sind lediglich fest installierte Geschütze wie auf Liberty Prime oder Vertibirds. Außerdem gibt es jetzt im gesamten Spielgebiet sieben Geldautomaten der Royal Wasteland Bank, an denen Sie etwa Kronkorken bunkern können. Die nächste Änderung betrifft das Feuer. Wenn Ihre Figur in Flammen aufgeht, schreit sie nun auch vor Schmerzen und der Bildschirm färbt sich orange. Autos und andere Fahrzeuge explodieren nicht mehr nach drei, vier Projektilen aus einer popeligen Schusswaffe in einem tollen Explosion. Dafür müssen Sie nun schon mehr Einsatz zeigen! Außerdem schraubten die Macher am Balancing des Karma. Fürs Klauen von Gegenständen bekommen Sie jetzt nur noch einen Punkt abgezogen statt fünf. Hintergrund: Diebstahl sollte nicht genauso schlimm bewertet werden wie jemanden über den Jordan zu schicken. Auch das Umlegen von Roy Phillips kostet Sie nun kein Karma mehr. Allerdings bringt es Ihnen auch nur noch etwa ein Zehntel so viel Karma, Bettlern Wasser zu geben, wie ohne Mod.

### Totale Kontrolle

Durch die umfangreichen Änderungen fühlt sich **Fallout 3** mit dieser Mod wie ein neues Spiel an. Die Erweiterung lässt sich mit dem sogenannten „The Player House Terminal" bis ins kleinste Detail konfigurieren und an persönliche Vorlieben anpassen. Um eine maximale Realitätsnähe zu erreichen, können Sie beispielsweise einstellen, dass Ihr Charakter nicht nur essen und trinken muss und auch müde wird, sondern sogar regelmäßig die Toilette aufsuchen muss. Version 9 der Mod ist bereits in Entwicklung (Alpha-Status) und soll weitere Änderungen bringen.

*Marc Brehme*

**Fallout 3: Reborn**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Variabel |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Fallout 3 |
| WEBSITE | www.moddb.com/mods/fallout-3-reborn-a-realism-mod |
| WERTUNG | Herausragend |



Die AA-12, mit der Ihre Spielfigur hier unterwegs ist, ist eine vollautomatische Schrotflinte und nur eine der neuen „echten" Bleispritzen, die die Mod integriert.



Druckwellen von Granaten oder Explosionen können Sie nun kurz kampfunfähig machen. Ein Zeitlupeneffekt setzt ein, die Welt verliert Farbe und verschwimmt.

## Fragestunde

**F.A.Q.** Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

### Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja, und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

### Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

### Die Legende lebt!

Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.

## STALKER: Shadows of Chernobyl

# Nie wieder Realitätsverlust

**MOD** Hier fressen Sie Krähen und humpelnde Mutanten. Wohl bekomm's!

Diese Mod ändert weder die Geschichte von **STALKER: Shadow of Chernobyl** noch dessen Missionen, sondern nimmt zahlreiche spielerische Änderungen vor, die in erster Linie ein realistischeres Spielerlebnis bieten sollen. So ist es nur logisch, dass verwundete Monster jetzt humpeln sowie realitätsnah bluten, und starke Kreaturen dem Spieler auch kräftemäßig überlegen sind. Wenn Sie Kohldampf haben, dürfen Sie die Viecher sogar essen. Packen Sie aber vorher den Geigerzähler aus, denn Mutanten können durchaus verstrahlt sein.

### Sei gut zu Vögeln!

Horror-Altmeister Hitchcock würde sich freuen: Krähen fliegen tiefer und lassen sich vom Himmel putzen. Grafik-Fetischisten ergötzen sich nicht nur an realistischeren Texturen für Monster, Nichtspielercharaktere (NPCs), Waffen und Fahrzeuge sowie sehr viel mehr Blut, sondern auch an einem jetzt korrekten Sonnenlauf und prächtigen Gewittern. Nichtspielercharaktere nehmen ihre Umwelt nun besser wahr als vorher. Sie hören besser, sehen nachts aber ebenso schlecht wie Sie. Dafür schmeißen sie nun auch Granaten und können sogar verbluten. *Marc Brehme*

**Invasion Mod**

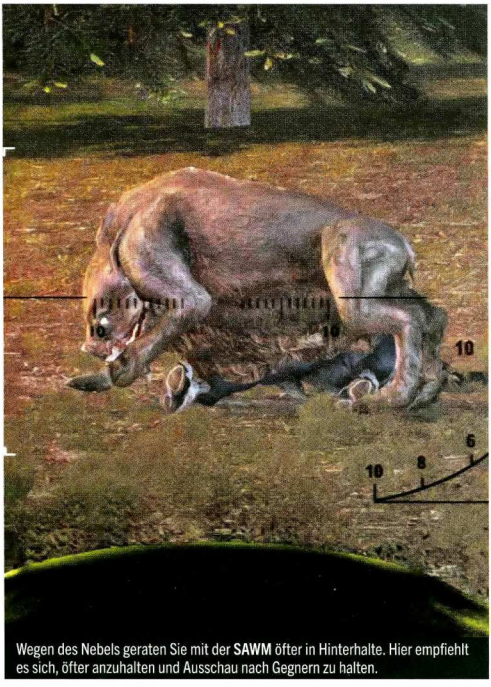
| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | – |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Schwer |
| SPRACHE | Deutsch, Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Stalker 1.004 |
| WEBSITE | http://stalker.onlinewelten.com |
| WERTUNG | Sehr gut |



Nichtspielercharaktere sind jetzt cleverer und hören besser. Hier haben Sie feindliche Stalker aufgespürt und verwickeln sie in ein Feuergefecht.



Mit der **Invasion-Mod** bluten und humpeln verwundete Monster. Dieser Mutant hat Sie erwischt und Sie können die neuen Treffereffekte bewundern.



Wegen des Nebels geraten Sie mit der **SAWM** öfter in Hinterhalte. Hier empfiehlt es sich, öfter anzuhalten und Ausschau nach Gegnern zu halten.

## STALKER: Shadows of Chernobyl

# Nebel des Grauens

**MOD** Dichte Schwaden verdecken die Sicht auf Gegner. Überleben Sie trotzdem?

Die **Serilas' Advanced Warfare Modification** (**SAWM**) fügt neue Waffen und Munitionstypen für die AK47 sowie Piktogramme für diese frischen Wummen hinzu. Damit haben Sie eine größere Auswahl an Gewehren, um sich der Mutanten in der Zone um den Atomreaktor von Tschernobyl zu erwehren. Außerdem passte der Modder alle Waffendaten in Bezug auf Schaden, Reichweite und Namen realitätsnah an und korrigierte den Zoom einiger Waffen. So werden die Kämpfe zu einer größeren Herausforderung. **STALKER**-Fans müssen sich hier erst eingewöhnen und sich mit den neuen Schießeisen vertraut machen. Zudem wurde das Fadenkreuz verkleinert, die Sprunghöhe minimal verstärkt und das Maximalgewicht Ihres Marschgepäcks auf 60 Kilogramm erhöht.

### Im Dunkeln ist gut munkeln

Mit **SAWM** wird der Nebel dichter und die Nächte dunkler. So ist es nun schwieriger, Gegner schon aus der Ferne zu entdecken und unter Beschuss zu nehmen oder sie zu umgehen. Vielmehr können Sie jetzt öfter in einen Hinterhalt geraten! Dadurch erhöht sich die Spannung im Spiel deutlich und macht jeden Kampf zu einem besonderen Erlebnis. Vorsicht: Spielstände, die mit **SAWM** angelegt wurden, lassen sich nicht mehr im unmodifizierten Spiel benutzen! *Andreas Bertits/Marc Brehme*

**Serilas' Advanced W.**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | – |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Schwer |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Stalker 1.004 |
| WEBSITE | http://stalker.onlinewelten.com |
| WERTUNG | Sehr gut |

Rome: Total War

# Für romantische Stunden

**MOD** Härtere Kämpfe, längere Bauzeiten und jede Menge historische Richtigkeit – voll korrekt!

Wie die Mods **Roma Surrectum 2** und **Europa Barbarorum** legt **Rome: Total Realism** Wert auf ein realitätsnäheres Spielgeschehen von **Rome: Total War**. Derzeit liegt die Modifikation in Version VII vor, welche die beiden Unter-Mods **Fate of Empires** und **The Iberian Conflict** enthält. Beide beschränken sich auf eine überschaubare Zahl an Fraktionen, die jedoch nach historischen Fakten erstellt wurden. Die Spieljahre wurden in vier Runden unterteilt und das Errichten von Gebäuden dauert nun ebenfalls wesentlich länger. Auch die Kämpfe sind aufgrund eines überarbeiteten Statistik-Systems deutlich härter. Grafische Veränderungen, ein neues Interface und eine neue Kampagnenkarte runden diese Modifikation ab. Alle, die auf ein Spielgeschehen stehen, das stark auf geschichtlichen Überlieferungen basiert, sollten **Rome: Total Realism VII** spielen. *Andreas Bertits*



Die Weltkarte der umfangreichen Modifikation **Rome: Total Realism VII – Fate of Empires** beschränkt sich auf Italien, Spanien, Südfrankreich und Nordafrika. Alle diese Fraktionen wurden nach historischen Fakten erstellt.

**Rome: Total Realism VII**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzel- & Mehrspieler |
| SPIELZEIT | 70 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Hoch |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Rome: Total War |
| WEBSITE | www.rometotalrealism.org |
| WERTUNG | Sehr gut |

Bioshock

# Vaterfreuden

**MOD** Jetzt werden die Big Daddys noch härtere Kerle. Knacken Sie sie trotzdem?

Wer eine neue Herausforderung in **Bioshock** sucht, sollte sich **Bioshock: Reborn** ansehen. Die aktuell erhältliche Beta-Version der Mod ändert einiges am Balancing des Ego-Shooters und bringt Sie so ordentlich ins Schwitzen. Unter anderem sind nun Big Daddys oder Bossgegner Fontaine wesentlich härtere Feinde. Lebens- und EVE-Energie regenerieren sich sehr langsam. Das Hacken wird schwieriger, dafür erhalten Sie bei Erfolg kostenlose Gegenstände. Zusätzlich nutzen Sie die neuen Plasmide Life Drain und Teleportation. *Marc Brehme*

**Bioshock: Reborn**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Schwer |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Bioshock |
| WEBSITE | www.moddb.com/mods/bioshock-reborn |
| WERTUNG | Gut |



Der Held feuert einen Blitz auf eine bösartige Bewohnerin von Rapture.



Mit den überarbeiteten Waffen blasen Sie Feinde nun aus größerer Entfernung weg.

Grand Theft Auto 4

# So ein Waffentheater!

**MOD** Neue Missionen gibt's nicht, aber realistischere Wummen können Sie gern haben!

Eine der beliebtesten Mods für **GTA 4** ist die **Weapons Realism Mod** von Matty Dienhoff. Diese erhöht die Reichweite aller Waffen deutlich, sodass Sie Gegner nun bereits treffen können, wenn sie bereits in Sichtweite kommen. Bisher musste man Feinde nämlich erst nah an sich herankommen lassen, um sie zu erwischen. Magazine der Waffen enthalten jetzt auch mehr Munition und der Schaden von einigen Schießeisen wurde ebenfalls erhöht. Zudem verbessert die Mod die Zielgenauigkeit und erhöht die Feuerrate. Mit der **Weapons Realism Mod** spielt sich GTA 4 gleich ganz anders. *Marc Brehme*

**Weapon Realism Mod**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Normal |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | GTA 4 |
| WEBSITE | www.moddb.com/mods/weapon-realism-mod |
| WERTUNG | Sehr gut |



Schönere Landschaften, detailliertere Modelle und neue Effekte wie Bloom zeichnen die Modifikation **Roma Surrectum 2** aus.

### Achtung

Bitte beachten Sie, dass die hier vorgestellten Mods nicht alle miteinander kompatibel sind und am besten separat voneinander installiert und gespielt werden sollten. Mehr Infos dazu finden Sie auf www.twcenter.net.

Rome: Total War

# Auf zum Völkerball!

Mit dieser Mod machen Sie aus dem VW Golf **Rome: Total War** einen Mercedes. Neue Kampagnen, neue Völker, eigens komponierte Musik und Intro-Sequenzen und, und, und …

**Roma Surrectum 2** zählt in Fankreisen zu den beliebtesten Modifikationen für **Rome: Total War**. Anders als bei anderen Mods fügten die Entwickler nicht einfach eine neue Kampagne ein, sie überarbeiteten das komplette Spiel, was sich dadurch fast wie ein neues Produkt anfühlt. Auffälligste Neuerung sind die Fraktionen. 22 Parteien, darunter römische Rebellen, Sklaven, Mazedonier, Averner, Karthager und noch viele weitere stehen Ihnen als spielbare Völker zur Verfügung. Diese wählen Sie über das Startmenü und nicht erst im Spiel selbst aus. Mit der Partei Ihrer Wahl beginnen Sie schließlich auf einer Kampagnenkarte, die Sie so nicht aus **Rome: Total War** kennen. Das Mod-Team überarbeitete die Karte komplett. Optisch macht diese nun einen deutlich schöneren Eindruck. Doch auch auf historische Korrektheit legte das Team wert, um die Weltkarte so realitätsnah wie möglich zu gestalten.



**Roma Surrectum 2** überarbeitet die Weltkarte von **Rome: Total War** komplett.

## So eine Stadtwirtschaft

Es stehen Ihnen auch neue Kampagnen, speziell an die neuen Fraktionen angepasst, zur Verfügung, in denen Rebellionen eine Rolle spielen. Zudem kommt es durch die Übernahme von Schlüsselstädten dazu, dass sich feindliche Armeen bilden, weshalb eine Eroberung nicht mehr ganz so einfach abläuft wie im ungemoddeten Hauptspiel. Söldnertruppen, neue Gebäude-Erweiterungs-Verzweigungen, eigens komponierte Musik, die eine fantastische Atmosphäre erschafft, Intro-Sequenzen für die Fraktionen sowie spezielle Ziele für jede Partei sind nur einige der großen Änderungen, die **Roma Surrectum 2** mit sich bringt.

## Hart, aber herzlich

Wer **Rome: Total War** gespielt hat, wird es mit dieser Fan-Erweiterung kaum wiedererkennen. Zwar zieht der Schwierigkeitsgrad ordentlich an, doch die neuen Parteien mit eigenen Kampagnen, die überarbeitete Weltkarte und viele Kleinigkeiten machen **Roma Surrectum 2** zu einem Spiel, bei dem man sich wünscht, **Rome: Total War** hätte bereits ohne Mod ebenfalls so viel Wert auf Realitätsnähe gelegt. *Andreas Bertits*

### Roma Surrectum 2

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzel- & Mehrspieler |
| SPIELZEIT | 100 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Hoch |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Rome: Total War |
| WEBSITE | www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=386559 |
| WERTUNG | Herausragend |

Rome: Total War

# Barbarische Zustände

**MOD** Sie suchen herausforderndere Schlachten und historische Korrektheit? Die gibt's hier!

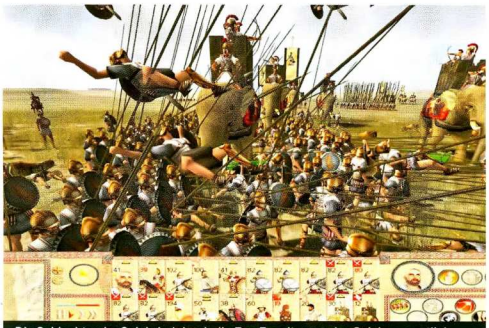
Als Projekt gestartet, das den Fokus mehr auf die Barbarenvölker von **Rome: Total War** legen sollte, hat sich **Europa Barbarorum** inzwischen zu einer der Mods gemausert, die enormen Wert auf historische Korrektheit legen. Dies fängt schon bei der überarbeiteten Kampagnenkarte an, die nun Grenzen, Flussläufe und weitere geografische Merkmale berücksichtigt, die auf historischen Aufzeichnungen aus der Zeit von 270 vor Christus bis 14 nach Christus basieren. Es ist sogar möglich, im asiatischen Bereich der damaligen Weltkarte zu beginnen und von hier aus einen Eroberungsfeldzug zu starten. Das Mod-Team legte auch Wert auf eine historisch korrekte Darstellung der Fraktionen, entfernte einige Einheiten, die in der damaligen Zeit kaum eine Rolle gespielt haben und führte ein System ein, über das Truppen auf Regierungssebene angeworben und assimiliert werden können. Daher wird auch mehr Wert auf die Regierungsgebäude gelegt, die überarbeitet und erweitert wurden. Dies gilt auch für die Kämpfe. Die Modder schrieben die Kampfskripte komplett um, sodass die Schlachten nun realitätsnäher, aber dadurch auch fordernder sind und länger ausgetragen werden.

### Auf die Größe kommt es an

**Europa Barbarorum** richtet sich klar an fortgeschrittene Strategen, die auch schon Erfahrung mit dem Hauptspiel gesammelt haben und sich gerne großen Herausforderungen stellen. Wer sich als gestandener Feldherr fühlt, wird mit dieser Mod jedoch schnell merken, dass virtuelle Kriege doch deutlich herausfordernder sind als bisher angenommen. *Andreas Bertits*

**Europa Barbarorum**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzel- & Mehrspieler |
| SPIELZEIT | 100 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Hoch |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Rome: Total War |
| WEBSITE | www.europabarbarorum.com |
| WERTUNG | Sehr gut |



Die Schlachten im Spiel sind durch die Fan-Erweiterung des Spiels wesentlich fordernder und länger, was Strategen eine neue Herausforderung bietet.




Das Volk der Saka Rauka beginnt weit im Osten der Weltkarte, im Gebiet der Mongolei, von wo aus es seinen Eroberungsfeldzug startet.

Rome: Total War

# Geistreich und schön

**MOD** Diese Mod macht die Truppen so clever wie Einstein und so schick wie Jessica Simpson.

Mittlerweile bei Version 8.1 angelangt, bietet die **DarthMod** jede Menge Neuerungen für eingefleischte **Rome: Total War**-Fans. Darunter befindet sich eine riesige Weltkarte, die Sie in mehreren neuen Kampagnen erforschen dürfen. Größte Neuerung jedoch ist die völlig überarbeitete künstliche Intelligenz der Truppen. Diese nutzen Formationen nicht nur effektiver, sondern bieten auch neue an, die Sie so bisher noch nicht in **Rome: Total War** gesehen haben, etwa die „Alexander"- oder die „Hunnen"-Formationen. Auch in den Schlachten wird Ihnen der Mund offen stehen. Die **DarthMod** überarbeitet die Einheiten optisch. Sie sehen nun detaillierter aus und schaffen so eine wesentlich dichtere Atmosphäre.



Die grafisch überarbeiteten Truppen sehen deutlich detaillierter aus, was die Atmosphäre des Spiels und die Kämpfe optisch aufwertet.

### Auf die Größe kommt es an

„Weniger Wert auf Realismus, mehr auf Umfang" scheint der Leitspruch von Modder Darth Vader bei der Entwicklung seiner **DarthMod** gewesen zu sein. Das Ergebnis spricht für sich: einfach super! *Andreas Bertits*

**DarthMod**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzel- & Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Ca. 60 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Mittel |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Rome: Total War |
| WEBSITE | www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=56368 |
| WERTUNG | Herausragend |



In **Dragon Age 2** haben Sie das Schicksal des Menschen Hawke in Ihrer Hand.

Dragon Age 2

# Keine Macht den Dragon!

**MOD** Bessere Grafik, neue spielerische Freiheiten, Balancing-Änderungen. Wir zeigen, wie Sie Ihr **Dragon Age 2** mit den ersten Modifikationen aus der Community kräftig aufbrezeln!

Wie erwartet, dauerte es nur wenige Tage, bis nach dem Erscheinen von **Dragon Age 2** die ersten Modifikationen für das Rollenspiel auftauchten. Den Anfang machte der Hersteller selbst: mit dem kostenlosen **High Resolution Texture Patch**, der die Grafik des Rollenspiels kräftig aufbrezelte und den wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe auf der Heft-DVD mitlieferten. Aber auch die Community selbst ist natürlich wieder aktiv. Nach Questmods halten Sie bislang noch vergeblich Ausschau, weil deren Erstellung in der Regel länger dauert, als nur kleinere Veränderungen am Spiel vorzunehmen. Aber es sind bereits viele kleine nützliche Erweiterungen erschienen, von denen wir Ihnen auf diesen Seiten die besten vorstellen.

## Anti-Faltenpixel-Creme

An der Optik des Rollenspiels feilen gleich mehrere Spieler. Die **TrufflesDuval Texture Mod** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2219) vom gleichnamigen Modder steht bereits ebenso bereit wie die **DA 2 Re-Imagined – Landscape Re-Tex v1.0** (www.moddb.com/mods/dragon-age-2-re-imagined1) von 4Aces. Dieser kanadische Hobby-Entwickler namens Chris Whiting ist uns bereits durch seine gelungene **Hi-Res-Texture-Mod** für **Dragon Age: Origins** bekannt. Beide Modder arbeiten übrigens gerade daran, auch die Texturen von Rüstung und Waffen zu verbessern. Nach ihren Aussagen ein deutlich aufwendigeres Unterfangen, als die Pixeltapeten der Umgebung zu verbessern. Von 4Aces Rüstungs-Texturen-Mod **DA2: Re-Imagined – Male Armor** steht bereits eine Beta zum Download bereit.

Ein weiteres Texturen-Projekt ist die Modifikation **DA2 Texture Fiddling WIP 1-1** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2380) von Ali Bengali. Der Macher hat bereits Avelins Klamotten, die Unterwäsche der weiblichen Elfen sowie Rüstung und Schild der Templer und die Texturen einiger Waffen überarbeitet. Während mit den Textur-Mods für den Vorgänger noch vorrangig die männlichen Spieler mit nackten Tatsachen bei den weiblichen Spielfiguren beglückt wurden, steht nun zunächst ein Mod zum Download bereit, der der



**DA2 Texture Fiddling WIP** bringt unter anderem eine HD-Textur für die Templerrüstung ...



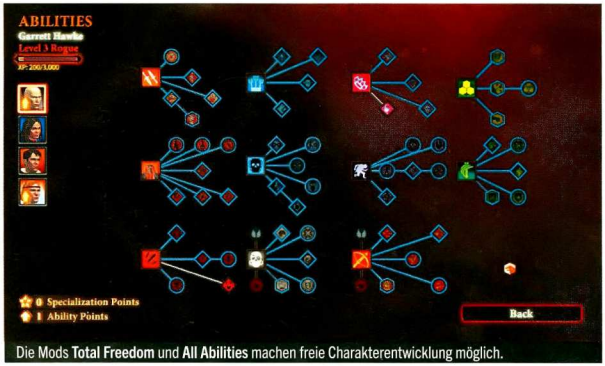
... und neue Landschaftstexturen. In der linken Bildhälfte sehen Sie das Spiel ohne Modifikation (Vanilla-Version), in der rechten Bildhälfte mit der installierten HD-Mod. Achten Sie auf die Felsen.



Auch Modder 4Aces (u. a. **High-Res-Texture Mod** für **Dragon Age: Origins**) veröffentlichte eine HD-Texturen-Mod für Rüstungen und Waffen ...



... sowie mit **DA2 Reimagined** von Modder 4Aces verbesserte Umgebungstexturen – sowohl für Außengebiete auch für die Innenräume des Spiels.




Die Mods **Total Freedom** und **All Abilities** machen freie Charakterentwicklung möglich.



Durch **Playable Elf Race** ist es möglich, auch als Elf zu spielen.

weiblichen Spielerschaft gefallen dürfte. Mit **Sexy Male** bauen Sie die Körper der männlichen Pixelkameraden in Chippendales-Varianten um. Nach der Installation stiefeln die Herren dann mit knackigem Waschbrettbauch durch die virtuellen Lande – optional erweiterbar mit Piercings, Tattoos und leichter Brustbehaarung.

## Auf in die Freiheit!

Auch am Gampelay wird mit vielen Minimods kräftig gefeilt. Volle Freiheiten über Ihre Charakterentwicklung erhalten Sie mit einer Kombination aus **All Specs** und **Total Freedom**, die alle Fertigkeiten und Spezialisierungen für Ihren Charakter freischaltet. So können Sie etwa Hawke zum Tank oder Merril zur Heilerin ausbilden. Die Mod **Enemy Potion Fix** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2406) schränkt die Gegner ein. Sie dürfen dann nicht mehr alle 30 Sekunden einen Trank zu sich nehmen, sondern nur noch alle 30 Minuten. Das macht es z. B. leichter, im Schwierigkeitsgrad Albtraum einige Minibosse zu besiegen. Auch hier bietet sich wieder eine Kombination mit einer anderen Mod an. **Enemy Assassin Rebalance** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2405) erhöht die sogenannte Cooldown-Zeit für die Stealth-Sneak-Attacke feindlicher Assassinen auf das Doppelte. Ebenfalls für diesen Schwierigkeitsgrad ist **1s_Cooldown** gedacht. Die Mod macht das Spiel deutlich leichter, sodass es auch auf Albtraum lösbar wird. Ähnlich arbeitet auch die **Heal and Potion Cooldown Reduction** von Scoota, die **Dragon Age 2** durch Änderungen an den Aufladezeiten für Heilung oder der Benutzung von Tränken einfacher gestaltet. Und wenn Sie mit den angebotenen Klassen zu Spielbeginn nicht zufrieden sind: **Playable Elf Race** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=2491) lässt Sie nun auch die Elfen auswählen. *Marc Brehme*

### Diverse Mods

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | – |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | – |
| SPRACHE | Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | Dragon Age 2 |
| WEBSITE | www.dragonagenexus.com |
| WERTUNG | Gut bis Sehr gut |



**No Restrictions** entfernt alle Beschränkungen. Sie können Klasse & Charakter Ihrer Spielfigur frei wählen. Ähnliches leisten auch die Mods **All Specs** & **Total Freedom.**



Mit **Sexy Male** verzieren Sie den Original-Oberkörper männlicher Figuren (l.) mit Bauchmuskeln und – optional –Tattoos, Piercings und Brusthaaren (r.).



Auf der Map Sahara starten Sie (hier als Pirat) mit einem Mangohain für zusätzliche Holzvorräte. Der Tempel in der Bildmitte dient den Piraten als Inspiration.



**TFE** unterstützt alle alten und acht neue Nationen. Hier attackiert ein Inder aus dem Add-on **Asian Dynasties** (l., alte Nation) einen Piraten (r., neue Fraktion).



Portugiesen (rechts) kämpfen auf der häufig gespielten Karte Crossing Rivers gegen Piraten (links).

## Age of Empires 3

# Volksfürsorge

**MOD** Diese fantastische Mehrspieler-Mod spendiert dem Strategie-Klassiker acht neue Nationen und einige sinnvolle Gameplay-Änderungen. Das Balancing bleibt dabei ausgewogen.

Mit der Mod **The Forgotten Empires** hauchen Sie dem Strategie-Klassiker **Age of Empires 3** von 2005 und seinen beiden Add-ons **The War Chiefs** und **The Asian Dynasties** wieder neues Leben ein. Die Macher aus Deutschland arbeiten nach eigenen Angaben bereits seit Januar 2009 an der Mehrspieler-Erweiterung.

### Völkerverständigung

Als frische Völker können Sie nun die Inkas, Piraten, Ägypter, Mongolen, Italiener, die East India Trading Company, die Western Pacific Railroad Company und die Vereinigten Staaten wählen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Mods ermöglicht Ihnen **The Forgotten Empires** auch nach der Installation noch alle 14 aus dem Hauptspiel und den Add-ons bekannten Nationen sowie die acht neuen zu spielen – alle jeweils mit einer funktionierenden Heimatstadt. Die Zahl der verfügbaren Völker erhöht sich damit auf satte 22. „So können Spieler, die sich vor Veränderungen und den neuen Nationen scheuen, auch ohne Probleme gegen die acht neuen Nationen spielen, sich langsam in die insgesamt 22 Nationen einarbeiten und sich auf die neuen Gegebenheiten des modifizierten Gameplays einstellen. **TFE** ist also mehr ein Add-on als eine Mod", erläuterte Wolfgang Emmer vom Entwicklerteam der Mod im Gespräch mit PC ACTION.

### Hoffentlich Allianz gesichert

Nach dem Start der Mod entscheiden Sie sich zunächst für eine Allianz aus vier Nationen und erst später, durch Anklicken des Bannerträgers, für ein Volk des Quartetts. Zwei der zahlreichen Änderungen, die die Modder einbauten, sind beispielsweise der „verbesserte Mauerbau" und die „Quasqui Technologie". Damit reduzieren Sie die Zahl der Wälle um Ihre Stadt und haben bei besserer Übersicht trotzdem einen höheren Schutz und auch mehr Platz, um Gebäude zu errichten. Die Quasqui-Technologie hingegen verkürzt die Ausbildungszeiten von Einheiten und kommt nun auf allen Maps zum Einsatz. Die Mod bringt noch einmal 15 neue Karten mit, einige davon mit Tag-und-Nacht-Wechsel, neuen Ressourcentürmen und Ruinen sowie frischen sinnvollen Schätzen. Zudem sind sechs neue Indianerdörfer enthalten. Den Download der herausragenden Mod (ca. 220 MB), die beide offizielle Add-ons voraussetzt, finden Sie auf der unten genannten Internetadresse. *Marc Brehme*

**The Forgotten Empires**

| | |
|---|---|
| MODUS | Mehrspieler |
| SPIELZEIT | Variabel |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Variabel |
| SPRACHE | Deutsch/Englisch |
| VORAUSSETZUNGEN | AoE 3 und beide Add-ons |
| WEBSITE | www.moddb.com/mods/the-forgotten-empires |
| WERTUNG | Herausragend |

## Dragon Age: Origins

# Jugendsündenpfuhl

**MOD** Neue Gebiete, Objekte, Gegenstände und Musikstücke. Im August wird's chronisch!

Obwohl **Dragon Age 2** bereits erschienen ist, basteln Modder nach wie vor auch an spannenden Geschichten für den Vorgänger **Dragon Age: Origins**. Voraussichtlich im August dieses Jahres soll die dreiteilige Quest-Mod **Chroniken von Coldramar** veröffentlicht werden, wie uns die Entwickler verrieten. Der erste Teil der Trilogie erzählt mit der Jugend des Helden eine eigenständige Geschichte und wird mit den später folgenden Episoden fortgesetzt. Das Modul spielt auf der namensgebenden Insel Coldramar in einer eigenen Welt. Grundsätzlich geht es um Machtkämpfe im gesamten Reich, die den Spieler zu schwierigen Entscheidungen zwingen und die Zukunft des Landes bestimmen werden.

### Geh stiften!

Im ersten Teil ist der Held noch ein Grünschnabel des Barbarenstammes der Kopi. Er muss sich mit zwei Gefährten erst einen Platz im Kreis der gestandenen Krieger erobern und dazu mit seinem Kriegerteam zunächst die Aufgaben des Schamanen meistern. Es sind Kampfkraft und Köpfchen gefragt, um letztendlich in den Kreis der Krieger aufgenommen zu werden. *Marc Brehme*

**Chroniken v. Coldramar**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | Noch nicht bekannt |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | Noch nicht bekannt |
| SPRACHE | Deutsch |
| VORAUSSETZUNGEN | Dragon Age: Origins |
| WEBSITE | www.felinefuelledgames.de |
| WERTUNG | – |



Die Suche nach einem wichtigen Artefakt der Ghul-Shai (Dämonenanbeter, die im „Großen Krieg" vernichtet wurden), führt die Gefährten durch die Sümpfe.



Im Waldgebiet Nuzlohun müssen die drei Helden diesen gefährlichen Oger besiegen, um an einen wichtigen (und süßen) Questgegenstand zu kommen.

## Neverwinter Nights 2

# Ein Abenteuer wie es im Buche steht

**MOD** Dass Neverwinter Nights 2 nicht zum alten Eisen gehört, soll dieses Modul bald beweisen.

Die ambitionierte Einzelspieler-Erweiterung heißt **Buch der Spiegel** und soll etwa drei Stunden Spielzeit bieten. Statt der Kämpfe stünde im Modul vielmehr die Story im Vordergrund, verriet Modderin Ute Knörzer im Gespräch mit PC ACTION. Mit Ihren beiden Gefährten Nevrad und Behran sind Sie auf der Suche nach neuen Abenteuern, als Sie ein interessantes Artefakt finden: das Buch der Spiegel. Doch es ist mit einem Siegel verschlossen. Mithilfe eines mächtigen Magiers brechen Sie es schließlich und plötzlich beginnt das Buch, mit Ihnen zu sprechen. Es scheint genau zu wissen, welche Entscheidungen auf Ihrem Weg richtig sind und welche Abenteuer Sie bestehen müssen – denn es schreibt sich immer wieder neu. Je nachdem, wer darin liest. Es verspricht Ihnen, Sie dorthin zu führen, wohin Sie schon immer wollten …

### Reise, Reise

Ihre Reise führt Sie von der idyllischen Hafenstadt Sarna übers Meer nach Bengada – eine blühende Handelsstadt –, in eine verlassene Wüste, in einen Dschungel, in dem das kleinwüchsige Volk der Mäpygen lebt, und in das Schloss des Geschlechts der Kastradad, auf dem ein Fluch lastet. Ob das **Buch der Spiegel** Ihnen wohlgesonnen ist, finden Sie im Mai/Juni heraus. *Marc Brehme*

**Buch der Spiegel**

| | |
|---|---|
| MODUS | Einzelspieler |
| SPIELZEIT | Voraussichtlich etwa 3 Stunden |
| SCHWIERIGKEITSGRAD | noch nicht bekannt |
| SPRACHE | Deutsch |
| VORAUSSETZUNGEN | Neverwinter Nights |
| WEBSITE | www.felinefuelledgames.de |
| WERTUNG | – |



Auf dem Marktplatz können Sie handeln und Reittiere erstehen.



Dieser Wald gehört zu einem Gebiet, in dem keine PvP-Kämpfe möglich sind.

# BLOOD





## Tauche ein in die düstere Welt

- Kämpfe auf Seiten der **Vampire**, **Werwölfe** oder **Hunter** und verbünde dich mit Gleichgesinnten!
- Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
- Eine schier endlose Anzahl von Quests wartet auf dich!


GAME
der Vampire und Werwölfe!
Das neue Game der
Shakes & Fidget-Macher!
Open Beta – Jetzt online!
www.bloodgame.de
© 2010 Playa Games GmbH

# TOP 10

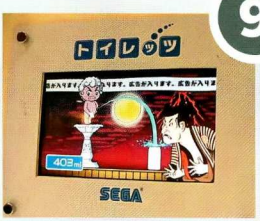
**Wir lieben unseren Rechenknecht. Trotzdem blicken wir neiderfüllt auf diese 10 Kandidaten - und wollen sie für PC!**

## 10 GRAN TURISMO 5 / FORZA 4



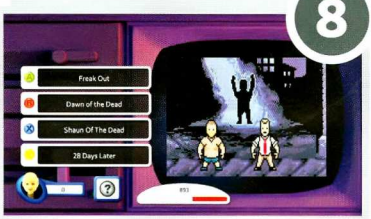
Wir Deutschen stehen in dem Ruf, unsere Autos mehr zu lieben als unsere Frauen. Das stimmt natürlich nicht. Mehr als unsere Kinder könnte dafür hinkommen und mehr als unsere Eltern trifft sogar ganz sicher zu. Dementsprechend übersteigt die Zahl der Rennspielfans in Deutschland deutlich die der PS-Zocker in anderen Nationen. Was nun die PC-Gemeinde angeht: Klar, wir haben mit **Shift 2 Unleashed** auch eine würdige Rennsimulation. Aber irgendwie sehnen wir uns doch nach dem altehrwürdigen **Gran Turismo**, das uns mit seinen 1031 Originalkarren entzückt oder **Forza 3**, das uns mit seiner schieren Perfektion verzaubert. Als dann kürzlich Videomaterial zu **Forza 4** an die Öffentlichkeit sickerte, war endgültig klar: Das wollen wir auch!

## 9 SEGAS TOYLETS




Da wir am Pissoir bekanntlich nie den Kürzeren ziehen, übt dieser Ort als Umgebung für kompetitives Zocken natürlich besonderen Reiz auf uns aus. In Japan installierte Sega nun an zahlreichen öffentlichen Toiletten Bildschirme und entsprechende Sensoren in der Keramik, die vier verschiedene Minispielchen unterstützen, von denen eines auch Duelle mit dem Vorgänger ermöglicht. In unserem Lieblingsspiel gilt es hingegen, den Rock eines Mädchens hochzupinkeln – großartig! Das wollen wir auch, sofort! Obwohl, eine PC-Version könnte für ziemliche Sauerei im Büro sorgen. Deshalb nur Platz 9.

## 8 SCENE IT? – BUZZ!




Der PC besaß vor allem dank der brillanten **You don't know Jack**-Reihe einen Ruf als Plattform für großartige Quiz-Spiele. Angereichert mit neuen Elementen wie dem Einsatz sozialer Netzwerke könnte diese glorreiche Ära wieder aufleben. Dazu wünschen wir uns das Filmquiz **Scene it?** von der Xbox 360, welches gerade in Teil 2 durch herrliche Spielvarianten und witzige Kommentare glänzt und eben eines unserer Lieblingsgebiete neben Spielen abdeckt: Filme. Das Playstation-Äquivalent **Buzz!** ist in Sachen Gameplay zwar konservativer, bietet aber eine breitere Themenauswahl und vor allem eine Episode mit Fragen zu Videospielen. Und wenn es eines gibt, das wir lieber machen, als zu zocken - dann ja wohl mit unserem Zockerwissen angeben!

## 7 BRÜTAL LEGEND



Wir mögen Tim Schafer, der uns **Grim Fandango**, **Monkey Island** und **Maniac Mansion** brachte. Wir mochten Jack Black, bis er uns **Gullivers Reisen** und **Year One** brachte. Und wir mögen Heavy Metal, den uns die Götter selbst brachten. Das alles vereint **Brütal Legend** in sich, weswegen wir auch **Brütal Legend** mögen. So einfach kann Liebe sein. Dummerweise mag uns EA scheinbar nicht und verzichtete deshalb auf eine PC-Version.

## 6 NINTENDO




Was war 1889 doch für ein Spielejahr: Herman Hollerith legt mit einem Patent zur maschinellen Datenverarbeitung den Grundstein für den PC, das Moulin Rouge eröffnet und legt damit den Grundstein für Pornos, Adolf Hitler wird geboren und legt damit den Grundstein für den Zweiten Weltkrieg, auf welchem wiederum **Call of Duty** basiert und in Japan schließlich gründet Fusajirō Yamauchi das Unternehmen Nintendo. Dieses erschafft mit Mario und Link die beiden bekanntesten Videospielfiguren der Geschichte, rettet mit dem NES die kriselnde Spieleindustrie Ende der 1980er Jahre und produziert mit dem Nintendo DS und der Wii die jeweils erfolgreichste Konsole für daheim und unterwegs. Und wenn wir uns Überspiele wie **Super Mario Galaxy** oder **The Legend of Zelda** anschauen, wollen wir diese auch für den PC. Okay, **Nintendogs** können sie dafür gerne behalten.

## 5 FÜNF GEGEN WILLY

Wenn sich eine Mehrheit wild entschlossen auf eine zahlenmäßig unterlegene Fraktion stürzt, finden wir das eigentlich nicht okay. Einzige Ausnahme: Die attackierte Minderheit kann durch ihre eigene Überlegenheit eventuell eine Chancengleichheit gegenüber den in Überzahl agierenden Widersachern erreichen. Das ist unserer Meinung nach bei **Fünf gegen Willy** der Fall, zumindest meistens. Deshalb wünschen wir uns wahnsinnig gerne eine PC-Version, da dieses Duell zwar im Grunde genommen reichlich vorhersehbar ist, aber doch immer wieder für eine tiefe innere Freude sorgt. Und ja, wir wissen ganz genau, dass Sie an dieser Stelle gerne ein Bild gehabt hätten.

## 4 ANGRY BIRDS

Wir sind gut zu Vögeln. Haha. Da wir das wohl abgedroschendste Wortspiel der Magazingeschichte nun hinter uns haben, widmen wir uns wichtigeren Dingen. Etwa stinksaueren Piepmätzen, die fiese Schweine foltern, da diese ihre Eier geklaut haben. Klingt bekloppt? Jap, hat sich aber über 100 Millionen Mal verkauft. Also häufiger als alle **Call of Dutys** auf sämtlichen Plattformen zusammen. Für eine PC-Version müsste nur unser Monitor endlich auf unsere Touch-Eingaben reagieren ...

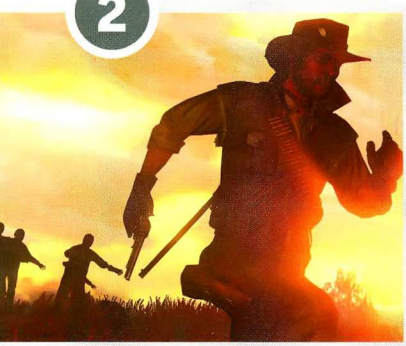


## 3 DEMON'S SOULS

Unser Redakteur Christoph Schuster testete diesen Playstation-3-exklusiven Titel für unser Schwestermagazin play$^3$ und beschrieb ihn mit den Worten: „Ihr werdet sterben, sterben und nochmals sterben." Klingt gut, gell? Als düsteres Rollenspiel mit kniffligen Kämpfen spielt **Demon's Souls** auf der Klaviatur der düsteren Fantasy und trifft genau die Stimmung, die im Lande der **Gothic**- und **The Witcher**-Fans Anklang findet. Abgesehen davon ist es in Zeiten der leichten Spielekost für die unfähige Massen eben auch ein Leuchtfeuer der gepflegten Hardcore-Unterhaltung. Wenn Sie **Demon's Souls** durch haben, sind Sie unterdessen zwar vermutlich um zehn Jahre gealtert, haben mehrere Controller verschlissen oder vor Wut an die Wand gedonnert und Ihre Hände sind übersät mit den Narben Ihrer Schlachten – aber dafür hat Sie dieses Spiel von der Memme zum echten Mann gemacht! (was uns im Falle unserer weiblichen Leserschaft außerordentlich leidtun würde)



## 2 RED DEAD REDEMPTION



Ein internationaler Wertungsschnitt von 95% spricht eine deutliche Sprache: **Red Dead Redemption** zählt zu den 15 besten Spielen aller Zeiten – doch es erschien trotz zahlreicher Gerüchte nie für den PC. Wie bitter! Zugegeben, nachdem wir an den verkorksten PC-Start von **GTA 4** zurückdachten, wollten wir Rockstar Games eigentlich mit Mistgabeln und Fackeln von dieser Liste jagen. Doch bei der Bewaffnung wanderten unsere Gedanken direkt wieder zu **Red Dead**, genauer dem besten DLC bis dato: **Undead Nightmare**. Zombies im Wilden Westen? Besser gehts nicht. Oder?

## 1 GOW! MAL ZWEI!!

Die wohl epischste, brutalste und männlichste Spieleserie aller Zeiten existiert auf Konsole: **GoW**. Die einzige Reihe, die da noch halbwegs mithalten kann, gibt`s ebenfalls auf Konsole: **GoW**. Schon mit dem ersten Teil (internationaler Wertungsschnitt: 94%) setzte **GoW** ein Ausrufezeichen hinter die fragenden Blicke der Action-Gemeinde. Als **GoW 2** dann eine Durchschnittswertung von 93% einfuhr, war klar: **GoW** macht Nägel mit Köpfen. Und auch der dritte Serienableger zählt zum besten, was die Xbox respektive Playstation zu bieten hat. Keine Gnade, keine Kompromisse, keine Ausfälle: **of Wars** ist das Gütesiegel für perfekte Action und egal of **Gears** oder **God**, wir wollen Teil 3 lieber gestern als morgen auf dem PC! Einen Ableger gab es dort ja schon ... warum also nicht wieder? Ach ja, wer bei all den **GoW**s nicht rafft, welche Serie wir wann meinen: 1. Immer die, die gerade nicht indiziert ist, 2. Vielleicht auch die, die besser ist und 3.: Zu jeder Zeit natürlich **GoW**!



# LESERBRIEFE@pcaction.de

**Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen …“**

## Kolumne von Marc „Mini Winni“ Brehme

### Auf die Länge kommt es an! Oder: Auch in der Kürze liegt manchmal Würze.

Ich habe noch nie jemanden getroffen, der gesagt hätte: „Ich wäre auch mit einem Kürzeren zufrieden.“ Egal, ob es um seinen Wagen, seinen Urlaub oder sonst etwas ging, das Ihnen bei diesem Satz gerade durch den Kopf geht. In letzter Zeit kommt es mir so vor, als würden in dieses sensible Thema immer öfter auch Computerspiele hineingezogen. Jüngstes Beispiel: **Homefront**. Der Einzelspielerteil des atmosphärischen Shooters gleicht einem Erlebnis, das man im Teenageralter beim ersten Schäferstündchen hat. Kaum wird einem wohlig warm ums … Herz, erreicht die Emotionskurve auch schon viel zu schnell den Höhepunkt und … und … und … jaaaaaaaaaa! Schluss, aus, vorbei. Nach nur zirka vier Stunden flimmert bei **Homefront** der Abspann über den Bildschirm. Bei vielen Spielern klappt dann die Kinnlade herunter. Wut und Enttäuschung machen sich breit. Dass die wenigen Stunden vorher trotzdem atmosphärisch, actionreich und spaßig waren, vergessen wir oft ganz schnell wieder. Klar, an einem **FIFA** oder einem Rollenspiel wie **The Witcher 2** erfreuen Sie sich mit Sicherheit mehr als einhundert Stunden. Ohne dass Ihnen langweilig wird. Und oft auch ohne den Mehrspielerteil – sofern überhaupt vorhanden – in die Schimpftirade einzubeziehen. Oft wird auch gern übersehen, dass die Spielzeit eines Titels so eng mit seinem Genre verknüpft ist wie das Finanzamt mit Ihrer Gehaltsabrechnung. Es ist nun einfach einmal so, dass Sie in einem Ego-Shooter in der Regel nach fünf bis acht Stunden dem letzten Gegner das virtuelle Lebenslicht ausgeblasen haben, während in einem guten Rollenspiel die Story gerade richtig in Gang kommt und Sie die fünfte Nebenquest angehen. Sie latschen in **Call of Duty: Modern Warfare** nun mal nicht kilometerlang in den afghanischen Bergen umher und pflücken auf dem Weg zum feindlichen Camp 25 Heilpflanzen für Captain Price. Oder quatschen unterwegs mit drei Elfen, zwei Magiern und einem Zwerg über das Wetter und erfahren, dass die Schwester von Räuber Hotzenplotz ihr vergoldetes Diaphragma in der feuchten Grotte des Grauens verloren hat und Sie es nun finden müssen, damit Price überhaupt mit Ihnen spricht. Stattdessen flitzen Sie durch meist geradlinige Levels, blasen alles weg, was Gegner heißt und nicht bei drei hinter einem brennenden Auto oder staubigen Fels in Deckung gegangen ist, und haben so nach einem Nachmittag die Welt gerettet. Ist es also noch zeitgemäß, Spiele nur nach ihrer Spielspaßwertung zu beurteilen? Sollte die Spieldauer – eventuell gemessen am Genredurchschnitt – nicht auch als Wertungskriterium in die Endnote einfließen? Es ist klar, dass sich das nicht ganz so einfach in unserem aktuellen Wertungssystem abbilden ließe, aber es hat mir keine Ruhe gelassen. Während meiner langen Aufsichtsratssitzung (Zimmer 00) in der Mittagspause habe ich mir ein paar Gedanken dazu macht, wie wir die Länge des Einzelspielerteils von Spielen in die Wertung einfließen lassen könnten. Was halten Sie davon? Ein toller Einfall? Ist die Formel (Legende siehe Kastenseite) zu einfach – oder zu kompliziert? Oder ist die ganze Idee an sich nur totaler Schwachsinn? Schreiben Sie uns! Wir freuen uns auf Ihre Post!




Legende: W = Wertung, S = Spielzeit, M = Mehrspieler ja/nein, P = Preis, A = Anzahl der mitgelieferten Sprachversionen A, G = Größe auf der Festplatte, N = Altersdurchschnitt der weiblichen NPCs

## Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …




### Fish & Chip.de

*Ich habe seit einiger Zeit ein Problem: Wenn man Programme aus dem Internet herunterlädt (z. B. von chip.de), lädt man manchmal nur eine Setup-Datei herunter, die nur ein paar KB groß ist. Das eigentliche Programm wird während der Installation heruntergeladen. Normalerweise funktionierte dies immer völlig korrekt, aber seit einiger Zeit passiert gar nichts, wenn ich solch ein Setup starten will. Starte ich es dann noch einmal, zeigt Windows eine Fehlermeldung an: „Dies ist keine zulässige Win32-Anwendung“. Ich benutze Windows XP 32 bit mit Service Pack 3. Könnt ihr mir da weiterhelfen?*

KUALA LUMPUR

**Wir helfen dir gerne, wenn du uns verrätst, warum du dich „schlammige Flussmündung“ (Übersetzung laut Wikipedia) nennst, du kleines Dreckstück.**

### Waffeleisen

*auf eurer Seite „Die besten kostenlosen Mod-Kampagnen zum Download“ habt ihr Links zum Download, die jedoch zur Homepage von L4DMaps führen. Wenn man sich dort eine Mod herunterziehen will, hat man die Möglichkeit, dies über drei Server zu tun. Einer ist offline, ein anderer startet den Download in wenigen Sekunden, nur um dann zu verkünden, man sollte es erneut versuchen, und der Premium Server fängt mit einem Monat für 7,99 $ an. Es gibt zum Download keine Alternative als den PayServer. Sowas nenne ich aber nicht kostenlos !!!!! Hab ich was verkehrt gemacht, hab ich einen an der Waffel oder beides?*

ONKEL JOE

**Wenn das so ist: Wir nehmen die Antwort mit der Waffel!**

### Geschenke!!!

*BIER UND NUTTEN!*

STEFFEN STRASCHEWSKI

**Danke für die Einladung, Steffen. Wir müssen leider ablehnen, da wir nach einem anstrengenden Vormittag mit Bier und Nutten und einem noch anstrengenderen Nachmittag mit Bier und**

Nutten abends zu müde sind, um mit deiner Cousine Party zu machen.

## Bus- und Betttag #1

*Vielen Dank für den* ***OMSI*** *– hab mich so weggelacht! Das Schlimmste daran ist: Ich wohne in Spandau (woher weiß der Rest der Welt überhaupt von Spandau???), praktisch 500 m von diesem virtuellen Verbrechen entfernt. Hab's dann irgendwann am Rathaus erkannt. Die Straßen sind ja absoluter Murks, nur ab und zu erkennt man ein „realistisches „Thoben" oder so ...*

**OLIVER HESSLER**

**Haben die da nicht ein berühmtes Ballett bei euch? Egal, wir haben die Stadt jedenfalls auch direkt wiedererkannt: am Ortsschild.**

## Bus- und Betttag #2

*Ich hab hier was gefunden und möchte fragen: Spinnen die eigentlich völlig??? http://*[Link zu einem **OMSI – Der Omnibussimulator**-Test auf einer kleinen deutschen Spielewebseite] *Den Link hat mir ein Freund geschickt, der das „Spiel" fast verteidigt hat. Seine Argumente u. a.:*

- *Simulationen haben nicht den Anspruch, perfekt zu sein.*
- *Unter den Simulationen ist es das beste, deshalb 80 %***.*
- *Spandau v. 1989 ist 1:1 nachprogrammiert.*
- *Das auf dem Dach stehende Auto hat die PCA-Redaktion verursacht.*
- *Im Boden verschwindende Autos sind eine intelligente Lösung.*
- *In Flüsse fährt man sowieso nicht rein.*

**** Das hieße allerdings, dass diese 80 „Simulationsprozent" in Wahrheit 4 % sind, im Vergleich zu guten Spielen. Kann ja auch keine Lösung sein. Wie traurig ...* [Die von eben jener kleinen deutschen Spielewebseite] *haben den Slogan kritisch.ehrlich.aktuell. Na ja, vielleicht sind sie aktuell, kann ich nicht beurteilen. :-P*

**OLLIVER HESSLER**

**Meinungsfreiheit ist eine hübsche, wichtige Sache. In diesem speziellen Fall plädieren wir aber für Pressezensur und raten dem Online-„Kollegen", seine Friseurlehre wieder aufzunehmen.**

## Redakteur am Pranger



*Wer auch immer von euch das verbockt hat, muss dafür gerichtet werden. Auf der MOST-WANTED-Seite auch noch!!! Unter Punkt 4:* ***Batman: Arkham ASYLUM****?! Jungs, das ist* ***Arkham City****, was rauskommt, gelle?*

**HANS PETER DOCHNICH,**

**Nicht nur, dass Hans Peter Dochnich (DEN Ausweis würden wir gerne mal sehen!) Recht hat, der Kollege Schuster hat zudem auch noch mehr Blödsinn verzapft. Im Artikel zu Duke Nukem Forever schrieb er doch glatt: „Wir folgten nun einer Einaldung von Take 2 ..." Jens Marder fiel das natürlich sofort auf und er meckerte in seinem Prangerantrag los: „Das Ganze heißt „Einwaldung", und beschreibt den Prozess, bei dem unfähige Redakteure bis zum Bauch im nächsten Wald eingegraben werden, um mal in Ruhe über ihre Rechtschreibung nachdenken zu können." Genau! Damit Herr Schuster mal in Ruhe über den Unterschied zwischen Arkham Asylum und Arkham City nachdenken konnte, beschallten wir ihn in bester Guantanamo-Manier 48 Stunden nonstop mit Soul-Asylum-CDs. Dass seine Ohren dabei bluteten, nehmen wir mal als gutes Zeichen. Das Objekt lebte folglich noch.**

## Haarig

*Jo, ich bin's, der Alex. Ihr seid scheiße, ich weiß nicht, warum ich euer Schundblatt immer noch lese(n) würde)). Leider ist meine Adressänderung fürs Abo wohl nie bei euch angekommen. PS: Ihr müsst unbedingt Ahmet Iscitürk, Benjamin Bezold, Lukasch Tschitschefschtschi, Christian Bigge/Sauerteig, Joachim Hesse und vor allem den Messias Harald „motherfucking" Fränkel wieder ins Team holen. Wegen ihm hab ich 2 jahre 'nen Scheiß-Iro getragen. ;)*

**ALEXANDER DIEMER**

**Wieso? Hatte Harald dem Indianer etwa die Beine gebrochen?**

## Bitte melde dich!

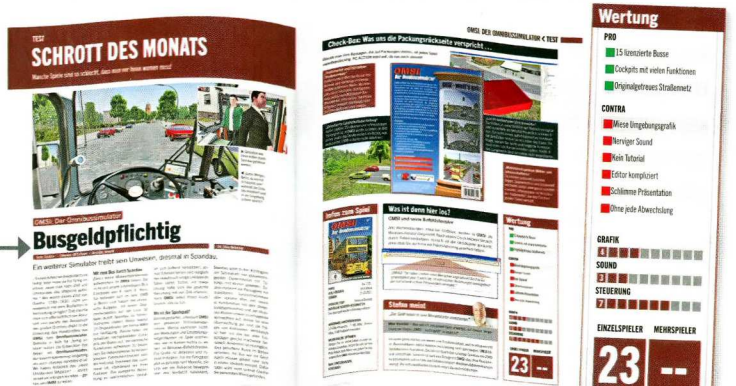
*Ich kann den Patch von* ***Desperados 2*** *nicht installieren. Fehlermeldung: binkw32.dll fehlt auf dem Computer. Nach der normalen Installation von* ***Desperados*** *funktioniert das Spiel nicht! Ich benutze Win7 64bit. Bitte um Rückmeldung.*

**MARTIN ATZLESBERGER**

**Rückmeldung.**

## Nerdentrieb

[Zur Vorschau von **Space Marine**] *Ich weiß ja nicht, ob ihr das verbockt habt oder ob der Ent-*




Zur Erläuterung: Während ~~professionelle Online-Journalisten~~ Larifari-Webseitenbefüller für den **OMSI** lässig 80er-Wertungen zücken, weiß PCA-Tester Weiß es besser. Das Teil ist nicht mehr als 23 % und ein paar unfreundliche Worte wert!

**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 unsere Polygonpromi-Gewinnspielecke. Dieses Mal gab es ausreichend Einsendungen, die meisten davon waren jedoch in etwa so witzig wie der letzte Betriebsausflug des Finanzamtes in die Heftklammernfabrik. Immerhin hat sich einer der Zusender mit Ruhm bekleckert und einen druckbaren Spruch geschickt, der uns nicht schreiend zusammenbrechen und „Oh Gott, bitte töte uns!" rufen ließ. Glückwunsch, ANDREI HARBUZ, mit diesem Satz hast du gewonnen:




Jetzt sind Sie dran. Wer für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis, vielleicht sogar ein T-Shirt – mal sehen, was hier noch so rumfliegt. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Und weil es immer wieder ein paar Nasen gibt, die es vergessen: Wer seine Adresse nicht angibt, kann auch nichts gewinnen! Keine Sorge, wir geben Ihre Daten auch nicht weiter – außer gegen viel Geld. Angebote bitte ebenfalls an leserbriefe@pcaction.de, Betreff: „Krumme Dinger".



*wickler da falsch übersetzt hat:*
*1. Es heißt nicht „Kettensägenschwert", sondern „Kettenschwert".*
*2. Im Original werden die Dinger „Thunderhammer" genannt, im Deutschen jedoch „E-Hammer"!*
*3. „Bolzengewehre" wären mir neu im 40K-Universum; „Bolter" hingegen kenne ich durchaus und sie gehören auch zur Standardbewaffnung eines Space Marines! ;) […]*

**BENEDIKT SEITZ**

**Es ist ja schön zu sehen, dass unsere Jugend heutzutage noch Hobbys hat, aber du, Benedikt, du bist einfach nur ein nerviger Klugscheißer!**

### Maracuja Caramba

*¡ Todos ustedes son una mierda, pero tengo que ir torta hambre ! ¡ Mucho tortas … GRANDE !*

**MORITZ**

¡ La torta es una mentira !

**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** Peter Bathge, Viktor Eippert, Uwe Hönig, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
**Redaktion (Videos)** Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
**Trainee** Jan Suberg, Tobias Weltuschat
**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, Monika Jäger
**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.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
**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:** freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
**Anzeigendisposition:** anzeigen@computec.de
**Datenübertragung via E-Mail:** anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

**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

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 Seitenummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

**Marquard Media**
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY*, 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.

# 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!**




Gutschein über 30 € von Amazon
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!




Crysis 2
(PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht




Dragon Age 2
(PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht




The Witcher 2: Assassins of Kings (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht




Duke Nukem Forever
(PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset
USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

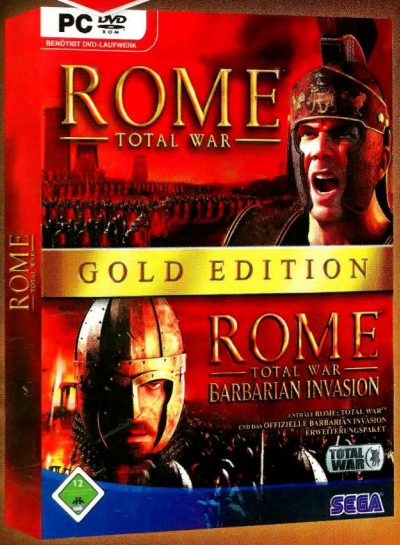


LOGITECH MX518
GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

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

VOLLVERSION auf DVD

# Rome: Total War - Gold




**Fakten zum Spiel im Überblick:**

- Einzigartiger Mix aus Rundenstrategie und Echtzeitkämpfen, angesiedelt in der Blütezeit des Römischen Imperiums
- An Brettspiele wie Risiko erinnernde Strategiekarte, deren beeindruckende Ausmaße das antike Europa sowie Asien und Nordafrika umfassen
- Gewaltige, pausierbare Gefechte mit Tausenden von Soldaten gleichzeitig
- Taktische Tiefe in den Schlachten durch Formationen, Einheitenmoral, Munitionsverbrauch und unzählige Truppentypen
- Elf spielbare Völker: Neben drei verschiedenen römischen Familien stehen unter anderem Ägypter, Karthager, Gallier und Germanen zur Auswahl.
- Spione und Attentäter sabotieren die Bemühungen des Gegners.
- Enthält das Add-on **Barbarian Invasion**, das **Rome** um eine zusätzliche Kampagne und weitere zehn Nationen sowie Nachtkämpfe erweitert





**STAATSANGELEGENHEITEN**

In **Rome: Total War** nehmen Sie das Schicksal einer ganzen Nation in die Hand: Als Anführer der römischen Legionen oder eines anderen Volkes der Antike erobern Sie den halben Globus. Dazu verwalten Sie auf der Übersichtskarte rundenweise Ihr wachsendes Imperium, errichten Gebäude und heben Truppen aus. Dabei müssen Sie nicht nur auf Ihr Staatssäckel achtgeben, sondern auch die Bürger bei Laune halten. Wenn Sie rohe Gewalt nicht weiterbringt, verbünden Sie sich mit anderen Völkern, infiltrieren Städte mit Spionen oder lassen Attentäter feindliche Generäle meucheln.

**MONUMENTALE BELAGERUNGEN**

Sie erweitern Ihr Reich, indem Sie Provinzen anderer Nationen erobern. Im Schutz von Belagerungstürmen, Katapulten und Rammböcken rückt Ihre Armee vor und liefert sich auf den Mauern der Stadt ein erbittertes Duell mit den Verteidigern. Die pompöse Inszenierung samt schmetternder Fanfaren und kehliger Schlachtrufe ist auch sechs Jahre nach der Erstveröffentlichung von **Rome: Total War** ein Genuss.



**EXOTISCHE EINHEITEN**

Jede Nation besitzt eine einzigartige Zusammenstellung historisch korrekt dargestellter Soldaten. Neben römischen Legionären in typischer Schildkrötenformation begegnen Sie Kamelreitern, berittenen Bogenschützen, wilden Barbarenkriegern und griechischen Hopliten. Sogar kolossale Kampfelefanten stampfen über die riesigen Schlachtfelder, deren Palette von schneebedeckten Wäldern bis zu sengend heißen Sandwüsten reicht.



**SPIELSPASS FÜR WOCHEN**

Etliche Stunden gehen ins Land, bevor Sie mit einer Nation das Kampagnenziel erreichen und Ihre Widersacher zu Boden schmettern. Sobald Sie ein Volk besiegen, lässt sich dessen Rolle bei einem erneuten Durchgang übernehmen. Die veränderte Ausgangssituation und die abwechslungsreichen Truppenkontingente sorgen dafür, dass Ihnen dabei nicht langweilig wird. **Rome: Total War – Gold Edition** ist die perfekte Unterhaltung für lange Zockabende und beschäftigt Strategiespieler mit seinen immer wieder anders verlaufenden Schlachten wochen-, wenn nicht gar monatelang.

## Installationsanleitung

- Im Autostart-Menü der DVD starten Sie die Installation von **Rome: Total War – Gold Edition**.
- Entpacken Sie anschließend die Datei „PCActionPatch.rar“ aus dem „Vollversion“-Ordner auf der DVD und kopieren Sie die darin enthaltenen Dateien „RomeTW.exe“ und „RomeTW-BI.exe“ in Ihr Spielverzeichnis. Beantworten Sie die Abfrage nach dem Überschreiben mit „Ja“. Nun haben Sie die aktuellste Version des Spiels installiert.
- Um den Mehrspieler-Modus zu aktivieren, geben Sie die Seriennummer von der Codekarte in der Mitte dieses Hefts im Mehrspieler-Menü von Rome ein.

## Systemanforderungen*

- CPU: 1 GHz
- Arbeitsspeicher: 256 MB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9.0b-kompatibel mit 64 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 3,2 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

* Minimum, Herstellerangaben

**Die Seriennummer für Rome: Total War finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 66 und 67!**

Bei Fragen zu unserer Vollversion wenden Sie sich bitte an redaktion@pcaction.de



**HISTORISCHE SCHLACHTEN**

Abseits der Kampagnen stehen insgesamt zwölf Einzelgefechte zur Auswahl, bei denen Sie berühmte Schlachten aus der Antike nachspielen. Unter anderem verteidigen Sie sich als römischer Feldherr im Teutoburger Wald gegen wilde Germanenstämme. Darüber hinaus bieten **Rome** und das Add-On **Barbarian Invasion** die Möglichkeit, eigene Gefechte mit beliebigen Nationen und Truppenkombinationen zu erstellen. So lässt es sich gut für den Ernstfall in der Kampagne üben.

**TAKTISCHER ANSPRUCH**

Den Ausgang der Gefechte können Sie sich zwar auch vom Computer berechnen lassen, doch wahre Feldherren schlagen ihre Schlachten selbst. Die Kämpfe erfordern Übersicht und Planung: Sie legen Formationen fest, geben Verhaltensbefehle und manövrieren Ihre Soldaten um die feindlichen Linien herum. Darüber hinaus ist es wichtig, die Moral der Soldaten im Auge zu behalten: Einheiten fliehen vom Schlachtfeld, wenn Sie nicht für Unterstützung an den Flanken sorgen, und gezielte Kavallerieangriffe entmutigen unterlegene Infanterie. Zusammen mit Spezialfähigkeiten wie Speerphalangen oder Feuerpfeilen ergeben sich unzählige taktische Möglichkeiten.



# HEFTVORSCHAU

**Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.**

VORSCHAU




**E3 2011**
Die weltgrößte Spielemesse öffnet auch dieses Jahr in Los Angeles ihre Pforten. Wir geben einen Ausblick auf die größten Hits der dreitägigen Mega-Veranstaltung.

E3 2011



VORSCHAU



**Max Payne 3**
Der Zeitlupen-Meisterschütze ist zurück – glatzköpfig, bösartig und mit rauchenden Colts.

TEST



**Duke Nukem Forever**
Wenn keine Naturkatastrophe dazwischenkommt, dann schafft's der Duke auf den PCA-Prüfstand!

TEST



**Hunted: Die Schmiede der Finsternis**
Das neue Action-Rollenspiel des Bard's Tale-Erfinders verspricht packende Koop-Action.

TEST



**FEAR 3**
Wir verraten, ob der Horror-Shooter die Klasse der Vorgänger erreicht.

**PC ACTION 07/11**

AB MITTWOCH,

**8. JUNI**

IM HANDEL!

# Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!




computec MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

www.bamaward.de

# DUNGEON SIEGE III

GEMEINSAM
SIND WIR STÄRKER
17. JUNI 2011




**LIMITED EDITION VORBESTELLEN:**

VIER EXKLUSIVE ITEMS GRATIS SICHERN.

VERSENGTES BAND, BISS DES ARAKUN, TALISMAN DES GROSSMAGIERS UND HEILIGES HERZ DER LEGION

WWW.DUNGEONSIEGE.COM

SQUARE ENIX. XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation Network

PC DVD-ROM SOFTWARE

COPYRIGHT © 2011 SQUARE ENIX, INC. DEVELOPED BY OBSIDIAN ENTERTAINMENT, INC. DUNGEON SIEGE IS A REGISTERED TRADEMARK OF SQUARE ENIX, INC. ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" AND THE FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND PS3 IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATINGS ICON IS A TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION.