PC ACTION
www.pcaction.de



VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

NAIL'D

Brandneu: 2010 erschienen!

Packende Renn-Action mit megacoolen Monster-Stunts und aktueller Spitzengrafik!

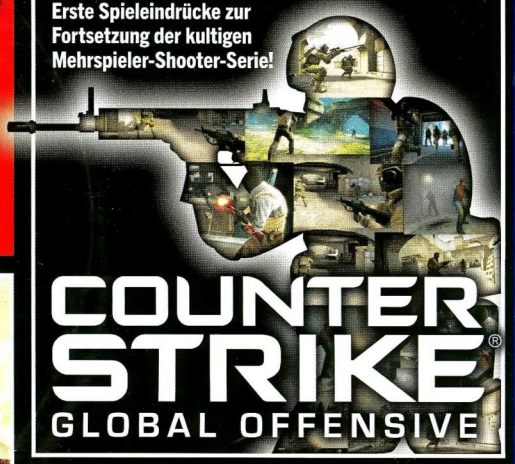
AKTUELLE VIDEOS UND TRAILER: Gamescom, Battlefield 3, Diablo 3, Serious Sam 3, Trackmania 2: Canyon, Borderlands 2, Driver: San Francisco, Deus Ex: Human Revolution, Warhammer 40K: Space Marine, Dota 2 u. v. m.



END OF NATIONS

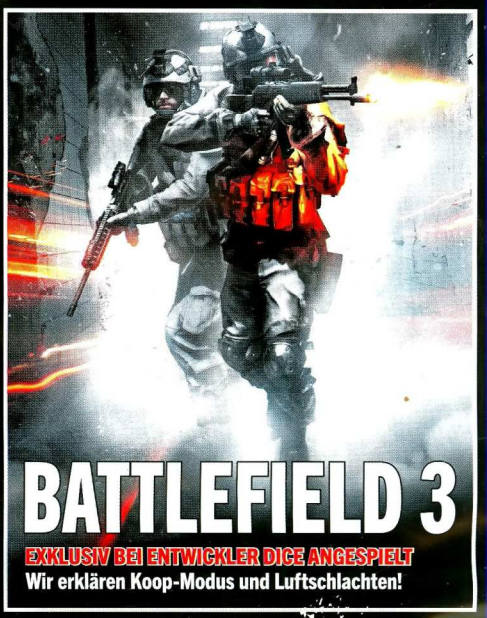
MEGA-VORSCHAU AUF 10 SEITEN:
Der neue Strategie-Hit von den Machern von Command & Conquer!

- Exklusives Entwickler-Interview
- Solo-Kampagne, Koop-Gameplay und PvP im Detail erklärt



ENDLICH ANGEKÜNDIGT
Erste Spieleindrücke zur Fortsetzung der kultigen Mehrspieler-Shooter-Serie!

COUNTER STRIKE® GLOBAL OFFENSIVE



BATTLEFIELD 3

EXKLUSIV BEI ENTWICKLER DICE ANGESPIELT
Wir erklären Koop-Modus und Luftschlachten!

10/2011 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

4 195002 705506 10

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

MEGA-MESSEREPORT AUF 50 SEITEN:

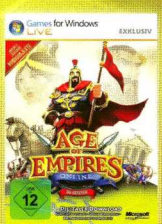
gamescom

Die heißesten Babes, die größten Sensationen der Messe: Diablo 3 • Borderlands 2 • Dota 2 • Skyrim u. v. m.

DU HERRSCHST

AGE OF EMPIRES ONLINE





MICROSOFT STUDIOS UND GAS POWERED GAMES PRÄSENTIEREN
DAS GRÖSSTE AGE OF EMPIRES-SPIEL ALLER ZEITEN

ÜBER 40 STUNDEN KOSTENLOSE SPIELINHALTE!

SICHERE DIR "DIE GRIECHISCHE ZIVILISATION" AB 16.AUGUST IM HANDEL.

JETZT KOSTENLOS SPIELEN

BREITBANDINTERNET ERFORDERLICH. SERVICEGEBÜHREN KÖNNTEN ANFALLEN

WWW.AGEOFEMPIRESONLINE.COM

USK ab 12 freigegeben

Games for Windows LIVE

Microsoft Studios

GAS powered GAMES

Games for Windows

Go! Go! Go!



Counter-Strike ist ein echtes Phänomen. Die 1999 ins Leben gerufene Reihe ist Kultobjekt, E-Sport-Plattform und Politikum zugleich. **Counter-Strike: Source** in der Version 1.6 ist der Inbegriff des Taktik-Shooter-Genres – von Jugendschützern gehasst und von E-Sportlern geliebt. Als Hersteller Valve noch vor der Gamescom verlauten ließ, dass ein Nachfolger in Arbeit sei, war die Begeisterung bei der treuen Fangemeinde natürlich riesig. Weil Valve auf der deutschen Messe aber nur **Dota 2** zeigte, mussten wir nach San Francisco auf die Penny Arcade Expo reisen, um dort einen ersten Blick von **Counter-Strike: Global Offensive** zu erhaschen. Was Spiele-Urgestein Heinrich Lenhardt, der für PC ACTION vor Ort war, vom Mehrspieler-Shooter hält, lesen Sie ab Seite 46.

Von der Ausnahmestellung eines **Counter-Strike** ist unser zweites Titelthema noch ein wenig entfernt. **End of Nations** hat aber die besten Anlagen, zu einer festen Größe im Strategie-Genre zu werden. Wir haben uns ausgiebig mit dem spannenden Titel beschäftigt, die Entwickler im Rahmen der Gamescom ausgequetscht und erklären auf zehn Seiten, was das kostenlos spielbare Online-Game so besonders macht. **End of Nations** war natürlich nicht das einzige Highlight der Messe in Köln, die Ende August stattfand: In unserem knapp 50 Seiten starken Messe-Report finden Sie ausführliche Artikel zur Veranstaltung, zu **Diablo 3**, **Battlefield 3**, **Dota 2**, **Skyrim**, **Borderlands 2** und vielen weiteren Spielen!

Dass wir das Sommerloch überwunden haben, zeigt der gut gefüllte Test-Teil mit den Highlights **Deus Ex: Human Revolution**, **Warhammer 40K: Space Marine** und vielen interessanten Steam-Neuheiten!

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

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe







CHRISTOPH MEINT: Reichlich Andrang, Babes für jeden Geschmack (manche stehen auf Blau) und natürlich Spiele bis zum Abwinken

Special | Gamescom 2011

Heftinhalt 10/11

▶ Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.

Start

	Editorial	3
	Inhalt	4
	DVD-Inhalt	5
	Redaktionsvorstellung	8
	Vollversion: Nail'd	6

Vorschau

▶	Battlefield 3	58
	Borderlands 2	62
▶	Counter-Strike: Global Offensive	45
	Diablo 3	40
	Dota 2 (Defense of the Ancients 2)	57
▶	End of Nations	30
	F1 2011	56
	Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts	67
	Reborn Horizon	66
	Risen 2: Dark Waters	68
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	52
	Magazin |	
	Dragon Commander	14
	F1 Online: The Game	13
	Max Payne 3	12
	Pro Evolution Soccer 2012	11
	Trackmania 2: Canyon	14
	Warhammer Online: Wrath of Heroes	12
	Wildstar	14
	Special |	
▶	Gamescom-Messe-Report	18
	Standards |	
	Most Wanted	16
	Releasetermine	17

Test

	Age of Empires Online	81
	Bastion	87
	Deus Ex: Human Revolution	72
	From Dust	82
	Gatling Gears	89
	Hamilton's Great Adventure	87
	Harveys Neue Augen	86
	Haunted	86
	Jagd-Action 3D (Schrott des Monats)	90
	Limbo	80
	Pirates of Black Cove	89
	Serious Sam Double D	88
	Space Pirates and Zombies	88
	Tropico 4	84
	Warhammer 40.000: Space Marine	76
	Standards |	
	Meinungsmache	71
	So testen wir	70
	Top-Spiele	92

Extra

	Gratis-Spiele |	
	Dead Cyborg	104
	Konsolenspiele |	
	Driver: San Francisco	98
	Resistance 3	94
	Mods & Maps |	
	Deus Ex	105
	Doom 3	106
	Far Cry	103
	Grand Theft Auto 4	104
	Half-Life 2	105
	STALKER: Shadow of Chernobyl	102

Abspann

	Heftvorschau	114
	Impressum	112
	Leserbriefe und Kolumne	110



72

Test | Deus Ex: Human Revolution

STEFAN MEINT:
Trotz der einen oder anderen technischen Macke überzeugt das Cyberpunk-Abenteuer durch seine grandiose Atmosphäre – top!



46

Vorschau | Counter-Strike: GO

JÜRGEN MEINT:
Das wurde aber auch langsam Zeit, dass die allseits beliebte Terroristen-Counter-Terroristen-Hatz mal generalüberholt wird!

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Nail'd

MODS & MAPS (SEITE 1)
Deus Ex:
- New Vision

Doom 3:
- Demonwars
- In Hell: Director's Cut
- Z-Hunter

TOOLS (SEITE 1)
7-Zip
Adobe Reader
Gamers.IRC
VLC Media Player

DEMOS (SEITE 2)
Haunted

VIDEOS (SEITE 2)
Age of Empires Online
BÄM!-Special
Bastion
Bloodmoon (Trailer)
Deus Ex: Human Revolution
Diablo 3
Driver: San Francisco
From Dust
Gamescom-Special
Limbo
Mod-Video: GTA-Enhancer
Reborn Horizon (Trailer)
Schrott des Monats: Jagd-Action 3D
Serious Sam 3
Trackmania 2: Canyon
Tropico 4
Vollversion: Nail'd
Warhammer 40.000: Space Marine



HINWEIS:
Ausführliche Infos zu unserer Vollversion finden Sie auf der nächsten Doppelseite!



Für Fans des Shooter-Klassikers **Doom 3** gibt es mit **In Hell** in dieser Ausgabe auf der DVD einen besonderen Mod-Leckerbissen.

SPIELE IM HEFT

Age of Empires Online, Test	81
Aliens: Colonial Marines, Vorschau	24
Assassin's Creed: Revelations, Vorschau	25
Batman: Arkham City, Vorschau	25
Bastion, Test	87
Battlefield 3, Vorschau	58
Bioshock: Infinite, Vorschau	22
Borderlands 2, Vorschau	62
Counter-Strike: Global Offensive, Vorschau	46
Darksiders 2, Vorschau	25
Dead Cyborg, Gratis-Spiele	104
Deus Ex, Mods & Maps	105
Deus Ex: Human Revolution, Test	72
Diablo 3, Vorschau	40
Doom 3, Mods & Maps	106
Dota 2 (Defense of the Ancients 2), Vorschau	57
Dragon Commander, Magazin	14
Driver: San Francisco, Konsolenspiele	98
End of Nations, Vorschau	30
F1 2011, Vorschau	56
F1 Online: The Game, Magazin	13
Far Cry, Mods & Maps	103
Far Cry 3, Vorschau	24
From Dust, Test	82
Gatling Gears, Test	89
Gears of War 3, Vorschau	27
Grand Theft Auto 4, Mods & Maps	104
Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts, Vorschau	67
Guild Wars 2, Vorschau	27
Half-Life 2, Mods & Maps	105
Hamilton's Great Adventure, Test	87
Harveys Neue Augen, Test	86
Haunted, Test	86
Jagd-Action 3D (Schrott des Monats), Test	90
Kingdoms of Amalur, Vorschau	24
Limbo, Test	80
Max Payne 3, Magazin	12
Nail'd, Vollversion	6
Need for Speed: The Run, Vorschau	26
Pirates of Black Cove, Test	89
Prey 2, Vorschau	23
Pro Evolution Soccer 2012, Magazin	11
Prototype 2, Vorschau	23
Reborn Horizon, Vorschau	66
Resistance 3, Konsolenspiele	94
Risen 2: Dark Waters, Vorschau	68
Saints Row: The Third, Vorschau	26
Serious Sam Double D, Test	88
Sniper: Ghost Warrior 2, Vorschau	23
Space Pirates and Zombies, Test	88
STALKER: Shadow of Chernobyl, Mods & Maps	102
Star Wars: The Old Republic, Vorschau	23
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Vorschau	52
Trackmania 2: Canyon, Magazin	14
Tropico 4, Test	84
Uncharted 3, Vorschau	27
Warhammer 40.000: Space Marine, Test	76
Warhammer Online: Wrath of Heroes, Magazin	12
Wildstar, Magazin	14
Zelda: Skyward Sword, Vorschau	27

VOLLVERSION auf DVD

Nail'd



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Vier fesselnde Spielmodi: Rennen, Stunt-Herausforderungen, Checkpoint-Rennen und Zeitfahren
- Verschiedenste, abwechslungsreiche Rennstrecken in vier Gebieten: Arizona, der Yosemite-Nationalpark in Kalifornien, Griechenland und die Anden
- Rasantes Gameplay dank intensiven Geschwindigkeitsgefühls, atemberaubender Sprünge und abwechslungsreich gestalteter Strecken
- Arcade-Spaß vom Feinsten: Unkomplizierte Bedienung, einfacher Einstieg
- Mehrspielermodus mit Netzwerk- und Online-Option
- Viele Tuning-Optionen und Anpassungsmöglichkeiten für Quads, Motorräder und Fahrer



KUNSTFLIEGEN
In **Nail'd** verbringen Sie viel Zeit damit, über Abgründe zu springen. Um auf Kurs zu bleiben oder die gegnerischen Fahrer auszuschalten, beeinflussen Sie die Flugbahn durch gezieltes Lenken. Passen Sie aber auf umgestürzte Baumstämme oder Felsvorsprünge auf!



WELTREISE
Das Spiel versetzt Sie auf 16 Strecken in vier abwechslungsreiche Landstriche – ins staubige Arizona, in die Wälder des Yosemite-Nationalparks in Kalifornien, an die griechische Mittelmeerküste und auf verschneite Strecken in den Anden.



BRENNENDE REIFEN
Nicht an Ihrem Fahrzeug, sondern in der Luft befinden sich diese Ringe. Wenn Sie solche Tore passieren, zählt dies als einer der Tricks, deren Ausführung Ihre Boost-Leiste auffüllt. Nutzen Sie den Boost, um für kurze Zeit mit erhöhter Geschwindigkeit zu fahren. Zögern Sie daher nicht, solche Stunts zu riskieren.

Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der Heft-DVD in Ihr Laufwerk ein.
- Rufen Sie das DVD-Menü auf.
- Installieren Sie die Vollversion über das Menü.
- Während der Installation werden Sie aufgefordert, die dem Heft beigelegte Seriennummer einzugeben.
- Wichtig: Starten Sie nicht das Setup-Programm aus dem Installationsordner.

Systemanforderungen

- CPU: Pentium 4 3,2 GHz/Athlon 64 3500+
- Arbeitsspeicher: 1 GB für Windows XP/2 GB für Windows Vista/7
- Grafikkarte: Direct-X-10-kompatibel mit 256 MB Grafikspeicher/Direct-X-9-kompatibel mit Shader-Modell 3.0
- Benötigter Festplattenspeicher: 4 Gigabyte

Die Seriennummer des Spiels finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 98 und 99!



RASANTE KAMPAGNE
In der Einzelspieler-Kampagne absolvieren Sie Rennen in den Modi „Normales Rennen", „Stunt-Herausforderung" und „Zeit-Herausforderung". Dabei kämpfen Sie sich nacheinander durch mehrere Ligen, bis Sie das große Finale erreichen. Übrigens: Wenn Sie die Karriere siegreich beenden, starten Sie im Mehrspielermodus auf einer höheren Stufe als normalerweise.

SPRITZIG
Wenn Sie schnell genug durch Pfützen oder über dreckige Streckenabschnitte fahren, landen Wasser- oder Dreckspritzer auf Ihrem Bildschirm und nehmen Ihnen für kurze Zeit die Sicht. Solch optische Spielereien tragen zur Atmosphäre bei. Im Gegenzug stellen sie für das Spielziel, nämlich Rennen zu gewinnen, aber ein Hindernis dar, da Sie das Geschehen kurzzeitig schlecht verfolgen können – eine zusätzliche Herausforderung.





BEEILUNG!
In Zeit-Herausforderungen fahren Sie alleine, müssen aber verschiedene auf den Rennstrecken verteilte Checkpoints vor Ablauf eines Zeitlimits durchfahren. Die verbleibenden Sekunden zeigt Ihnen das Spiel am oberen Bildschirmrand an. Häufiger Einsatz des Boosts und gute Streckenkenntnis sind hier Pflicht, um siegreich die Ziellinie zu überqueren.

DIE REDAKTION

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

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Strategie, Action-Adventures

WAR:
... auf seinem 40. Geburtstag heiter bis bewölkt. Letzteres nur im Kopf und auch erst gegen halb sechs Uhr morgens!

FÄHRT:
... Ende November zu In Flames nach Hamburg und würde gerne mit Lesern ein Bierchen trinken! Jetzt melden!

MUSS:
... wegen unüberbrückbarer Differenzen im zwischenmenschlichen Bereich seine Wohnung neu einrichten. Toll!

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sportspiele – die sind langweilig!

STELLT FEST:
... dass der dreiwöchige Erholungsurlaub richtig gut getan hat! 400 Seiten Sonderhefte? Kein Problem!

FRAGT SICH:
... welches Implantat aus **Deus Ex** im Redaktionsalltag nützlich wäre. Etwa das Taifun-Sprengsystem?

FREUT SICH:
... auf neue BBQ-Eskapaden am heimischen Rost, da er jetzt eine Weber-Grill-Bibel besitzt.

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



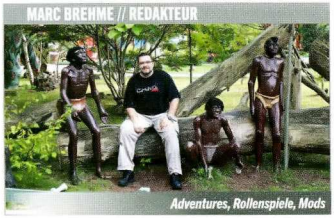
Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT NOCH SCHNELL:
... ganz viel mit seiner Tochter, bevor der Spieleherbst losgeht: **BF 3, MW 3, GoW 3, Rage, Driver** ... waaah, Zeitnot!

SPÜRT ENDLICH WIEDER:
... das ungestüme Schnurren einer Herde starker Pferde zwischen seinen Schenkeln. Hallo, Restsommer!

SIEHT:
... maximal doof aus bei Bienerts Vorschlag, das mit dem Planken doch auch mal zu versuchen.

MARC BREHME // REDAKTEUR



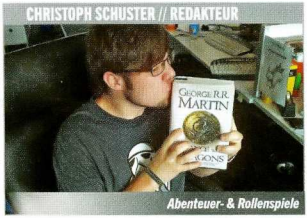
Adventures, Rollenspiele, Mods

TRAF:
... die drei von der Tankstelle – bevor es Benzin gab und Autos erfunden wurden.

SPIELT:
... **Deus Ex: Human Revolution** – zum zweiten Mal. Diesmal versuche ich es mal pazifistisch. Ehrlich! ;)

SIEHT:
... mit freudiger Erwartung seinem Urlaub entgegen, den er direkt nach dem Tippen dieser Zeilen antreten wird.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

LÄSST SEINE ZOCKMASCHINEN:
... aktuell aus und hat sich stattdessen in den fünften Band von **Song of Ice and Fire** verliebt – Meisterwerk!

HAT PÜNKTLICH:
... sein Traumgewicht erreicht und den doch noch einsetzenden Sommer mit Waschbrettbauch begrüßt.

BEDANKT SICH:
... bei Wolfgang für die Party samt vorzüglichem Spanferkel – und den dezenten Kater am Folgetag.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was man von der Couch aus spielen kann

SPIELT:
... nichts zurzeit. Der Herbst wird spieletechnisch böse, da muss Energie gesammelt werden.

GRÜSST:
... seine beiden jüngeren Schwestern Uli und Pia sowie Bruder Gigi. Obiges Bild wird ihnen kaum gerecht.

SIEHT:
... den immens lustigen Film **Paul!** Und den traurigschönen **Stand by Me** und ganz viele Folgen **Top Gear!**

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



HAT ENDLICH:
... eine passende Location gefunden und geht jetzt unter die Veranstalter!

HÖRT:
... Invisible Reality - Mysterious Loppan, Spintwist - Still Fresh Vol.2, Alex von Linden - Spectrum

SIEHT:
... schon den Winteranfang am Horizont aufziehen.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



GIBT:
... dem Planken nach der lahmen Erfahrung im letzten Monat eine zweite Chance.

FREUT SICH EIN LOCH IN DEN BAUCH:
..., weil er den Kollegen Krauß zu so einem Unfug überreden konnte.

SUCHT:
... noch immer nach dem Sinn dieser Übung.

STARGAST

VIKTOR EIPPERT // REDAKTEUR



Strategie, Rollenspiele & Action(-Adventures)

KNÜPFTE:
... auf der Gamescom viele neue Kontakte. Immer diese Schwerstarbeit auf Messen!

AMÜSIERT SICH:
... über diese selbstironische Comedy-Show auf RTL. „RTL Explosiv" oder wie das Ding heißt ...

FLIEGT:
... bald zum ersten Mal nach Tokio und ist total gespannt!

DIE WAHRHEIT WIRD DICH VERÄNDERN



„Adam Jensen ist der James Bond der Zukunft!“
Computerbild Spiele

„Ein Nerven zerfetzender Cyberpunk-Thriller.“
FHM_5/5

„Ein Spiel mit philosophischem Hintergrund, wie man es nur selten zu Gesicht bekommt.“
Rock Hard_9/10

„Spannender, umfangreicher Edelthriller mit jeder Menge Möglichkeiten und einer fantastischen Atmosphäre.“
GamePro_90%

„Ein starker Sci-Fi Thriller, der mühelos sämtliche Genre-Grenzen sprengt.“
XBG_91%

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

WWW.DEUSEX.COM

PC DVD ROM · XBOX 360 · XBOX LIVE · PS3 · PlayStation Network · GAMING EVOLVED AMD · eidos MONTREAL · SQUARE ENIX.

© SQUARE ENIX Ltd. 2011. „PlayStation“ and the “PS“ Family logo are registered trademarks and “PS3“ and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, 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. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Änderungen vorbehalten.

ANZEIGE

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG

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



BEQUEMER UND SCHNELLER ONLINE ABONNIEREN:



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

PC ACTION

MAGAZIN

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



Vor allem die Spielergesichter gelangen den Entwicklern vorzüglich und auch bei den Bewegungsanimationen legte Konami nach. Dementsprechend lassen sich fast alle Spieler von Bayern und Leverkusen gut erkennen.

PES 2012

Trainingsauftakt!

SPORT Seit dem 5. August bereits rollt das Leder wieder in Deutschlands Erstligastadien – und jetzt endlich auch auf PC!

Zwei Tage vor Redaktionsschluss schlug die Testversion von **PES 2012** im Redaktionsbriefkasten auf – zu spät. Innerhalb so knapper Zeit wäre es schlicht unseriös gewesen, eine Wertung und ein finales Testurteil zu vergeben. Dennoch wollen wir Ihnen unseren Ersteindruck nicht vorenthalten, vermittelt er doch einige interessante Einsichten.

Qualifikation geglückt

Nach unzähligen Partien mit der Vorschauversion war die Meinung in der Redaktion gespalten: Das Potenzial war da, bei der Umsetzung haperte es jedoch noch ein wenig. Offensichtlich lasen die Entwickler zu Hause in Japan aber unseren Artikel und legten anschließend ein paar Nachtschichten ein, denn der Testversion gelang ein richtiger Sprung nach vorne. Die KI-Mitspieler laufen nun tatsächlich so intelligent mit, wie von Konami in den Werbespots behauptet. Das erschwert zwar der Defensivabteilung Ihren Job, sorgt aber zugleich für großartiges Kombinations- und Angriffsspiel. Außerdem erhöhte das Team rund um Entwicklerguru Seabass die Geschwindigkeit ein wenig und legte bei der Schusskraft der Spieler ordentlich nach. Endlich hat ein deftig durchgezogener Vollspannschuss wieder mächtig Bums dahinter! Das Ergebnis wirkt auf den ersten Blick arcadiger, weniger realistisch. Tatsächlich erweckt es jedoch eher das Gefühl des modernen Fußballs, wie ihn beispielsweise der FC Barcelona derzeit zelebriert. Großer Kritikpunkt allerdings: Die Off-the-Ball-Steuerung geriet zu umständlich. Die eigentlich sehr nützlichen Manöver lassen sich in der Hitze des Gefechts kaum gezielt einsetzen. Außerdem packte Konami mit dem FC Bayern München und Bayer Leverkusen nur zwei deutsche Teams ins fertige Produkt – schade! Insgesamt ziehen wir jedoch ein positives Fazit: **PES 2012** macht Spaß und verspricht eine Menge Spieltiefe. **FIFA 12** wird die Meisterschale dieses Jahr also nicht so leicht erobern wie gedacht …

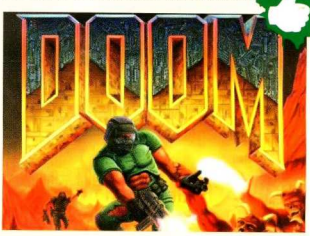


CHRISTOPH MEINT:
„Konkurrenz belebt das Geschäft. Deshalb bin ich froh, dass **PES 2012** nach einer durchwachsenen Beta-Version noch nachlegen konnte und dieses Jahr erneut einen starken Kontrahenten abgibt."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Doom 1 & 2 runter vom Index



Überraschend gab die BPjM einem Antrag von Bethesda statt und nahm die Ego-Shooter-Klassiker **Doom 1 & 2** nach 18 Jahren vom Index, da die pixelige Grafik heute nur noch comichaft wirke. Olé, super **DOOM**!

Kein PC-Driver im Test



Wir sind sehr angetan von Ubisofts Koma-Raser **Driver: San Francisco**. Dummerweise erscheint die PC-Version mit drei Wochen Verspätung, weshalb es in dieser Ausgabe nur den Test der Konsolenfassung gibt.

Dungeon Keeper 2 auf GoG



Good Old Games (www.gog.com) verwöhnen uns regelmäßig mit Klassikern wie etwa **Wing Commander**. Und diesen Monat haben sie ein besonderes Schnäppchen neu im Angebot: **Dungeon Keeper 2**. Großartiges Teil!

Max Payne 3

Zurück zu den Haarwurzeln!

ACTION Max scheint wieder ganz der Alte: Nahmen sich die Entwickler die Kritik zu Herzen?



Nach viel Fankritik und einer langen Funkstille meldet sich **Max Payne 3** mit frischen Bildern zurück. Darauf zu sehen: Max, wie wir ihn kennen und lieben.

1. **Back in Black** Max hat (im Gegensatz zu früheren Bildern) wieder Kopfhaar und einen Anzug. So kennen und lieben wir ihn!
2. **Geliebter Feind** Weil Max' Haupthaar die Grafikengine wohl über Gebühr belastet, müssen Feinde anscheinend auf Frisuren verzichten.
3. **Laser-Betreuung** Auch wenn sonst viel an frühere Serienteile erinnert, die Laser, die sicher bei Kontakt Alarm auslösen, sind neu.
4. **Exit to the right** Teile des Spielmenüs (wie den Beenden-Knopf) in die Spielwelt zu integrieren ist eine fragwürdige Designentscheidung.
5. **Flur-Bereinigung** Nicht nur Max, sondern auch die Umgebung könnte direkt aus dem Vorgänger stammen. So wollen das die Fans.

Warhammer Online: Wrath of Heroes

Waaaaaargh! für jedermann

ONLINE-ROLLENSPIEL Der PvP-Part von **Warhammer Online** wird kostenlos. Oder so.

Warhammer Online zählt zu den gescheiterten Online-Rollenspielen. Fehlende Inhalte, viele Fehler und nicht zuletzt das unausgewogene Balancing ließen das Fantasy-MMOG in der Belanglosigkeit verschwinden. Nun wird zumindest ein Teil des Spiels wiederbelebt: **Wrath of Heroes** wird eine kostenlose Neuauflage der gelungenen PvP-Schlachtfelder des Hauptspiels. Auf diesen treten gleichzeitig drei Parteien mit je sechs Spielern an, was zu spontanen Bündnissen führen dürfte. Außerdem können Sie jederzeit die Klasse wechseln, um dem Gefecht eine neue Richtung zu geben. Darüber hinaus hat **Wrath of Heroes** einen grafischen Anstrich in Form eines quietschbunten Filters bekommen. Die Beta-Anmeldung läuft bereits, das Spiel selbst soll im Herbst 2011 erscheinen.



ROBERT MEINT: „Ich mochte das Original, der PvP-Part war genial. Als Free2Play kann das nett werden, ein geniales Spiel erwarte ich aber nicht. Und was bitte soll dieser hässliche Filter?"



Die Figuren und Klassen wurden direkt aus dem Online-Rollenspiel übernommen und es wurde einfach nur ein (ziemlich hässlicher) Filter darüber gelegt.



Die Hexenkriegerin in diesem Bild teilte im MMORPG mächtig Schaden aus, hielt aber kaum Treffer aus. Ob das in der F2P-Variante auch so sein wird?

Razer Switchblade

Liebling, ich habe den Rechner geschrumpft!

HARDWARE Spielspaß für die Hosentasche: Razers Handheld-Experiment unterstützt PC-Spiele

Mit dem Switchblade bietet der Maus- und Tastatur-Hersteller Razer erstmals eine Handheld-Konsole an. Anders als bei Nintendos 3DS oder Sonys Vita sollen auf dem Switchblade gewöhnliche PC-Spiele laufen, unter anderem **Starcraft 2**, **WoW**, **Left 4 Dead 2 (dt.)**, **Warcraft 3** und **Quake Live**. Intels Atom-Prozessor Z690 mit 1,7 GHz liefert die dafür nötige Leistung. Zur Grafikkarte gibt es noch keine Details, vieles spricht aber für die Verwendung des relativ schwachen Onboard-Chips MA 600. Das Display misst sieben Zoll, damit ist es kleiner als übliche Net- oder Notebooks (10 bis 17 Zoll) aber deutlich größer als etwa das des iPhone 4 (3,5 Zoll). Der Bildschirm eignet sich für Multitouch-Gesten und bietet so ganz neue Steuerungsmöglichkeiten für PC-Spiele. Ebenfalls innovativ ist die Tastatur, denn bei den Knöpfen handelt es sich um Mini-Displays: Je nach Spiel passen sich die Tasten an und zeigen ein individuelles Symbol – beispielsweise die Fähigkeiten des **WoW**-Charakters oder den Raketenwerfer in **Quake Live**. Dank USB-Port lässt sich aber auch eine Maus anschließen. Wann der zuklappbare Mini-Spiele-PC kommt, ist ebenso offen wie der Preis.



Mit einer Bildschirmgröße von gerade einmal sieben Zoll bietet der Mini-PC die doppelte Anzeigefläche eines iPhones.



Die Tasten des Switchblades ändern abhängig vom Spiel ihr Aussehen.



PETER MEINT: „Das spielabhängige Tastaturlayout ist eine clevere Idee, doch ich bin skeptisch, ob aktuelle PC-Hits auf dem winzigen Bildschirm überhaupt sinnvoll spielbar sind."



Dank Unity-Engine ist im Browser auch so etwas wie Grafik möglich.

F1 Online: The Game

Vom Düsen und Browsen

RENNSPIEL Rennspiele in Vogelperspektive sind oft nur Spielereien – nicht so **F1 Online**.

Pünktlich zur anstehenden neuen Formel-1-Saison nimmt Codemasters die eh schon eingekauften Formel-1-Lizenzen, wirft sie in eine Browser-taugliche Unity-Spieleengine, packt einen unkomplizierten Renn- und einen ausgetüftelten Managermodus obendrauf und voilà, fertig ist **F1 Online: The Game**. Ob das Spiel – zumindest mit eingeschränktem Umfang – für lau zur Verfügung stehen wird, ist derzeit noch unklar.



JÜRGEN MEINT: „Das Projekt steht und fällt mit dem Bezahlmodell – der Erfolg ist vorprogrammiert, falls es für lau auf Facebook landen wird."

Make the Game-Wettbewerb

Spielmacher gefunden

VERMISCHTES Die Gewinner des Computec-Entwicklerpreises stehen fest.

Das Browserspiel **Reborn Horizon** (siehe Artikel auf Seite 66) der Berliner von Slipshift hat den von der Computec Media AG ausgerichteten Entwicklerwettbewerb „Make the Game 2011" gewonnen. Als Preis stellt Computec ein sechsstelliges Werbevolumen für das Strategiespiel bereit. Die auf Platz 2 und 3 gewählten Spiele **Monster Switch** und **Birdies Run** werden mit der iOS-/Android-Vision-Engine von Sponsor Trinigy für mobile Plattformen umgesetzt. Die Planungen für „Make the Game 2012" laufen bereits.



PETER MEINT: „Wer 2011 leer ausgegangen ist, hat schon nächstes Jahr wieder die Chance, zu gewinnen!"



Dragon Commander

Von Hausdrachen und Flugechsen

STRATEGIE Steampunk-Szenario trifft Rundenstrategie trifft Drachen-Flugsimulator.



Das Jetpack erlaubt Ihrem Heldendrachen, in Zeitlupe Geschossen auszuweichen.



Auf Ihrem Basisschiff erforschen Sie neue Technologien und werten Truppen auf.

Divinity 2-Entwickler Larian Studios veröffentlicht 2012 ein Runden-Strategiespiel mit actionreichen Echtzeit-Schlachten, motorisierten Luftschiffen, riesigen Jägerstaffeln und einem Drachen, der mit seinem Jetpack die Zeit verlangsamt. Klingt abgedreht? Ist es auch. **Dragon Commander** versetzt Sie in die Rolle eines Formwandlers, der sich bei Bedarf in eine Riesenechse verwandelt. An Bord eines fliegenden Kommandoschiffs unterhalten Sie sich wie in **Starcraft 2** mit Nebencharakteren, verschieben auf einer Übersichtskarte des Fantasyreiches Ihre Truppen und bilden in Fabriken rundenweise Einheiten wie Jägerstaffeln und Kanonenboote aus. Diese unterstellen Sie Generälen und geben ihnen in riesigen Luftschlachten Befehle. Sie selbst steuern die Drachenform der Spielfigur, die mit Feuerbällen Angreifern und fliegenden Festungen einheizt. Ein Jetpack auf dem Rücken des Drachen erlaubt Ausweichmanöver; in heiklen Situationen lösen Sie damit eine Zeitlupe aus. Haben Sie ein Gebiet erobert, erhalten Sie regelmäßige Einnahmen sowie Forschungs-Upgrades und Zugriff auf neue Truppentypen. Oder Sie finden in einem Turm eine Prinzessin und vermählen diese mit dem Protagonisten. Die Ehefrau bringt eigene Armeeboni mit sich; wenn Sie etwa eine knöcherne Skelettbraut heiraten, erhalten Sie eine Aktionskarte, mit der Sie untote Verstärkung anfordern.



PETER MEINT: „Mit dem Jetpack-Drachen Schlachten schlagen, rundenweise ein Fantasy-Reich einnehmen und nebenbei noch eine Ehe führen – ob das gut geht?"

Wildstar

Obacht, Wildwechsel!

ONLINE-ROLLENSPIEL Ein bunter Mix aus alten und neuen Elementen – geht das gut?

Das neue Online-Rollenspiel von Ncsoft will vor allem mit drei Dingen punkten: Einem einzigartigen Grafikstil, comichaft und an **WoW** erinnernd, einem spannenden Setting (eine Mischung aus Fantasy und Sci-Fi) sowie einem großen Batzen Innovation. Spieler dürfen erstmals neben Rasse und Klasse auch einen Pfad wählen, der den Spielstil bestimmt: Soldat, Entdecker, Wissenschaftler oder Siedler steht zur Auswahl, jeder dieser Wege bietet andere Gameplay-Ansätze. Der Rest wird eine Mischung bekannter MMOG-Mechaniken.



ROBERT MEINT: „Angepriesene Innovation, die sich erst noch beweisen muss. Interessant ist's allemal!"



Das Pfad-System von **Wildstar** hebt es von Standard-MMOGs ab.



Das Schadensmodell von **Canyon** ist schick – jedoch fehlt der Fahrer im Auto.

Trackmania 2: Canyon

Rase, Hase!

RENNSPIEL Wir haben in der Beta ausgiebig Gummi gelassen und finden: Das kann was!

Während die **Trackmania**-Serie unaufhaltsam den 10 Millionen registrierten Fahrern entgegensteuert, haben wir für Sie einen Blick in die für Vorbesteller exklusive Mehrspieler-Beta von **Canyon** geworfen. Und bevor wir Sie hier mit platzverschwendenden Boahs, Huuuiiis und Tolls langweilen: Werfen Sie doch einfach einen Blick auf unsere Heft-DVD und in unser temporeiches Vorschaufilmchen.



JÜRGEN MEINT: „**Trackmania** ist ein tolles Beispiel, wie aus einem kleinen Projekt eine ausgewachsene Spieleserie werden kann."

HARDCORE FÜR SCHRAUBER

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



PCGH-Sonderheft 03/2011:

Grafikkarten

Das Test-, Praxis- & Wissens-Kompendium inklusive Profi-CD für nur € 5,99.

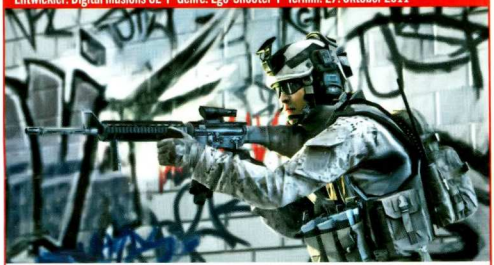
Heft jetzt online bestellen unter www.pcgh.de/go/sohe3

DARAUF WARTEST DU!

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

1 Battlefield 3

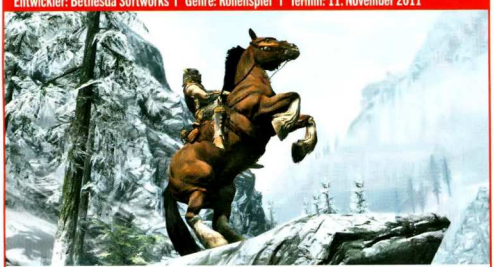
Entwickler: Digital Illusions CE | Genre: Ego-Shooter | Termin: 27. Oktober 2011



Um die Spitze unserer Most Wanted-Charts entwickelt sich ein knallharter Zweikampf. Allerdings nicht wie von uns prophezeit zwischen **Battlefield** und **Call of Duty** – sondern zwischen **BF 3** und **Skyrim**!

2 The Elder Scrolls 5: Skyrim

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



Ganz Köln atmet auf! Nachdem bekannt wurde, dass Spieler in **Skyrim** einen NPC heiraten können, gab Bethesda-Vizepräsident Pete Hines bekannt: Selbstverständlich sind auch homosexuelle Ehen möglich.

3 Mass Effect 3

Entwickler: Bioware | Genre: Action-Adventure | Termin: 8. März 2012

Bioware machte auf der Gamescom nochmals klar, dass **Mass Effect 3** zwar keinesfalls der letzte Teil der Serie sei, aber definitiv das Ende von Shephards Abenteuer. Jetzt werden Sie bitte nicht emotional!



4 Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 7. Oktober 2011



id Software kündigte an, dass sie mit der Entwicklung von DLCs bis nach der Veröffentlichung warten wollen, um erst mal die Wünsche der Spieler anzuhören. Sehr vernünftig!

5 Call of Duty: Modern Warfare 3

Entwickler: Infinity Ward / Raven Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 8. November 2011

Genau einen Tag nach Abgabeschluss dieses Hefts fand in Los Angeles die **Modern Warfare**-Convention statt. Mieses Timing, denn Activision versprach so einige Überraschungen.



Mitmachen & gewinnen!

Wer an unserer Heftumfrage teilnimmt, bekommt was richtig Schickes! Wir verlosen geniale T-Shirts für echte Gamer!

Dreimal drei T-Shirts gibt's zu gewinnen. Diesmal mit den Motiven „The cake is a lie", „Video games ruined my life" und „1up". Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de/gewinnspiele und nehmen Sie an der Umfrage teil. Wer bei der Verlosung kein Glück hat, findet diese und weitere Gamer-Shirts im Geek-Shop getDigital. Mit dem Gutscheincode PCACTION2_RC gibt es unter www.getDigital.de außerdem das Shirt „ROFL Copter" kostenlos zu einer Bestellung dazu.



getDigital.de

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

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
September 2011			
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	29. September
Dungeons: The Dark Lord	Strategie	Kalypso	22. September
F1 2011	Rennspiel	Codemasters	23. September
FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	29. September
Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	28. September
Renegade Ops	Action	Sega	14. September
Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	30. September
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	27. September
Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	14. September
Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Topware	20. September
Oktober 2011			
Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	13. Oktober
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	21. Oktober



Christoph wartet auf die Rückkehr des Fledermausmanns – sowohl 2012 im Kino mit **The Dark Knight Rises** als auch 2011 auf PC mit dem großartigen **Arkham City**.

Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Oktober
Die Sims 3 – Einfach tierisch	Simulation	Electronic Arts	20. Oktober
Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	28. Oktober
Fußball Manager 12	Sportspiel	Electronic Arts	20. Oktober
Jagged Alliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	20. Oktober
Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	13. Oktober
Rage	Ego-Shooter	Bethesda	7. Oktober
November 2011			
Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November
Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	4. November
Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	18. November
Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	17. November
Saints Row: The Third	Action	THQ	18. November
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
Außerdem für das 4. Quartal/Ende 2011 angekündigt			
Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	4. Quartal
APB Reloaded	Action	Gamers First	4. Quartal
Deponia	Adventure	Daedalic	2011
L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	Herbst
Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	2011
Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	4. Quartal
Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal
Scivelation	Action	Zuxxez	4. Quartal
Trine 2	Action	Atlus	2011
Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Focus Home Inter.	4. Quartal
X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal
1. Quartal 2012			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr
DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Frühjahr
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar
Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	1. Quartal
The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar
X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
2. Quartal 2012			
Borderlands 2	Action	2K Games	2. Quartal



Jürgen wartet auf eine Fortsetzung des Überraschungshits **Borderlands**. Mit mehr Story, einer belebteren Spielwelt und noch mehr Knarren. Yehaw!

Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso	2. Quartal
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal
The Secret World	Online Rollenspiel	Funcom	April
Außerdem für 2012 angekündigt			
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2012
Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
Brothers in Arms: Furios 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal
End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	2012
Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Prototype 2	Action	Activision	2012
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2012
Star Trek	Action	Paramount Inter.	2012
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst
Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Releasedatum noch nicht bekannt/2013			
Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	JoWood	Nicht bekannt
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Insane	Action	THQ	2013
Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
Mechwarrior 5	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt



Wolfgang wartet auf neues MMO-Futter, da er **WoW** bereits in- und auswendig kennt. Und mit **Star Wars** im Paket muss Biowares neuer Titel einfach gut werden.

Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt



Foto: Koelnmesse

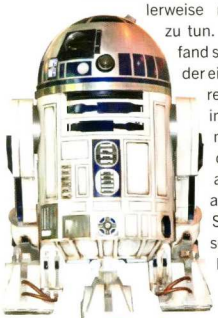
Gamescom 2011

Vorsicht, Schlange!

Ort: Köln, Deutschland | Termin: 17. bis 21. August 2011 | Teilnehmer: 275.000 Spieler

Text: Robert Horn

Die Welt kam nach Köln, um die Welt der Spiele zu feiern.



Wenn in Köln Ausnahmezustand herrscht, dann hat das normalerweise mit Karneval zu tun. Mitte August fand sich zwar auch der eine oder andere Verkleidete in der Rheinmetropole, der Grund war aber ein ganz anderer. Die Spielemesse Gamescom hatte wieder ihre Pforten geöffnet und der Andrang der Zocker war gewaltig. So gewaltig, dass die Veranstalter am Samstag sogar kurzzeitig den Einlass dichtmachen mussten.

Ran an die Mäuse!

Zu sehen gab es viel, wirklich viel. Jeder namhafte Publisher zeigte, was er hatte, und versuchte, seine Konkurrenz mit lauteren und größeren Messeständen zu übertrumpfen. Traditionell war die Gamescom auch dieses Jahr nicht die Messe der spektakulären Neuankündigungen (das geschieht meist auf der E3 in Los Angeles im Juni). Stattdessen nutzen Publisher hier die Möglichkeit, Fans ihr Produkt selbst zocken und bewerten zu lassen. So gab es etwa **Diablo 3**, **Battlefield 3**, **Modern Warfare 3**, **FIFA 12** oder **Guild Wars 2** und viele weitere Toptitel zum Anspielen. Bei Wartezeiten im Stundenbereich brauchte es aber auch Nerven aus Stahl, das Messegelände platzte schon am ersten Tag beinahe aus allen Nähten.

Volles Programm

Auf den folgenden zehn Seiten bringen wir Ihnen die spannenden Ereignisse auf der Gamescom, der größten Spielemesse der Welt, ein wenig näher. Wir berichten über den Messetrubel, die längsten Warteschlangen, die heißesten Babes und natürlich einen ganzen Haufen Spiele aus den verschiedensten Genres, die es dort zu sehen gab. Wir präsentieren sozusagen einen Tag auf der Gamescom in gedruckter Form. Viel Spaß!

Die Gamescom in Zahlen

300 Spiele zeigten Hersteller aus aller Welt etwa, darunter Welt-, Europa- und Deutschlandpremieren.

557 Unternehmen zeigten auf der Gamescom ihre Spiele und Produkte.

5.000 Medienvertreter aus mehr als 50 Ländern, darunter natürlich auch wir, tummelten sich auf der Gamescom.

275.000 Besucher kamen auf die diesjährige Gamescom. Ein absoluter Rekord, was man auch an den brechend vollen Hallen merkte.

25.320 Dosen eklige Energydrinks haben unsere Redakteure vor Ort grob geschätzt geschlürft, um sich auf der Messe fit zu halten.

31 Euro kostete eine Dauerkarte für vier Tage Messewahnsinn auf der Gamescom, ein Tagesticket 10 Euro.

Brutale Warteschlangen





Extreme Verhältnisse am Messewochenende: Es drängelten sich dermaßen viele Besucher durch die Hallen, dass die Veranstalter kurzfristig den Einlass stoppen mussten. An beliebten Ständen, etwa bei **Diablo 3** oder **Guild Wars 2**, bildeten sich Warteschlangen mit über vier Stunden Wartezeit, bei **Battlefield 3** waren es zeitweise angeblich bis zu neun Stunden.

Klar, auf der Messe muss man auffallen. Und heiß war es ja auch. Aber der tierhassende Marketing-Fuzzi, der auf die Idee kam, für **Uncharted 3** Kamele anzuschleppen, gehört nackt durch die Wüste getrieben!



Promis überall



Auch berühmte Menschen zocken gerne. Selbst wenn sie es nicht tun, lassen sie sich einfach ein paar tausend Euro zahlen und dann tun sie wenigstens so, als würde es ihnen Spaß machen. Dementsprechend warben auch viele Hersteller mit bekannten Gesichtern, etwa Lukas Podolski (oben) oder Blind Guardian.

Sinnloses Rumgehüpfe



Wir lästern sowieso gerne über Konsolen, aber auf der Gamescom 2011 hat sich keiner der großen Konsolenhersteller mit Ruhm bekleckert. Statt innovativer Konzepte gab es dämliche Hüpf- und Wackelspiele, die zeigen, wie hilflos viele Entwickler mit dem Konzept der Bewegungssteuerung umgehen. Zum Glück gibt es so einen Schmarrn nicht für den PC, Freunde!

Waaaargh, THQ!



Publisher THQ warb auf der Messe für sein Action-Spektakel **Space Marine** (Test ab Seite 76) Und so stapften riesige Ultramarines und fiese Orks durch die Hallen. Ein cooler Anblick, aber am Stand von THQ gab es zusätzlich die wohl heißesten Babes der Messe; die hatte THQ für **Saints Row 3** aufgefahren.

E-Sport-Revival

Entwickler Valve hat es allen gezeigt: Die Amerikaner präsentierten nicht einfach ihr nächstes Werk **Dota 2** (siehe Artikel auf Seite 57), sondern lobten außerdem ein gewaltiges E-Sport-Turnier aus. Der Sieger bekam eine Million US-Dollar, die Teams wurden von Valve aus der ganzen Welt eingeflogen. Das Turnier wurde während der Messe gespielt und ins Internet übertragen. Fett!

gamescom

Her mit den Babes!

Auf der Gamescom tummelten sich neben jeder Menge gut gelaunter Zocker auch dieses Mal wieder eine Handvoll süßer Messehostessen (meist simpel „Babes" genannt), deren Anblick so manchen Zuschauer ins Schwitzen brachte. Klar, dass wir die schicken Mädels abgelichtet haben! Einige davon können Sie hier bewundern und sich dabei fest vornehmen, nächstes Jahr doch auf die Gamescom zu gehen. Wegen der tollen Spiele natürlich – Fotoapparat nicht vergessen!





Warum dieses Mädel eine Waffe in der Hand hält, wissen wir nicht. Vielleicht, um allzu freche Fotografen abzuwehren? Wir sind nach diesem Foto jedenfalls sehr schnell gerannt.



Oben: Diese drei adretten jungen Damen werben für den Hardware-Hersteller Razer und verlosen obendrein einen 300-Euro-Warengutschein.
Rechts: Die Caseking-Babes tragen wenig Textil, auf das man das Firmenlogo drucken könnte. Schade!





Rechts: Autos und Frauen, das passt immer. Besser für die Gamescom wären natürlich Autos, Waffen und Frauen gewesen, aber wir wollen mal nicht kleinlich sein.
Links: Luftige Strumpfhosen aus alten LAN-Kabeln – nett.



Verrücktes Cosplay!



Foto: Koelnmesse



Foto: Koelnmesse



Das aus Japan herübergeschwappte Cosplay, also das Verkleiden nach dem Vorbild berühmter Videospiel- oder Mangafiguren, war auch auf der Gamescom allgegenwärtig. Finden wir gut, denn stinknormal rumlaufen kann ja jeder.



BÄM! Der Computec Games Award

Siegertypen

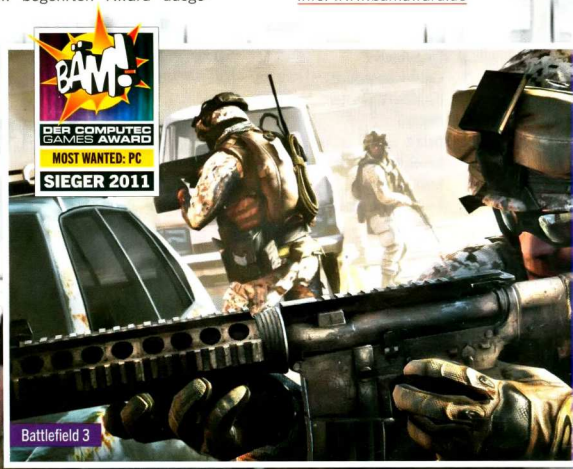
Sie hatten die Stimme, wir hatten den Preis – für die besten Spiele des Jahres.

Zum wiederholten Mal wurden während der Gamescom in Köln die BÄM! Awards verliehen. In elf Kategorien wurden damit Spiele und Hardware geehrt. In der Jury saßen nicht etwa wir Redakteure, sondern Sie, liebe Leser. Denn BÄM! Der COMPUTEC Games Award ist ein Publikumspreis, über den Sie auf der BÄM!-Webseite abstimmen konnten. Verliehen wurde er in diesem Jahr am 19. August im altehrwürdigen Kölner Gloria Theater. Wenig überraschend räumte Valves gelungene Knobelei **Portal 2** in der Kategorie Intelligenz ab. Den Preis für Adrenalin schnappte sich Ubisofts **Assassin's Creed: Brotherhood**. Wer außerdem mit dem begehrten Award ausgezeichnet wurde, entnehmen Sie der unten stehenden Tabelle. Auch nächstes Jahr wird es natürlich wieder einen BÄM!-Award geben, der erneut im Rahmen der Gamescom verliehen wird.

Info: www.bamaward.de



Assassin's Creed: Brotherhood



Battlefield 3



Portal 2

RUBRIK	SIEGER
Adrenalin	Assassin's Creed: Brotherhood
Intelligenz	Portal 2
Teamgeist	Call of Duty: Black Ops
Weltenbummler	World of Warcraft: Cataclysm
Online-/Social-Game	Die Siedler Online
Hardware & Zubehör	Kinect für Xbox 360
Most Wanted: PC	Battlefield 3
Most Wanted: PlayStation 3	Battlefield 3
Most Wanted: Wii	The Legend of Zelda: Skyward Sword
Most Wanted: Xbox 360	Assassin's Creed: Revelations
Most Wanted: Mobile/Handheld	Super Mario (3DS)

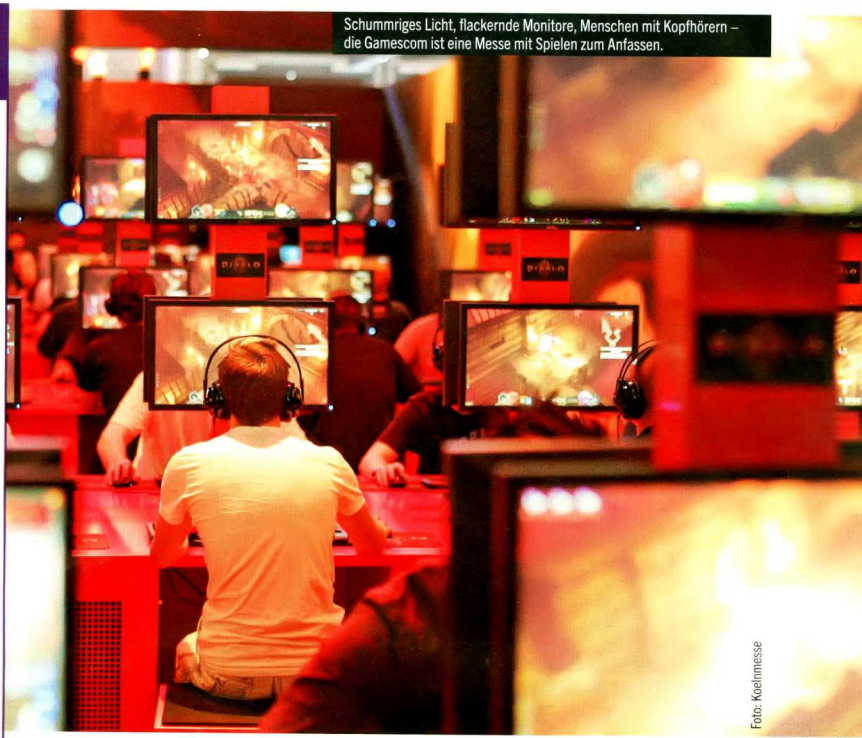
gamescom

?! FAQ

Best of Gamescom 2011? Hä? Hattet ihr die Babes nicht schon auf den vorherigen Seiten?
Ja, aber auf der Gamescom gibt es traditionell immer auch ein paar Spiele zu sehen. Jedoch sparten die großen Publisher und Entwickler dieses Jahr ziemlich mit Neuigkeiten zu ihren Produkten, weswegen wir auf dieser und den folgenden fünf Seiten alle wichtigen Titel aufführen, bei denen es nicht für einen ganzen Artikel gereicht hat. Guten Appetit!

Habt ihr da nicht ein paar Spiele vergessen?
Bestimmt. Allerdings haben wir einige aufgrund akuten Neuigkeitenmangels absichtlich weggelassen, anderen haben wir einen ganzen Artikel weiter hinten im Heft spendiert und wieder andere sind sogar schon bei uns im Test (mit Sternchen markiert). Hier ein kleiner Überblick:

Battlefield 3	S. 59
Borderlands 2	S. 62
Counter-Strike: G. O.	S. 46
Deus Ex: Human Rev.*	S. 72
Diablo 3	S. 40
Dota 2	S. 57
Driver: San Francisco*	S. 98
End of Nations	S. 30
Pro Evolution Soccer 2012	S. 11
Risen 2	S. 68
Space Marine*	S. 76
TES 5: Skyrim	S. 52



Schummriges Licht, flackernde Monitore, Menschen mit Kopfhörern – die Gamescom ist eine Messe mit Spielen zum Anfassen.

Foto: Koelnmesse

Best of Gamescom 2011

Lies die Messe!

Zwar gab es zu vielen Titeln kaum Neuigkeiten auf der Messe, zumindest aber freuen wir uns über frische Bilder.

Bioshock Infinite



Entwickler: Irrational Games | Hersteller: Take 2 | Termin: 2012

Jürgen meint



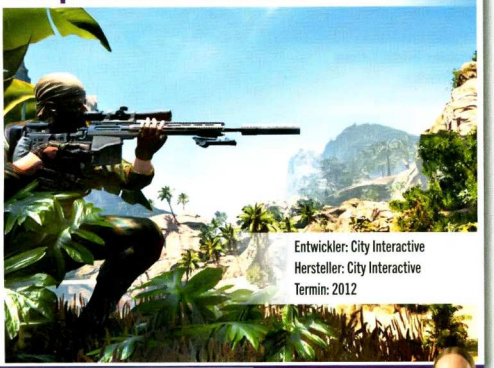
„Ich will endlich neue Infos zum Spiel!“

Bis auf ein paar neue Bilder, die den alten verdammt ähnlich sehen, gab es auf der Messe nichts Neues zum Thema **Bioshock**. Schade, alles bisher Gesehene ruft nämlich dieses ganz besondere Kribbeln hervor, das uns die Tage bis zum (ungewissen) Erscheinungstermin sehr lang werden lässt.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

gamescom

Sniper: Ghost Warrior 2



Entwickler: City Interactive
Hersteller: City Interactive
Termin: 2012

„Gewohnte Scharfschützen-Action mit aufgebohrter Grafik"

Sascha meint

Am Spielgeschehen selbst sollte sich im zweiten Teil der **Sniper**-Reihe nicht viel ändern. Sprich: In den angepeilten zwölf Missionen mit insgesamt zehn Stunden Spielzeit schleichen Sie sich heimlich durch die Gegend und warten auf die perfekte Schussgelegenheit. Dank der neuen Cry-Engine wirkt das Ganze aber deutlich hübscher und runder als noch im Vorgänger.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Prototype 2



Entwickler: Radical Entertainment
Hersteller: Activision
Termin: 24. April 2012

„Deutlich mehr Abwechslung und Taktik – könnte was werden."

Sascha meint

Auf der Gamescom warfen wir erstmals einen Blick auf die sogenannte „Yellow Zone" von New York. Die Metropole ist nämlich dreigeteilt. Es gibt eine sichere grüne Zone, eine überbevölkerte und chaotische gelbe Zone und eine rote Zone, die die pure Hölle verspricht. Toll: **Prototype 2** kommt mit deutlich mehr Abwechslung und Taktik daher. Grafisch muss sich aber noch was tun.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Star Wars: The Old Republic



Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2011



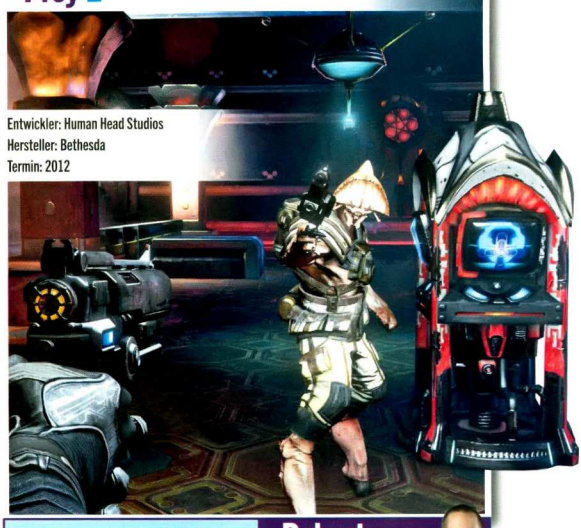
„Für mich DIE Rollenspiel-Hoffnung. Leider ohne Ewoks."

Sascha meint

Muss man über **Star Wars: The Old Republic** eigentlich noch viele Worte verlieren? Biowares erstes Online-Rollenspiel erfindet zwar das Rad nicht neu, kommt aber mit mehr Story daher als der Rest des MMORPG-Marktes. Auf der Gamescom war **TOR** erstmals öffentlich spielbar und wenn Sie diese Zeilen lesen, schnetzeln wir uns wahrscheinlich schon durch die Beta. Yay!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Prey 2



Entwickler: Human Head Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 2012

„Eine spannende Spielwelt, tolle Gimmicks – könnte cool werden!"

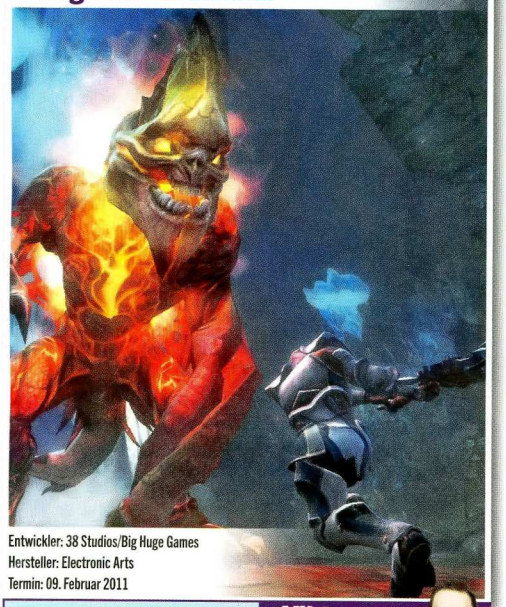
Robert meint

Inhaltlich gab es zu diesem Sci-Fi-Shooter nichts Neues auf der Gamescom. In einer bereits bekannten Demo begleiteten wir Kopfgeldjäger Killian Samuels auf der Jagd nach einem gesuchten Verbrecher. Der setzte Teleportation ein, um zu entkommen, Killian konterte mit coolen Gimmicks wie Bolas, Raketenwerfern oder Gravitationsaufhebern. Könnte toll werden. Abwarten!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

gamescom

Kingdoms of Amalur



Entwickler: 38 Studios/Big Huge Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 09. Februar 2011

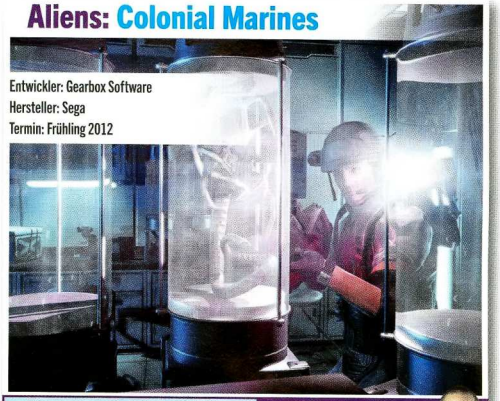
Viktor meint

„Actiongeladener Rollenspiel-Geheimtipp mit viel Potenzial"

Die gerade mal 20 Minuten Anspielzeit, die mir die Entwickler auf der Gamescom für **Kingdoms of Amalur** gewährten, reichten bereits, um mein Interesse zu wecken. Egal ob als Krieger mit wuchtigem Zweihänder oder als Magier mit schicken Elementarzaubersprüchen: Die schnellen Kämpfe bereiten unheimlich viel Spaß und Angriffe lassen sich schön flüssig kombinieren!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Aliens: Colonial Marines



Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: Sega
Termin: Frühling 2012

Robert meint

„Actionreicher, aber noch nicht ganz überzeugender Shooter"

Aliens sind super, Aliens gehen immer. Ich glaube auch, dass der Shooter von Gearbox durchaus ein gutes Spiel wird, immerhin ist er die Quasi-Fortsetzung des zweiten Kinofilms, präsentiert sich schön düster und bringt zahlreiche Erinnerungen und Schauplätze wieder zurück. Trotzdem wollte bei der Präsentation der Funke nicht wirklich überspringen: Zu viel Action, zu wenig Grusel!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Far Cry 3



Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: Ende 2012

Jürgen meint

„Punktuell bombig – aber wie ist's dazwischen?"

Die anfängliche Enttäuschung, bei der Gamescom den gleichen Abschnitt wieder zu sehen, den wir schon zwei Monate zuvor auf der E3 beschnupperten, ließ schnell nach, als der Vorspieler eindrucksvoll demonstrierte, dass man die Mission auch völlig anders angehen kann. In diesem Punkt begeisterte auch schon der Vorgänger. Die große Frage, wie es mit der Spielwelt zwischen solchen Missionen aussieht, wo bei **Far Cry 2** schnell Frust und Langeweile aufkam, bleibt allerdings unbeantwortet.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

gamescom

Assassin's Creed: Revelations



Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 15. November 2011

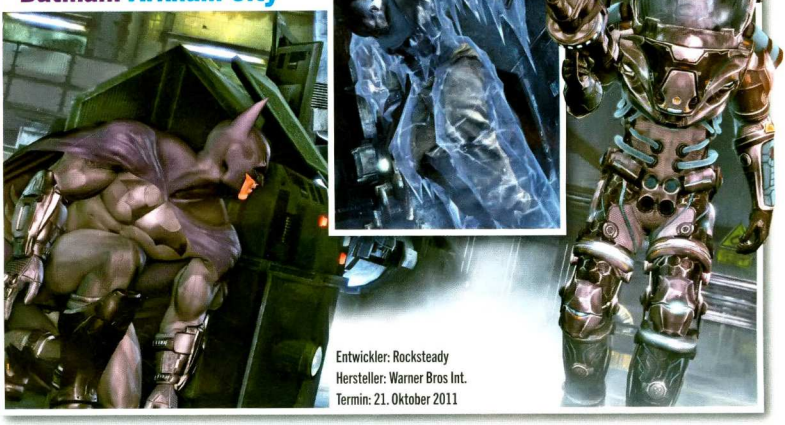
Felix meint

„Ezios Abgang verspricht bewährte Top-Qualität."

So langsam könnte **Assassin's Creed** neue Impulse vertragen – das wurde auch bei der Präsentation deutlich, die ich mir auf der Messe angesehen habe. Spielerisch war alles beim (guten) Alten, einzig das flexible Granatensystem verspricht etwas frischen Wind. Ubisoft betonte außerdem noch mal, dass **Revelations** zwar viele, aber längst nicht alle Fragen beantworten wird.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Batman: Arkham City



Entwickler: Rocksteady
Hersteller: Warner Bros Int.
Termin: 21. Oktober 2011

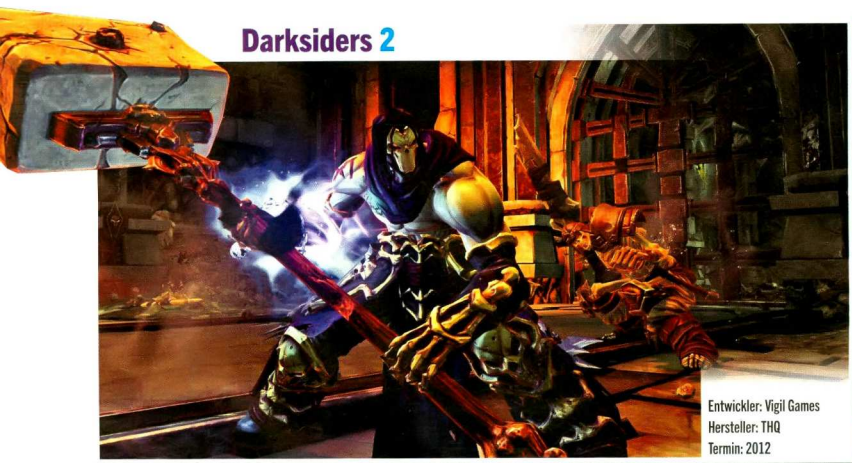
Christoph meint

„Catwoman statt Batman? Emanzipation rockt!"

Superschurke Mr. Freeze (Bild) war zwar nur im neuen Trailer und den zugehörigen Bildern zu sehen, jedoch durften wir auf der Gamescom erstmals einige der über 100 Herausforderungsmissionen spielen. Das Besondere dabei: Statt Batman steuerten wir sexy Catwoman. Die Dame verursacht weniger Schaden, spielt sich dafür aber deutlich agiler und flotter. Eine tolle Abwechslung.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Darksiders 2



Entwickler: Vigil Games
Hersteller: THQ
Termin: 2012

Christoph meint

„Der Sensenmann schwingt sein Ding."

Enttäuschende Ausbeute: Hersteller THQ zeigte auf der Kölner Messe nur altbekanntes Material, das wir bereits bei Studiobesuchen und auf der E3 erlebt haben. Toll für Sie: Das gezeigte Material kam endlich in Form von Gameplay-Trailern ans Licht der Öffentlichkeit. Sie können sich also selbst einen erste Meinung bilden, ob der neue Held Tod einen würdigen Ersatz für Krieg abgibt.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

gamescom

Saints Row: The Third



Entwickler: Volition
Hersteller: THQ
Termin: 18. November 2011

Viktor meint



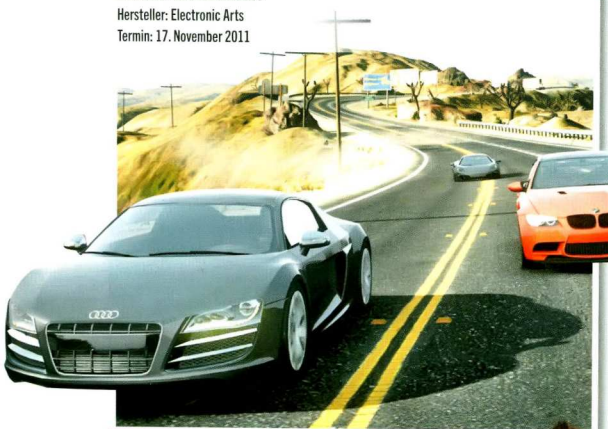
*„Total abgefahrene Open-World-Action im **GTA**-Stil!“*

Was für ein wunderbar schwachsinniges Actionfest! Mit Uzis ballernde Großmütter, schwer bewaffnete, dafür umso leichter bekleidete Prostituierte, eine Tintenfische verschießende Bazooka – die meisten Features in **Saints Row: The Third** klingen wie der wahr gewordene Traum kindischer Entwickler. Die Anzocksession auf der Gamescom beweist: Das neue Werk von Volition spielt sich tatsächlich genauso verrückt und spaßig, wie es klingt. Die Storykampagne ist total überzogen aufgemacht, die Nebenaufgaben ein großer Spaß und die Möglichkeiten, Chaos in der frei begehbaren Stadt anzurichten, zahllos.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Need for Speed: The Run

Entwickler: Black Box Studios
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 17. November 2011



Christoph meint



„Gerade erst zurück auf Siegeskurs, jetzt schon wieder im Kies“

Zuerst schickte uns EA auf der Gamescom in einem Porsche in die Wüste, wo wir zehn Kontrahenten überholen mussten. Anschließend ging's zum Duell auf einen verschneiten Gebirgspass. Während des Rennens krachten Lawinen vom Berg, wir mussten den Gesteinsbrocken ausweichen. Die actionreich inszenierten Skripts konnten jedoch nicht den mangelnden Anspruch verbergen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Serious Sam 3: BFE



Entwickler: Croteam | Hersteller: Devolver Digital | Termin: 18. Oktober 2011



Felix meint



„Neue Grafik, altes Spiel – auch Teil 3 ändert nix an der Formel.“

Hirn aus, Dauerfeuer ein: **Serious Sam 3** spult das gleiche Konzept ab wie seine hirnverbrannten Vorgänger – zu den wenigen, aber guten Änderungen zählen Nahkampfwaffen und herrlich übertriebene Finishing Moves. Außerdem wurde bei der GC-Präsentation deutlich, dass das Spiel live viel besser aussieht als in den geleakten Videos, die seit einigen Wochen durchs Internet geistern.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

www.pcaction.de

Guild Wars 2



Entwickler: Arenanet
Hersteller: Ncsoft
Termin: Noch nicht bekannt

Robert meint

„Das wird ein Fest für Online-Rollenspieler."

Was uns Arenanet auf der Gamescom zeigte, hatte Hand und Fuß: **Guild Wars 2** sieht toll aus, bietet spannende Rassen und Klassen sowie interessante dynamische Quests und kostet darüber hinaus keine Monatsgebühren. Zum ersten Mal erfuhren wir außerdem etwas über das PvP-System, bei dem sich Spieler in Fünfer- oder Zehnerteams auf die Mütze hauen. So wird es Belagerungswaffen und serverübergreifende Schlachten geben.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Das Beste von den Konsolen

Gears of War 3



Entwickler: Epic Games | Hersteller: Microsoft | Termin: 20. September 2011

„Blutiges, düsteres Action-Spektakel – da lohnt sich die Xbox."

Sascha meint

Endlich erscheint mal ein Teil der Serie ungeschnitten und vor allem in Deutschland. Auf der Gamescom war zwar nur der Horde-Modus, also der Mehrspieler-Part von **Gears of War 3**, spielbar, aber bereits der macht Lust auf mehr. Neben einer erwachsenen, düsteren Story rund um die fiesen Locust-Aliens erwarten Sie also im dritten Teil auch spannende, für Wochen und Monate motivierende Mehrspieler-Gefechte. Wo ist mein Lancer-Gewehr?

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Zelda: Skyward Sword



Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 18. November 2011

„Auf dieses legendäre Wii-Epos warten Nintendo-Fans!"

Christoph meint

Dieses wundervolle Machwerk ist einer der letzten großen Hits für die Wii-Konsole – denn abgesehen von **Skyward Sword** scheint Nintendo für den weißen Kasten nicht mehr allzu viel in petto zu haben. Dank cleverer Rätsel und einer überraschenden Story, in der Zelda ausnahmsweise mal keine Prinzessin ist, gehörte die **Zelda**-Episode zu den beliebtesten Spielen der Gamescom. Aber mal ehrlich: Wer hat noch Lust auf albernes Controller-Gefuchtel? Bitte aufstehen – alle beide!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Uncharted 3



Entwickler: Naughty Dog
Hersteller: Sony
Termin: 02. November 2011

„Ganz heißer Kandidat für das Spiel des Jahres – top!"

Sascha meint

Eines schaffte bisher jeder **Uncharted**-Teil: die Grenzen des grafisch Machbaren auf der PlayStation 3 zu verschieben. Und an diese Tradition hält sich auch **Drake's Deception**. Spielerisch ist es „nur" ein gelungener Mix aus Klettereinlagen und Third-Person-Schießereien, aber vor allem die unfassbar atemberaubende, bombastische und wunderschön anzusehende Inszenierung wird **Uncharted 3** wohl zu einem weiteren Meilenstein der Spielegeschichte machen.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

1&1 DSL: DAS

ÜBERALL VOLLER EMPFANG!

Jetzt bei 1&1: das beste WLAN aller Zeiten! Gemeinsam mit den Profis von AVM hat 1&1 den neuen 1&1 HomeServer entwickelt. Er ist DSL-Modem, WLAN-Router und Telefonanlage in einem, als zentrale Schnittstelle für Ihre kabellose Kommunikation in allen Räumen. Mit mehr Power, mehr Sicherheit und mehr Komfort als je zuvor!



✓ **HIGHSPEED-WLAN!**
Mit bis zu 300 MBit/s und optimaler Frequenzwahl.

✓ **BESTE REICHWEITE!**
Höchste Reichweite und bester Datendurchsatz dank MIMO Mehrantennentechnik.

✓ **ECO-MODE!**
Funkleistung nur bei aktiver Datenübertragung, dadurch geringstmöglicher Stromverbrauch.

✓ **SICHERHEIT!**
TÜV-geprüfte Firewall und WPA2-Verschlüsselung.

✓ **GAST-ZUGANG!**
Eigener WLAN-Zugang für Gäste – getrennt von Ihrem Heimnetzwerk zum Schutz Ihrer Daten.

✓ **100 GB ONLINE-SPEICHER**

Internet made in Germany

*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz, Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. Hardware-Versand einmalig 9,60 €. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

BESTE WLAN!

INTERNET & TELEFON

19,99 €/Monat*

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

Inklusive 1&1 HomeServer der nächsten Generation!

NEU!



Auszeichnungen der 1&1 HomeServer-Familie

1. Platz connect DSL-TK-Anlagen des Jahres 2011
www.connect.de

Computer Bild 03/2011
FRITZ!Box Fon WLAN 7390
„Der derzeit beste WLAN-Router"

Geld-zurück 30 TAGE Garantie

1&1

Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 90

www.1und1.de



Screen-Info

Alle hier gezeigten Screenshots hat uns Entwickler Petroglyph zur Verfügung gestellt. Bis auf das (meist) fehlende Interface entsprechen die Bilder exakt der von uns gespielten Version.

End of Nations

Geh auf Welttournee!

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Petroglyph | Hersteller: Trion Worlds | Termin: 2012

Text: Viktor Eippert

Packende Echtzeit-Strategie, gepaart mit einer persistenten Spielwelt? Klasse Idee!

Schon einige Jahre lang beschäftigt eine Frage die Entwickler von Echtzeit-Strategiespielen auf dem ganzen Globus: Wie, ja wie nur bringt man frischen Wind in dieses festgefahrene Genre? Relic Entertainment probierte es bei **Dawn of War 2** mit einem Gameplay-Konzept, das komplett auf Basenbau verzichtet und den effektiven Einsatz von Truppensquads in den Vordergrund rückt. Tatsächlich bot diese Auslegung eine schöne Abwechslung im Echtzeit-Strategie-Genre und bescherte den Spielern schnelle und zugleich sehr taktische Gefechte. Ein brandaktuelles Beispiel für einen anderen Ansatz liefert Microsoft mit **Age of Empires Online** (im Test auf Seite 81) ab. Der Ableger der ehrwürdigen Strategieserie setzt auf eine starke Online-Vernetzung, ähnlich wie die derzeit massiv boomenden Social-Games.

Ambitioniert und erfahren

Auch im Entwicklerhaus Petroglyph (bekannt für **Star Wars: Empire at War** und **Universe at War**) sucht man fleißig nach einer Antwort auf die eingangs gestellte Frage und hat sich dahingehend verdammt viel vorgenommen. Nicht weniger als „das bisher größte und epischste Echtzeit-Strategiespiel" zu entwickeln, haben sich die Mannen des in Las Vegas ansässigen Studios auf die Fahnen geschrieben! Das verriet uns Michael „Mike" Legg, Mitbegründer von Petroglyph und Chef-Entwickler von **End of Nations**, in einem Interview auf der Gamescom. Dieses ehrgeizige Unterfangen kommt allerdings nicht von ungefähr, denn wie viele seiner Kollegen bei Petroglyph ist Mike ein wahres Urgestein des Genres und arbeitete vor der Gründung des Studios unter anderem mehrere Jahre bei Westwood an der **Command & Conquer**-Serie mit. In seinen Adern fließt also echtes Strategen-Blut.

Sozial-Strategie

Doch was macht die Entwickler so selbstbewusst, dass sie sich nichts Geringeres als eine Revolution des Genres vornehmen? Ihr Erfolgsrezept: Mit **End of Na-**



tions wollen sie den Spielern etwas bieten, was es in dieser Form noch nie gab. Sie kombinieren die schnellen, actionreichen Schlachten eines **Dawn of War 2** mit der lebendigen, gigantischen und sich ständig ändernden Spielwelt von Online-Rollenspielen. Das Ziel der Entwickler besteht darin, Tausenden von Spielern gleichzeitig zu ermöglichen, einen weltumfassenden Krieg auszufechten. Angereichert wird das Ganze durch die sozialen Elemente von Online-RPGs wie Gilden, Freundeslisten und ein Handelssystem für Einheiten und Gegenstände. All diese Spieler wuseln allerdings nicht gleichzeitig über eine zusammenhängende Spielwelt wie etwa die von **World of Warcraft**. Sie beharken sich stattdessen in PvP-Kämpfen auf teils sehr großen, aber in sich geschlossenen Schlachtfeldern mit bis zu 51 anderen Spielern. Oder sie treten auf kleine Teams verteilt gemeinsam in der kooperativen Kampagne gegen die KI an. Dabei ist die Welt von **End of Nations** in verschiedene Kampfterritorien wie Westeuropa oder Indien unterteilt, die, wie aus anderen Echtzeit-Strategiespielen bekannt, einzelne Maps darstellen.

Drei Fraktionen, ein Konflikt

Warum und zwischen welchen Parteien überhaupt Krieg herrscht, erklärt die Hintergrundgeschichte: In einer nicht allzu fernen, aber nicht näher definierten Zukunft ist die Welt ziemlich den Bach runtergegangen. Regierungen gehören der Vergangenheit an, die Wirtschaft liegt brach, Gesellschaften sind kollabiert. Im allgemeinen Chaos hat sich ein Militär-Regime unter dem Namen „Bündnis der Nationen" geformt, das die Geschicke der Welt nun mit eiserner Strenge leitet. Dadurch herrscht zwar wieder eine gewisse Struktur, doch der Preis dafür ist die gnadenlose Unterdrückung der Bevölkerung. Das lassen sich die zwei großen Rebellengruppierungen „Die Freiheitsfront" und „Die Schattenrebellen" nicht länger bieten und gehen vehement gegen die Unterdrücker vor. Die Freiheitsfront verlässt sich auf konventionelle Waffen und Trup-

Die Koop-Missionen

Story-Liebhaber, bitte hier entlang!

Die Koop-Kampagne ist die Bühne für die Handlung von **End of Nations**. Hier springen Freiheitsfront und Schattenrebellen über ihren Schatten und gehen gemeinsam gegen das Bündnis der Nationen vor. Nur so haben die Rebellen eine Chance gegen das knallharte und deutlich überlegene Bündnis der Nationen, das die Bevölkerung eisern unterjocht. Jeder Auftrag wird mit einem kleinen, animierten Missionsbriefing eingeleitet, das die Spieler über die vielschichtigen Aufgaben informiert. Ein Beispiel für diese Missionsstruktur bietet die Karte „End of the Line", die wir bereits vor der Gamescom bei einem Entwicklerbesuch bei Petroglyph spielen konnten. Darin landen wir hinter feindlichen Linien im Gebiet des Bündnisses der Nationen und müssen eine ihrer Riesenfestungen namens Akropolis infiltrieren. Das Problem daran: Die Festung ist mit einem riesigen Schutzwall umzäunt, den wir zunächst überwinden müssen. Die Lösung: Wir zapfen das Computersystem des Bündnisses an und speisen dort einen Virus ein, der den Abwehrwall lahmlegt und uns Zutritt verschafft. Doch dann wird es erst richtig haarig. Im Inneren sollen wir einen feindlichen Kommandeur gefangen nehmen und ihn sicher zum Evakuierungspunkt bringen. Und natürlich haben die Streitkräfte des Bündnis-Kommandanten etwas dagegen und setzen alles daran, unser Vorhaben zu sabotieren. Auch waschechte Bosse in Form von Riesenpanzern und ähnliche überdimensionierte Gegner versprechen uns die Entwickler. Derartige Begegnungen erfordern eine optimale Abstimmung der Koop-Teilnehmer ähnlich wie die Bosskämpfe in Online-Rollenspielen. Spannend!



Die Bossgegner von **End of Nations** sind so groß, dass sie gewöhnliche Panzer einfach überrollen können.



Die Schattenrebellen setzen auf modernste Technologie. Ihre Panzer nehmen Feinde etwa mit Gauss-Kanonen in die Mangel.



Um strategisch entscheidende Punkte wie diese Straßenkreuzung entbrennen immer wieder hitzige Gefechte.



Der Archimedes-Panzer (rechts im Bild) ist langsam, gehört dafür aber zu den bestgepanzerten Einheiten im Spiel.

pen, wie wir sie heute auch kennen. Unter ihrem Banner rollen dicke Panzer über die vom Krieg in Mitleidenschaft gezogenen Landstriche der Erde und flinke Kampfhubschrauber beschießen Bodentruppen mit Raketensalven. Die technokratischen Schattenrebellen haben sich dagegen auf neueste Technologien spezialisiert und vertrauen auf technisch überlegenes Kriegsgerät mit modernsten Waffensystemen. Tarnkappen, EMP-Attacken und Gauss-Kanonen zählen daher zum gängigen Repertoire der Schattenrebellen-Fahrzeuge. Wesentlich futuristischer wird der Zukunftskrieg in **End of Nations** allerdings nicht. Die Entwickler möchten trotz des Zukunftsszenarios eine möglichst glaubwürdige Welt schaffen. Freiheitsfront und Schattenrebellen stellen die Spieler-Fraktonen dar, während das Bündnis der Nationen der KI vorbehalten bleibt.

Zonenspringer

In welchem Gebiet momentan Kämpfe toben, wo neue Koop-Missionen zur Wahl stehen und ob einer unserer Freunde an einer Schlacht teilnimmt, sehen wir auf der Weltkarte im sogenannten War Room. Der War Room stellt unsere Kommandozentrale in **End of Nations dar**, in die wir jederzeit zwischen den Schlachten zurückkehren können. Ebenfalls auf der Karte zu erkennen sind die Eigentümer einer jeweiligen Zone. Am Anfang untersteht der Großteil der Erde dem Bündnis der Nationen. Die Rebellengruppen starten jeweils an einer anderen Stelle der Weltkarte und müssen nach und nach die Gebiete dem Bündnis, vor allem aber einander abluchsen. Gewinnt eines der Teams oft genug auf einer der Maps, erobert dessen Fraktion den zugehörigen Sektor. Im Bestfall, so die Entwickler, finden ständig überall Kämpfe auf der gesamten Karte statt, in die sich Spieler jederzeit dynamisch ein- und ausklinken können. Anders als etwa in **Starcraft 2** laufen Matches nämlich weiter, unabhängig davon, ob die maximale Spieleranzahl erreicht wird oder nicht. Wie so ein Match im De-

» Das Waffenarsenal im Detail



tail funktioniert, schildern wir Ihnen auf der folgenden Doppelseite anhand der Karte „Deep Hammer", die uns die Entwickler auf der Gamescom ausführlich selbst spielen ließen. Damit auf Dauer nicht eine der Parteien zu mächtig wird, läuft der PvP-Modus saisonal ab. Erobert entweder die Freiheitsfront oder die Schattenrebellen alle Gebiete auf der Karte, so endet die Saison und wird neu gestartet. Das Gleiche passiert, wenn nach drei Monaten noch kein Sieger gefunden wurde.

Panzerboss gesichtet!

In der Koop-Kampagne überbrücken Freiheitsfront und Schattenrebellen hingegen ihre Differenzen, um zusammen gegen den gemeinsamen Feind, das Bündnis der Nationen, vorzugehen. Sie wissen schon, nach dem „Der Feind meines Feindes ist mein Freund"-Prinzip. Diese Missionen dürfen Sie jederzeit alleine oder mit Freunden unabhängig von den PvP-Matches bestreiten. Knappe, aber nett animierte Missionsbriefings leiten die Aufträge gut ein und auch während der Schlacht-Action verleihen kleine Skript-Sequenzen der Inszenierung einen cineastischen Touch. Die Aufträge sind in verschiedene Phasen unterteilt und beinhalten auch diverse Nebenziele. Wenn Sie im Team spielen, können Sie sich so die unterschiedlichen Aufgaben aufteilen oder die Kampfkraft an einer Front bündeln, um so besser gegen die Truppen des Bündnisses der Nationen zu bestehen. Besonders interessant klingen dabei die Schlachten gegen gigantische Boss-Einheiten. Die Entwickler machten uns etwa übertrieben große Riesenpanzer schmackhaft, die einer Festung auf Ketten gleichen und mit Dutzenden separat feuernder Geschützbatterien auf die Armeen der Spieler ballern. Oder die Supertanks walzen einfach gemächlich Ihre Panzer platt, als wären es winzige Käfer, falls Sie nicht schnell genug einen Ausweichbefehl erteilen. Wobei „schnell genug" bei den langsam agierenden Stahlmonstern relativ ist. Leider bekamen wir solch eine imposante Schlacht

Lesen Sie weiter auf Seite 36

>> Schnell & dynamisch: So läuft der PvP-Modus

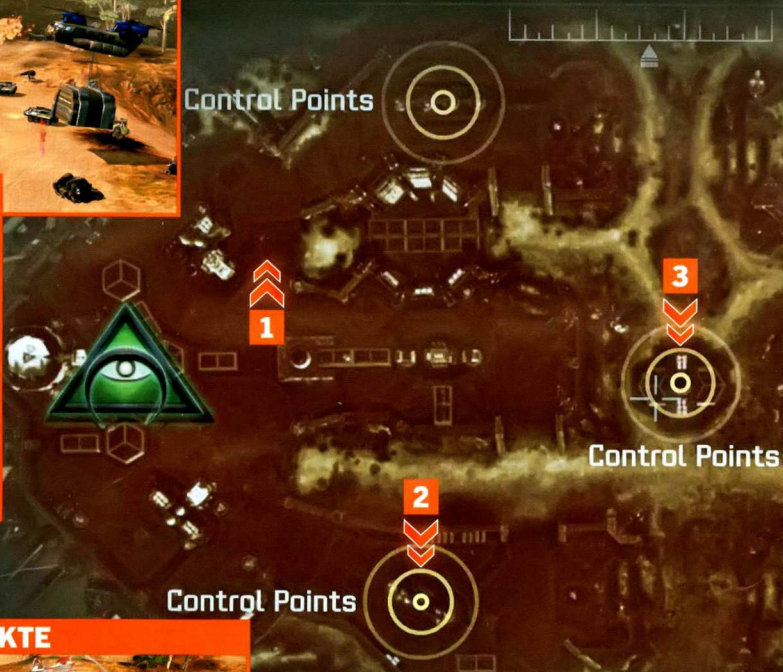
Auf der PvP-Karte „Deep Hammer" geht es heiß her. Wir zeigen, an welchen Punkten es brennt!

Die Mehrspielerschlachten sind im Grunde denen in **Dawn of War 2** ähnlich. Nur treten hier nicht maximal läppische sechs Spieler in zwei Teams gegeneinander an, sondern je nach Karte bis zu 52! Jeder Spieler kommandiert ein vorher im Waffenarsenal selbst zusammengestelltes Squad aus Panzern, Flugeinheiten und Infanteristen. Die Aufgabe der beiden Fraktionen besteht in der Vernichtung des jeweils gegnerischen Hauptquartiers. Um das zu bewerkstelligen, müssen wir die symmetrisch auf dem Schlachtfeld platzierten Kontrollpunkte erobern, um so an Geld zu kommen, das wir für neue Einheiten und Spezialangriffe brauchen. Basisaufbau gibt es in **End of Nations** keinen. Lediglich ein paar Abwehrgeschütze lassen sich auf der Karte aufstellen. Neue Truppen werden blitzschnell und bequem per Luftabwurf angefordert. Das garantiert schnelle und dennoch taktisch anspruchsvolle Gefechte.

1 | LANDEZONEN



Jedes Team besitzt einen dieser Landepunkte an seiner Basis; weitere Landezonen befinden sich tiefer im Kampfgebiet und müssen zunächst erobert werden, um danach als vorgelagerter Brückenkopf genutzt werden zu können. Die Landezonen (LZs) dienen dem Zweck, im Kampf verlorene Truppenteile neu anzufordern. Bestellter Nachschub wird kurz darauf an einer der LZs abgeworfen und ist sofort einsatzbereit. Damit die Neuankömmlinge immer möglichst nahe an der Front landen, können wir jederzeit den von uns gewünschten Landepunkt auswählen – sofern er unserem Team gehört.



2 | KONTROLLPUNKTE

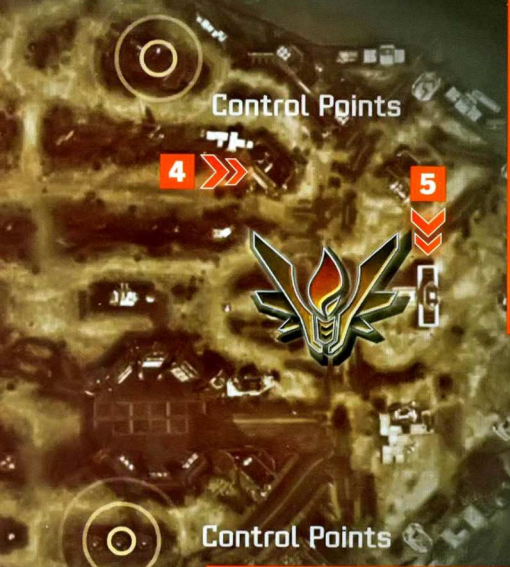


Die Dominanz über möglichst viele Kontrollpunkte ist das A und O jeder PvP-Schlacht in **End of Nations**! Gewöhnliche Kontrollpunkte wie der hier abgebildete generieren bei Besitz in regelmäßigen Abständen Geld auf unserem Konto und dem unserer Teamkollegen. Egal ob es der Kauf neuer Einheiten, der Einsatz von Talenten oder das Aufstellen stationärer Geschütztürme ist – jede Aktion muss bezahlt werden. Entsprechend entwickeln sich umgehend erbitterte Kämpfe um die begehrten Eroberungspunkte.

3 | SATELLITENANLAGE



Neben üblichen „Geldscheffel"-Kontrollpunkten gibt es auch einnehmbare Spezialgebäude. In der Mitte der Karte Deep Hammer steht beispielweise eine Satellitenanlage, deren Besitz maßgeblich zum Sieg auf der Karte beitragen kann. Das Team, das die Anlage kontrolliert, sendet in regelmäßigen Abständen automatisch Luftschläge gegen zufällig gewählte Feindverbände. Das erschwert der gegnerischen Fraktion das Vorankommen ungemein und hält der eigenen Armee den Rücken frei.



4 | KRAFTWERKE



Zu den Abwehrtürmen, die wir per Kommandeurs-Fähigkeit ordern können, sind überall auf der eigenen Spielfeldhälfte zahlreiche vorinstallierte Abwehrstellungen verstreut. Diese feuern automatisch auf herannahende Gegner, benötigen aber Strom. Statt also jedes Panzerabwehrgeschütz und jede Boden-Luft-Raketenbatterie einzeln zu zerlegen, nehmen clevere Kommandeure stattdessen das feindliche Kraftwerk aufs Korn und drehen den Abwehrstellungen somit den Saft ab. Der Haken: Die Kraftwerke befinden sich tief im Feindesgebiet und sind folglich schwer zu erreichen.

5 | FEINDLICHES HAUPTQUARTIER



Das Ziel einer PvP-Partie besteht darin, das Hauptquartier des anderen Teams zu zerstören und die eigene Kommandozentrale in der Zwischenzeit zu beschützen. Wer blindlings in die Basis stürmt, scheitert allerdings in Windeseile. Nur wenn wir uns gut mit unseren Teamkollegen absprechen und uns von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt hangeln, steigen unsere Chancen auf den Sieg.

» Weltkrieg auf der Weltkarte



HERRSCHAFTSGEBIETE
Die Farbcodes geben an, welcher Fraktion eine Zone jeweils gehört. Die Freiheitsfront erstrahlt in Gelb, die Schattenrebellen sind grün. Die in rot getauchten Areale stehen für das Bündnis der Nationen.

KOOP-MISSIONEN
Das blaue Symbol in Form eines Panzers dient als Indikator für verfügbare Koop-Missionen. Hier schließen wir uns mit anderen zusammen und nehmen es mit der KI-Fraktion Bündnis der Nationen auf.

PVP-SCHLACHTEN
Die Spieler-gegen-Spieler-Gefechte bilden den Kern der persistenten Spielwelt von **End of Nations**. Hier kämpfen wir für das große Teamziel unserer Fraktion: die Weltherrschaft!

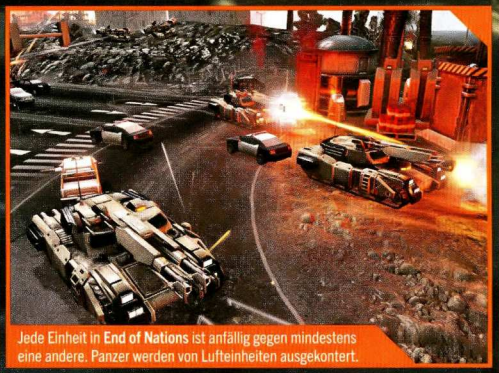
nicht in Aktion zu sehen, doch bereits im Herbst sollen voraussichtlich neue Informationen zur Kampagne folgen.

Eine Frage des (Spiel-)Stils

Damit die dynamischen und actionreichen Schlachten wie geplant funktionieren, verzichtet Petroglyph bewusst auf Basenbau. Stattdessen stellen wir uns im Waffenarsenal (vom War Room aus zugänglich) ein Squad aus verschiedenen Einheiten zusammen, das in Missionen oder PvP-Kämpfen per Fallschirm über dem Schlachtfeld abgeworfen wird. Bei der Zusammensetzung unserer Einsatztruppe ist viel taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Die Truppengattungen funktionieren in **End of Nations** nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Kaum gepanzerte Geländebuggys stinken gegen Panzer ab, welche von Kampfhelikoptern ausgebootet werden – und die wiederum sollten sich vor Raketeninfanteristen in Acht nehmen. Das ist aber nicht das Einzige, was Sie als Truppenkommandant beachten müssen. Jede Einheit kostet zwischen einem und vier Tech-Slots. Diese bestimmen ähnlich wie im Taktik-Klassiker **Mech Commander** Ihr maximales Abwurfgewicht. Mächtige Titan-Panzer belegen vier Slots, während schwache Einheiten wie Buggys und Infanteristen nur einen Slot fordern. Ziehen wir also lieber mit einer Handvoll Elite-Einheiten in die Schlacht oder setzen wir besser auf einen ausgewogenen Mix aus kleinem, mittlerem und großem Kriegsgerät? Steht unsere Auswahl fest, gilt es wie in **Dawn of War 2**, strategisch wichtige Kontrollpunkte auf der Karte zu erobern, die uns und unseren Verbündeten je nach Typ entweder regelmäßig Geld auf unser Konto spülen oder bestimmte Vorteile verschaffen. Dadurch entbrennen ständig hitzige Scharmützel um diese Stellen, Einheiten segnen oft das Zeitliche und die Front verschiebt sich andauernd. An manche Kontrollpunkte sind übrigens Landezonen angehängt, über die wir jederzeit zerstörte Einheiten gegen Geld neu anfordern können. Um mög-



Mit Artilleriegeschützen nehmen wir die feindlichen Panzer aus sicherer Entfernung aufs Korn.



Jede Einheit in **End of Nations** ist anfällig gegen mindestens eine andere. Panzer werden von Lufteinheiten ausgekontert.



Die Matches unterstützen bis zu sagenhafte 52 Spieler. Spannende Massenschlachten sind vorprogrammiert!

lichst mobil und einsatzstark zu bleiben, spielt die Kontrolle eines vorgelagerten Landepunkts daher eine wichtige Rolle. Um diese Landezonen oder sonstige strategisch wichtige Areale besser zu verteidigen, lassen sich in der Stückzahl limitierte Abwehrtürme bestellen und überall in Sichtweite eigener oder verbündeter Einheiten per Luftpost abwerfen; jedenfalls sofern Sie die entsprechende Technologie in dem Fähigkeitsbaum Ihres Kommandeurs freigeschaltet haben.

Klassenunterschied

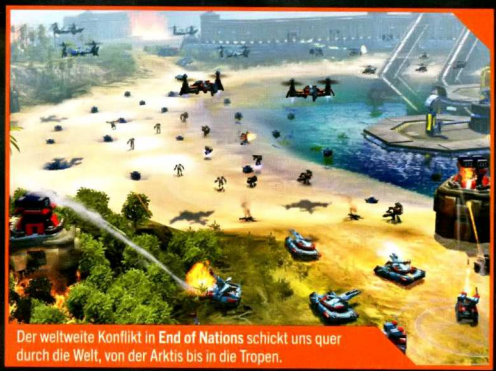
Besiegte Einheiten, erledigte Quests und gewonnene PvP-Matches bescheren uns nämlich Erfahrungspunkte, die wir in die Entwicklung besserer Einheiten und neuer Fertigkeiten investieren. Welche Skills zur Wahl stehen, hängt vom jeweils zu Spielbeginn gewählten Kommandanten ab. Zum Release von **End of Nations** können sich Spieler bei jeder Fraktion zwischen einer offensiven und einer defensiven Klasse entscheiden: Spartaner und Patriot für die Freiheitsfront bzw. Phantom und Geist für die Schattenrebellen. Weitere Klassen werden später nach der Veröffentlichung folgen. Die Technologiebäume umfassen etwa je 20 aktive sowie passive Talente und ermöglichen so viele verschiedene Spielstile. Wir haben die Qual der Wahl: Entscheiden wir uns für die Reparatur-Fähigkeit, mit der wir unseren Truppenverband mitten im Kampf von erlittenen Schäden befreien, oder äschern wir unsere Feinde mit einer Atombombe ein?

Der Bananen-Wagen

Nochmals mehr taktische Vielfalt versprechen die sogenannten Mods, die wir entweder direkt von besiegten Gegnern auf dem Schlachtfeld erbeuten oder als Belohnung für erfüllte Quests und gewonnene Mehrspieler-Partien erhalten. Mods sind Bauteile, mit denen wir unsere Mannen im Arsenal ausstatten und ihnen so bessere Kampfwerte, beispielsweise mehr Trefferpunkte oder erhöhten Kampfschaden, verpassen. Am besten kann man die Mo-



Um die Verteidigungsanlagen der Feindbasis im PvP zu knacken, bedarf es einer guten Portion Teamwork.



Der weltweite Konflikt in **End of Nations** schickt uns quer durch die Welt, von der Arktis bis in die Tropen.

» „Wir werden die Spielwelt mit der Zeit verändern."

Chef-Entwickler Mike Legg spricht mit uns über die Spielmodi von EoN.



Mike Legg von Petroglyph (links) verriet PC ACTION-Redakteur Viktor Eippert neue Details zu **End of Nations**.

PC ACTION: Symbolisiert eine Zone auf der Weltkarte immer eine spezifische Map, also unterscheidet ihr zwischen Koop und PvP für jedes Gebiet einzeln?
LEGG: Das ist möglich. Es kann aber auch sein, dass sich eine bestimmte Karte in einem Territorium befindet, das noch nicht verfügbar ist. Die fragliche Karte ist dann entweder für Koop, PvP oder „CompStomp" vorgesehen, also das Spiel gegen computergesteuerte Gegner. Wir haben sogar die Möglichkeit, durch spätere Patches bestimmte Gebiete zu teilen und so neue Territorien entstehen zu lassen. Nicht jedes Territorium wird von Anfang an für den Kampf geöffnet sein und andere werden später entweder nicht mehr verfügbar sein oder verändert. Nehmen wir mal an, die Spieler hätten sehr lange im Territorium Zentralafrika gespielt. Dann könnte es eine Atomkatastrophe geben und wir sperren das betroffene Gebiet für ein paar Wochen. Wenn wir es dann wieder verfügbar machen, wird das Land durch den Fallout verseucht und zerstört sein. Wir haben also die Möglichkeit, bestehende Gebiete nachträglich zu verändern.

PC ACTION: Du hast den „CompStomp"-Modus erwähnt. Wie funktioniert der?
LEGG: Es wird Regionen geben, in denen Spieler unabhängig von ihrer Fraktion im gleichen Team gegen die KI-Fraktion antreten. Außerdem wird es möglich sein, kooperative Spiele zu bestreiten. Die dafür vorgesehenen Karten verfügen über eine gewisse Anzahl von Slots; die Spieler treten einfach bei und spielen los. So hat man nicht nur die Möglichkeit, mit ihren Freunden zu spielen, sondern auch mit Koop-Teilnehmern. Auf diese Weise lernt man neue Leute kennen und spielt irgendwann in der gleichen Gilde zusammen. **EoN** soll die gleiche Sozialfunktionalität bieten wie Online-Rollenspiele.

difikationen mit Ausrüstungsgegenständen in Online-Rollenspielen vergleichen. Diese Analogie liegt besonders deswegen nahe, weil die Mods rollenspieltypisch in unterschiedliche Gütestufen mit entsprechenden Farbcodes unterteilt sind. Der Jagd auf „episch-seltene" Mods in Lila steht also genauso wenig im Wege wie dem Handel mit selbigen. Auf dem Schwarzmarkt können Sie nicht benötigte Mods anderen Spielern anbieten oder gegen Spielwährung verkaufen. Damit hört die Individualisierung der eigenen Armee aber nicht auf. Wer seinen Panzer neu anstreichen oder ihm besondere Skins, beispielsweise eine Camouflage-Optik, verpassen will, findet im Arsenal eine reichhaltige Auswahl an Farben und Mustern. Ein Helikopter in den deutschen Nationalfarben? Ein Hovercraft mit Bananenmuster? Alles kein Problem! „Die Spieler können ihre Einheiten so hässlich oder abgefahren gestalten, wie sie wollen. Wir wollen ihnen keine Grenzen setzen", scherzt Mike.

Alles für lau? Helau!

Wer gut aufgepasst hat, erinnert sich daran, dass wir im letzten Absatz Spielwährung erwähnt haben. Findige Leser wissen bereits, was das heißt: **End of Nations** soll durch ein Free2Play-Modell finanziert werden. Daher auch die Unterscheidung zwischen der Ingame-Währung und echten Euros. Mike betont allerdings deutlich, dass es ihm und seinen Kollegen sehr am Herzen liegt, aus **End of Nations** kein „Pay2Win"-Spiel zu machen. Also keinen Titel, bei dem man Geld ausgeben muss, um an wichtige Inhalte zu kommen oder konkurrenzfähig zu bleiben. „Bei den bisher geplanten käuflichen Inhalten handelt es sich ausschließlich um kosmetische Gegenstände. Es gibt zum Beispiel verschiedene Skins, mit denen die Spieler ihre Armeen oder Kommandeure individuell anpassen können. Wir denken auch über verschiedene Materialien für das Waffenarsenal nach. Diese Anpassungen ermöglichen ausschließlich visuelle Veränderungen. Wir möchten nicht, dass



Petroglyph verwandelt den ganzen Globus in ein Schlachtfeld. Frische Karten sollen nach Release für Abwechslung sorgen.



Mit Spezialattacken, etwa solch einem Luftschlag, unterstützen wir unsere Truppen im Gefecht.



Wenn unsere Einheiten von einer erhöhten Position aus feuern, haben sie einen Vorteil gegenüber Zielen, die tiefer liegen.

Spieler für ihren Spielerfolg bezahlen müssen. Zahlende Spieler sollen keinen spielerischen Vorteil gegenüber nicht zahlenden Spielern erhalten." Außerdem fügt er hinzu: „Jeder nicht zahlende Spieler hat kompletten Zugriff auf die Story-Kampagne, den Koop-Modus sowie das PvP-System und kann bis zum Maximallevel aufsteigen. Er bekommt also den gleichen Inhalt, der dem zahlenden Spieler zur Verfügung steht. Allerdings hat der zahlende Spieler die Möglichkeit, Erfahrungs-Booster zu erstehen, mit denen er schneller aufsteigt." Sprich: Neue Skins und Farben für den Einheiteneditor sowie zeitsparende XP-Booster: ja; stärkere Einheiten, neue Missionen und spielerische Vorteile: nein! Mikes Antwort auf unsere Frage, ob neue Inhalte nach dem Release nachgereicht werden, dürfte ebenfalls für viel Freude unter den Spielern sorgen: „Die Levelgrenzen werden erhöht und wir werden mehr Karten ins Spiel integrieren. Außerdem wird es mehr Missionen, Kampfschauplätze, Einheiten und Gebäude sowie Superwaffen geben. Und zum gegebenen Zeitpunkt wird es auch möglich sein, mehr Kommandeure zu befehligen. Die Inhalte erstrecken sich über alle Modi: Kampagne, Koop und PvP. Wir möchten, dass so viele Leute wie möglich unser Spiel spielen, und wir wollen einfach immer weitermachen und mehr Inhalte ins Spiel integrieren. Und diese zukünftigen Inhalte möchten wir kostenlos anbieten."

Ambitioniert, aber riskant

Groß angelegte PvP-Schlachten, eine spannende Kampagne, eine sich ständig ändernde Spielwelt, Koop-Partien, Fähigkeiten, Mods, Stufenaufstiege Einheitenindividualisierung – Petroglyph hat verdammt viel vor mit **End of Nations**. Und das auch noch alles komplett für lau! Ob das wirklich so hinhaut, wie es sich die Entwickler vorstellen, erfahren wir erst im nächsten Jahr. Ungeduldige können sich aber jetzt schon für die offene Beta-Phase anmelden, die den Entwicklern erste Tuning-Möglichkeiten für die Spielbalance bietet.



Die Schlachten sind packend inszeniert und die Effekte können sich sehen lassen – erst recht für ein Free2Play-Spiel!

Viktor meint



„Ich freu mich wahnsinnig auf die Beta!"

Nun ist es also entschieden: **End of Nations** wird Free2Play. Als ich die Ankündigung hörte, war ich hin- und hergerissen. Nach meinen eher schlechten Erfahrungen mit **Age of Empires Online** hatte ich zunächst Sorge, das Bezahlmodell könnte das tolle Konzept von **End of Nations** gefährden. Doch welche andere Wahl hatten die Entwickler schon? Monatliche Gebühren hätten womöglich zu viele Spieler abgeschreckt. Und wenn **End of Nations** auf eines ausgelegt ist, dann ja wohl auf eine große Masse an Spielern, die alle gleichzeitig um die Weltherrschaft streiten. Mit dem Interview auf der Gamescom kam dann die Erleichterung: keine inhaltlichen Eingriffe durch das Bezahlmodell! Mit kostenpflichtigen Erfahrungsbeschleunigern und mehr Farben sowie Skins für den Editor kann ich sehr gut leben. Hauptsache, ich muss nicht zahlen, um Spaß am Spiel zu haben.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Am Ende der Beta bestreitet man einen knackigen Bosskampf gegen den Skelettkönig.

Screen-Info

Alle Screenshots stammen von Entwickler Blizzard und zeigen unverfälschte Spielgrafik, allerdings noch ohne Bildschirmanzeigen. Für manche Bilder wurde die Kamera an das Geschehen herangezoomt.

Diablo 3

Volle Suchtwucht!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Blizzard | Hersteller: Blizzard | Termin: Nicht bekannt

Text: Felix Schütz

Zu Besuch bei Blizzard: Wir spielten die Beta von **Diablo 3**.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist es vielleicht schon so weit: Blizzard hat die **Diablo 3**-Beta für diesen September angekündigt, Millionen von Fans fiebern dem Moment seit Jahren entgegen. Allerdings wird längst nicht jeder Interessierte einen der begehrten Keys ergattern, Blizzard wählt die Accounts mit Bedacht aus. Doch keine Sorge: Wer sich nicht zu den Glücklichen zählen darf, verpasst trotzdem keine wichtige Info – denn wir waren schon vor Wochen zu Gast bei Blizzard und durften **Diablo 3** einen ganzen Tag lang ausprobieren. Unser Bericht verrät bereits jetzt alles, was man über die Beta wissen muss!

Mehr Story!

Die Beta umfasst alle fünf Klassen und einen kleinen Abschnitt des ersten Aktes; das entspricht zwei bis drei Stunden Spielzeit – je nachdem wie flott man unterwegs ist. Wir entscheiden uns für den Mönch, eine Nahkampfklasse, die sich weniger auf ihre Rüstung als auf Tempo, Magie und deftige Kombo-Attacken verlässt. Unsere ersten Schritte führen uns des Nachts an die Tore von Neu Tristram – eine Händlerstadt, die auf den Ruinen des alten Tristram erbaut wurde, das in **Diablo 2** niederbrannte. Untote greifen den Ort an, die Lage ist ernst – Bogenschützen verteidigen die Stadtmauer, Fackeln erleuchten die Nacht und geben den Blick auf wandelnde Leichen frei, die uns hungrig entgegenschlurfen. Doch es sind nicht die Zombies, die schicke Grafik oder die deftigen Kämpfe, die uns überraschen. Es ist die Handlung, die Blizzard hier in ungewohnter Dichte inszeniert: Gleich nach den ersten Kämpfen treffen wir auf verschiedenste Charaktere, führen kurze Gespräche, werden von einer Quest zur nächsten geschickt und finden dabei kaum noch Zeit für die Monsterjagd. So viel Story hätte man einem **Diablo**-Spiel gar nicht zugetraut!

Invasion der Dämonen

Doch was ist in Neu Tristram nur geschehen? Chris Metzen, der Kreativdirektor bei Blizzard, erklärt uns die Hintergründe: **Diablo 3** spielt 20 Jahre nach dem zweiten Teil. Als in Neu Tristram ein riesiger Meteorit in die Kathedrale stürzt, ist Deckard Cain, der alte Weise aus den Vorgängerspielen, davon überzeugt, dass die Dämonen über die Welt der Menschen herfallen. Doch woher kommt das Himmelsgestein? Wer hat es auf die Menschheit abgesehen? Immerhin haben wir Diablo und seine Teufelsbrüder Baal und Mephisto bereits im Vorgängerspiel erledigt. Blizzard lieferte uns die Antwort: In **Diablo 3** werden erstmals die Dämonenfürsten Az-



Fünf Klassen darf man in **Diablo 3** spielen, sie alle hat Blizzard in den letzten Monaten nur geringfügig überarbeitet. Für unseren ersten Beta-Ausflug wählten wir den Mönch.



Die Action lässt sich nun auch herangezoomt betrachten: Ein Druck auf die Y-Taste rückt die Kamera nahe an das Geschehen heran.



Mit dem NPC-Templer Kormac mäht sich die Dämonenjägerin durch eine Horde von Satyren – die Blutspritzer sprechen für sich selbst.

modan und Belial für Angst und Schrecken sorgen. Die beiden bildeten zusammen mit den Dämonen Andariel und Duriel, die man bereits in **Diablo 2** erlegte, so etwas wie die obersten Befehlshaber von Diablo, Mephisto und Baal. Doch die Entwickler deuteten bereits an, dass das teuflische Trio eine Rückkehr feiern könnte und die Geschichte von **Diablo 3** nicht mit dem Hauptspiel zu Ende sein würde – offenbar hat Blizzard bereits einige Add-ons eingeplant.

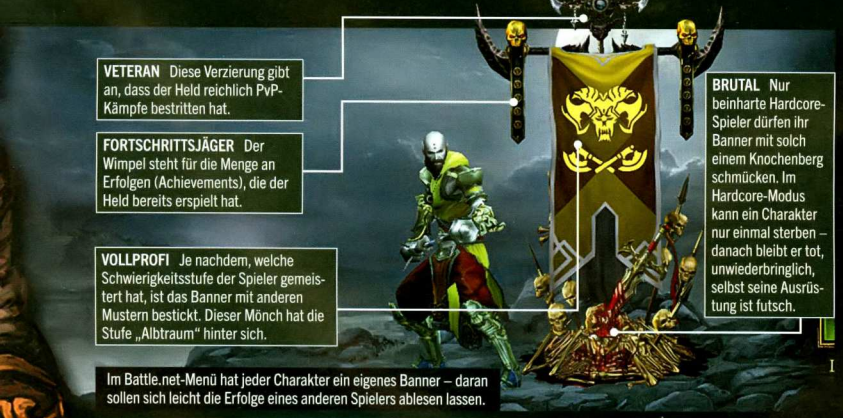
Itemjäger im Schlaraffenland

Kurz nach dem storylastigen Einstieg findet **Diablo 3** dann aber doch zu alten Tugenden zurück: Wir klicken einen Gegner nach dem anderen tot, sacken tonnenweise Beutestücke ein und unser Erfahrungspunktebalken füllt sich, dass es die reinste Freude ist. Sobald uns **Diablo 3** in seine Suchtspirale zerrt, ist Widerstand zwecklos. Dafür sorgt auch der endlose Strom an Gegenständen, mit denen wir unseren Mönch genussvoll ausrüsten – Speere mit Gift- und Feuerschaden, verzauberte Schilde, robuste Roben, magische Ringe, verzierte Schulterpanzer und vieles mehr entfachen die so wichtige Sammelwut und treiben uns an, die Beta auch noch nach der letzten Schatztruhe abzusuchen.

Umstellung für Diablo-Profis

Anfangs verfügt unser Mönch nur über wenige Fähigkeiten. Neben einem normalen Angriff teilt er lediglich per „Fist of Thunder" aus, einer Kombo-Attacke, mit der man bis zu drei Schläge aneinanderreiht. Zunächst ist das ausreichend, doch schon nach wenigen Levelaufstiegen stoßen wir an unsere Grenzen. Selbst unsere nächsten Fähigkeiten – etwa „Lashing Tail", eine Art Roundhouse-Kick – richten kaum Schaden an! Was machen wir bloß falsch?

Spätestens als wir das erste Mal ins Gras beißen, werfen wir einen Blick auf unsere Attribute. Und siehe da: Blizzard hat das Charaktersystem so stark verändert, dass man **Diablo 3** schlichtweg nicht mehr so spielen kann wie den Vorgänger. Ebenda lag unser Fehler. So bestimmt nun etwa der Waffenschaden die Effizienz vieler Talente. Außerdem ersetzt das neue Attribut „Attack" den bekannten „Stärke"-Wert – diese Eigenschaft wirkt sich gravierend auf die Kampffähigkeiten aus. Als wir unserem Mönch endlich eine bessere Waffe in die Hand drücken und damit seinen DPS-Wert (Schaden



VETERAN Diese Verzierung gibt an, dass der Held reichlich PvP-Kämpfe bestritten hat.

FORTSCHRITTSJÄGER Der Wimpel steht für die Menge an Erfolgen (Achievements), die der Held bereits erspielt hat.

VOLLPROFI Je nachdem, welche Schwierigkeitsstufe der Spieler gemeistert hat, ist das Banner mit anderen Mustern bestickt. Dieser Mönch hat die Stufe „Albtraum" hinter sich.

BRUTAL Nur beinharte Hardcore-Spieler dürfen ihr Banner mit solch einem Knochenberg schmücken. Im Hardcore-Modus kann ein Charakter nur einmal sterben – danach bleibt er tot, unwiederbringlich, selbst seine Ausrüstung ist futsch.

Im Battle.net-Menü hat jeder Charakter ein eigenes Banner – daran sollen sich leicht die Erfolge eines anderen Spielers ablesen lassen.

Online ist Pflicht!

Blizzard bestätigte bei unserem Studiobesuch, was im Grunde schon lange abzusehen war: **Diablo 3** wird zum Spielen eine dauerhafte Internetverbindung benötigen. Einen Offline-Modus gibt's nicht, selbst wer also alleine spielen möchte, muss zwingend online sein. Der Grund: Die Online-Pflicht dient als Kopierschutz und als Abwehr vor Cheatern, außerdem soll so die Community stärker zusammengehalten werden. Im Zuge dessen gab Blizzard auch bekannt, dass **Diablo 3** keinen Editor und keinerlei Mod-Unterstützung bieten wird.

Rein und raus: Wichtige Änderungen im Inventar

Mit schöner Regelmäßigkeit wirft Blizzard Features aus dem Spiel raus – diesmal hat's die Charms erwischt. Doch dafür fügten die Entwickler einige neue Funktionen hinzu, die für mehr Spielkomfort sorgen.

Ursprünglich befand sich ein Medaillon im Inventar (siehe Bild rechts), gleich links neben den Ausrüstungsslots. Dort konnte man Zaubersteine (Charms) einsetzen, die vor allem Attribute und Basiseigenschaften des Helden verbessern sollten. Ein flexibles System, das Blizzard aber scheinbar nicht gefallen hat: Medaillon und Charms wurden mittlerweile aus **Diablo 3** entfernt. An deren Stelle befinden sich nun drei Buttons – über diese aktiviert man drei wichtige Gegenstände, die man bereits in den ersten Spielstunden erbeutet:

- Cauldron of Jordan: Dieses Artefakt ersetzt die geplanten Gold-Schriftrollen. Damit kann man Gegenstände jederzeit und direkt im Inventar verkaufen.
- Nephalem Cube: Dieser Würfel zerlegt Gegenstände im Inventar in Rohstoffe, die man dann für Handwerk nutzen kann. Er ist nicht zu verwechseln mit dem Horadrimwürfel aus **Diablo 2** – der kommt im dritten Teil nämlich nicht vor.
- Stone of Recall: Der magische Stein ersetzt das klassische Stadtportal. Er transportiert die Spieler in die Stadt, braucht aber ein wenig Zeit, um aufzuladen – ähnlich wie in **World of Warcraft**. Der Stein erzeugt kein magisches Portal und lässt sich auch nicht während eines Bosskampfes einsetzen.



Noch vor einem Jahr präsentierte Blizzard stolz dieses Medaillon mit dem Charm-System. Nun musste es weichen.

pro Sekunde) sowie den Attack-Wert erhöhen, werden auch seine Talente wirkungsvoller. Und dann endlich fühlt sich der heilige Krieger mächtig an! Wie ein Superheld klicken wir nun die Gegnerhorden weg, das Treffer-Feedback ist so präzise wie befriedigend: Monster werden umhergeschleudert, das Bild wackelt bei jedem schweren Treffer, auch Blut spritzt reichlich und die Physik-Engine sorgt dafür, dass Möbel, Wände und ganze Häuserruinen spektakulär zusammenkrachen. Klasse!

Retter in der Not

Die vielen Einstiegsquests führen uns über Wiesen und Friedhöfe, in Kerker, Keller und Krypten hinein, allesamt Areale, die das Spiel zufällig generiert. Auch wenn die Beta also nicht sonderlich lang ist, sorgen die Levels für einen gewissen Wiederspielwert. Wir folgen den eng miteinander verknüpften Aufgaben, bis wir die Kathedrale erreichen, in der besagter Meteorit einschlug und einen riesigen Krater bis ins tiefe Kellergewölbe hinab gegraben hat. Dieser Dungeon lässt wohlige Erinnerungen an das erste **Diablo** wach werden: Die Gänge, Treppen und Bibliotheken sind mit Monstern und Fallen gespickt, Gegner klettern aus Sarkophagen oder steigen an Geländern hinauf. Stimmungsvoll! In der Kirche treffen wir auch auf Kormac, einen verbitterten Krieger, der von Kultisten für ein teuflisches Ritual missbraucht wird. Wir befreien den Mann, zum Dank steht er uns für eine Weile zur Seite. Gemeinsam prügeln wir uns durch weitere Gegnermassen, Kormac agiert dabei so selbstständig wie die Söldner in **Diablo 2**. Ein Gegner schreit noch: „Er wurde befreit! Sorgt dafür, dass er sich nicht wieder bewaffnet!", doch Kormac flitzt an den Feinden vorbei zu einer Truhe, denn dort lagert seine verlorene Ausrüstung. Neu einkleidet und bewaffnet, steht nun ein mächtiger Templer vor uns, ein Nahkämpfer mit dicker Rüstung und reichlich schlechter Laune. Er schließt sich uns dauerhaft an.

Das Beta-Finale

Kormac ist einer von drei NPCs, die uns durch das gesamte Spiel begleiten. Er kämpft eigenständig mit, kommentiert das Spielgeschehen, steigt mit der Zeit im Level auf und kann auch mit Gegenständen ausgerüstet werden. Er ist allerdings nicht mit den Handwerken zu verwechseln! Denn diese drei NPCs, die sich ebenfalls dem Spieler anschließen, kämpfen nicht aktiv mit, sondern bleiben artig in der Stadt. Dort machen sie sich nützlich, indem sie Rohstoffe, die der Spieler aus zerlegten Items gewinnt, in neue Ausrüstung verwandeln. Gegenstände darf man jederzeit und direkt im Inventar auseinanderbauen – man klickt einfach auf den Nephalem Cube, ein neues Artefakt in **Diablo 3**, wählt dann das Item im Inventar aus und schon wird es in seine Bestandteile zerlegt. In der Beta trifft man etwa auf Haedrig, den Schmied, der aus den so gewonnenen Rohstoffen neue Waffen und Rüstungen fertigt – schnell und nützlich. Doch Haedrig ist nicht wie Kormac – er kämpft nicht aktiv mit und steht uns auch nicht zur Seite, als wir uns dem mächtigen Endboss der Beta widmen: Zusammen mit Kormac, dem zornigen Templer, schlagen wir


So gut wie eh und je: Auch **Diablo 3** überschüttet den Spieler mit Beutestücken. Die Jagd nach neuen Items motiviert enorm.



Um **Diablo 3** spielen zu können, ist eine dauerhafte Internetverbindung Pflicht – es gibt keinen Offline-Modus. Eine Spielgebühr fällt dennoch nicht an!



„Zu bunt!", so kritisieren manche Fans den Grafikstil von **Diablo 3**. Eine Meinung, die wir nicht teilen – das Spiel ist zwar farbenfroh, aber auch sehr düster und stimmungsvoll.

Infos zum Inferno

Auf der Gamescom in Köln stellte Blizzard einen vierten Schwierigkeitsgrad namens Inferno vor. Der ist ausschließlich Charakteren zugänglich, die die Maximalstufe 60 erreicht und die vorherigen Härtegrade Normal, Albtraum und Hölle bereits bewältigt haben. Gegner besitzen auf Inferno stets die Stufe 61; das soll das sogenannte Endgame für Profis spannend halten. Gegenstände aus höheren Schwierigkeitsgraden bieten neben besseren Werten auch ein individuelles Aussehen, das sie deutlich von der Ausrüstung aus früheren Stufen absetzt. Wer seine Fähigkeiten mit Runen der höchsten Güteklasse 7 verbessern möchte, findet diese nur auf Inferno (Normal: Stufe 1 und 2; Albtraum: 3, 4; Hölle: 5, 6).

uns zu einer großen Halle durch, an deren Ende wir einen Thron finden. Dort sitzt der tote Skelettkönig, nur um Sekunden später in einer fantastischen Animation zum Leben zu erwachen. Der Gigant stapft auf uns zu und beschwört Helferkreaturen – unser Mönch muss hier stetig in Bewegung bleiben, seine Ausweichfähigkeiten nutzen und gleichzeitig gezielte Treffer anbringen. Kein **Diablo** zuvor hat sich so actionreich und dabei taktisch gespielt! Doch unser Mönch ist gut gerüstet, der Skelettkönig hält keine Minute stand. Dann erscheint ein Schriftzug auf dem Bildschirm: „Danke, dass Du die **Diablo 3**-Beta gespielt hast!" Wir sind zufrieden.

Drastische Änderungen

Kaum ein Spielsystem in **Diablo 3** hat sich über die Jahre so oft verändert wie das der Talente. Mittlerweile ist Blizzard bei einer Listenform angelangt, Talentbäume und dergleichen gibt es also nicht mehr. Und das ist nicht die einzige Neuerung in der Beta: Der Spieler kann nicht mehr selbst wählen, welche Fähigkeiten er lernt; jede Klasse hat nun eine vorgegebene Liste an Skills, die Level für Level freigeschaltet wird – automatisch. Talentpunkte, die man einst nach Levelaufstiegen selbst verteilen konnte, gibt es nicht mehr. Aus der Fülle an Fähigkeiten – der Mönch besitzt 21 aktive Skills – wählt man bis zu sechs Stück aus, die man mit in den Kampf nimmt. Diese Änderung sorgt zwar für Übersicht, wirkt aber nicht gerade benutzerfreundlich. Zusätzlich zu den aktiven Skills gibt es noch passive Talente, die man in drei weitere Slots einpflanzt. Sie ersetzen damit das Trait-System, das Blizzard noch im letzten Herbst präsentiert hatte. So wie auch bei den aktiven Skills lassen sich passive Fähigkeiten nicht von Hand steigern. Dadurch will Blizzard vermeiden, dass man sich aus Versehen „verskillt", wie es in **Diablo 2** oft der Fall war. Auch die Charms (auf Deutsch unglücklich als „Zauber" übersetzt) hat Blizzard entfernt – diese magischen Steinchen setzte man zuvor noch in ein Medaillon ein, dort steigerten sie die Basisattribute des Helden. Gestrichen!

Fantastische Runen

Klar: All diese Einschränkungen dürften manche **Diablo**-Fans erst mal verunsichern – hier muss das fertige Spiel zeigen, was es kann. Grund zur Freude bietet hingegen das Runen-System. Runen, diese magischen Steine, liegen in fünf Varianten und zig Qualitätsstufen vor. Man setzt sie nach Lust und Laune in Talente ein oder entfernt sie wieder. Runen verändern die Fähigkeiten eines Helden teils auf drastische Art und Weise. So will Blizzard trotz mancher Kürzungen sicherstellen, dass die Spieler mehr als genug Möglichkeiten haben, ihren Charakter zu individualisieren. Als Beispiel demonstrierte uns Blizzard einen Zauberer, der auf Nahkämpfe spezialisiert war. Seine Fähigkeit Arcane Orb eignet sich nicht für kurze Distanzen – der langsame Schuss rauscht in der Regel meilenweit am Gegner vorbei. Mit einer Rune wird das Talent jedoch umgebaut: Anstelle eines Projektils kreisen nun zwei magische Kugeln um den Zauberer herum, ideal für Nahkämpfer! Obendrein wird das Talent Spectral Blade, magische Klingen, mit einer Heilungsrune versehen, sodass die Angriffe des Zauberers Lebenspunkte regenerieren. Dadurch gleicht er seinen niedrigen Rüstungswert aus.

Blizzard lässt nicht locker

Während vier der fünf Klassen kaum Neues zu bieten hatten, gab's bei dem Dämonenjäger eine interessante Änderung: Der Fernkämpfer nutzt nun als einzige Klasse ein duales Ressourcensystem, dargestellt durch eine zweigeteilte Kugel im Interface. Mit Hass, der ersten Ressource, setzt der Jäger seine offensiven Talente ein. Disziplin, die zweite Energiequelle für den Jäger, steht hingegen für defensive Fähigkeiten. Beide Ressourcen regenerieren unterschiedlich schnell und müssen sinnvoll gegeneinander abgewogen werden.

Wann ist es nun so weit?

Blizzard beteuert, dass man alles daran setze, um **Diablo 3** bis zum Jahresende fertigzustellen. Heißt also: Ob das Spiel 2011 oder doch erst in 2012 erscheint, steht noch nicht fest, zumal Blizzard erst mal die für September angesetzte Beta über die Bühne bringen muss. Die wird – wie das fertige Spiel – eine durchgängige Internetverbindung benötigen, **Diablo 3** ist nicht offline spielbar. Damit sollen Raubkopierer und Cheater ausgeschlossen werden, was zwar einleuchtend ist, aber einige Fans trotzdem nicht davon abhält, lautstark gegen den Online-Zwang zu protestieren.

Felix meint



„Kleiner Vorgeschmack auf ein (vermutlich) tolles Spiel.

Das Wichtigste zuerst: Die Beta hat mir super gefallen! Besonders die Fülle an Quests, die tolle Atmosphäre, die stimmige Grafik und die deftigen Kämpfe lassen keinen Zweifel daran, dass bei Blizzard ein absolut würdiger Nachfolger entsteht. Einzig das Talente-System in seiner derzeitigen Form lässt mich ratlos zurück: Eine Liste mit rund 20 Skills wirkt auf den ersten Blick nun mal nicht allzu aufregend und auch der Wegfall der Talentpunkte hat mich überrascht. Ob das coole Runensystem diese Änderungen tatsächlich ausgleichen kann? Ich glaube und hoffe es jedenfalls – denn die Entwickler wissen, was sie tun.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



VARIANTE 1 Im klassischen Auktionshaus wird mit Spielgold gehandelt, so wie in **World of Warcraft** etwa. Für diese Rüstung will der Verkäufer mindestens 5.075 Goldstücke sehen.



VARIANTE 2 Im Echtgeld-Auktionshaus wird nicht mit Gold, sondern mit echter Währung bezahlt. Das Mindestgebot für diesen Körperpanzer beträgt hier 2,75 US-Dollar.



Diablo 3: Das Auktionshaus

China-Farmville?

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment | Termin: Nicht bekannt

Text: Felix Schütz

Blizzards Pläne für ein Echtgeld-Auktionshaus haben viele Spieler verunsichert.

Als Rob Pardo seine Ansprache beendet, wird es still im Saal. Blizzards Vizepräsident für Game-Design blickt in die Gesichter von rund 20 Journalisten, die extra für **Diablo 3** in Blizzards Hauptquartier eingeflogen wurden. Soeben hat Pardo eine Ankündigung gemacht, die nun dafür sorgt, dass ihn seine Gäste ungläubig anstarren: **Diablo 3** wird ein Auktionshaus enthalten, in dem man Items, Spielgold und Charaktere versteigern kann. Gegen echtes Geld. Pardo nennt auch eine schlichte Begründung für diesen Schritt: „Wenn wir's nicht machen, macht's jemand anderes."

Eine Idee, zwei Häuser

Nicht eines, sondern gleich zwei Auktionshäuser wird es in **Diablo 3** geben. Das erste ist dem von **World of Warcraft** nachempfunden: Hier bezahlen die Spieler ihre Gegenstände mit Ingame-Währung, also mit Gold, das man beim Spielen anhäuft. Fast alles kann damit gehandelt werden: Rüstungen, Waffen, Edelsteine, aber auch ganze hochgelevelte Charaktere sollen ihren Weg zum Käufer finden. Bequem, sicher und anonym – im Unterschied zu **WoW** werden im **Diablo**-Auktionshaus keine Namen angezeigt, jeder Handel läuft ohne Kenntnis des Gegenübers ab. Das zweite Auktionshaus allerdings ist wesentlich komplizierter – und umstrittener. Hier wird mit echter, harter Münze gehandelt! Beispiel: Ein Spieler versteigert eine Axt für 7 Euro. Nun hat er zwei Möglichkeiten: Er kann sich den Betrag auf sein Privatkonto ausbezahlen lassen, also echtes Geld damit verdienen. Oder aber er lässt die 7 Euro in seine E-Balance einfließen. E-Balance ist eine virtuelle Währung im Battle.net, die nur für Blizzard-Produkte genutzt werden kann. Sie ist universell einsetzbar – man kann sie für weitere Auktionen verwenden oder beispielsweise sein Spielzeit-Abo in **WoW** damit verlängern. E-Balance kann nicht nachträglich in bar ausgezahlt werden – Cash gibt's also nur für verkaufte Items!

Keine versteckten Kosten

Obwohl das Konzept nicht neu ist – Sony bietet mit Station Exchange einen ähnlichen Dienst an –, sorgt es bei manchen Spielern für Verwirrung: Da wird in vielen Foren behauptet, **Diablo 3** sei ohne Auktionshaus nicht vernünftig spielbar, im Grunde wäre es also gebührenpflichtig und Blizzard wolle die Spieler ohnehin nur abzocken. Das ist natürlich Unsinn, den man erkennen muss, sobald man die harten Fakten für sich sprechen lässt: Das Auktionshaus ist freiwillig, **Diablo 3** lässt sich auch ohne Item-Handel zu 100 Prozent spielen – so wie es schon bei **Diablo 2** der Fall war. Versteckte Kosten gibt's nicht, niemand muss sich am Auktionshaus beteiligen und das Spiel verlangt auch keine monatliche Gebühr.

Balancing ist Nebensache

Ebenso dürfte das Balancing durch die Auktionen kaum gestört werden – anders als etwa ein **World of Warcraft** ist **Diablo 3** nämlich vor allem auf den Koop-Aspekt ausgelegt. Da ist genaue Chancengleichheit nun mal weniger wichtig, insbesondere da alle Items rein zufällig generiert und gedroppt werden. Obendrein sorgt die schiere Menge an Skills und Runenkombinationen für eine derartige Charaktervielfalt, dass sich auch hier nicht jede mögliche Heldenzusammenstellung vorausahnen lässt. Perfektes Balancing kann es in einem **Diablo**-Spiel also nicht geben, so ist das Spiel einfach nicht designt.

PvP – mehr Casual als E-Sport

Einzig in den PvP-Duellen dürfte sich der Item-Handel auswirken, denn bessere Items ergeben bessere Chancen auf einen Sieg. Blizzard gibt das auch freimütig zu und sieht das Problem eher ge-

„Natürlich wollen wir Geld verdienen – aber nicht auf Kosten des Kunden!“



Jay Wilson ist Game Director bei Blizzard Entertainment.

PC ACTION: Wenn man etwas über das Auktionshaus verkauft, kann man sich ausbezahlen lassen oder aber E-Balance erzeugen. Was ist E-Balance eigentlich?
WILSON: „Das ist ein Wert, den du in deinem Battle.net-Account hast. Mit E-Balance kannst du alles im Blizzard Store kaufen, was sonst Geld kosten würde.“

PC ACTION: Also muss ich letztendlich Geld ausgeben, um etwas E-Balance zu erzeugen?
WILSON: „Nein – das ist einer der Gründe, warum wir jedem Spieler eine gewisse Anzahl gebührenfreier Auktionen pro Woche erlauben. Wir wollen, dass die Spieler sagen können: ‚Hey, ich hab ein tolles Item gefunden, ich stell das mal ins Auktionshaus rein‘ und auf diese Weise E-Balance generieren. Damit können sie dann weitere Items kaufen oder den Blizzard Store besuchen, und zwar ohne Geld investiert zu haben. Andersherum können Spieler natürlich ihr Geld auch dann investieren, wenn sie einfach kein gutes Item gefunden haben [...].“

PC ACTION: War das Auktionshaus eher eine Design- oder eine Business-Entscheidung?
WILSON: „Definitiv eine Design-Entscheidung. Natürlich ist auch ein wirtschaftlicher Aspekt dabei, doch die Idee kam von Anfang an aus dem Ansatz: Was können wir für den Spieler tun, welchen Service können wir anbieten, der die Spielerfahrung verbessert? Als Firma sieht sich Blizzard als ein Service-Anbieter, nicht als ein Hersteller, der nur Produkte auf den Markt wirft. [...] Wenn wir damit Geld verdienen, ist das natürlich großartig – wir sind ein Unternehmen, wir wollen Geld verdienen! Aber eben nicht auf Kosten des Kunden. Wir wollen etwas anbieten, das auch wirklich sein Geld wert ist.“

PC ACTION: In dem Auktionshaus werden auch Goldfarmer mitmischen. Stört dich das nicht?
WILSON: „Es gibt viele Drittanbieter da draußen und unser Auktionshaus bietet großes Potenzial für solche Goldfarmer. Aber es gibt auch massig Spieler – solche, die wirklich viel spielen. Sollte man also annehmen, dass der Großteil der Leute im Auktionshaus in Wahrheit nur Goldfarmer sind? Nein, ich glaube nicht, dass das der Fall sein wird. Wird's aber einige Goldfarmer geben? Möglich. Das können wir nicht kontrollieren. Was wir aber steuern können, ist die Spielerfahrung an sich [...].“

lassen – denn PvP ist in **Diablo 3** ohnehin nur ein Bonus für Fans, ein Casual-Zeitvertreib, der nicht die Ansprüche komplexer E-Sport-Titel erfüllen soll. Charaktere, die im Hardcore-Modus gespielt werden, dürfen sich allerdings nicht am Echtgeld-Handel beteiligen. Aus gutem Grund, denn wenn ein Hardcore-Charakter stirbt, geht auch seine Ausrüstung flöten – für immer. Wer da Items für echtes Geld gekauft hat, würde sich beim Tode seines Helden also gleich doppelt ärgern – zu großes Frustpotenzial, befindet Blizzard. Daher dürfen Hardcore-Charaktere nur das goldbasierte Auktionshaus nutzen.

Sichere Rahmenbedingungen

Seit Jahren schon handeln Drittanbieter in **Diablo 2** mit Items und Charakteren. Abgewickelt werden diese strikt untersagten Deals vor allem über Ebay – und genau das ist Blizzard ein Dorn im Auge, denn während Ebay an diesen Transaktionen mitverdient, sieht Blizzard keinen Cent von den Erlösen. Das soll sich mit dem Auktionshaus ändern, denn es sorgt dafür, dass dieses einst verbotene Geschäft nun über Blizzards hauseigenes Battle.net läuft – und zwar legal. Damit wollen die Kalifornier zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Zum einen soll das Auktionshaus unerhört sicher sein. Alles läuft automatisch und zentralisiert über Blizzards Apparate, eine Missbrauchsgefahr besteht daher nicht – jedes verkaufte Item erreicht garantiert das Inventar des Käufers. Der zweite Vorteil ist für Blizzard allerdings entscheidender: Die Entwickler werden – mit Ebay als Vorbild – an den Auktionen mitverdienen.

Auch Blizzard verdient daran

Für jedes Item, das ein Spieler anbietet, verlangt Blizzard eine kleine, festgelegte Gebühr. Egal ob man nun fünf oder fünftausend Goldstücke vertickt, diese Gebühr bleibt gleich. So will Blizzard verhindern, dass der Markt mit Ramsch überschwemmt wird, nur edle Waren sollen ihren Weg ins Auktionshaus finden. Sollte ein anderer Spieler das Item dann ersteigern, fällt eine zweite Gebühr für den Verkäufer an – auch die geht an Blizzard. Falls sich der Verkäufer die Gewinnsumme auf sein Privatkonto überweisen lassen will, kommt noch ein externer Online-Bezahldienst zum Einsatz. Welcher das hierzulande sein wird, steht noch nicht fest. Damit sich auch unsichere Spieler an dem Auktionshaus und seinen Geldgeschäften beteiligen können, wird man jede Woche einige Items ohne Einstellungsgebühr anbieten dürfen. Das ist fair! Die Entwickler betonen auch, dass sie niemals regulierend in den Markt eingreifen oder selbst etwas über das Auktionshaus verkaufen werden – alle Waren und Preise werden durch die Community bestimmt, Blizzard bietet keine Items an. Außerdem betonen die Entwickler, dass dieses Geschäftsmodell auf keinen Fall in **World of Warcraft** zum Einsatz kommt, da es dort dem Spieldesign schaden würde – in Azeroth bleibt alles so, wie es war.

Goldfarmer

Einen Haken gibt es aber doch: Blizzard bietet mit dem Auktionshaus auch sogenannten Goldfarmern (oft „Chinafarmer“ genannt) eine professionelle Plattform für ihre zwielichtigen Geschäfte. Diese oft in Asien gelegenen Shops sind berüchtigt dafür, ihre Arbeitnehmer zu Hungerlöhnen und unter schlechten Arbeitsbedingungen auszunutzen, was ihnen den üblen Spitznamen „virtuelle Sweatshops“ einbrachte. Auch an denen wird Blizzard künftig also mitverdienen – und darüber zeigen sich viele Spieler zu Recht empört.



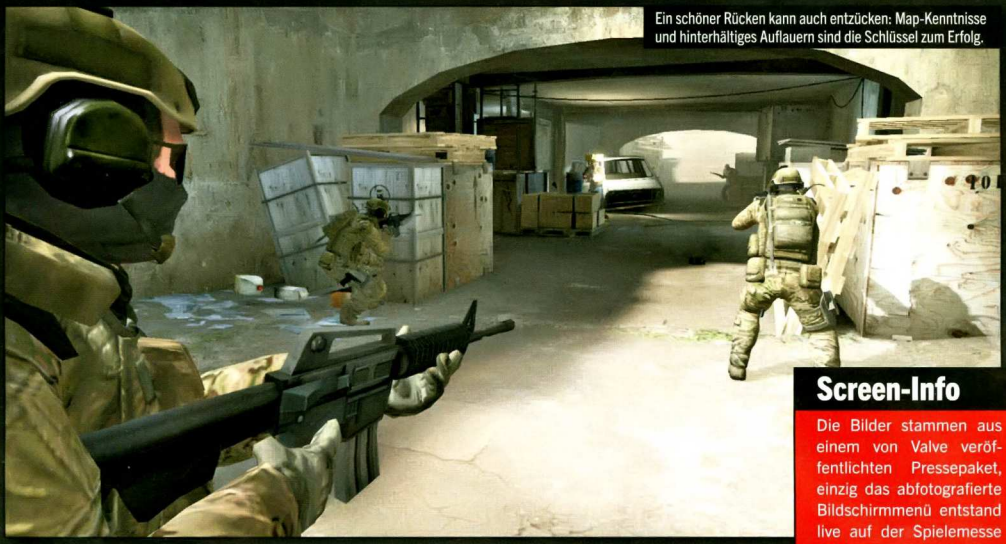
Der Spieler darf das Item-Angebot auch nach genauen Kriterien filtern.

Felix meint



„Unnötig viel Aufregung um ein faires System“

Laut einer Umfrage befürchten viele unserer Leser, dass Blizzard nur abkassieren will oder man sich beim Spielen schlichtweg in Unkosten stürzt. Dabei ist es doch ebenso transparent wie fair: Das Auktionshaus ist freiwillig, **Diablo 3** lässt sich genau wie sein Vorgänger ohne Zusatzkosten spielen. Wer keine Lust auf den Geldhandel hat, lässt es einfach bleiben! So wie ich zum Beispiel, denn für so was ist mir mein bisschen Geld (Spieleredakteure sind nicht gerade Schwerverdiener!) einfach zu schade. Mich enttäuscht allerdings, dass Blizzard gar nicht erst versucht, die mir verhassten Chinafarmer auszuschließen. Da kann ich nur hoffen, dass sie in der Masse an Angeboten einfach untergehen.



Ein schöner Rücken kann auch entzücken: Map-Kenntnisse und hinterhältiges Auflauern sind die Schlüssel zum Erfolg.

Screen-Info

Die Bilder stammen aus einem von Valve veröffentlichten Pressepaket, einzig das abfotografierte Bildschirmmenü entstand live auf der Spielemesse PAX anhand einer spielbaren Version.

Counter-Strike: Global Offensive

Der Terror nimmt kein Ende!

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Valve/Hidden Path Entertainment | Hersteller: Valve | Termin: 1. Quartal 2012

Text: Heinrich Lenhardt

Jeder CSler kennt den Ausruf „Go! Go! Go!". Jetzt erhält er eine zweite Bedeutung.

Den Shooter **Counter-Strike** zu modernisieren ist eine der heikelsten Restaurierungsaufgaben seit der Sixtinischen Kapelle. Denn der ist nach Spiele-Maßstäben nicht nur museumsreif (Debüt vor zwölf Jahren als **Half-Life**-Modifikation), sondern verfügt auch über eine ebenso traditionsbewusste wie leidenschaftliche Fan-Basis, die Eingriffe ins charakteristische Spielgefühl als Sakrileg empfindet. Ido Magal, seit zehn Jahren Mitarbeiter von Valve und Projektleiter von **Counter-Strike: Global Offensive**, ist sich der Verantwortung seines Amtes bewusst. „Das Gameplay ist exzellent, da machen wir nicht dran rum", stellt er angesichts der Anspiel-Premiere der neuen Version klar, die irgendwo zwischen Update und Fortsetzung anzusiedeln ist. Der Verzicht auf die Zwei im Titel soll das unterstreichen.

Bloß nichts verschlimmbessern!

Counter-Strike bleibt **Counter-Strike**, wie es schießt und kracht. Das bedeutet: Zwei Teams stehen sich in wenigen Minuten währenden Baller-Runden gegenüber. Wer stirbt, bleibt gefälligst liegen – unrealistisches Respawnen gibt es nicht. Das Tempo ist höher und die Kugelverträglichkeit geringer als in anderen Ego- oder Mehrspieler-Shootern. Typische **CS**-Adjektive: straff, intensiv, dynamisch, schnell. „Leistungsorientiert" passt auch ins Vokabular, denn hier entscheidet das Können der Spieler. Moderne Torheiten wie Fahrzeuge, Deckungssysteme oder automatische Lebensenergie-Regenerierung haben da nichts verloren.

„Casual" oder „Competitive"

Aber was soll dann bitte der „Casual-Modus", in dem wir die Neubenserwartung ohne Respawn-Möglichkeit macht das Spiel besonders spannend und reizvoll.

*Ist **Counter-Strike** im Jahre **Battlefield 3** überhaupt noch zeitgemäß?*

Gerade weil alle modischen Strömungen der letzten zehn Shooter-Jahre an **Counter-Strike** vorbeigegangen sind, hat das Spielprinzip einen speziellen Charme bewahrt. Valve geht damit ähnlich sorgfältig um wie ein bayerischer Bierbrauer mit dem Reinheitsgebot. So schlicht der Spielablauf auch anmuten mag – in den nur ein paar Minuten währenden Partien sind Zielvermögen, Schnelligkeit und Taktik gefragt. Die realistisch kurze Le-

*Ich habe früher mal **Counter-Strike** probiert und war nur angenervt. Soll ich **Global Offensive** eine Chance geben?*

Durchaus, denn Rankings und Matchmaking auf den neuen offiziellen Valve-Servern dürften das Hauptproblem für Einsteiger beseitigen: die unerfreuliche Gefühlsmischung aus Verwirrung und Frust, weil man auf irgendeinem Server als Kanonenfutter für die unendlich erfahreneren Cracks eines etablierten Schützenvereins endet. Mit gleichwertigen Gegnern sollte der Einstieg leichter fallen und im „Casual"-Modus haben Sie immer die volle Waffenauswahl. Na, klingt das nicht verlockend, Sie Noob?

Wer ist eigentlich Koentwickler Hidden Path Entertainment? Von dem hab ich noch nie was gehört!

Diese Pfadfinder sind alte Hasen; Hidden Path arbeitete bereits fleißig an **Counter-Strike: Source** mit. Valve pflegt ein freundschaftliches Verhältnis zu dem Team, das ebenfalls in Bellevue (bei Seattle) „auf der anderen Seite des Highways" ansässig ist. „Wir besuchen uns gegenseitig und haben Hidden-Path-Leute bei uns im Büro sitzen und umgekehrt", betont Valves Projektleiter Ido Magal das gute Verhältnis. *[Anmerkung der Redaktionsleitung: Das hat ein bisschen was von Swingerclub.]* Von Hidden Path stammt außerdem das (ziemlich gute) Strategiespiel **Defense Grid: The Awakening**.

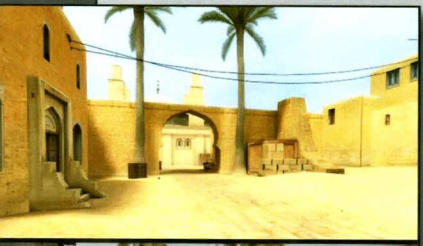
Wiedersehen macht Freude

Alte Bekannte treffen – das hat in Counter-Strike: Global Offensive eine doppelte Bedeutung!

Bei all den neuen Modi, Karten und Waffen geben Sie Ihren **Counter-Strike**-Kollegen auch mit altbekannten Knarren auf beliebten Karten der Vorgänger Saures. So feiern die AK-47, das M4A1 sowie die von Snipern geliebte, von allen anderen gehasste AWP-Knarre ein Comeback. Des Weiteren tummeln Sie sich auf sieben Karten aus **Counter-Strike: Source** und **Counter-Strike 1.6**: de_dust, de_dust2, de_nuke, de_aztec, de_inferno, cs_italy und cs_office.



Die AWP ist seit jeher eine der berüchtigtsten Waffen im Spiel – auf einigen Servern ist sie sogar verboten!





Fragt man einen CSler nach seiner Lieblingskarte, ist die Chance hoch, dass er mit „de_dust" antwortet.

Karte: de_dust
Ja, grafisch hat sich hier eine Menge getan (siehe Bild links). Davon abgesehen bleibt das Spielgefühl auf de_dust jedoch dasselbe wie eh und je. Lediglich einige beliebte Scharfschützen-Positionen wurden dahingehend entschärft, dass Ihre potenziellen Opfer ein paar neue und somit auch mehr Deckungsmöglichkeiten haben.

Karte: de_aztec
Auch de_aztec kehrt in **CS: GO** zurück. Die Änderungen hier betreffen vor allem die Terroristen-Fraktion. Neben neuen Deckungsmöglichkeiten wurden auch die Wege zu den Bomben-Plätzen verkürzt.

Waffe: AWP
Mit diesem König der Scharfschützengewehre verbindet die **CS**-Community eine wahre Hassliebe. Schließlich kann es durch Wände schießen und tötet Ihre Spielfigur oft schon mit einem Schuss – nur logisch, dass Valve die Waffe auch in **CS:GO** einbaut.

Waffe: M4A1
Das beliebteste Gewehr aufseiten der Counter-Terroristen ist natürlich auch wieder mit von der Partie. Ob mit oder ohne Schalldämpfer: Die Balance aus Durchschlagskraft, Feuerrate und Genauigkeit ist einfach unschlagbar.

Waffe: AK-47
Ein wenig einfach hat es sich Valve damals ja schon gemacht, schließlich ist die AK-47 (mitunter auch Kalaschnikow genannt) die Klischee-Waffe schlechthin, wenn es um bewaffnete Terroristen geht. Das tat der Beliebtheit der Waffe jedoch keinen Abbruch.

auflage der klassischen Dust-Map erleben? Das von uns Spielern ungeliebte „C"-Wort verbindet man doch eher mit Facebook-Anfragen zum Tomatendüngen in niedlichen Landwirtschaftssimulationen. Was „Casual" im **Counter-Strike**-Kontext bedeutet, konnten wir am Valve-Stand auf der PAX-Messe in Seattle erstmals ausprobieren. Das Spielgefühl an sich bleibt unangetastet, die Unterschiede sind subtil. So erlauben offene Chat-Kanäle teamübergreifende Schwätzchen. „Es gibt Leute, für die **Counter-Strike** eher ein soziales Treffen ist. Freunde verabreden sich im Spiel, quatschen über alles Mögliche und spielen eher nebenbei. Wer gewinnt, ist nicht so wichtig, Hauptsache, man hat Spaß", erklärt Magal.

Waffen williger und billiger

Damit die Freundschaften nicht am Streit darüber zerbrechen, wer wie viel Kohle aus der Knarren-Kaffeekasse klauben darf, werden die Konten beider Teams zu Beginn jeder Casual-Runde neu aufgefüllt. Also wie Freibier, nur mit virtuellen Waffen statt Gerstensaft. Und da die Waffenauswahl schnell gehen muss und recht komplex ist (neben Haupt- und Sekundärknarre wählen Sie diverse Ausrüstungsgegenstände zu Beginn jeder Partie), gibt es ein halbes Dutzend vorkonfigurierte Waffensets, zwischen denen Sie mit einem Klick wählen. Also wie die Familienmenüs beim Chinesen, nur mit Granaten statt Frühlingsrollen. Valve experimentiert auch damit, im Casual-Modus Friendly Fire auszuschalten und alle Spieler standardmäßig mit der Kevlar-Schutzkleidung auszustatten, die den erlittenen Schaden etwas reduziert. Wird **Counter-Strike** damit zu

Counter-Strike: Eine Erfolgsgeschichte

19.06.1999 Die **Counter-Strike** Beta 1.0 erscheint als Modifikation für das 1998 veröffentlichte **Half-Life 1**. Sie verfügte über nur vier Maps, darunter cs_mansion und cs_siege, und eine geringe Waffenauswahl. Entwickelt wurde die Mod von den Studenten Jeff Cliffe alias „cliffe" und Minh „Gooseman" Le.



5.11.1999 Mit der Beta 4.0 wird das Bombenszenario eingeführt. In diesem Spielmodus mussten erstmals die Terroristen angreifen und die Counter-Terroristen verteidigen. Diese Version brachte außerdem die Maps de_dust und die besonders für Clanwars geeignete de_nuke mit.



23.12.1999 Die Beta 5.0 bringt ein runderneuertes HUD, Verfolgerkameras und Nachladegeräusche ins Spiel. Valve, beeindruckt von **Counter-Strikes** Erfolg, engagiert die Spieleschmiede Barking Dog, um den Entwicklern unter die Arme zu greifen. Dieses Team steuert außerdem die Karten cs_backalley und den bis heute fast unverändert gebliebenen und sehr erfolgreichen Schauplatz de_train zum Spiel bei.





Auch wenn wir die letzte Runde verloren haben, gibt's im Casual-Modus reichlich Spielgeld für den Waffeneinkauf (abfotografiert von der Xbox 360).

einem Massenspiel, das man ruhigen Gewissens seiner Großmutter empfehlen würde? Keinesfalls, denn der Kern des Online-Shooters ist unverändert hardcore. Und für Puristen und aktive eSport-Teilnehmer wird es den Competitive-Modus geben, bei dem der Einsatz knapper Finanzmittel für den Waffenkauf wie gehabt eine große Rolle spielt.

Partnervermittlung nach Skill

Enorm wichtig, um **Global Offensive** für Normalspieler attraktiv zu machen, ist der geplante Matchmaking-Service. Denn bisher läuft der Einstieg etwa so ab: „Du öffnest den Server-Browser, siehst diese lange Liste und hast keine Ahnung, worauf du dich einlässt", fasst Ido Magal treffend zusammen. Private Server können Sie auch mit der neuen Version betreiben, aber zusätzlich bietet Valve offizielle Spielwiesen für 5-gegen-5-Partien an. Hier erzielte Resultate und Statistiken werden beim neuen Matchmaking berücksichtigt, welches Spieler gleichen Niveaus zusammenpackt (im Casual-Modus haben Partien, an denen Freunde beteiligt sind, natürlich erhöhte Priorität).

Jagd auf Konsolenspieler

Ganz neu ist auch „Cross Platform Play": **Global Offensive** erscheint für PC, Mac, PlayStation 3 und Xbox 360. Und (fast) jeder darf mit jedem zusammen spielen (aus technischen Gründen könnten Xbox-User vom munteren Kreuz-und-quer-Geballer ausgeschlossen sein). Einfühlsame PC ACTION-Leser fragen sich da natürlich: „Ist das fair, wenn ich mit meinem Gamer-PC auf PlayStation-Zocker ballern darf, die durch Gamepad-Gebrauch behindert sind? Was sagt die UNO-Menschenrechtskommission dazu?". Kein Grund für ein schlechtes Gewissen. Zum einen unterstützt **Global Offensive** bei der PlayStation-3-Version nicht nur Maus- und Keyboard-Zubehör, sondern auch den Bewegungssensor-Controller Move. Zum anderen werden solche Vor- oder Nachteile der Hardware in gewisser Weise durch das Matchmaking-System neutralisiert. Ein anschauliches Beispiel dafür liefert Ido Magal: „Wenn ein anderer Spieler mit dem Gamepad-Controller so gut ist wie du mit Maus und Tastatur, dann packen wir euch zusammen, denn ihr werdet beide Spaß und eine Herausforderung haben. Aber wenn du super mit Maus und Tastatur bist und dein Cousin ist schlecht im Umgang mit dem Gamepad, dann werdet ihr euch nie treffen, da wir die Spieler rein nach Skill zusammenbringen. Das Eingabegerät ist uns dabei egal."

08.11.2000 **Counter-Strike** erscheint mit der Versionsnummer 1.0 und wird von Valve als Vollversion über Sierra Entertainment vertrieben. Der Erfolg und die wachsende Fanbasis von **Counter-Strike** hatte Valve zuvor animiert, das komplette Entwicklerteam einzustellen. Als Plattform für Internet-Ballereien dient das World Opponent Network, kurz WON.



24.04.2002 Version 1.4 erscheint und wird testweise über Valves neu eingeführte Downloadplattform Steam angeboten. Valve spendiert seinem Mehrspieler-Shooter außerdem das Valve-Anti-Cheat-System (VAC), um der Flut von Moglern und Betrügern Herr zu werden. Neben vielen Bugfixes und Verbesserungen kommen die neuen Maps cs_havana und de_chateau hinzu.



15.10.2003 Mit der Versionsnummer 1.6 wird das letzte echte **Counter-Strike** auf Basis der **Half-Life**-Engine veröffentlicht. Alle folgenden Patches und Updates sind unter dem Dach der Version 1.6 vereint. Mit ihr verschwindet das WON aus **Counter-Strike** und der populäre Shooter ist nur noch über Valves Steam verfügbar.





Kugeln spucken am laufenden Band: Solche offenen Shootouts sehen schön aus, führen aber schnell zum Ableben ohne Chance auf Wiederbelebung.



Seit über einem Jahrzehnt wirbelt die Dust-Karte viel Online-Staub auf. Noch nie hat sie so gut ausgesehen wie in **Global Offensive**.



Wer hat den Längsten? Neben Messer und Pistole wählen Sie eine Sekundärwaffe wie Scharfschützengewehr, Schrotflinte oder MP.

Schnelligkeit vor Schönheit

Bei den Spielmodi ist die Rückkehr von Bombenlegung und Geiselbefreiung bestätigt. Zusätzliche neue Varianten befinden sich in Arbeit, Anzahl und Inhalte möchte Valve aber noch unter Verschluss halten. Neben acht neuen Szenarien erwarten uns sieben überarbeitete Maps von **Counter-Strike: Source**, deren Design teilweise leicht geändert wird, um zum Beispiel durch neue Zugänge die Balance zu verbessern. Bei der Gelegenheit gibt's auch eine grafische Generalüberholung mit erhöhten Spielwelt-Details und neuen Charaktermodellen, auch wenn unter der Haube immer noch die Source-Engine tuckert. In **Team Fortress 2**-Manier bekommt man mit einer kurzen Nahaufnahme auf die Nase gebunden, wer einen ins digitale Jenseits befördert hat. Aufgefallen ist uns auch, dass Icons am oberen Bildrand über die Lebendigkeit der zehn Spieler Auskunft geben, damit man nicht ständig per Tabulatortaste spicken muss, wer sich außer einem selbst noch so auf dem Schlachtfeld vergnügt.

Molotow lässt viel anbrennen

Ausprobieren konnten wir auch einige neue Waffen. Diese sind wieder in vier Kategorien unterteilt, namentlich Pistolen, „Heavy" (Schrotflinte & Co.), Gewehre und Maschinenpistolen. Die wirklich coolen Neuerungen stecken in der Kategorie „Ausrüstung", wo man neben lieb gewonnenen Klassikern wie Blend- und Rauchgranaten jetzt auch Molotowcocktails findet. Wählen wir diese Waffe im Spiel, so hält unser Charakter Feuerzeug und Flasche in seinen Händen; die Buddel wird beim Einsatz geworfen wie eine Granate. Der Aufprall entfacht eine Flammenwand, die einige Sekunden lang vor sich hinknistert und damit wichtige Positionen sichert, denn wer durchs Feuer geht, nimmt dabei kräftig Schaden. Defensiv-Utensilien gab's bei **Counter-Strike** bislang nicht, aber dieser Wurfbrandsatz erlaubt neue Spieltaktiken. Fies ist auch die Ablenkungsgranate, die nichts anderes macht, als das „Ratatatata!" eines Schusswechsels zu simulieren. Diese Art der Ruhestörung dürfte manchen nervös wartenden Feind aus der Deckung locken. Fast schon ein Scherzartikel ist die „Zeus"-Elektroschock-Pistole (ebenfalls unter „Zubehör" eingeordnet). Sie verfügt über einen einzigen Schuss und kann nur aus nächster Nähe eingesetzt werden, lässt aber dafür Opfer sofort aus den Stiefeln kippen.

Die Beta soll's richten

Dass **Counter-Strike: Global Offensive** bei seinem öffentlichen Debüt auf der PAX-Messe nur

05.12.2003 **Counter-Strike** erscheint als Portierung für die Xbox-Konsole und kostet dort etwa 60 Euro. Allerdings kann sich der Titel aufgrund der ungenauen Steuerung mit dem Gamepad und dem kostenpflichtigen Spielen im Xbox-Live-Netzwerk nicht durchsetzen. Im selben Jahr erscheint **Counter-Strike: Neo** in Japan als stark veränderte CS-Fassung für Spielhallen-Automaten.



23.04.2004 Das schon lange geplante **Counter-Strike: Condition Zero** erscheint. An dem **Counter-Strike**-Nachfolger wurde erst von Rogue Entertainment, anschließend von Gearbox, danach von Turtle Rock Studios und schließlich von Ritual Entertainment herumgewerkelt. Heraus kam ein zum Zeitpunkt veraltetes, im Vergleich zu Version 1.6 grafisch verbessertes **Counter-Strike**, welches mit seinem Singleplayer-Fokus punkten sollte, bei den Spielern aber durchfiel.



18.08.2004 Die Beta-Phase für **Counter-Strike: Source** beginnt – und endet später mit dem Erscheinen der Vollversion in Verbindung mit **Half-Life 2** am 7.11.2004. Diese Version basiert auf der Valve-eigenen Source-Engine und erfährt durch die Verwendung der Havok-Physik-Engine und High Dynamic Range Rendering eine grafische Revolution. Wegen der hohen Hardware-Anforderungen und dem veränderten Gameplay bleiben die Fans aber skeptisch.



„Counter-Strike ist immer noch eine Macht!“

PC ACTION im Gespräch mit Ido Magal, Projektleiter für **CS: GO** bei Valve.



Ido Magal arbeitet schon seit zehn Jahren bei Valve und ist derzeit Projektleiter von **Counter-Strike: Global Offensive**.

PC ACTION: Ein neues Counter-Strike kommt – warum?
MAGAL: Wir wollen die Grafik updaten, um Leute anzusprechen, die der alte Look von **Counter-Strike: Source** abgeschreckt hat. Denn das Spiel an sich ist exzellent. Und seit damals haben wir jede Menge Erfahrung mit anderen Plattformen gesammelt, weshalb bei **Global Offensive** PC-, Mac- und Konsolen-Spieler zusammen antreten können.

PC ACTION: Keine Angst vor der neuen Online-Shooter-Konkurrenz von Modern Warfare oder Battlefield?
MAGAL: Auf dem PC ist **Counter-Strike** immer noch die Nr. 1 unter den Online-Shootern. Seit den **Half-Life**-Zeiten sind wir uns der Mitbewerber bewusst und die Konkurrenz war schon immer stark. Daher ist die Lage nicht viel anders als bei jeder anderen Veröffentlichung.

PC ACTION: Ihr schielt also nicht auf andere Spiele und sagt euch: „Mensch, das sollten wir auch haben!“?
MAGAL: Klar spielen wir die anderen Titel, aber wir sagen niemals: „Wir brauchen dies und das!“ **Counter-Strike** ist immer noch eine Macht mit seiner riesigen Fan-Basis. Es ist ja nicht so, dass es ein Produkt ist, das wir mal vor sieben Jahren verkauft haben, aber das heute keiner mehr spielt. Es hat vielmehr eine lebendige, blühende Community.

PC ACTION: Von welcher Größenordnung reden wir da etwa?
MAGAL: Wir haben in zwölf Jahren über 25 Millionen Einheiten verkauft. Die Anzahl der monatlich aktiven Spieler ist im Millionenbereich.

PC ACTION: Casual-Modus schön und gut, aber was tut ihr für die Hardcore-Spieler?
MAGAL: Wir haben einige Profi-Spieler und andere Jungs aus der eSport-Community eingeladen, um **Global Offensive** noch vor der Ankündigung zu spielen. Wir waren echt nervös. Im Laufe der zwei Tage wurden die Spieler immer lockerer und gaben uns jede Menge Feedback. Das war super, denn so waren wir in der Lage, noch während ihres Besuchs Änderungen am Spiel vorzunehmen.

PC ACTION: Was plant ihr bei Clan-Support und Turnieren?
MAGAL: Wir werden Steam-Gruppen so integrieren, dass sie als Clans genutzt werden können, du kannst also einen Clan mit einer bestimmten Steam-Gruppe verknüpfen. Wir haben noch keine konkreten Pläne für Turniere. Aber auch wenn es zur Veröffentlichung damit nichts wird, wollen wir im Laufe der Zeit den Usern verschiedene Gelegenheiten geben, sich miteinander zu messen.

PC ACTION: Auf welche Waffen sollten wir besonders achten?
MAGAL: Am wichtigsten ist der Molotowcocktail, das ist eine Zugangsverweigerungswaffe, welche die Spielstrategie erheblich beeinflusst. Die Profis mochten diese Waffe sehr und diskutierten darüber, ob sie derzeit zu stark oder zu schwach ist. Ich denke, wir haben mit dem Molotowcocktail einen echten Bringer, er bringt jede Menge Spaß und sieht klasse aus. Die Elektroschock-Knarre ist auch sehr interessant, eine echte „Hohes Risiko, hohe Belohnung“-Waffe, mit der man einen Gegner demütigt. Du kannst jemanden mit einem Schuss ausschalten, musst aber nah rankommen – und die Waffe kostet 1.000 Dollar.

auf der Xbox 360 spielbar war, liegt nicht daran, dass Valve uns Freunde gepflegter Maus-und-Tastatur-Schießereien nicht mehr lieb hat. Vielmehr müssen die Konsolen-Versionen wegen der langwierigen Genehmigungsprozesse von Sony und Microsoft früher fertig werden, also schraubt Valve zuallererst das User-Interface für diese Fassungen zusammen. Trotzdem soll auf jeden Fall noch genug Zeit bleiben, um Menüs und Anzeigen für den Rechner zu optimieren: „Die PC-Beta startet im Oktober dieses Jahres und wird für viel Feedback und noch mehr Änderungen sorgen“, verspricht Magal uns. Wir laden schon mal durch und freuen uns auf nähere Bekanntschaft mit Maps, Matchmaking und mysteriösen neuen Spielvarianten – und natürlich darauf, der Gamepad-Fraktion zu zeigen, warum Cross-Platform für sie eine sehr dumme Idee ist.

Heinrich meint

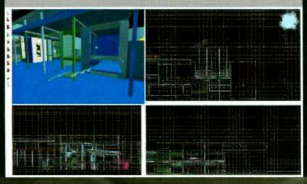


„Immer noch gut in Schuss – genau wie ich!“

Wenn ich bei einer Spielfortsetzung zweimal hingucken muss, um Unterschiede zum Vorgänger zu registrieren, ist das in der Regel ein schlechtes Zeichen, nicht aber bei **Counter-Strike: GO**. Die Dynamik des Team-Schlagabtauschs zu verwässern, würde bedeuten, die immer noch große Community aufzusplitten. Valve setzt auf neue Features wie Matchmaking und Casual-Modus, um den Frustfaktor für Durchschnittsspieler zu senken. Beim ersten Antesten hatte ich unerwartet viel Spaß mit dem neuen alten Shooter, hoffe aber noch auf zusätzliche Spielvarianten, denn **Global Offensive** kann etwas mehr Frische vertragen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

05.11.2004 Das Software Development Kit (SDK) für **Counter-Strike: Source** wird veröffentlicht. Diese Entwicklungsumgebung sorgt stetig für neue und innovative „Custom Maps“, also von Community-Mitgliedern erstellte Karten.





06.03.2007 Es erscheint ein Update, welches Werbebanner in **Counter-Strike 1.6** einführt. Das verärgert die Fangemeinde, weil dadurch bei vielen Spielern angeblich Performance-Probleme entstehen. Auch am 20.04.2010 erscheint ein für Furore sorgendes Update, welches lautloses Springen und stilles Leitern-Klettern unmöglich macht. Nach sehr kurzer Zeit wird beides jedoch rückgängig gemacht.

12.08.2011 Valve kündigt den neuesten Vertreter des **Counter-Strike**-Franchises an. Der Titel **Counter-Strike: Global Offensive** soll Anfang 2012 erscheinen und für Valve vor allem den Weg zum Cross-Platform-Gaming ebnen.

FREE2PLAY: DAS STRATEGIE-BROWSERGAME

NEU

REBORN HORIZON

TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE WELT VON REBORN HORIZON EIN!

GEWINNER DES WETTBEWERBS

MAKE THE GAME

MTG 2011

DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB

JETZT REGISTRIEREN UNTER:

WWW.REBORN-HORIZON.DE







computec MEDIA

Slip Shift



Unendliche Weiten: Die enormen Ausmaße dieses Spiels beeindrucken, Himmelsrand bietet Platz für hunderte Spielstunden.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das ist ja der Gipfel!

Screen-Info

Die Bilder stammen vom Hersteller, spiegeln aber die von uns erlebte Grafikqualität des Titels wider.

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

Text: Christoph Schuster

Unser Messetermin brachte allerhand neue Einsichten – und ein bekanntes Fazit.

The Elder Scrolls 5: Skyrim ist im Grunde genommen ein absurdes Spiel. Vor allem ein absurd großes und umfangreiches. Bereits die Charaktererstellung verdeutlicht unsere These: Die schiere Masse an Möglichkeiten und Einstellungen erschlägt den Spieler regelrecht. Sie können Ihren Helden sogar mit Schmutz bekleckern. Und anschließend die Farbe des Drecks bestimmen. Irre! Auch wenn wir wissen, was diverse Redaktionsferkel mit dieser Option anstellen werden ... Neben solchen optischen Details wählen Sie außerdem die Rasse Ihres Heroen (oder Ihrer Heldin). **Skyrim** enthält erneut die zehn traditionellen **TES**-Völker, die je nach Abstammung eine andere Spezialfähigkeit mit sich bringen.

Geh mal an die frische Luft!

Doch genug des Vorgeplänkels, begeben wir uns hinaus ins Reich Himmelsrand. Dabei fällt in der nordisch angehauchten Umgebung sofort die enorme Weitsicht auf. Wir sind beeindruckt, was Bethesda aus der alten Xbox 360 herauskitzelt – und mögen uns kaum vorstellen, wie viel mehr hier auf aktuellen PCs geht! Auf unsere großen Augen reagiert der anwesende Präsentator Pete Hines von Bethesda entsprechend und erläutert: „**Skyrim** ist unfassbar groß. Die Landmasse entspricht **Oblivion**, ist aber viel detaillierter und belebter. Wir reden hier von etwa vier bis fünf Mal so viel Spielinhalt wie in **Fallout 3**." Damit Sie sich bei derart viel Content nicht die Hacken wund laufen, stehen Ihnen Reittiere zur Verfügung sowie das aus **Fallout 3** übernommene Schnellreisesystem.

Für Kellermenschen

Wer sich nun an den Vorgänger **Oblivion** erinnert, der weiß: Da-



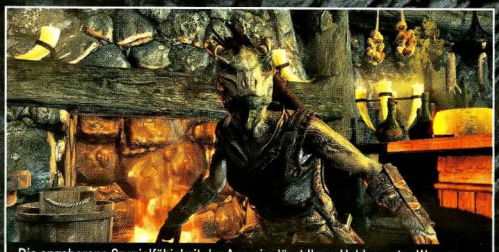
Die Rasse der Dunkelelfen eignet sich besonders gut für Schurkencharaktere oder Assassinen. Allerdings sind sie bei anderen Völkern nicht sonderlich beliebt.



Die Drachen der Elder Scrolls können nicht nur Feuer speien. So gibt es auch Exemplare, die beispielsweise mit Eisatem oder Blitzattacken kämpfen.



Die Kämpfe in **Skyrim** sind intensiv und hart. Blut befleckt Ihre Klinge und Ihr Held beherrscht heftige Finishing-Attacken.



Die angeborene Spezialfähigkeit der Argonier lässt Ihren Helden unter Wasser atmen. Andere Rassen müssen dazu auf Zauber oder Tränke zurückgreifen.

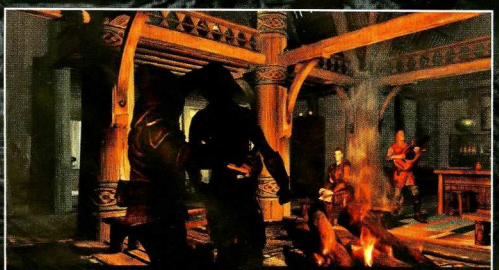


Neben den diversen Varianten von Menschen- und Elfenvölkern können Sie auch in die Haut der Orks, der Argonier und der katzenartigen Khajiit schlüpfen.

mals ging der Größenwahn auf Kosten der Detailliebe. Diesen Fehler möchte Bethesda allerdings nicht wiederholen. Sämtliche Kerker und Höhlen in **Skyrim** wurden individuell von Hand modelliert. Außerdem sind die Höhlen und Gemäuer regelrecht mit kleinen Geschichten gespickt. So führt uns die weitere Reise zur letzten Ruhestätte eines Nekromanten. Wir erfahren mehr über den Untoten, während passenderweise Skelette zum Angriff übergehen. In Anbetracht der trockenen Gerippe erscheint uns Feuer eine adäquate Behandlungsmethode. Durch den Einsatz von Fackeln und Feuerbällen gehen die Biester fix in Flammen auf. Besagter Feuerzauber gehört neben der Heilmagie zu den beiden Standardzaubern jedes neuen Recken. Zusätzlichen Hokuspokus lernen Sie vor allem aus Büchern. Die Gegner leveln übrigens erneut mit, allerdings wie in **Fallout 3** nur in begrenztem Rahmen, abhängig vom aktuellen Gebiet.

Messis feuchter Traum

Als der Boss des präsentierten Abschnitts schließlich zu Boden geht, freuen wir uns bereits auf die schicke Schatztruhe vor uns. Das Schlösserknacken folgt ebenfalls der Grundmechanik aus **Fallout 3**. Sobald die Gegenstände aber von der Truhe ins Inventar wechseln, wandert ein Lächeln auf unsere Lippen: Der Itemvergleich, den wir gegenüber Bethesda schon mehrfach gefordert hatten, wurde endlich integriert. Ein kleines Dreieck markiert das jeweils aktuell stärkste Exemplar einer Waffengattung. Beim Ausrüsten



Das Schleichsystem wurde wie so viele Features in **Skyrim** leicht überarbeitet. Selbstverständlich verursachen Attacken aus dem Hinterhalt Bonusschaden.



Untote Krieger geben zähe Gegner ab. Mit Feuermagie oder einer Fackel rücken Sie den Biestern aber zu Leibe, ihre trockenen Körper gehen leicht in Flammen auf.

erleichtern zudem farbige Plus- und Minussymbole den Statusvergleich.Obendrein können Sie Waffen und Zauber als Favoriten markieren, die sich bequem per Schnelltaste aufrufen lassen. Sie müssen also vom Spiel aus nicht ständig ins Inventar wechseln. Außerdem legt **Skyrim** mehrer Autosaves an, um Ihnen im Falle eines Ablebens verschiedene Möglichkeiten zum Wiedereinstieg zu bieten. Alternativ dürfen Sie aber selbstverständlich auch frei speichern. So geht Spielkomfort!

Schmaus am See

Nach all dem Kämpfen und Sammeln merken wir an, dass es an der Zeit sei, etwas zu entspannen. Bethesdas Vizepräsident Pete Hines stimmt dem zu und steuert die Spielfigur zum Schwimmen in einen nahegelegenen Bergsee. Bei so viel Idylle wird uns fast ein wenig schlecht. Zum Glück bemerkt unser Präsentator diesen Umstand und zieht direkt wieder andere Saiten auf. Am Ufer fängt er einen Schmetterling und rupft ihm die Flügel aus. Sehr schön! Anschließend öffnet er den Alchemiebildschirm und erklärt, wie sich solche Zutaten zu Tränken vermischen lassen. Der Clou dabei: Sie kennen nicht alle Effekte der Ingredienzien. Erst durch Ausprobieren finden Sie effektive Kombinationen und Rezepte heraus. Neben exotischen Zutaten spielt aber auch die herkömmliche Ernährung eine große Rolle. Wie in der **Gothic**-Reihe lassen sich Nahrungsmittel grillen oder weiterverarbeiten, um bessere Boni zu erhalten.

Marmor, Stein und Eisen bricht

Verdammt, von all dem Kochen und Grillen knurrt uns nun der Magen. Also schnell weiter zu kulinarisch weniger verführerischen Aspekten des Craftings. Neben geernteten oder gejagten Ressourcen können Sie in **Skyrim** nämlich auch Erze, Metalle und Edelsteine abbauen oder Materialien wie Elfenbein und Leder sammeln. Diese lassen sich natürlich nicht grillen oder kochen, aber dafür an Schmieden zu neuen Gegenständen zusammenfügen. Und wer sich von einem besonders lieb gewonnenen Stück nicht trennen mag, schreitet zum Wetzstein oder zur Werkbank, um dort Waffen respektive Rüstungsteile aufzuwerten und mit Juwelen zu verzieren. Obendrein können Sie Ihre Ausrüstung durch Verzauberungen stärken. Falls Sie einen magischen Gegenstand finden, zerschlagen Sie diesen an speziellen Tischen und erhalten so die enthaltene Magie. Diese Kraft integrieren Sie fortan mittels Seelensteinen, welche Sie finden oder kaufen können. Dabei legt die Verzauberung den Effekt fest, während die Qualität des Seelensteins die Stärke der Magie bestimmt.

Beschäftigungstherapie

Sie sehen also, es gibt in **Skyrim** auch abseits der Handlung, der Nebenquests und der vier verschiedenen Fraktionen allerhand zu tun. All das trägt dazu bei, die Welt der **Elder Scrolls** glaubwürdiger und intensiver zu gestalten. Und falls Ihnen der ohnehin schon absurde Umfang mit 25 Stunden Hauptstory und hunderten Stunden an Nebenmissionen noch nicht genügt, liefert Bethesda in der PC-Version wieder das beliebte Creation Kit mit. Dank dieser Werkzeugsammlung dürfte die fleißige Anhängerschaft der Serie erneut binnen kürzester Zeit eine Unzahl an Modifikationen und Questreihen erschaffen. Es gibt also viel zu tun – zocken wir los!

Christoph meint



„Meinen Jahresurlaub verbringe ich in Himmelsrand."

Ein Blick auf die entsprechende Karteikarte verrät: Drei Wochen Urlaub habe ich dieses Jahr noch übrig. Wann ich die nehme? Natürlich im November. Lange Zeit plagte mich zwar noch die Sorge, dass Bethesda sich übernehmen könnte, dass die Jungs zu viel anstreben und am Ende ein halbgares Produkt abliefern. Was auf der Gamescom nun gezeigt wurde, belehrte mich aber eines Besseren. Das Team rund um Todd Howard lernte aus den Fehlern eines **Morrowind, Oblivion** oder **Fallout 3** und wuchs an den Herausforderungen. Und wenn ich mir anschaue, wie groß bereits diese Projekte waren, ist der Himmelsrand wohl kaum das Limit ...

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Das Level- und Talentesystem

Die Elder Scrolls-Reihe nutzt ein eigenes, bewährtes System zum Levelaufstieg und Talenterwerb. Dieses Prinzip wurde über 17 Jahre ausgefeilt und funktioniert jetzt so:



Statt fester Klassen wählen Sie an solchen Wegsteinen innerhalb der Welt Ihren Fokus und erhalten dementsprechend Boni auf bestimmte Fähigkeiten.

Prinzipiell steigern Sie in **Skyrim** wie für die **Elder Scrolls**-Reihe typisch jedes Talent dadurch, dass Sie es benutzen. Wer beispielsweise hundert Feuerbälle wirft, der hat nicht nur angekokelte Fingerkuppen, sondern steigt anschließend in der Zerstörungsmagie eine Stufe auf. All diese Fertigkeitsaufstiege summieren sich und führen so zum Anstieg Ihres Gesamtlevels. Wann immer Sie hier aufsteigen, können Sie entweder Ihre Lebensenergie, Ihren Manavorrat oder Ihren Ausdauerwert um zehn Punkte steigern. Außerdem legen Sie an speziellen magischen Wegsteinen innerhalb der Spielwelt Ihren Schwerpunkt fest: Magier, Krieger oder Schurke. Je nach Fokus lernen Sie in bestimmten Talenten dann schneller dazu. Attribute wie Stärke, Intelligenz oder Glück gibt es hingegen nicht mehr. Dafür führen die Entwickler die aus **Fallout 3** bekannten Perks ein. Diese bieten Boni auf bestimmte Talente oder eröffnen Ihnen neue Spezialfähigkeiten. Pro Stufenaufstieg dürfen Sie einen solchen Perk wählen. Da Sie jedes Talent komplett ausbauen können, errechnet sich eine obere Levelgrenze knapp über Stufe 70. Kluge Köpfe merken: Die Zahl der Stufen reicht nicht aus, um alle 220 Perks zu erlernen. Eine gewisse Spezialisierung findet also automatisch statt. Ein zugleich motivierendes und sehr durchdachtes System, das obendrein den Wiederspielwert steigert.



Der vielleicht hübscheste Fertigkeitenbaum aller Zeiten: Sternbilder stehen für Ihren Fortschritt, wobei einzelne Himmelskörper Perks und Talente darstellen.


te a
OLD
a
sic
Worlds
First Choice In
Postapocalyptic
Soft-Drink!
Nuka Cola®
www.nuka-cola.eu
Radiation Free



Die Regen- und Gischtdarstellung ist geradezu vorzüglich gelungen. (Strecke: Silverstone)

Eine Perspektive, die viele F1-Fahrer nur zu gut kennen: Sebastian Vettels Red Bull von hinten.

Screen-Info

Die Bilder wirken zwar etwas geschönt, geben aber dennoch ganz gut die zu erwartende Grafikqualität der PC-Version wieder. Die Kameraperspektiven lassen darauf schließen, dass sie aus dem Replay stammen.

F1 2011

Schöne Kurven!

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters | Termin: 23. September

Text: Wolfgang Fischer

Eine tolle Rennsporterfahrung im Rahmen einer tollen Rennsporterfahrung

Welcher Ort eignet sich besser für die Präsentation eines Formel-1-Spiels als eine aktuelle F1-Strecke während eines Racing-Wochenendes. Und so lud Hersteller Codemasters rennsportverrückte Redakteure zum Nürburgring ein, um das einzige F1-Rennen des Jahres auf deutschem Grund in allen Einzelheiten zu erleben. Zwischen Qualifying, Training und anderen Rennserien war dennoch ausreichend Zeit, ein paar Runden mit **F1 2011** zu drehen. Auf mehreren Spielstationen lief die Xbox-360-Version des Spiels, sogar ein paar Racing-Sessel mit Lenkrädern hatte Codemasters aufgestellt. Die PC-Fassung bekamen wir im Rahmen des Anspiel-Events nicht zu sehen. Angesichts der hohen Qualität des 360-Pendants, auch in grafischer Hinsicht, sind wir aber zuversichtlich, dass auch diese erstklassig wird. Nicht zuletzt, weil die Entwickler die Verpflichtung, ein möglichst authentisches Lizenzprodukt zu erstellen, durchaus ernst nehmen. Auf den Fahrzeugen ist jeder Aufkleber am richtigen Ort und sämtliche Strecken der diesjährigen Saison erstrahlen in ungekannter Detailpracht. Es versteht sich fast schon von selbst, dass in **F1 2011** auch alle aktuellen Regeländerungen Einzug halten. Freuen Sie sich auf spannendere Überholmanöver dank DRS (variable Flügeleinstellung) und KERS (kurzzeitiger PS-Schub). Gefahren wird natürlich mit akkurat simulierten Pirelli-Reifen.

Die ultimative Herausforderung

Die Neuerungen in Sachen Spielmodi stehen bei der 2011er-Edition von **F1** unter dem Motto: „Stell dich dem Wettkampf!" Damit ist in erster Linie der erweiterte Mehrspieler-Part gemeint. Diesmal dürfen sich sogar 16 menschliche Kontrahenten komplette Rennen liefern. Im letzten Jahr waren es nur acht! Die Kontrolle über das restliche Fahrerfeld übernimmt die KI. Ebenfalls neu: die kooperative Meisterschaft, bei der Sie mit einem Freund als Teamkollegen eine ganze Saison bestreiten, um den Titel kämpfen und versuchen, gemeinsam die Konstrukteurs-Weltmeisterschaft zu gewinnen. In Sachen Präsentation hat sich beim Karriere-Modus ebenfalls enorm viel getan: Das Fahrerlager wirkt, ebenso wie die Boxen der Teams, viel lebendiger als noch im Vorgänger. Ganz zu schweigen von der deutlichen überarbeiteten Grafik, die bei Siegesfeiern und Interaktionen mit virtuellen Fernsehreportern deutlich wird.

Wolfgang meint



„Das neue F1 wird der Lizenz noch besser gerecht!"

Man merkt sofort, mit welcher Detailverliebtheit und welchem Enthusiasmus die Entwickler an der Fertigstellung von **F1 2011** arbeiten. Praktisch jedes Streckendetail, jeder Bolide, jeder Menübildschirm und jedes Gameplay-Element wurden gegenüber dem Vorgänger deutlich aufgehübscht und aufgebohrt. Was die einzelnen Spielmodi angeht, hat sich Codemasters ebenfalls nicht lumpen lassen und überall noch eine Schippe draufgelegt. Der Mehrspielermodus macht mit 16 menschlichen Fahrern bestimmt doppelt so viel Spaß und auch die Karriere wirkte dank überarbeiteter Präsentation viel atmosphärischer.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



▼ Mitte: Spielzeit und Tag-/Nacht-Anzeige. Zu beiden Seiten davon: Spielerporträts und Zeit bis zum Wiedereinstieg verstorbener Helden.

▲ Der rundliche Händler links betreibt einen „Secret Shop", in dem es mächtigere Gegenstände als in den gewöhnlichen Läden gibt.

◀ Im Inventar landen gekaufte Gegenstände; mit Rezepten kombinieren Sie zwei Items miteinander.

Dota 2

Das Mod-Komplott

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Valve | Hersteller: Valve | Termin: 2012

Text: Peter Bathge

Valve legt **Defense of the Ancients** neu auf: Ohne Neuerungen!

Screen-Info

Dota 2-Bilder sind Mangelware, weshalb wir Screenshots aus den Videoübertragungen des Gamescom-Turniers benutzen. Das Interface ist laut Valve noch nicht final.

Eine Million Dollar. Mit dieser Summe prämierte Valve auf der Gamescom jenes Team, das aus einem fünftägigen **Dota 2**-Mehrspieler-Wettbewerb als Sieger hervorging. 16 Mannschaften traten an, alles Profi-Spieler des Vorgängers, der **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients**. Die Partien wurden live per Internet in die ganze Welt übertragen, in vier Sprachen kommentiert und von Millionen E-Sportlern verfolgt. Welch ein pompöses Spieledebüt!

Held, was es verspricht

Für Teil 2 orientiert sich Valve eng an der Vorlage. Sie steuern als Teil eines drei- oder fünfköpfigen Teams einen von mehr als 100 Helden über eine Karte, auf der zwei Basen einander gegenüberliegen. KI-gesteuerte Monster (Creeps) versuchen, den Posten des anderen Teams zu zerstören; mit Spezialfähigkeiten Ihres Charakters unterstützen Sie den Angriff und schalten Creeps sowie Helden aus. Dafür gibt es Gold, mit dem Sie Gegenstände wie Tränke und Runen kaufen, sowie Erfahrungspunkte, durch welche die Figur aufsteigt und stärkere Zauber erlernt.

Behutsame Veränderungen

Valves Source-Engine setzt **Dota 2** mit hübschen Landschaften und einem Grafikstil, der an Blizzard-Spiele erinnert, gefällig in Szene. Ein über Steam integrierter Sprach-Chat löst die Kommunikation per externer Programme ab. Mittels der Mentorfunktion führen Veteranen Neulinge in die Feinheiten des Spiels ein; dafür erhalten die Tutoren Prestigeobjekte wie einen besonderen Rang. Ein Matchmaking-System sorgt dafür, dass Spieler mit ähnlicher Begabung zueinander finden. Verlässt ein Teilnehmer ein Match vor Spielende, erhält er einen entsprechend negativen Vermerk in seinem Profil und ein KI-Held rückt nach. Einen Solomodus gegen Bots suchen Sie in **Dota 2** aber wohl vergebens. Hier steht der Online-Wettbewerb im Mittelpunkt.



An Engstellen der Karte wie den Flussfurten treffen die Teams zusammen und hauen einander ihre Spezialfähigkeiten um die Ohren, unterstützt von KI-Creeps.

Peter meint



„E-Sport für die Massen: Valve ist auf dem richtigen Weg."

Warum etwas verändern, das seit Jahren erfolgreich ist? Die Gamescom-Präsentation des Spiels lieferte genau das, was Multiplayer-Fans erwarteten: ein grafisch generalüberholtes und mit Detailveränderungen aufgepepptes **Defense of the Ancients**. Wenn es Valve gelingt, Spieler dafür zu belohnen, Neulinge mit Ratschlägen zu versorgen, kommen hoffentlich auch Anfänger ohne Frustgefahr in den Genuss der taktischen Online-Gefechte. Wie viel Valve für **Dota 2** verlangt und ob eventuell ein Free2Play-Preismodell zum Einsatz kommt, ist übrigens noch nicht bekannt.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Die Bilder stammen teils vom Publisher EA, teils aus einem zum Spiel veröffentlichten Video. Während das Video ziemlich exakt das Spielgeschehen und die zu erwartende Grafikqualität wiedergibt, haben die Hersteller-Bilder mit dem eigentlichen Spiel optisch vergleichsweise wenig zu tun.

Explosionen und Zerstörung sind die Stärken der Frostbite-2-Grafikengine … genau wie alles andere auch!

Battlefield 3

Neulich beim Jet-Roulette

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 27. Oktober 2011

Text: Jürgen Krauß

Wir haben unser Gejubel beim Thema BF3 schon beinahe satt … aber nur beinahe!

Es ist schon ein bisschen skurril: Wann immer Activision mit einem neuen **Call of Duty** um die Ecke kommt, stöhnen alle kurz auf, meckern irgendwas in Richtung „Ist ja doch wieder nur das Gleiche!" und kaufen es dann trotzdem. Wann immer aber EA und DICE um die Ecke kommen und ein neues **Battlefield** präsentieren, das selbst laut Executive Producer Patrick Bach „absolut nichts neu macht", freuen sich alle ein Loch in den Bauch, rufen laut „Juhu, wieder das Gleiche!" und kaufen es erst recht. In der Spielewelt ist der Grat zwischen Evolution und Innovation, zwischen Weiterentwicklung und Wiederverwertung schmal und gefährlich, doch DICE tanzt auf ihm wie kein zweiter Entwickler. **Battlefield 3** bringt wirklich kaum etwas Neues, sondern verfeinert stattdessen sein bewährtes Konzept mit einer ganzen Reihe Detailverbesserungen. Das Ergebnis – und da lehnen wir uns gerne aus dem Fenster: Alles ist besser als jemals in einem **Battlefield** zuvor.

Lagebericht

Während wir bei verschiedenen Vorschauevents schon ausgiebige Blicke auf die Rush-Karte Operation Metro werfen durften und uns so einen umfassenden Eindruck der feinen kleinen Neu-

Video-Analyse

Pünktlich zur Gamescom erschien ein neuer Mehrspielertrailer – zum allerersten Mal mit Jets und dem Eroberungs-Spielmodus. Wir analysieren!

Hier finden Sie eine Handvoll interessanter Szenen aus dem jüngst veröffentlichten **Battlefield 3**-Video. Das soll Ihnen aber keineswegs das Anschauen dieses äußerst sehenswerten Stückchens Bewegtbild ersparen, das Sie in unserem Gamescom-Special auch auf der beiliegenden Heft-DVD finden – denn, um es mal ebenso gelinde wie vornehm auszudrücken: Es rockt die Scheiße fett!!!1!elf!



Dieser Funkturm ist einer der fünf Eroberungspunkte auf Caspian Border. Von dort oben haben Scharfschützen freie Sicht auf fast die ganze Karte.



Wer hier genau hinsieht, erkennt, dass der Soldat unser Messer ziemlich regungslos hinnimmt, wir ihm aber in einer eigenen Animation das Dogtag klauen.



Auch wenn **Battlefield 3** sich liebevoll um Einzelgänger kümmert, ist es stets lohnenswerter, gemeinsam mit dem Team zu arbeiten.



Im kooperativen Spielmodus sollten Sie in erster Linie darauf achten, nicht von den Feinden entdeckt zu werden.



Geht beim kooperativen Spiel einer zu Boden, so hat der andere ein enges Zeitfenster, seinen Kameraden wieder aufzupäppeln.

heiten und vor allem der beeindruckenden Grafik-Engine machen konnten, überraschte uns DICE auf der diesjährigen Gamescom: Die schwedische Top-Entwicklermannschaft stellte für die Messe 64 PC-Spielstationen auf, wo Journalisten wie Besucher erstmalig eine Runde Eroberung auf der Karte Caspian Border spielten. Außerdem konnten Anwesende einen Blick auf die Playstation-Fassung werfen, anhand des ebenso erstmalig vorgestellten Zwei-Spieler-Koop-Modus. Obwohl die Konsolenfraktion mit deutlich sichtbaren Qualitätseinbußen gegenüber den PClern leben muss, sind beide Fassungen technisch nicht nur wegweisend, sondern schlichtweg atemberaubend; was die Frostbite-Engine neben der vielbejubelten Zerstörung auch an Sound, Beleuchtung und Animationen abliefert, ist jedes Mal aufs Neue beeindruckend. Aber das sollten Sie mittlerweile eigentlich längst wissen …

Vorteil PC

Eroberung auf dem PC bedeutet: riesige Karten, Kampfjets, ausufernde Fahrzeuggefechte, 64 Spieler auf dem Schlachtfeld. Den Konsoleros dürfen Sie an dieser Stelle gerne die lange Nase machen: Dort prügeln sich nur 24 Spieler pro Partie auf dementsprechend verkleinerten Karten. Jet-Piloten brauchen sich aber auf keiner Plattform Sorgen zu machen, der Luftraum ist jeweils weit größer als das Schlachtfeld am Boden, sodass ausgiebigen Dogfights in schwindelerregenden Höhen nichts im Wege, pardon, in der Flugbahn stehen dürfte. Die Steuerung der Kampfflieger ist mit Maus und Tastatur erwartungsgemäß etwas nervös, jedoch erstaunlich leicht zu erlernen – selbst in der kurzen Zeit, die beim Anspielen im Messegetümmel zur Verfügung stand.

Langsamer, lauter, härter!

Trotz riesiger Spielfläche, deren optische Imposanz hier nur am Rande erwähnt sei, ist das Spieltempo angenehm – wenn auch deutlich langsamer als im gedachten Vorgänger **Bad Company 2**. Da Wiederbeleben länger dauert und das Squad-Spawn-System überarbeitet wurde, ist man nicht immer gleich wieder direkt in der Action. Hinzu kommt, dass liegende Gegner, eine (noch?) fehlende Killcam und die schönste Vegetation der Spielegeschichte dafür sorgen, dass wir vorsichtiger und langsamer durch die Spielwelt marschieren müssen, um nicht alle zwei Schritte einem übersehenen Feind zum



Für Flugzeug-Nerds, die es ganz genau wissen wollen: Der Spieler, am Steuerknüppel einer F/A-18E Super Hornet, jagt zwei SU-35BM Flanker-Es hinterher.



Wir sitzen am Steuer eines sogenannten Growlers und sehen zu, wie unser Team unzählige Pferdestärken und tonnenweise Altmetall ins Gefecht führt.



Dieser Roboter könnte ein Foster-Miller Talon Bot sein, der zur Aufklärung und Bombenentschärfung eingesetzt wird. Seine Aufgabe in **BF3** zeigt das Video nicht.



Blickt ein Gegner mit Laserzielhilfe in unsere Richtung, beeinträchtigt das unsere Sicht. Gleiches gilt für feindliche Taschenlampen.

Opfer zu fallen. Dafür springen Spieler bei Bedarf übers Wiedereintrittsmenü direkt in eines der in den Basen bereitstehenden Fahrzeuge, sparen sich so mitunter ein paar Sekunden und einen lästigen Laufweg. Letztendlich hat sich am Spielmodus Eroberung gegenüber den Vorgängern nichts verändert – die Technik ist besser, die Soldaten- und Fahrzeugindividualisierung ermöglicht neue Taktiken, doch im Grunde ist es einfach eine schönere Version des Altbekannten. Zeit für etwas völlig Neues, Zeit für den Koop-Modus!

Flotter Zweier

Gemeinsam mit einem Journalisten-Kollegen schleichen wir durch ein Gebäude in irgendeiner finsteren Großstadt. Unser

Eroberung am Kaspischen Meer

DICE setzt neben Rush auch auf den bewährten Modus Eroberung (Conquest) und zeigt ihn erstmals auf der Gamescom anhand der Karte „Caspian Border".

Wo genau „Caspian Border" auf einer Weltkarte anzusiedeln wäre, ist ungewiss – wohl aber irgendwo in der Nähe des Kaspischen Meeres, vermutlich in der Gegend um Aserbaidschan. Die Truppen der Vereinigten Staaten treffen dort auf eine russische Streitmacht und ringen mit ihr um die Vorherrschaft über fünf Eroberungspunkte – am ticketbasierten Spielprinzip hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nichts geändert.





Am Checkpoint „Hilltop" erringen wir mit Panzerunterstützung die Vorherrschaft – zumindest fürs Erste. Nach einem gut 30 Sekunden dauernden Aufstieg auf den Funkturm sind wir im Scharfschützen-Paradies mit Ausblick über fast die gesamte Karte – wobei es diese Klasse dank realistischen Kugelflugs, großer Distanzen und üppiger Vegetation sehr viel schwerer hat als in je einem **Battlefield** zuvor.





Als die Entwickler vor einiger Zeit die Rückkehr der Kampfjets ankündigten, sprangen einige alteingesessene **Battlefield**-Fans vor Freude an die Decke. Eine Einschränkung gibt es aber: Flugzeuge stehen nur im Eroberungs-Spielmodus zur Verfügung. Immerhin sind die Karten dort groß genug und die Steuerung der Kampfflieger ist erstaunlich zugänglich – außerdem sieht die Spielwelt von oben einfach sagenhaft aus!

Auftrag: den in die Hände der PLR gefallenen Informanten Hamid El Zakir befreien. Wir lernen schon sehr früh, dass es hier keinerlei Kontrollpunkte gibt, es also durchaus sinnvoll ist, in Deckung voranzuschleichen, Kameras auszuweichen und pärchenweise auftretende Gegner synchron und mit schallgedämpften Waffen auszuschalten. Abgesehen von diesen Paar-Kills und der Möglichkeit, sich gegenseitig aufzuhelfen, gibt es hier keine wirklichen Koop-Aktionen. Der Weg durch das Gebäude ist nicht sonderlich schwer und so ist der Informant schnell geborgen und nach draußen in einen unserer Jeeps verfrachtet. Ab hier wird's dann aber ziemlich sportlich: Während wir zu Fuß den Jeep-Konvoi durch enge Gässchen eskortieren, nehmen uns von beiden Seiten der Straße und aus den Fenstern der mehrgeschossigen Häuser schwer bewaffnete Feind-Truppen unter Dauerbeschuss. Nach mehreren Anläufen und Einsatz aller uns zur Verfügung stehenden Mittel – darunter Nachtsicht, das Markieren von Gegnern und vieles mehr – müssen wir uns eingestehen, dass die Mission gescheitert ist. Wir legen das PlayStation-3-Pad – das freileich alleine Schuld an unserem Versagen ist – zur Seite und resümieren: Der auf zwei Spieler begrenzte Koop-Modus ist eine nette Dreingabe, aber nichts, was die Massen lange beschäftigen wird – auch wenn die Tatsache, dass unsere Gemeinschaftsleistung im Battlelog mit der unserer Freunde verglichen wird, für Bonus-Motivation sorgen dürfte.

Lob, Lob, immer nur Lob!

Alle bisher gesammelten Eindrücke verdichten sich – obwohl wir bei noch keiner Gelegenheit eine fertige Version der Engine gesehen haben – zu einer fast schon peinlich positiven Gesamtmeinung: **Battlefield 3** fühlt sich dermaßen ausgeklügelt und rund an und ist dabei technisch derart wegweisend, dass im Genre Mehrspieler-Shooter zumindest eine Zeit lang wenig Platz für Konkurrenz bleiben dürfte. Wer das Spiel übrigens vorbestellt – und eine rekordverdächtige Anzahl Spieler hat das bereits getan –, bekommt statt der Standard die Limited Edition, die den Download-Inhalt **Back to Karkand** enthält (sobald dieser dann erscheint).



Ohne Fahrzeuge geht an der kaspischen Grenze quasi gar nichts – und doch braucht es Fußtruppen genauso wie geübte Panzerfahrer. Interessante Änderung gegenüber den Vorgängern: Das Spawnmenü erlaubt den direkten Einstieg in Fahrzeuge – selbst wenn keiner aus dem eigenen Squad drinsitzt. Das sorgt für vergleichsweise hohes Spieltempo, selbst auf derart weitläufigen Arealen.



Nach etwas Suche fanden wir dann doch ein Eckchen, wo wir mit den Fahrzeugen nicht weiterkamen – die Panzersperren, Gebäude und Hindernisse am Kontrollpunkt „Checkpoint" luden ohnehin eher zum Verschanzen denn zum Umfahren ein.



In der schummrig ausgeleuchteten Pariser U-Bahn können Feinde in jeder finsteren Ecke lauern – also ist Vorsicht angebracht!



Allein für das Licht-und-Schatten-Spiel in den Untergrundbereichen der Karte Operation Metro verdient DICE größtmögliches Lob.

Jürgen meint



„Du sollst keine anderen Shooter haben neben mir!"

Ich höre mich selbst nicht gerne derart voreingenommen über etwas jubeln, aber ich kann derzeit nur eine einzige echte Schwäche an **Battlefield 3** erkennen: Es wird mich derart viel Zeit kosten, dass ich nicht nur auf andere Spiele verzichten werden muss, sondern mir besser auch schon mal das Essen und Schlafen abgewöhne und außerdem meinem Nachwuchs erkläre, dass er seinen Papa wohl mal eine Weile nicht mehr zu Gesicht bekommen wird. Dabei habe ich ja noch Glück, einen großen Teil dieser Zeit bekomme ich ja sogar bezahlt – wie Sie hingegen dieses Problem lösen wollen, ist mir ein Rätsel.

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10



Der Torturer hält dank seines Schildes viele Treffer aus und bindet zusätzlich oftmals Minions daran.

Screen-Info

Die Bilder stammen von 2K Games und zeigen gestellte Szenen aus für das Spiel unüblichen Perspektiven. Manche Explosionseffekte wirken zudem nachbearbeitet.

Borderlands 2

Was für ein Waffentheater!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: 2K Games | Termin: 2. Quartal 2012

Text: Sebastian Weber

Gearbox befördert die Koop-Hatz mit Suchtfaktor in Runde 2!

Im Jahr 2009 schaffte es der texanische Entwickler Gearbox, das süchtig machende Spielprinzip eines **Diablo** mit einem Ego-Shooter zu kombinieren. Heraus kam ein toller Mix aus Shooter und Action-Rollenspiel, den man sogar noch im Koop-Modus erleben durfte: **Borderlands**. Der Titel wies seinerzeit jedoch ein paar Fehler auf, etwa dass der Spielverlauf zu eintönig, die Story zu trivial waren und die Charakterklassen sich zu wenig unterschieden. Dennoch dürfen die Entwickler, die kürzlich **Duke Nukem Forever** auf den Markt gebracht haben, das Erfolgsrezept jetzt in **Borderlands 2** fortsetzen und vor allem eins: es verbessern.

Einmal mit extra Story, bitte!

Mit dem wichtigsten Kritikpunkt des Vorgängers, der fehlenden Geschichte, haben sich die Entwickler gründlich beschäftigt. In **Borderlands** verschlug es Sie auf den Planeten Pandora, wo Ihr Charakter irgendeinem legendären Schatz hinterherjagte. Der rote Faden ging genauso schnell verloren wie die meisten Ihrer Gegner ihr Leben aushauchten. **Borderlands 2** schafft hier direkt zu Beginn ganz andere Voraussetzungen, gibt einen klar gezeichneten Bösewicht und ein Motiv für Ihre Handlungen vor: Die Story setzt fünf Jahre nach **Borderlands** ein. Ein korrupter Kerl namens Handsome Jack hat die Führung des Mega-Konzerns Hyperion Corp übernommen und beutet die Rohstoffe des Planeten ohne Rücksicht auf Verluste aus. Um die Bevölkerung von seinen Schandtaten abzulenken und sie zu besänftigen, veranstaltet der Fiesling regelmäßig Gladiatorenkämpfe – Sie wissen schon, ganz nach dem römischen „Brot und Spiele". Natürlich landet Ihr Charakter direkt in einer der dazu errich-

www.pcaction.de

„Borderlands 2 wird abwechslungsreicher!“

PC ACTION im Gespräch mit Paul Hellquist.

PC ACTION: Gab es bei Borderlands Aspekte, die euch gestört haben und die ihr für Borderlands 2 überarbeitet?
HELLQUIST: „Da gab es natürlich ein paar Dinge, die wir jetzt in Angriff nehmen. Mir persönlich liegt aber vor allem das Missionsdesign am Herzen. Der Spieler soll das Gefühl bekommen, ein ‚richtiges‘ Abenteuer zu erleben und nicht nur eine Quest nach der anderen abzuarbeiten wie im Vorgänger.“

PC ACTION: Das heißt konkret?
HELLQUIST: „Beim Vorgänger hatten wir leider nicht die Zeit, das Spiel mit genügend abwechslungsreichen Inhalten aufzupeppen. Das gilt sowohl für die Gegnerarten als auch für die Rollenspielelemente und die Landschaftsarten. Genau hier setzten wir in **Borderlands 2** an und ich hoffe, die Spieler wissen die neue Vielfalt schließlich zu schätzen.“

PC ACTION: Was können wir in Sachen Grafik von Borderlands 2 erwarten? Auf den ersten Blick sieht es ja doch seinem Vorgänger sehr ähnlich. Nutzt ihr dieselbe Engine wie zuvor?
HELLQUIST: „Nein, es ist nicht wirklich dieselbe Engine. Wir benutzen die aktuellste Version der Unreal Engine 3, denn die Jungs von Epic verbessern diese ständig. Die neueste Fassung hat zum Beispiel erweiterte Rendering-Technologien. Außerdem haben wir die Engine an unsere Bedürfnisse angepasst, damit wir schneller und effizienter mit unseren Werkzeugen arbeiten können. Denn leider bekommt man von Epic keine maßgeschneiderte Fassung bereitgestellt. Wir stecken also einen Haufen Arbeit in **Borderlands 2** und das Spiel wird am Ende deutlich besser aussehen als sein Vorgänger, keine Sorge.“



Der leitende Designer Paul Hellquist stand uns bei unserem Studiobesuch Rede und Antwort.

teten Arenen und überlebt den brutalen Kampf mit einem anderen Gladiator nur knapp. Danach ist das Ziel klar: Handsome Jack soll dafür büßen. Dafür, dass Sie beinahe draufgegangen sind und dafür, was er dem Planeten und seinen Bewohnern antut. Um dieses Ziel zu erreichen, brauchen Sie jedoch Verstärkung. Hier kommen die vier Charaktere aus dem Vorgängerspiel zum Zuge. Denn diese dürfen Sie auf Pandora suchen und sich mit ihnen verbünden. Auf dem Weg zu diesen Typen erledigen Sie allerlei Banditen und Monster und müssen schließlich die vier Kämpfer für Ihre Sache gewinnen.

Zweifach-Schütze

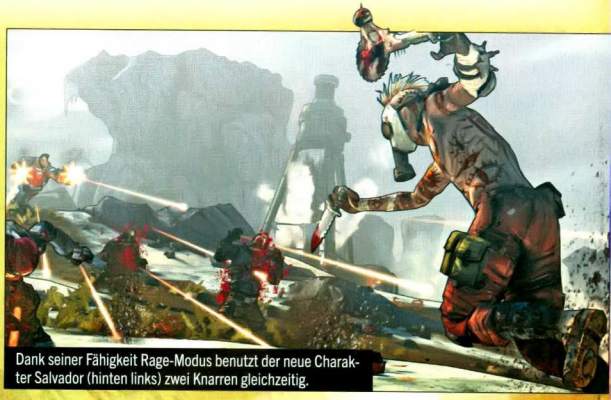
Bisher wissen wir nur, wie es Söldner Roland aus dem Vorgänger ergeht, mehr zeigen die Entwickler uns nicht. Roland wird zu Beginn seiner Mission von der Firma Hyperion Corp auf einem Staudamm festgehalten. Wir machen uns also auf den Weg dorthin, um den Kerl zu befreien, und schlüpfen dafür in die Haut des Berserkers Salvador. Der bekommt auch direkt eine neue Fähigkeit spendiert: den sogenannten Rage-Modus. Sobald Sie diesen aktivieren, zückt der Muskelprotz zwei Knarren, mit denen er dann gleichzeitig herumballern kann. Auch die anderen drei Charakterklassen, die sich Gearbox für **Borderlands 2** neu ausdenkt, bekommen jeweils eigene Fähigkeiten, die man nicht aus dem Vorgänger kennt. Allerdings wollen die Texaner noch nicht verraten, welche Spielfiguren uns neben Salvador erwarten. Der Damm, zu dem wir müssen, zeichnet sich am Horizont ab und ist somit viel zu weit entfernt, als dass wir hinlaufen wollten. Entsprechend schnappen wir uns einen fahrbaren Untersatz – wie bereits im Vorgänger – und brettern los. Nach kurzer Fahrzeit erreichen wir unser Ziel, werden dort aber direkt von einigen Banditen begrüßt.

Viel Feind, viel Taktik

Die Entwickler entwerfen die Gegner in **Borderlands 2** viel differenzierter als im Vorgänger. Banditen zum Beispiel können die Truppen des Konzerns Hyperion Corp auf den Tod nicht leiden, sodass es zwischen beiden Parteien schnell zu Schießereien kommt. Anders sieht das wiederum beim neuen Gegnertyp, dem Nomaden, und den kleinen Minions aus, die sich ebenfalls gegenseitig hassen – jedoch aus gutem Grund. Bei den groß gewachsenen Nomaden gibt es eine Unterklasse namens Torturer (torture, engl. für foltern). Dieser dicke und gemeine Kerl fesselt die kleinen Minions mit



Borderlands 2 bietet optisch mehr als öde Wüstenregionen.



Dank seiner Fähigkeit Rage-Modus benutzt der neue Charakter Salvador (hinten links) zwei Knarren gleichzeitig.



Diese Eismonster setzen Sie unter Druck, indem sie Felsbrocken oder sogar Fahrzeuge nach Ihnen werfen.

Vorliebe an seinen Schild, den wir noch nicht mal im Rage-Modus mit zwei Waffen durchbrechen können. Feuern Sie allerdings auf die Fesseln des Knirpses, befreit sich der Minion und fängt aus Rache an, gegen den Torturer zu kämpfen. Somit ist der fette Kerl beschäftigt und ein leichtes Ziel für uns. So viel Taktik war selbst bei Bossgegnern in **Borderlands** nicht nötig. Dazu kommt außerdem, dass Ihre Widersacher nun sehr viel schlauer agieren. Die Typen gehen jetzt in Deckung, werfen mit Granaten und so weiter und sind deshalb nicht mehr nur wild umherlaufendes Kanonenfutter.

Schießprügel-Paradies

Apropos Kanonen: **Borderlands** machte vor allem mit der Fülle an Knarren auf sich aufmerksam. Die angeblich über 15 Millionen Schießprügel, die das Spiel bot, unterschieden sich aber vor allem optisch nicht genug voneinander und fühlten sich alle zu ähnlich an. **Borderlands 2** soll ebenso etwa 15 Millionen Ballermänner umfassen, die sich bezüglich der Werte Schaden, Genauigkeit oder Schussgeschwindigkeit unterscheiden. Diese Eigenschaften hängen, genau wie im Vorgänger, vom Hersteller der Wumme ab. Mit den Gewehren der Firma Jacobs zum Beispiel lässt es sich extrem genau zielen, Pistolen aus dem Hause Torque sind mit Explosivmunition versehen oder Banditen-MGs haben eine enorm hohe Schussfrequenz. Davon abgesehen will Gearbox aber vor allem das Aussehen der Waffen verbessern, sodass man schon auf den ersten Blick erkennt, von welcher der verschiedenen Firmen das Schießeisen stammt und man somit auch direkt die jeweiligen Eigenschaften besser einschätzen kann. Auch hierfür geben uns die Entwickler ein Beispiel: Hersteller Vladof ist auf Sturmgewehre spezialisiert. Die sind alle mit drei Gatling-Gun-Läufen ausgestattet, sodass Sie nach kurzer Spielzeit zum einen erkennen, dass die aufgehobene Waffe von Vladof stammt, und zum anderen wissen Sie so auch, dass diese Knarre eine extrem hohe Schussfrequenz an den Tag legt.



Die verschiedenen Fraktionen in **Borderlands 2** bekämpfen sich untereinander, hier zum Beispiel die Banditen und die Hyperion-Corp-Armee.



Die Bossgegner scheinen in **Borderlands 2** eine größere Herausforderung darzustellen als im Vorgänger.

So viel Borderlands steckt noch drin

Borderlands 2 macht einiges anders als sein Vorgänger. Dennoch stehen jetzt schon Inhalte fest, die es in **Borderlands** bereits gab.

Ein Klischee in jedem Shooter, doch in **Borderlands 2** lassen sich Sprengfässer taktisch nutzen.

▼ FAHRZEUGE STEUERN In **Borderlands 2** wird es auch wieder Fahrzeuge geben, hinter deren Steuer Sie sich klemmen dürfen. Ob die Entwickler auch hier etwas mehr Abwechslung bieten und ob sich die Boliden besser steuern lassen als im Vorgänger, bleibt abzuwarten.

BORDERLANDS 1





◀ JEDE MENGE GEGNER Auch wenn Ihre Widersacher ein wenig schlauer agieren als zuvor und es einige neue Monstertypen wie diesen Nomaden gibt, bleibt das Grundrezept unangetastet: viele Feinde, viel Geballer.

BORDERLANDS 1



◀ KOOP-MODUS Wie schon im Vorgänger dürfen Sie **Borderlands 2** auch mit Freunden erleben. Mit bis zu drei Mitspielern kämpfen Sie sich dann durch die Spielwelt. Allerdings sind wir gespannt, ob Entwickler Gearbox den Koop-Modus diesmal etwas besser hinbekommt, sodass die Klassen mehr Gewicht bekommen und die Aufgaben stärker auf Teamwork ausgelegt werden – Aspekte, die dem Vorgänger fehlten.

Blechbüchsen-Ballerei

Doch zurück zum Kampf um Söldner Roland. Wir stoßen zunächst auf Banditen mitsamt dem neuen Gegnertyp Torturer. Granaten explodieren, hunderte Schuss Munition fliegen durch die Luft. Doch plötzlich endet das Geballer – denn vom Himmel stürzen Roboter. Die Armee des Unternehmens Hyperion Corp setzt nur auf Maschinen, die Handsome Jack von einer Basis auf einem Mond aus auf den Planeten schickt. Die Blecheimer eröffnen sofort das Feuer, aber nicht nur auf uns, sondern auch auf unsere Widersacher, die Banditen. Solche Kämpfe zwischen verfeindeten Parteien sind schön mit anzusehen und verschaffen uns eine kurze Verschnaufpause, bevor wir es mit einem Sentinel zu tun bekommen. Diese Roboterart wird von zwei Flugmaschinen unterstützt und zählt zu den härteren Brocken, da die Flieger das Biest reparieren, wenn es Schaden nimmt. Doch irgendwann geht auch dieser Haufen Schrott zu Boden und der Weg ist frei, so gelangen Sie zu Roland. Mit ihm zusammen erkunden Sie den Planeten Pandora weiter, den die Entwickler hübscher als im Vorgänger gestalten. Während **Borderlands** lange, wenn nicht sogar zu lange Zeit in öden Wüstenlandschaften spielte, zeigt sich **Borderlands 2** auch in diesem Aspekt deutlich abwechslungsreicher. Ob Eislandschaften oder mit Gras bewucherte Ebenen, Ihre Reise über den Planeten hat optisch einiges zu bieten. Die Entwickler greifen also all die Vorzüge ihres Diablo-Shooter-Mixes auf, nämlich die enorme Waffenvielfalt und die damit aufkommende Sammelsucht, den unkomplizierten Spielverlauf und vor allem den grandiosen Koop-Modus. Sie haben aber aus ihren Fehlern gelernt und machen genau das, was alle Spieler gehofft haben: Nun gibt es mehr Story, unterschiedlichere Waffen und Fähigkeiten und schlauere Gegner. Schade nur, dass es fast noch ein Jahr dauert, bis wir Pandora wieder unsicher machen dürfen.



Wenn Sie bei dem Roboter Schaden anrichten, reparieren die fliegenden Maschinen ihn wieder.

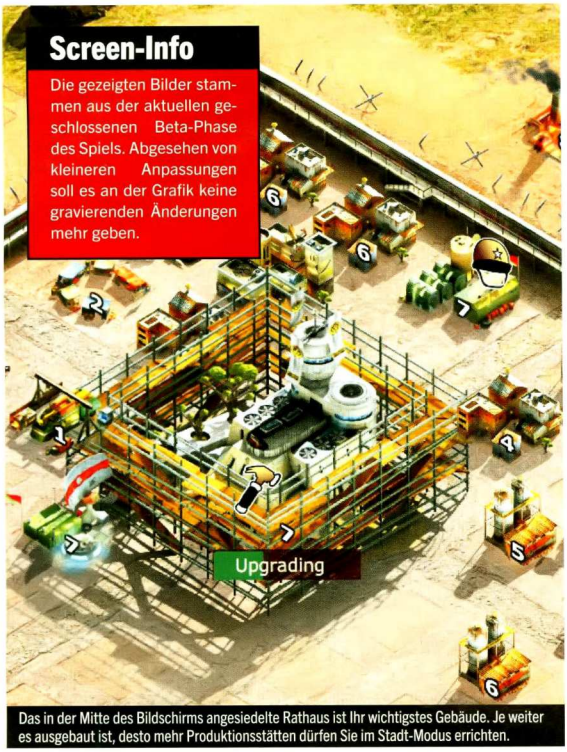
Sebastian meint



„Unmengen an Waffen, Suchtfaktor und Koop – genial!“

Borderlands habe ich seinerzeit fast nur im Koop-Modus gespielt und da war mir die Hintergrundgeschichte komplett egal. Quest anklicken, losrennen, Aufgabe erledigen, Belohnung kassieren. Das war aber auch mein größter Kritikpunkt an Gearbox' sonst erstklassigem Mix, das Spiel verkam zu schnell zum stumpfen Herumgerenne. Dass Entwickler Gearbox jetzt ein wenig mehr Tiefgang in den Spielverlauf bringen möchte und daneben plant, die absurd vielen Waffen etwas unterschiedlicher zu entwerfen und vor allem die künstliche Intelligenz der Gegner aufzubohren, finde ich absolut notwendig und halte es für den richtigen Schritt. Denn so könnte **Borderlands 2** im Gegensatz zum Vorgänger auch im Einzelspielermodus ohne Koop-Partner Spaß machen und vor allem langfristig fesseln.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Die gezeigten Bilder stammen aus der aktuellen geschlossenen Beta-Phase des Spiels. Abgesehen von kleineren Anpassungen soll es an der Grafik keine gravierenden Änderungen mehr geben.

Das in der Mitte des Bildschirms angesiedelte Rathaus ist Ihr wichtigstes Gebäude. Je weiter es ausgebaut ist, desto mehr Produktionsstätten dürfen Sie im Stadt-Modus errichten.



Die Regionskarte zeigt benachbarte Städte und einnehmbare Ressourcen-Felder.

MINI-FAQ ZUM BROWSER-SPIEL

Wo bekomme ich das Spiel?
Reborn Horizon befindet sich gerade noch in der geschlossenen Beta-Phase, die jedoch schon Ende September enden soll. Danach beginnt die Open Beta. Wer sich jetzt schon für den Titel registrieren will, kann dies hier tun: http://reborn-horizon.com

Fallen Gebühren dafür an?
Das Spiel ist gratis, es entstehen keine monatlichen Kosten.

Welche Vorteile gibt es für zahlende Spieler?
Die Währung in **Reborn Horizon** sind Diamanten. Damit können Sie Ressourcen, Produktionshilfen und Upgrades kaufen.

Welche Spiele sind vergleichbar?
Travian, Die Stämme

Reborn Horizon

Wiedergeburtsvorbereitung

Genre: Aufbaustrategie | **Entwickler:** Slipshift | **Hersteller:** Computec Media AG | **Termin:** Ende 2011

Text: Wolfgang Fischer

Hübsches Browser-Spiel mit motivierendem Gameplay und Langzeitmotivation

Eine Serie von Katastrophen hat aus einer hochtechnisierten Zivilisation ein Nomadenvolk gemacht, dessen Stämme gegeneinander und ums Überleben kämpfen. Im Aufbau-Strategie-Spiel **Reborn Horizon** übernehmen Sie die Kontrolle über ein paar Flüchtlinge, gründen eine Siedlung, sammeln Ressourcen und stellen sich den täglichen Gefahren der düsteren Zukunftswelt. Und Gefahren gibt es genug: Schließlich siedeln in der näheren Nachbarschaft jede Menge anderer Spieler, die dasselbe Ziel verfolgen wie Sie – und Gewalt einsetzen, um ihr eigenes Überleben zu sichern. Kämpfe sind also vorprogrammiert. Bevor es aber dazu kommt, sind Sie erst einmal damit beschäftigt, Ihre anfangs sehr ärmliche Kommune auszubauen. Schrottplätze versorgen Sie mit der wichtigsten Ressource von allen: Schrott. Altmetalle kommen nicht nur beim Bau von Gebäuden zum Einsatz, sie sind auch der Hauptbestandteil von allen Militäreinheiten. In Trümmerwerken werden Steine abgebaut und Kraftwerke sorgen für Energie. Beide Rohstoffe sind unabdingbar für den Ausbau Ihrer Basis. Die Auswahl an nützlichen Gebäuden ist groß: Silos erlauben Ihnen die Lagerung von Rohstoffen. Wohnhäuser ermöglichen es Ihnen, mehr Leute in Ihre Siedlung aufzunehmen. Für Gebäudetypen gibt es zehn Ausbaustufen. Sobald Sie eine Kaserne (zum Rekrutieren von Einheiten) und ein Kommandozentrum (zum Verschicken von Einheiten) errichtet haben, kommt der vierte und letzte Rohstoff ins Spiel: Nahrung! Diese benötigen Sie für die Versorgung Ihrer Bevölkerung und für Truppenbewegungen. Bei Kämpfen stehen sich die Truppen der Kontrahenten auf einem virtuellen Schlachtfeld gegenüber. Der Ausgang des Gefechts wird von den Truppentypen und Einheitenstärken beeinflusst und von der KI berechnet. Wie bei vergleichbaren Titeln dürfen Sie sich mit anderen Spielern zu Schutz bietenden Allianzen zusammenschließen.

Wolfgang meint



„Bekannt und doch erfrischend anders"

Rohstoffe sammeln, Städte aufbauen und andere Spieler vetrimmen: **Reborn Horizon** ist in mancherlei Hinsicht ein Browser-Spiel wie viele andere. Und dennoch sticht der Titel dank des erfrischend unüblichen Settings, der sehenswerten Grafik und vieler guter Ideen aus der oft gesichtslosen Masse heraus.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Screen-Info

Die Bilder stammen vom Hersteller. Wir spielten jedoch eine Beta-Version selbst Probe und können bestätigen, dass das Spiel wirklich so ~~gut~~ aussieht.

Passend zur lockeren Grundstimmung der Reihe baut **Grotesque 2** das Party-System aus und bietet jetzt Gilden.

Trotz des dunklen Höhlensettings versuchen die Entwickler, bunte und abwechslungsreiche Levels zu erschaffen.

Angst vor Spinnen sollten Sie keine haben, denn die Achtbeiner gehören genretypisch zum Gegnersortiment.

Grotesque 2: Dungeons & Donuts

Back- und Hackgeschichten

Genre: Rollenspiele | Entwickler: Silent Dreams | Hersteller: Head up Games | Termin: Oktober 2011

Text: Christoph Schuster

Wenn Deutsche zum Lachen in den Keller gehen, ist dieser Titel wahrlich unterirdisch.

Der Feind ist geschlagen, die Schlacht gewonnen – das schreit doch nach einem Fest! Dementsprechend feiern die Helden und NPCs aus **Grotesque**, als gäbe es kein Morgen mehr. Dummerweise erweist sich das im Nachhinein als geradezu prophetisch: Tatsächlich bricht noch vor dem Sonnenaufgang neues Unheil über das frisch gerettete Königreich Glory herein. Ein mysteriöser Nebel umhüllt die Feierlichkeiten und wer hineingerät, verschwindet unter schmerzerfüllten Schreien. Die Überlebenden flüchten sich in unterirdische Katakomben, wo sie sich in Sicherheit wähnen. Dafür lauern dort aber andere Gefahren: Spinnen, Schleime, Skelette – das Übliche eben. Solche Genre-Standards rackert **Grotesque 2** jedoch nicht aus reiner Faulheit ab. Nein, Entwickler Silent Dreams übt sich erneut in Satire und zieht fleißig Klischees durch den Kakao.

Ebenso treu bleiben sich die Entwickler in den rundenbasierten Kämpfen, nur ein paar Verbesserungen hielten hier Einzug. So verursachen Angriffe von hinten mehr Schaden, was dem Stellungsspiel etwas mehr Taktik verleiht. Außerdem verfügt jedes Teammitglied über einen erweiterten Talentbaum. Das macht die recht simplen Kämpfe zwar nur bedingt interessanter, dafür steigt aber die Langzeitmotivation beim Aufleveln der eigenen Party. Apropos Party: In **Grotesque 2** teilen sich mehrere Fraktionen den unterirdischen Lebensraum. Für diese erfüllen Sie Aufgaben, bauen aber gleichzeitig auch eine eigene Gilde auf. Da sich die einzelnen Parteien untereinander nicht ganz grün sind, beeinflusst die Wahl Ihrer Quests direkt Ihr Ansehen bei den einzelnen Gruppierungen. Abhängig davon wiederum erleben Sie eines von drei verschiedenen Enden.

Außerdem verfügt **Grotesque 2** über ein Crafting-System: Beim Kochen kombinieren Sie verschiedene, oft haarsträubende Zutaten zu neuen Gerichten.

Alles neu macht der Oktober?

Den größten Schritt vollzog die Engine. Klar, die Indie-Schmiede Silent Dreams tritt so schnell nicht in Konkurrenz zu Crytek oder Epic, aber gegenüber dem grafisch gruseligen Debüt stellt **Dungeons & Donuts** einen deutlichen Fortschritt dar. In Sachen Gameplay hingegen lässt Silent Dreams die Grundformel seines Titels unverändert und konzentriert sich auf Detailverbesserungen. Ob diese Taktik aufgeht, erfahren wir im Herbst.

Christoph meint



„Konzentrieren wir uns lieber auf das Unwichtige ..."

Grotesque hatte eine Menge Macken, eine maue Präsentation – und einen ganz eigenen Indie-Charme. Die simplen Kämpfe langweilten zwar bald, aber der Humor hielt mich bei der Stange. Nun kommt Teil 2 und die Entwickler möchten ihr Werk auf die nächste Stufe heben, legen beispielsweise bei der Grafik nach. Dafür weicht die fröhliche Knuddeloptik des Erstlings einem ernsteren, westlichen Stil. Manch einer findet das sicher gut, mir persönlich gefiel der alte Look besser. Die öden Kämpfe hingegen bleiben beinahe unverändert. Stattdessen gibt es massig neue Features. Ob da der Entwicklungsfokus optimal gesetzt wurde?

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Im Verlauf des Abenteuers schließen sich Ihnen andere Charaktere an, mit denen Sie zusammen auf Tour gehen können. Diese unterscheiden sich bezüglich ihres Charakters und ihrer Fähigkeiten und mischen sich teilweise sogar in Dialoge ein.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Publisher Deep Silver, der uns die Screenshots nach unserem Besuch zur Verfügung gestellt hat. Sie zeigen das aktuelle Geschehen, es fehlen noch die Bildschirmanzeigen.

Risen 2: Dark Waters

Mehr von der Meer-Mär

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Deep Silver | Hersteller: Piranha Bytes | Termin: 1. Quartal 2012

Text: Sebastian Weber/Robert Horn

Wir haben das nächste große deutsche Rollenspiel selber angezockt.

Bald ist es so weit: Im ersten Quartal 2012 soll das neue Rollenspiel von Piranha Bytes in den Handel kommen – die Entwickler haben also gar nicht mehr so viel Zeit, **Risen 2: Dark Waters** auf Hochglanz zu polieren. Dennoch lud uns Publisher Deep Silver Mitte August nach Planegg bei München ein, wo wir ein Stück des Piratenabenteuers anspielten.

Säufer ohne Namen

Die Passage, die wir spielen dürfen, setzt nicht direkt am Anfang von **Risen 2** ein. Was wir verpassen: Der namenlose Held ist zunächst ein gebrochener Mann, ein Trinker und Taugenichts. Erst als er die Piratentochter und alte Bekannte Patty retten muss und von ihr von einer geheimen Technik der Piraten erfährt, die diese gegen die Monster und Titanen in der Welt einsetzen, rafft er sich wieder auf. Er bekommt von der Inquisition, sozusagen der Polizei in der **Risen**-Welt, den Auftrag, die Freibeuter zu unterwandern und deren Geheimnis zu lüften. Wir übernehmen die Kontrolle über den Hauptcharakter, kurz nachdem er mit Patty auf der Insel Takarigua am Hafen von Puerto Sacarico, einem Außenposten der Inquisition, angelangt ist. Auf dem Eiland soll es ein Piratennest geben. Das zu finden stellt das Hauptziel dar. Natürlich ist dies mit allerlei Arbeit verbunden.

Wie in **Risen** haben Sie zunächst keine Ahnung von der Beschaffenheit der Insel und müssen sich eine Karte besorgen. Diese wiederum gibt es nur beim Gouverneur der Siedlung. Bevor Sie das Ding aber kaufen können, brauchen Sie allerlei Jobs, um den Kaufpreis zu verdienen. Und vor allem benötigen Sie Kleidung. Denn anfangs trägt Ihr Schützling nichts als eine Hose und einen Säbel am Leib und bekommt daher auch keine Audienz beim Statthalter.

Piraten-Hartz-IV

Als Arbeitgeber kommen schließlich allerlei NPCs ins Spiel. Der Koch des Außenpostens braucht jemanden, der ihm in der Küche hilft, und einen Boten, der Rum ausliefert. Als Küchenhilfe wäre Patty perfekt, sie weigert sich jedoch, den Job anzunehmen. Geschickte Redner, die den entsprechenden Skill gelernt haben, können die Schöne überreden oder Sie versuchen, die Piratin anderweitig zu überzeugen. Aber der Koch ist nur eine der vielen möglichen Geldquellen. Ein Pirat, der im Gefängnisturm sitzt, will sein Hab und Gut wiederhaben und unterrichtet Sie dafür gern in den Diebeskünsten. Der Gouverneur möchte später entlaufene Sklaven beseitigt wissen und so weiter. Die Entwickler setzen wieder auf das bewährte System, wie Sie Ihren Charakter ausbauen. Bei einem Stufenanstieg er-



Die Entwickler entwerfen die Spielwelt je nach Ort und dortigen Bewohnern stimmig.



Wie für Piranha Bytes üblich geht jeder Charakter in **Risen 2** seinem Tageswerk nach. Hier könnten wir stundenlang zuschauen und witzige Dinge entdecken.



In solchen Situationen wird es knifflig, denn auch in **Risen 2** beißt Ihr Held schnell ins Gras. Neue Schusswaffen bringen dafür Pepp in die Kämpfe.

halten Sie Lernpunkte, die Sie mit genug Geld in der Tasche bei Lehrmeistern in neue Skills investieren. Überarbeitet hat Piranha Bytes dafür das Inventar und das Kampfsystem. Erstgenanntes ist nun in verschiedene Kategorien eingeteilt, etwa Kopf, Beine oder Hände. In diesen Untermenüs finden Sie das jeweils passende Equipment, das automatisch sortiert wird und dank Vergleichsfunktion auch ganz gezielt ausgesucht werden kann.

Du kämpfst wie eine Kuh!

Das Kampfsystem bleibt im Grunde dem in **Risen** ähnlich, bietet aber ein paar interessante Neuerungen. Mit der linken Maustaste schlagen Sie wie gehabt zu. Immer wenn ein Schlag endet, sollten Sie versuchen, den nächsten zu starten, damit Ihr Charakter nicht stockt – was dank Motion-Capturing deutlich besser aussieht als im Vorgänger. Eine fiese neue Technik stellt etwa das Nachtreten dar, das Sie per Leertaste auslösen. Aber auch die sogenannten „Dirty Tricks" bringen Gegner aus der Fassung, da Sie Ihrem Widersacher so zum Beispiel Sand in die Augen pfeffern oder einen Papagei auf ihn loslassen. Diese Taktiken lösen Sie mit der E-Taste aus und können sie jederzeit durchwechseln. Die ebenfalls neuen Schusswaffen erscheinen aktuell noch ein wenig übermächtig, machen aber Spaß. Ein großer Kreis in der Mitte des Bildschirms stellt beim Ballern das Fadenkreuz dar. Der färbt sich rot, sobald sich ein Feind in Reichweite befindet und Sie treffen können. Allerdings erkennt die KI hier die Gefahr und läuft oftmals hin und her, damit Sie es schwerer haben zu zielen.

Ballern oder boxen?

Wir probieren sowohl Nahkampf als auch Schusswaffen direkt aus, sowohl gegen Inquisitionssoldaten als auch im Dschungel gegen Warzenschweine, Affen und einen Puma. Ergebnis: Beide Varianten haben ihre Vor- und Nachteile und machen Spaß. Wer Befürchtungen hatte, die Schusswaffen würden nicht in ein Piranha-Bytes-Rollenspiel passen, sei also beruhigt. Nach einem kurzen Fußmarsch durch das Unterholz gelangen wir schließlich zum gesuchten Piratennest, hätten bis hierhin aber sicherlich ohne Probleme zwei bis fünf Stunden mit all den Quests aus Puerto Sacarico verbringen können. Auch im Piratenunterschlupf warten wieder Arbeitgeber, die sich mal auf Schatzsuche befinden oder die Lieferung von Zucker und Wasser für die Rumbrennerei sichergestellt wissen möchten. Schließlich stoßen wir im Hafen auf Stahlbart, den berüchtigten Piraten, Vater von Patty und Besitzer der geheimen Anti-Monster-Technik, die der Held sucht. Und hier eröffnet **Risen 2** Ihnen schließlich eines der ersten großen Hauptquestziele, nämlich auf Stahlbarts Schiff anheuern. Und wir können es kaum erwarten, bis es Anfang 2012 endlich so weit ist. Denn Pirat wollten wir schließlich schon immer mal sein.

Robert meint



„Piraten in der Welt von Risen? Her damit, sage ich!"

Schon unser kurzes Anspielen von **Risen 2** offenbart, dass die Entwickler Piranha Bytes genau wissen, wie man ein gutes Rollenspiel zusammenbastelt. Die Welt ist gewohnt so stimmig und lebendig, dass man schon nach Minuten vollkommen eingetaucht ist und jede Ecke erforschen will. Außerdem geht es, auch typisch für ein Piranha-Bytes-Spiel, schön rauh zu. Da wird man schon mal an der nächsten Straßenecke doof angepöbelt, das gehört dazu! Ich frage mich nur, ob die Macher mit ihrem Piraten-Setting nicht einen Schritt zu weit gegangen sind und so vielleicht Fans der ersten Stunde (und Liebhaber des guten alten Fantasy-Settings) vergraulen. Ich hoffe nicht, denn Abwechslung ist auch in der Welt von **Risen** nötig. Und Piraten, die mögen wir schließlich alle. Ein Ninja-**Risen** wäre wohl aber zu viel des Guten gewesen. Kleiner Scherz.

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?





Ø WERTUNG: 8,8

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Test S. 72)

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Nach dem verhunzten zweiten Teil erneut ein Spiel, das **Deus Ex** zurecht im Namen trägt. Wen kümmert da die halbgare Technik? **9**	Technische Probleme? Auf meiner Kiste keine Spur davon. Stattdessen haufenweise Gänsehautmomente dank genialen Gameplays. **9**	Spieltiefe statt Technikoverkill – da können sich andere mal ein Beispiel nehmen. Nur die „offene" Spielwelt zwischendurch nervt. **8**	Wäre **Deus Ex** die Realität, ich würde mir als Augmentation mehrere Gehirne und Hände besorgen, um dieses Spiel parallel auf drei PCs zu zocken! **9**	Nachdem mich die Vorgänger schon begeistert haben, hat mich auch **Human Revolution** alles andere als enttäuscht. Ein tolles Spiel! **9**



Ø WERTUNG: 8,0

WARHAMMER 40K: SPACE MARINE (Test S. 76)

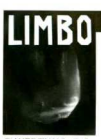
WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Alles schon mal da gewesen und technisch nicht umwerfend? Egal: Macht einen Höllenspaß und hat mich bis zum Ende nicht mehr los gelassen. **8**	Hier wird eindrucksvoll demonstriert, dass man mit Kettensägen nicht nur Bäume, sondern auch Orks im großen Stil abholzen kann. **8**	Erwachsenes Orkgemetzel statt Technikoverkill – da können sich andere mal ein Beispiel nehmen. Auf dem PC sind ähnliche Spiele leider rar. **9**	Verrückt, dass es so lange gedauert hat, bis THQ auffiel: „Orks mit Kettensägen zerlegen – das sorgt doch nicht nur als Strategietitel für Freude!" **7**	Space Marines in einem Third-Person-Shooter! Cool – ein Traum wird endlich wahr! Danke, THQ! Ähm, ja … meine Seele? Kommt dann per Post. **8**



Ø WERTUNG: 7,6

HARVEYS NEUE AUGEN (Test S. 86)

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Erst bricht Edna aus, jetzt kriegt Harvey neue Glotzer. Was kommt als Nächstes – **Roswithas rostige Rühreier** oder **Stefans hässlicher Nabel**? **8**	Dank **Stefans neuer Brille** kann ich **Harveys neue Augen** viel besser sehen und herzhaft über die schrägen Dialogtexte lachen. **8**	Knuddelviecher statt Technikoverkill – da können sich andere mal ein Beispiel nehmen … sie können es aber auch bleiben lassen. **6**	Großartig! Wenn die Welt gerecht wäre, hätte nicht etwa Telltale, sondern diese Hamburger Bande **Monkey Island** neu aufleben lassen. **8**	Für mich ein Kandidat für das Adventure des Jahres. Schwarzhumorig, witzig, spritzig und abgedreht. Ich will auch diese coolen Zensurgnome. Jetzt! **8**



Ø WERTUNG: 8,6

LIMBO (Test S. 80)

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Schwarz ist das neue Braun, zumindest was das Grillen angeht. Wenn **Limbo** Schule macht, dann ist Schwarz-Weiß vielleicht bald das neue Bunt. **9**	Ich dachte immer, Limbo sei nur so eine verrückte Tanzveranstaltung für bekloppte Körperverbieger, aber so kann man sich täuschen. **9**	Kunstvoller Farbverzicht statt Technikoverkill – da können sich andere mal ein Beispiel nehmen. Erinnert mich an meinen C64 am S/W-TV. **7**	Geplant als die Rache der Farbenblinden an den Sehenden, mauserte sich **Limbo** für viele zum Spiel des Jahres – endlich auch auf PC! **10**	Mein anfängliches Vorurteil „keine Grafik, keine fette Soundkulisse = kein Spielspaß" hat sich schnell in Luft aufgelöst. **Limbo** ist cool! **8**



Ø WERTUNG: 5,6

AGE OF EMPIRES ONLINE (Test S. 81)

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Das neue **AoE** teilt das Schicksal vieler F2P-Spiele: netter Ansatz, auf lange Sicht belanglos und ohne Bezahlkomfort-Features nervig **6**	Irgendwie ganz nett, aber ich bin in Sachen Imperien-Beherrscher eher altmodisch und bleibe bei **Age of Empires 2** und Teil **3**. **6**	Freispiel statt Technikoverkill – da sollte sich besser niemand ein Beispiel nehmen. Ich finde das Gratis-und-doch-bezahlen-Konzept doof. **4**	**AoEO** ist der Ladyboy der Strategietitel: Anfangs weckt es Gelüste, verspricht Freude – sobald es aber an die Wäsche geht, folgt Ernüchterung. **6**	Leider nur „ganz okay" geworden. Da hatte ich mehr erhofft. Ich bleib lieber bei meinem **Die Siedler online** oder beim originalen **Age of Empires 3**. **6**



Ø WERTUNG: 6,8

FROM DUST (Test S. 82)

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Als Sandburgenbaumeister des Jahres 1976 im Landkreis Neumarkt (im Alter von 5 Jahren) kann ich **From Dust** wärmstens empfehlen! **8**	Ordentliche Götterspeise ganz ohne Peter Molyneux. Allerdings ist **From Dust** nur leidlich sättigend, eben wie der wabbelige Nachtisch. **7**	Sand im Getriebe statt Technikoverkill – da können sich andere mal ein Beispiel nehmen. Es gibt einfach zu wenig Sand in Videospielen. **7**	Dreck macht Speck, sagt der Volksmund. Nun ja, sonderlich viel Fleisch ist an diesem Ding ja nicht dran. Schade, denn das Spielprinzip rockt. **7**	Ging komplett an mir vorbei und das war auch gut so. Denn nach dem Reinspielen muss ich sagen: sorry, nichts für mich. Ganz und gar nicht. **5**



Ø WERTUNG: 5,6

TROPICO 4 (Test S. 84)

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
Herzlichen Glühwein zum bestmöglichen **Tropico 3**-Add-on, das man sich vorstellen kann! Halt Moment, das soll ein vollwertiges Spiel sein? **5**	Mich interessieren tropische Gefilde nur, wenn ich darin meinen wohlverdienten 5-Sterne-All-inclusive-Urlaub verbringen kann. **5**	Palmen und Diktatoren statt Technikoverkill. Und statt Spielspaß. Und statt Action. Und statt Zombies. Und statt Brüsten. Und statt Orks. **4**	Wenn ich hier mein Fazit zu **Tropico 3** reinkopiere, glauben Sie, das merkt jemand? Ähnliche Gedanken hatten die Entwickler wohl auch … **7**	Also kommt, Leute. Sooo schlecht ist das ja nun nicht. Lieber Bewährtes behutsam verbessern, als Neues komplett in den Sand setzen. **7**



Die Kämpfe gegen solche dicken Bossgegner fallen im Spiel weniger spektakulär aus, als es sich die Grafiker bei Entwickler Eidos Montreal ausgemalt haben.

Deus Ex: Human Revolution

Der neue Implantatort

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Eidos Montreal | Hersteller: Square Enix

Text: Viktor Eippert

Düster, spannend, faszinierend – definitv ein würdiger Nachfolger des Erstlings!

Irgendwann im Leben wünscht sich jeder eine zweite Chance. Sei es, um eine verpatzte Prüfung zu wiederholen, unbedachte Worte zu revidieren oder wichtige Entscheidungen anders zu treffen. Adam Jensen, Ihr Alter Ego in **Deus Ex: Human Revolution**, erhält solch eine zweite Chance, als er bei einem Angriff auf den Biotech-Konzern Sarif Industries schwer verwundet wird und bereits mit seinem Leben abgeschlossen hat. Allein die Implantierung von sogenannten Augmentierungen verhindert Adams Tod und verleiht dem ehemaligen SWAT-Commander übermenschliche Fähigkeiten. Mit denen will er sein Versagen während des Anschlags wettmachen und die Angreifer büßen lassen. Aber zu welchem Preis? Denn obwohl Jensen den harten Hund mimt, gab er mit jedem Körperteil, das er auf dem OP-Tisch verlor, auch ein Stück seiner Seele ab.

Geschichte für Spürnasen

Doch für Zweifel an seiner Menschlichkeit bleibt Adam keine Zeit. Er hat sich geschworen, die Söldner, denen er seine Existenz als halbe Maschine zu verdanken hat, aufzuspüren und zur Rechenschaft zu ziehen! Dabei gerät er ins Netz einer weltweiten Verschwörung und reist quer über den Globus. **Human Revolution** gelingt es fabelhaft, Zweifel in Ihnen zu säen und Ihnen das Gefühl zu geben, dass Sie niemandem trauen können. Jede entscheidende Figur scheint insgeheim eigene Interessen zu verfolgen und sogar Adams engste Vertraute verbergen etwas. **Deus Ex 3** kaut Ihnen dabei nicht jedes Storydetail mit Zwischense-

FAQ

Fein, endlich mal wieder ein fetter Ego-Shooter, in dem ich mich durchballern kann! Oder nicht?

Deus Ex ist ein Rollenspiel, kein **Call of Duty**-Klon für beschränkte Ballermann-Touristen! Ja, in **Human Revolution** gibt es Schießeisen und ja, Sie agieren aus der Ego-Perspektive. Doch Ihr Held verträgt nur wenige Kugeln, weshalb sich die Kämpfe taktischer spielen als in einem Shooter. Außerdem belohnt das Spiel verdecktes Vorgehen.

Aber wenn ich will, darf ich doch trotzdem meinen dicken Raketenwerfer anstatt des Betäubungsgewehrs benutzen, oder?

Stimmt, denn das offene Missionsdesign erlaubt in jedem Einsatz unterschiedliche Vorgehensweisen. Ob Sie nun durch Lüftungsschächte krabbeln, Wachen mit gezielten Handkantenschlägen ausschalten, eine verschlossene Tür per Hacking überwinden oder sich kopfüber ins Gefecht stürzen: Ihr Ziel erreichen Sie auf allen Wegen.

Sind die Bilder aus dem Vorgänger oder hinkt die Technik tatsächlich so weit hinterher wie ein Einbeiniger beim Hürdenlauf?

Ihre Augen lügen nicht: **Deus Ex: Human Revolution** ist technisch kein Augenschmaus. Besonders Gesichter und Texturen wirken stellenweise wie aus dem vergangenen Jahrzehnt. Dafür stimmen aber das Design, die Lichteffekte und der Gesamteindruck: Nie zuvor erschuft ein Spiel eine glaubwürdigere Cyberpunk-Welt.

*Ich bin scharf auf **Human Revolution** und habe gerade im Lotto gewonnen – wie lautet euer Luxus-Einkaufstipp?*

Wenn Sie uns das Geld nicht schenken wollen, dann verplempern Sie es mit dem Kauf der Collector's Edition. Die enthält neben dem Spiel eine 24 cm große Actionfigur, eine Making-of-DVD, den Soundtrack, ein 40-seitiges Artbook, einen Comic und eine Handvoll exklusiver Spielinhalte. Und das alles für den sportlichen Preis von 100 Euro.

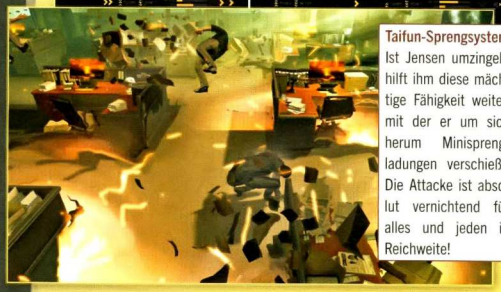
Adams Cyberimplantate

Sie wollen als Superhacker, Kampfcyborg oder unsichtbarer Geheimagent spielen? Kein Problem!





Smart-Vision
Der Traum eines jeden Geheimagenten wird für Adam wahr: Mit der Smart-Vision kann der Held durch Wände sehen und sich so optimal auf bevorstehende Gefahren vorbereiten.



Taifun-Sprengsystem
Ist Jensen umzingelt, hilft ihm diese mächtige Fähigkeit weiter, mit der er um sich herum Minisprengladungen verschießt. Die Attacke ist absolut vernichtend für alles und jeden in Reichweite!



Ausfahrbare Cyberklingen
Der letzte Schrei unter Nahkampfspezialisten. Hiermit erledigen Sie Gegner in Sekundenbruchteilen. Mit dem entsprechenden Upgrade sogar zwei auf einen Streich!

quenzen vor. Zahlreiche Hinweise wecken stattdessen stückweise Ihr Misstrauen. Es motiviert ungemein, die mit Storydetails und versteckten Items gespickte Spielwelt zu erkunden. Selbst im ersten Raum des Spiels verbirgt sich bereits ein Hinweis auf ein dunkles Geheimnis, das erst spät im Spiel gelüftet wird. Genau so wird die Neugierde des Spielers geweckt!

Atmosphäre pur

Nicht nur die Story fesselt, auch die Spielwelt wirkt stimmig und vermag mit einem unverbrauchten Setting zu faszinieren. Auf den Straßen und in den Seitengassen treffen Sie auf Stadtbewohner, deren Gespräche Sie belauschen. Dabei bewegen sich die Menschen zwar bis auf Ausnahmen nie vom Fleck, wodurch die Spielwelt statisch wirkt. Dafür fasziniert der Gesellschaftsumbruch, der durch die Cyberimplantate forciert wird. Für diejenigen, die sich Augmente leisten können, bedeuten die Körperverbesserungen einen wichtigen Schritt in der Entwicklung der Menschheit. Extremisten, Skeptiker und die ärmere Bevölkerung fordern dagegen die Reinheit des Körpers. Selbst die im Jahre 2027 omnipräsenten Nachrichten werden von den wachsenden Spannungen zwischen diesen Gruppierungen dominiert. Das schafft eine bedrohliche Stimmung, die einem das Gefühl vermittelt, auf einem gigantischen Pulverfass zu sitzen. Immer wieder konfrontiert Sie **Deus Ex 3** mit den Folgen der angespannten Lage und verlangt Ihnen moralische Entscheidungen ab. An derartigen Stellen können Sie zwar nicht den Verlauf der Handlung ändern, aber Einzelschicksale beeinflussen. Die Nebenaufträge fügen sich nahtlos in diese düstere Welt ein. Jede Nebenquest bietet einen Zusatzhandlungsstrang, der Einblicke in die dystopische Gesellschaft gewährt und die Schattenseiten der Augmentierungstechnologie beleuchtet. Öde Botengänge suchen Sie in **Human Revolution** zum Glück vergebens.

Die inneren Werte zählen

Das größte Manko von **Human Revolution** ist dessen Technik. Matschige Texturen, detailarme



Wer sich so aus der Deckung wagt, stirbt in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen einen raschen Tod: Adam hält nur wenige Treffer aus.



Human Revolution zeichnet ein düsteres Bild der Zukunft; die Atmosphäre in den dicht besiedelten Städten ist zum Schneiden dick.



Cheftechniker Pritchard (links) und Adam liegen sich oft in den Haaren, brauchen einander aber. Die Dialoge sind besonders in der englischen Fassung hörenswert.



Ihr Inventarplatz ist begrenzt. Sie müssen also abwägen, ob Sie große Waffen wie den Raketenwerfer mitschleppen oder lieber mehr Platz für Munition frei lassen.

Nebencharaktere, unsaubere Animationen: Eidos' Sci-Fi-Rollenspiel sieht aus, als wäre es vor fünf Jahren erschienen. Sieht man jedoch von der Qualität der Optik ab, trumpft der Verschwörungsthriller mit einem stilsicheren Design auf. Die Kleidung der Charaktere ist verspielt gestaltet. Städte quellen über vor blinkenden Reklametafeln. Details schmücken Appartements und Büros und zeugen davon, dass Leute in ihnen wohnen oder arbeiten. Auch die clever genutzten Lichteffekte täuschen gekonnt über die Mängel hinweg und tragen neben dem grandiosen Soundtrack maßgeblich zur Atmosphäre bei. Die Dialoge sind gut geschrieben und die deutschen Sprecher motiviert bei der Sache. Die gute Arbeit der Sprecher wird allerdings von den asynchronen Lippenbewegungen untergraben. Deutlich schwerer als die maue Optik wiegen die technischen Mängel: Häufige Clipping-Fehler führen zu unfreiwillig komischen Szenen und Abstürze lehren den häufigen Gebrauch der Schnellspeicherfunktion.

Mach doch, was du willst!

Im Vorfeld brüsteten sich die Entwickler damit, dass Ihnen **Deus Ex 3** stets mehrere Vorgehensweisen ermöglicht. Nachdem wir zwei Durchläufe mit insgesamt 70 Spielstunden hinter uns haben, können wir Ihnen versichern: Die Macher haben Wort gehalten. Sowohl die weiträumigen Städte als auch die Missionsgebiete bieten jedem Spielertyp alle nötigen Mittel, um sein Ziel frustfrei zu erreichen. Das fängt mit der Möglichkeit an, eine Fensterscheibe mit einem schweren Objekt einzuwerfen, um die Tür des Raums nicht knacken zu müssen, und hört damit auf, dass Sie bis auf die Bossgegner keinen einzigen Widersacher angreifen müssen. Besagte Bosskämpfe erfordern übrigens keine Taktik, sondern reine Feuerkraft. Enttäuschend!

Von Ninjas und Computergenies

Im Kampf steckt Adam verdammt wenige Treffer weg; die Nutzung des Deckungssystems ist Pflicht. Ebenso wichtig ist genaues Zielen, denn Munition ist knapp, was meistens für taktisch anspruchsvolle Kämpfe sorgt. Wieso nur meistens? Weil die Gegner-KI hin und wieder völlig unverständliche Aktionen zum Besten gibt. Wer sich ausschließlich durch das Spiel ballert, kommt zwar am schnellsten voran, erhält aber die wenigsten Erfahrungspunkte. Mehr Zähler bekommen Spieler, die schleichend zu Werke gehen und Gegner im Nahkampf ausschalten. Das ist fair, da die Spielweise als unsichtbarer Schatten deutlich herausfordernder ist. Bereits ein kurzer Sichtkontakt oder ein unvorsichtiges Geräusch wecken das Misstrauen einer Wache. In so einem Fall suchen Gegner eine Zeit lang nach Ihnen. Werden Sie von einem Widersacher entdeckt, löst dieser Alarm aus. Schaffen Sie es, einen Spielabschnitt unentdeckt zu passieren, winkt Bonuserfahrung. Das motiviert, vorsichtig vorzugehen. Als unterstützende Optionen für Kämpfer und Schleicher dienen Kommunikation und Hacking.



Geht Adam in Deckung, wechselt die Ansicht von der Ego- in die Schulterperspektive. Mit der Leertaste tauschen Sie anschließend flink die Position.



Wer bei seinen Schleichtouren einmal aufgeflogen ist, hat es schwer, sich wieder vor den misstrauischen Wachen zu verstecken.



Packend inszenierte Zwischensequenzen treiben die Handlung um Adam Jensen an bestimmten Stellen im Spiel voran.

Zwar bieten einige Missionen eine dialogbasierte Lösung, aber eben nicht alle. Einerseits wäre es albern, wenn wir uns den Zutritt in eine Hochsicherheitsanlage „freilabern" könnten, andererseits hätten wir mehr Ansatzpunkte für eine soziale Lösung begrüßt. Das Hacking erweist sich hingegen in jeder Mission als nützlich. So deaktivieren Sie Sicherheitskameras, knacken elektronische Türschlösser oder hacken PCs, um diese nach Infos zu durchforsten. Dank des erfreulich komplexen Hacking-Minispiels wird das Hacken selbst nach mehreren Spielstunden nicht langweilig!

Der Weg zum Übermensch

Welche Strategie Sie auch verfolgen, eine unschätzbare Hilfe bieten Ihnen Adams Augmentierungen. Steigt Ihr Held in der Stufe auf, winken Fähigkeitspunkte, die Sie in Skills investieren. Kämpfernaturen behelfen sich zum Beispiel mit verstärkter Panzerung. Heimlich agierende Spieler freuen sich über ein Tarnsystem, das Adam für einige Sekunden unsichtbar macht. Einige der Upgrades gewähren ihren Vorteil dauerhaft. Der Großteil der Skills verbraucht aber Adams knappe Energie, die in einzelne Abschnitte unterteilt ist. Ausschließlich das erste der bis zu fünf Stromsegmente füllt sich mit der Zeit selbst nach. Durch den Verzehr von Cyberproteinriegeln stocken Sie die Energiereserven umgehend auf. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Fähigkeiten allesamt nützlich, funktionieren ausgesprochen gut und spornen ebenso wie die unterschiedlichen Lösungswege zum Experimentieren an.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.08.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Auch die expliziten Takedowns haben es in die deutsche Version geschafft.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Adam Jensens Abenteuer genießen Sie ausschließlich im Einzelspielermodus. Das reicht bei einer Spielzeit von 30-40 Stunden aber auch mehr als aus.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Viktor meint



„Packend bis zum Schluss!"

Mein Vorurteil ▸ **Deus Ex** ist ein echtes Meisterwerk und hinterlässt gigantische Fußstapfen, die es zu füllen gilt. Ob **Human Revolution** das packt?

Human Revolution erinnert mich in vielen Punkten an **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** (das ich übrigens sehr schätze): die frei erkundbaren Stadt-Hubs, die düstere Stimmung, die unterschiedlichen Spielweisen, aber auch die veraltete Technik. In **Deus Ex 3** stecken so viele Details, die mich dafür belohnen, vom Weg abzukommen, um mehr über diese faszinierende Welt zu erfahren. Das Spiel kaut mir nicht alles vor, sondern lässt meiner Vorstellungs- und Kombinationsgabe Luft zum Atmen und weckt den neugierigen Detektiv in mir. Zum Schluss noch ein großes Lob an Michael McCann und sein Soundteam für den famosen Soundtrack. Eine der atmosphärisch besten Musikuntermalungen, die ich seit Jahren hören durfte!

Jürgen meint



„I shot the Sarif!"

Mein Vorurteil ▸ Da wurden Dinge versprochen, die unmöglich eingehalten werden können: Action, freie Entscheidungen UND eine spannende Story?

Sie sehen mich überrascht: **Deus Ex 3** funktioniert bestens – zumindest auf spielerischer Ebene. Ich störe mich auch gar nicht mal so sehr an der fehlenden technischen Brillanz, was mich aber echt nervt sind die „frei" begehbaren Hubs voller Sackgassen, die dank der echt beknackten Karte nur mit vielen Umwegen zu bezwingen waren. Hätte ein anständiger Kompass (meinetwegen auch als Augmentierung) der Atmosphäre irgendeinen Abbruch getan? Ich glaube nicht …

Wertung

PRO

- Spannende Verschwörungsstory
- Alternative Lösungsmöglichkeiten
- Sehr gute Nebenquests
- Zahlreiche sinnvolle Fähigkeiten
- Viele, modifizierbare Waffen
- Massig zu entdecken

CONTRA

- Veraltete und fehlerhafte Technik
- Gegner verhalten sich oft dämlich
- Anspruchslose Bosskämpfe

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	--



Warhammer 40.000: Space Marine

Willkommen in New Ork!

Genre: Action | Entwickler: Relic Entertainment | Hersteller: THQ | Termin: 6. September 2011

Text: Sascha Lohmüller

Wenn die Grünhäute mal wieder Stress machen, muss ein Space Marine eingreifen.

?! FAQ

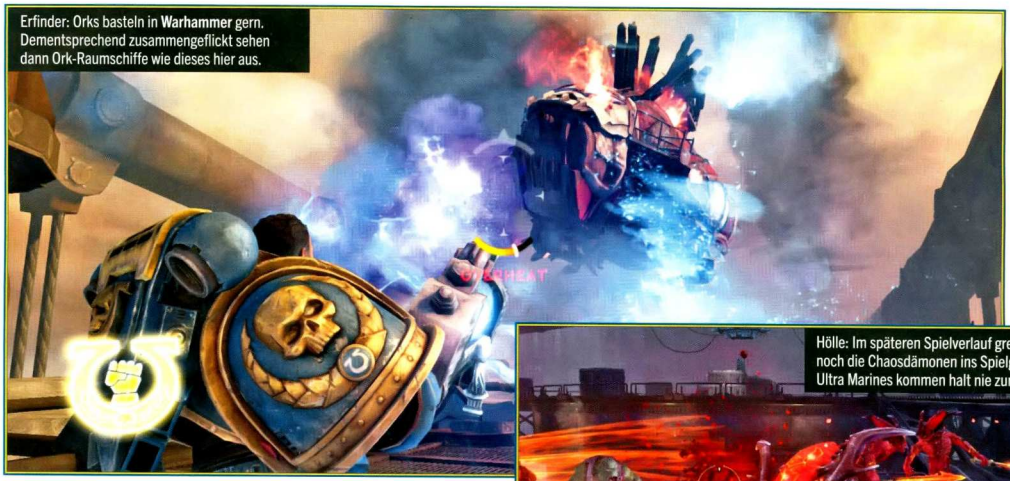
*Warhammer? Das kenn ich doch von diesen MMORPGs! **World of Warhammer** und das andere Ding!*
Nicht ganz. Die Online-Rollenspiele heißen **World of Warcraft** und **Warhammer Online**. So falsch ist das Ganze aber dennoch nicht, denn die **Warhammer**-Welten gelten (yeah, ein Reim!) als Inspiration für einige erfolgreiche Blizzard-Spiele.

*Moment, Plural? **Warhammer**-Welten?*
Richtig, das **Warhammer**-Franchise umfasst zwei verschiedene Spieluniversen. Das normale **Warhammer** ist eine klassische Fantasy-Welt (wie **Warcraft**) und **Warhammer: 40.000** eine Sci-Fi-Variante (wie **Starcraft**). Beide Universen dienten bereits als Grundlage für zahlreiche Videospiele, unter anderem auch die erfolgreiche **Dawn of War**-Reihe von Relic Entertainment.

Relic Entertainment – das hab ich doch schon mal irgendwo gelesen?
Yep, rund fünf Zentimeter weiter oben. Relic zeichnet nämlich auch für **Space Marine** verantwortlich und wagt somit als bisher reiner Strategie-Entwickler erstmals den Sprung ins Action-Genre. Ob der gut geht, verrät Ihnen übrigens die lustige Zahl am Ende dieses Heftartikels.

Ich habe gerade mal nachgeschaut, warum steht dort noch keine Mehrspieler-Wertung?
Der **Space Marine**-Mehrspielermodus umfasst ausschließlich kompetitive Wettbewerbe. Um diese unter vernünftigen Bedingungen zu testen, müssen wir erst den Release des Spiels abwarten. Eine Wertung für den Mehrspielermodus liefern wir aber später nach. Versprochen! Apropos Versprechen: Rund einen Monat nach Release des Spiels wollen die Entwickler noch einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler nachliefern, in dem Sie sich durch 21 Wellen von Gegnern in zwei unterschiedlichen Szenarien ballern. Und das auch noch gratis!

Gratisdinge sind immer gut. Warum kostet eigentlich Ihr Heft Geld? Kapitalistenschweine!
Oh, Entschuldigung, Herr Marx. In Zukunft essen wir halt nichts mehr …



Erfinder: Orks basteln in **Warhammer** gern. Dementsprechend zusammengeflickt sehen dann Ork-Raumschiffe wie dieses hier aus.



Hölle: Im späteren Spielverlauf greifen auch noch die Chaosdämonen ins Spielgeschehen ein. Ultra Marines kommen halt nie zur Ruhe.

Orks: Das sind meist grüne, hässliche Lebewesen irgendwo zwischen Warzenschwein und Mensch mit einem Sprachfehler. Schon in der griechischen Mythologie und der westeuropäischen Folklore kommen die bösartigen Wesen vor. Salonfähig gemacht haben sie dann spätestens der Schriftsteller J. R. R. Tolkien und seine **Mittelerde**-Bücher. Seitdem sind sie aus dem Standard-Bösewichter-Sortiment nicht mehr wegzudenken. Auch im beliebten **Warhammer**-Universum sorgen die chaotischen Grünhäute regelmäßig für Unruhe. In **Warhammer 40.000: Space Marine** etwa greifen sie die Forgeworld Graia an, im Grunde eine planetengroße Waffenfabrik. Dabei haben sie es auf riesige Kampfroboter abgesehen, die sogenannten Titanen. Kein Wunder also, dass im menschlichen Imperium Aufruhr herrscht und schnell ein Sondereinsatzkommando in Form einer Truppe Ultra Marines auf den Planeten geschickt wird. Und deren Chef Titus verkörpert kein Geringerer als – richtig geraten – Sie!

Krisengebiet

Ihren Charakter steuern Sie dabei wie in einem klassischen (Konsolen-)Third-Person-Shooter, sprich: Sie schauen ihm beim Kämpfen über die Schulter. Um sich Ihrer Feinde zu entledigen, stehen Ihnen diverse, teils dem **Warhammer**-Original nachempfundene Waffen zur Verfügung. Unterteilt wird dabei in Fern- und Nahkampfwaffen. Neben Ihrer Boltpistole und dem normalen Bolter (eine Art Gewehr) können Sie ein bis zwei weitere Waffen mit sich führen. Ob Sie sich dabei für ein dickes MG (Sturmbolter), einen Granatwerfer oder ein Scharfschützengewehr entscheiden, liegt ganz bei Ihnen. Zudem haben Sie eine Nahkampfwaffe im Gepäck – zur Wahl stehen hier unter anderem Kettenschwert und Energiehammer. In den Kämpfen haben Sie grundsätzlich die freie Wahl, wie Sie vorgehen. Ganz gleich, ob Sie Gegner lieber aus sicherer Entfernung beharken oder den Nahkampf suchen – beides ist praktikabel. Für Fernkämpfer allerdings etwas ärgerlich: Die Magazingröße ist gerade bei den dickeren Wummen arg begrenzt. Zwar liegen alle fünf Meter Munitionskisten herum, aber gerade in größeren Schlachten sind Sie des Öfteren damit beschäftigt, Muni-



Neuer Anstrich: Gerade im Nahkampf wird deutlich, warum **Space Marine** ganz klar ein Spiel für Erwachsene ist: Wenn Sie mit Axt und Co. austeilen, fließt literweise Pixelblut.



Magisch: Hin und wieder treffen Sie auf besonders starke, teils magiebegabte Zwischengegner wie diesen Ork-Schamanen.



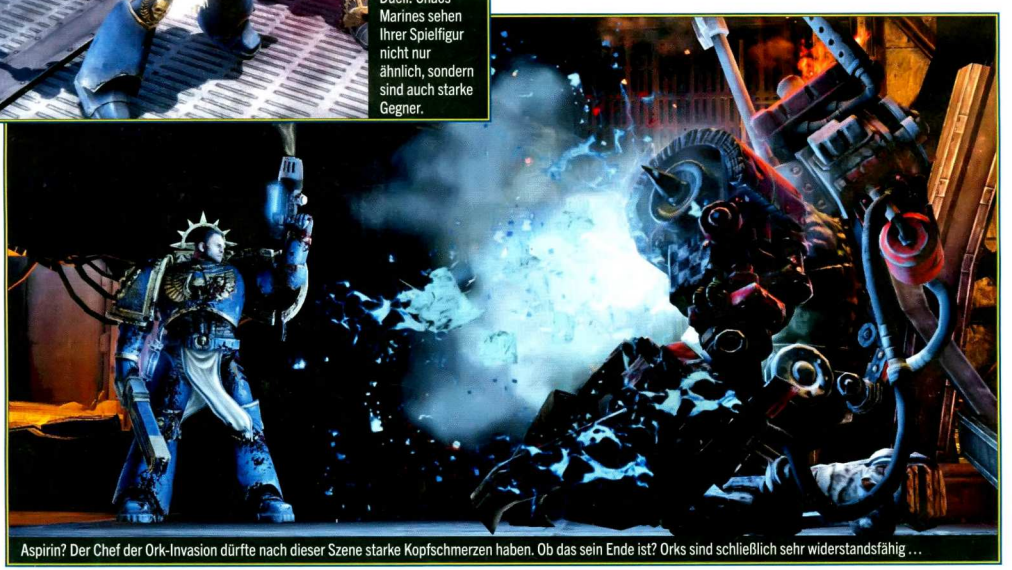

Hinweis: Das leuchtende Symbol über dem Kopf des Orks symbolisiert Ihnen, dass er betäubt ist und nun durch einen Nahkampf-Finisher erledigt werden kann.

tion zu suchen. In ruhigeren Momenten hingegen laufen Sie an zig Kisten vorbei, die Sie gar nicht benötigen. Hier wären vielleicht größere Magazine und rar gesäte Munition sinnvoller gewesen, auch wenn das nicht ganz ins **Warhammer**-Universum gepasst hätte. Nahkämpfe laufen nach dem genretypischem Kombosystem ab: Je mehr Angriffe Sie aneinanderreihen, desto mehr Schaden verursacht Ihr Ultra Marine. Zusätzlich können Sie Gegner betäuben und ihnen schließlich mit einem Finishing-Move den Rest geben. Gerade Letztere sind vor allem in Massenschlachten äußerst praktisch, füllen sie doch zusätzlich einen Teil Ihrer Lebensenergie wieder auf. Die regeneriert sich nämlich – anders als Ihre Schildenergie – nicht nach einer Weile von selbst. Ein Deckungssystem gibt es in **Space Marine** allerdings nicht. Die Begründung der Entwickler: Ein Ultra Marine verstecke sich nicht, sondern suche immer die Konfrontation. Das klingt zwar cool und stimmig, hier und da hätten wir uns trotzdem die Möglichkeit gewünscht, effektiv Schutz hinter Objekten zu suchen. Immerhin kann Ihr Alter Ego schnelle Rollen vollführen, um auszuweichen.

Alter, bin ich wütend!

Für brenzlige Situationen besitzen Sie noch Ihr sogenanntes Fury Meter. Dahinter verbirgt sich eine schlichte Wutleiste, die Sie, sobald sie durch genug verursachten Schaden gefüllt ist, per Knopfdruck aktivieren. Dann heilen Sie sich, verursachen mehr Schaden und schießen per Zeitlupenfunktion reihenweise Gegner über den Haufen. Entsprechend selten lässt sich dieser relativ starke Modus anfangs nutzen. Im späteren Verlauf füllt sich das Fury Meter jedoch durch diverse Upgrades schon nach einer Handvoll besiegter Gegner und ist somit beinahe daueraktiv. Dummerweise sind einige Bosskämpfe auch genau darauf ausgelegt, im Dauer-Fury-Modus herumzulaufen. Dies nimmt der Wutleiste ihre Daseinsberechtigung als eine Art Notfallknopf und macht sie zu einem zentralen Spielele-


Duell: Chaos Marines sehen Ihrer Spielfigur nicht nur ähnlich, sondern sind auch starke Gegner.


Aspirin? Der Chef der Ork-Invasion dürfte nach dieser Szene starke Kopfschmerzen haben. Ob das sein Ende ist? Orks sind schließlich sehr widerstandsfähig …



Fußabdruck: Ihre Spezialattacken beenden die Kämpfe oft auf eine sehr … ungemütliche Art und Weise.



Atmosphärisch: Zwischensequenzen klären in regelmäßigen Abständen über Story und Hintergründe auf und sind – wie auch der Rest des Spiels – blendend vertont.

ment – etwas ungeschickt gelöst, wie wir finden. Apropos Upgrades: Diese finden Sie in regelmäßigen Abständen zusammen mit neuen Waffen in abgestürzten Versorgungskapseln. Allerdings lässt sich nicht alles upgraden, sondern nur die Rüstung Ihres Charakters, das Fury Meter sowie Ihre beiden Standardwaffen Boltpistole und Bolter. Zudem ist fest vorgegeben, welche Upgrades Sie wann und wo finden. So ist zwar noch ein gewisses Gefühl des Vorankommens vorhanden, Entscheidungsfreiheit suchen Sie aber vergebens – zumal das Gameplay an sich im Verlauf der Kampagne keinerlei Überraschungen bietet. Übrigens: Ganz egal, welche Steuerungsart Sie favorisieren, die Kontrollen gehen gut von der Hand. Sowohl die Gamepad- als auch die frei belegbare Maus- und Tastatur-Steuerung sind nämlich erstklassig umgesetzt. Außerdem merkt man dem Spiel an, dass Relic über reichlich PC-Erfahrung verfügt. So lassen sich die Grafikeinstellungen perfekt und haarklein an Ihre Bedürfnisse und natürlich auch Ihren Rechner anpassen.

License to thrill

Was das Spielprinzip betrifft, hat **Space Marine** hier und da seine Schwächen. Dennoch hatten wir eine Menge Spaß mit Relics erstem Actionspiel. Das liegt an der großartig umgesetzten Atmosphäre. Die Story bietet zwar keine Bombast-Höhepunkte, aber genug Anspielungen aufs **Warhammer**-Universum, dass sie von vorne bis hinten fesselt. Gerade Kleinigkeiten wie versteckte Tonbänder, ständig eingeblendete Funksprüche und vor Ihnen salutierende Soldaten sorgen für ein tolles **Warhammer**-Feeling. Man fühlt sich nicht wie ein 08/15-Actionheld, sondern tatsächlich wie ein tougher Ultra Marine, der über Befehlsgewalt verfügt. Außerdem bietet Ihnen das Spiel immer mal wieder Verschnaufpausen, in denen Sie nur durch Gänge laufen, Funksprüchen lauschen und die Atmosphäre genießen. Und genau dieser Mix aus Action und dichter Atmosphäre ist es, der **Space Marine** über den Genredurchschnitt hebt. Ob der Mehrspielermodus da mithalten kann, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	06.09.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Space Marine ist hierzulande uncut. Na gut, die Orks sind teilweise geschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

2 GHz Dual-Core-CPU, 2 GB RAM, 256 MB Grafikkarte (DX 9.0, Shader-Modell 3), Steam

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Zwei Mehrspielermodi (Team Deathmatch, Eroberung), drei Charakterklassen (Assault, Devastator, Tactical), zwei Fraktionen (Space und Chaos Marines), Levelsystem

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	2

Sascha meint



„Spielerisch lediglich solide, atmosphärisch top!“

Mein Vorurteil ▸ Erste Bilder erinnerten mich an **Gears of War 3** in alt – so hätten eventuelle (natürlich nicht existente) Vorgänger des Epic-Titels wohl ausgesehen.

Ich bin ein großer Fan des **Warhammer**-Universums, auch wenn mir privat leider die Zeit fehlt, mich intensiv mit der Tabletop-Variante auseinanderzusetzen. Alles andere, was mit dem Franchise zu tun hat, landet aber auf meiner Must-have-Liste, seien es Bücher oder Videospiele. Insofern hat mich **Space Marine** von der ersten bis zur letzten Minute gepackt, denn man merkt es dem Spiel an, dass Relic bereits (Strategie-)Erfahrung mit dem **Warhammer**-Universum vorweisen kann. Leider kann das Spielgeschehen nicht ganz mit der tollen Atmosphäre mithalten und bietet nur gute Standardkost, die man vor allem auf Konsolen so schon zuhauf gesehen hat. Nichtsdestotrotz lege ich das Spiel jedem Action-Fan, der Wert auf Story und Stimmung legt, ans Herz.

Jürgen meint



„Muss ich jetzt auch Strategiespiele gut finden?“

Mein Vorurteil ▸ Ist **Warhammer** nicht das, wo blasshäutige Pickelgesichter den ganzen Tag im Keller hocken und kleine Plastikfiguren anmalen? Igittigitt!

Trotz all der mehr oder minder offensichtlichen Schwächen liebe ich **Space Marine** vor allem für zwei Dinge: Es bringt eine Konsolenspielmechanik so auf den PC, dass sie funktioniert, nicht nervt und sich mit Maus und Tastatur erfreulich frisch anfühlt – außerdem lässt es mich mit Freude in ein eigentlich ziemlich cooles Universum eintauchen, das mir bislang aufgrund meiner ausgeprägten Strategie-Allergie so egal war wie die Drehrichtung meiner Joghurt-Kulturen.

Wertung

PRO

- Tolle **Warhammer**-Atmosphäre
- Hübsch inszenierte Nahkämpfe
- Solide Shooter-Mechanik
- Perfekt an den PC angepasst
- Gute Sprecher, stimmige Musik
- Vielversprechende Mehrspielermodi

CONTRA

- Grafisch etwas angestaubt
- Spielprinzip nutzt sich ab
- Kleinere Design-Schwächen

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--



Die Szenen, in denen der Junge vor einer riesigen Spinne flüchtet, zählen zu den besten Momenten des Spiels.

Limbo

Quickie im Dunkeln

Genre: Jump & Run/Adventure | Entwickler: Playdead | Hersteller: Playdead

Text: Felix Schütz

Falls Spiele Kunst sein können, ist Limbo der Beweis dafür.

Nüchtern betrachtet – und das fällt bei der großartigen Spielatmosphäre schwer – ist **Limbo** ein klassisches Jump & Run. Man steuert einen kleinen Jungen, der von links nach rechts durchs Bild rennt, er hüpft, klettert … und stirbt. Häufig. **Limbo** ist ein Trial&Error-Spiel: Man versucht sich an etwas und beißt ins Gras, nur um es wieder zu versuchen. Die Tode kommen entweder durch die vielen Fallen oder aufgrund der wenigen Feinde zustande, gegen die man sich im Übrigen nicht wehren kann: Es gibt keine Waffen in **Limbo**, der Held kann nicht kämpfen – man muss also nach anderen Wegen suchen, um voranzukommen.

Mit Köpfchen – sonst Kopf ab

Der Junge kann nur rennen, springen und greifen – so muss er sich den vielen Rätseln stellen, die es in **Limbo** zu lösen gilt: Brücken senken, Hindernisse überwinden, Feinden ausweichen, Tore öffnen und Fallen umgehen. In all diesen Momenten kommt eine gute Physik-Engine zum Einsatz, dank der sich die Aufgaben natürlich und nachvollziehbar anfühlen. Doch es wäre falsch, **Limbo** auf seine Spielmechanik zu reduzieren. Denn es bietet noch viel mehr.

Ein Tag in der Hölle

Die Atmosphäre in **Limbo** ist makellos. Der schwarz-weiße Grafikstil, die feinen Animationen, die raffinierten Unschärfe-Effekte und dazu der reduzierte, aber klasse eingesetzte Sound erzeugen eine trostlose und trotzdem faszinierende Stimmung. **Limbo** hält sich nicht mit Erklärungen auf, es will berühren und fesseln, nicht erläutern. Wer wissen will, worum es in **Limbo** eigentlich geht, muss die Produktbeschreibung lesen: Ein Junge durchwandert den Limbus, den äußeren Kreis der Hölle; dort sucht er nach seiner Schwester.

Saubere PC-Umsetzung

Limbo erschien bereits vor einem Jahr auf Xbox 360. Wer nun einen schlechten Konsolenport befürchtet, darf beruhigt sein: Auch die verspätete PC-Umsetzung ist gut gelungen, der Junge steuert sich mit der Tastatur ähnlich präzise wie mit dem Gamepad. Einziges Manko: Die Tastenbelegung lässt sich nur umständlich mit einer Text-Datei (settings.txt im Spielverzeichnis) ändern, Gleiches gilt für die Auflösung des Spiels. Der größte und vielleicht einzig echte Haken an **Limbo** ist aber nicht das fehlende Optionsmenü, sondern die kurze Spielzeit – nach gerade mal drei Stunden ist man nämlich durch. Immerhin: Die PC-Version, die über Steam vertrieben wird, kostet dafür auch nur faire 10 Euro. Das mag zwar immer noch recht teuer erscheinen, doch man sollte bedenken: Es werden drei Stunden sein, die einem lange im Gedächtnis bleiben.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	02.08.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist uncut und brutal – das Kind wird zerfetzt, zersägt und noch einiges mehr. Es tötet niemals selbst, allerdings sterben im Spielverlauf mehrere Menschen und Tiere.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU mit 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB unter Vista/Win7), Grafikkarte mit Shader-Modell 3.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Limbo ist ein reiner Einzelspielertitel.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint



„Finster und verstörend – ein Meisterwerk."

Mein Vorurteil ▸ Schon die Xbox-360-Version hat mich schwer beeindruckt – ab auf den PC damit!

Das Spiel genießt einen genialen Ruf – und das völlig zu Recht. **Limbo** ist düster und ehrlich, es pfeift auf eine Story und konzentriert sich in der kurzen Spielzeit auf das Wesentliche: fantastische Atmosphäre und tolles Gameplay.

Wertung

PRO
- Grandiose, düstere Atmosphäre
- Fantastischer Grafikstil
- Sehr gutes Sounddesign
- Durchdachte Rätsel
- Einfache, präzise Steuerung

CONTRA
- Sehr kurz (ca. 3 Stunden)

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--



Die Hauptstadt ist Dreh- und Angelpunkt Ihres Reiches. Dort nehmen Sie neue Quests an und rüsten Ihre Truppen aus.

Um solch eine Festung zu bezwingen, ist eine große Armee nötig. Wesentlich leichter geht es mit Belagerungswaffen.

Age of Empires Online

Arm durch Reich

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Robot Entertainment | Hersteller: Microsoft

Text: Viktor Eippert

Neues Konzept, alte Tugenden, aufdringliches Bezahlmodell!

Nach dem mäßigen Verkaufserfolg von **Age of Empires 3** war es für Microsoft an der Zeit, mit der Marke neue Wege zu gehen. Die Absicht dahinter war klar: Das Strategie-Flaggschiff sollte zu alter Stärke zurückfinden. Die Umstrukturierung zu einer anderen Art von **Age of Empires** hat gut geklappt – die Rückbesinnung auf die alte Pracht hingegen weniger.

Bewährtes trifft auf Neues

Die gute Nachricht zuerst: Trotz Free2Play-Ausrichtung bleibt **AoE Online** seinen Wurzeln treu. Bereits nach wenigen Minuten stellt sich das von **Age of Empires** bekannte Spielgefühl ein. Wir bilden Dorfbewohner aus und kommandieren sie zum Rohstoffabbau ab. Mithilfe erwirtschafteter Ressourcen errichten wir mit wenigen Klicks neue Gebäude oder bilden Truppen in den entsprechenden Kasernen aus. Diese Krieger brauchen wir zur Erfüllung des jeweiligen Missionsziels und um uns gegen KI-Armeen zu verteidigen. Das Gameplay-Basisgerüst funktioniert reibungslos und Kenner der Serie fühlen sich umgehend zu Hause. Motivierend sind die mit **AoE Online** neu hinzugekommenen Rollenspielelemente: So erhalten Sie etwa Erfahrungspunkte für erfüllte Aufgaben. Außerdem dient die spielereigene Hauptstadt als Rückzugsort zwischen den Missionen. Dort schalten wir mit steigender Stufe auch neue Gebäude und Einheiten für künftige Quests frei und rüsten unsere Truppen individuell mit Items aus.

Schnell ausgelutscht

Doch schon bald macht sich Ernüchterung breit: Die Missionstypen unterscheiden sich kaum voneinander und innerhalb kürzester Zeit wirken die Aufträge meist wie Aufgüsse bereits erfüllter Quests. Die nüchterne Präsentation mit unvertonten Sprechblasen sorgt für Eintönigkeit und so es interessiert den verwöhnten Strategen oft gar nicht, warum er gerade den 15. Belagerungsauftrag annimmt. Damit nicht genug, auch beim Balancing der Aufträge liegt einiges im Argen. Teilweise erfuhren wir so gut wie keine Gegenwehr auf unseren Feldzügen, während wir uns an anderer Stelle die Zähne an unerklärlich schweren Missionen ausbissen, um oftmals sogar weniger Erfahrungspunkte für diese Tortur zu erhalten als für eine Selbstläuferquest. Ebenso hinderlich für den Spielspaß sind die Einschränkungen für nicht zahlende Spieler. Zwar findet man ständig seltene Items und andere Premium-Gegenstände, darf sie aber nur dann nutzen, wenn man die (teuren) Zivilisationspacks kauft. So wird einem ständig auf die Nase gebunden, was man verpasst.

Infos zum Spiel

PREIS	Kostenloser Client
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	16.08.2011
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Kein Stück. Wäre bei der Comicgrafik und den harmlosen Schlachten auch reichlich albern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN (HERST.)
Dualcore 2 GHz, Grafikkarte mit 128 MB Speicher, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die meisten Missionen lassen sich zu zweit im Koop-Modus bestreiten. Zudem sind PvP-Matches für zwei oder vier Spieler möglich.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2

Viktor schimpft



„Vom einstigen Glanz fehlt beinahe jede Spur!"

Mein Vorurteil ▸ **AoE** gehört zu meinen Lieblingsreihen. Hoffentlich klappt der neue Ansatz.

AoE Online fühlt sich eher wie eine umfangreiche Demo an als wie ein vollwertiges Produkt. Ich darf zwar kostenlos spielen, aber das Spiel macht mir bei jeder Gelegenheit klar, was mir ohne Geldinvestition verwehrt bleibt. Fies!

Wertung

PRO
- Typisches „Age-Feeling"
- Motivierende Rollenspielaspekte
- Großer Umfang

CONTRA
- Abwechslungsarmer Spielablauf
- Völker unterscheiden sich kaum
- Deutliche Einschränkungen für nicht zahlende Spieler

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	74



An Statuen errichten Untertanen Dörfer – diese sind die Dreh- und Angelpunkte in allen Missionen von **From Dust**.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	17.08.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
From Dust ist komplett ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 1,8 GHz/AMD Athlon64 X2 4400+, 1 GB RAM (XP)/2 GB (Vista/Windows 7), Geforce 8800 GT/Ati Radeon HD 3000+

MEHRSPIELER-OPTIONEN
From Dust bietet weder Multiplayer noch freies Spiel – nach der Kampagne locken lediglich ein paar Herausforderungsmaps.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

From Dust

Naturgewaltbereit

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Ubisoft Montpellier | Hersteller: Ubisoft

Text: Felix Schütz

Ubisofts Götterspiel stemmt sich gegen den Massenmarkt.

Die Ära der Götterspiele scheint vorbei zu sein: **Populous**, **Black & White** und eine Handvoll anderer Titel haben die Industrie bewegt, geprägt – und sind danach sang- und klanglos untergangen. Doch damit will sich Ubisoft nicht abfinden und schwimmt mit **From Dust** kräftig gegen den Abwärtstrend.

Naturgewalten

Die rohe Natur ist der Star in **From Dust**. Der Spieler, hier in Rolle einer Gottheit, kann nämlich keine Einheiten befehligen oder Gebäude errichten – stattdessen darf er lediglich die Umwelt beeinflussen. Nur so lässt sich das Ziel jeder Mission erreichen: einer Handvoll Untertanen den Weg zum Levelausgang zu ebnen. Wer mehr Handlung als das erwartet, wird enttäuscht: **From Dust** bietet keine Geschichte, nur originelles Gameplay. Denn der Spieler kann Sand, Wasser oder Lava aufheben und an anderer Stelle fallen lassen – mehr verlangt **From Dust** im Grunde nicht. Das Besondere: Die Elemente verhalten sich realistisch, Lava erkaltet etwa bei Kontakt mit Wasser und Sand wird von den Fluten hinweggespült.

Höhen und Tiefen

Diese simplen Regeln bilden den Kern der Spielerfahrung, darum ist **From Dust** auch nicht gerade ein Muster an Abwechslung. Es kommen lediglich einige Zauber hinzu, die es aber in sich haben: Durch Magie lassen sich Dörfer etwa vor Tsunamis bewahren, hier darf die tolle Physikengine zeigen, was sie kann! Überhaupt sieht die PC-Version gut aus, besser als die Konsolenfassungen – die Texturen sind schärfer, die Effekte aufwendiger. Die Steuerung per Maus allerdings gerät unnötig fummelig und zeigt, dass **From Dust** vor allem für Gamepads designt wurde. Der Umfang ist mit etwa sechs Stunden Spielzeit zwar gering, doch dafür wird **From Dust** auch zum Sparpreis von 15 Euro verkauft. Bei Redaktionsschluss hatte **From Dust** noch Ubisofts berüchtigten Kopierschutz (Online-Pflicht!), der jedoch per Patch bereits entfernt sein sollte, sobald Sie dieses Heft in den Händen halten.



Wenn Lava und Wasser aufeinandertreffen, bildet sich festes Gestein – die Physikengine leistet großartige Arbeit.



Werden Dörfer durch Abwehrmagie gesichert, bleiben sie vor den Elementen wie dieser Flutwelle verschont.

Felix meint



„Mutig und schön, aber leider ohne Tiefgang."

Mein Vorurteil ▸ Die Naturgewalten sehen super aus – aber hat das Spiel auch mehr zu bieten?

Schon drei Mal habe ich **From Dust** durchgespielt: Schlecht kann's also nicht sein! Allerdings bleibt das günstige Spiel trotz cooler Technik hinter seinen Möglichkeiten zurück – es fehlt an Anspruch und Abwechslung.

Wertung

PRO
- Tolle Simulation der Elemente
- Schlichtes, elegantes Spielprinzip
- Sehr günstig (ca. 15 Euro)

CONTRA
- Keine Story
- Geringer Anspruch, kaum Tiefgang
- Kein Multiplayer oder freies Spiel

GRAFIK 8
SOUND 6
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--


WÄHLE DEINE SEITE MIT BEDACHT!
BLOODMOON
Free2Play
WWW.BLOODMOON.DE



Mit Hotels locken Sie Touristen an. Das Exportgeschäft verspricht aber größere Gewinne.

Rechts: In der Wissenschaftsakademie klonen Sie El Presidente. Im Hintergrund: Die USA zahlen gutes Geld für einen Atombombentest auf der Insel.

Tropico 4

Bumsfidel Castro

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Haemimont Games | Hersteller: Kalypso Media

Text: Peter Bathge

In seiner vierten Amtszeit zeigt El Presidente erste Anzeichen von Politikmüdigkeit.

Eine tropische Insel, die von ausländischer Hilfe abhängig ist, wird als Bananenrepublik bezeichnet. Wer, fragen wir uns, befindet sich bei so einer fruchtigen Staatsform an der Spitze, ist also die Oberbanane, wenn Sie so wollen? Natürlich derjenige, der die krummsten Dinger dreht: El Presidente, korruptes Staatsoberhaupt, charismatischer Revolutionsführer und intelligenter Städteplaner in einem.

Entscheide dich!

Als ebenjener zu Spielbeginn mit Talenten und Eigenschaften ausgestatteter Diktator erleben Sie die Kampagne von **Tropico 4**, die Sie 20 Missionen lang von einer Insel zur anderen scheucht. Dabei geht es trotz wechselnder Startbedingungen stets darum, die Bevölkerung zufriedenzustellen, das Bankkonto zu füllen und Ihre Wiederwahl zu sichern. Ob Ihnen das mittels Manipulation der Abstimmungsergebnisse gelingt oder indem Sie Wahlversprechen halten, ist egal: **Tropico 4** bietet Ihnen stets mehrere Optionen an. Im Gegensatz zum Vorgänger erstreckt sich diese Freiheit sogar auf die Missionsziele: Sie wählen nach Belieben Haupt- und Sekundäraufgaben aus, die Ihnen das Spiel in Form riesiger, schwebender Ausrufezeichen anbietet. Das sorgt für Dynamik in der unterhaltsamen Kampagne, bringt aber auch Balancing-Probleme mit sich, etwa wenn Sie aufgrund des häufig fehlenden Zeitlimits die Erfüllung eines Auftrags auf die lange Bank schieben. Sobald Sie nämlich genug Geld gescheffelt haben, haken Sie die Ziele in null Komma nix ab.

Strandarchitekt

Knete verdienen Sie durch den Bau von Farmen oder Minen und den Export der dort hergestellten Waren. Kurze Produktionsketten erlauben die Weiterverarbeitung vieler Rohstoffe; aus Tabak entstehen handgerollte Zigarren, Gold verarbeiten Ihre Untertanen zu feinem Schmuck. Wenn Ihrer Insel die nötigen Ressourcen fehlen, importieren Sie die Güter einfach. Apropos einfach: Dank des niedrigen Schwierigkeitsgrades ist **Tropico 4** perfekt für Aufbauspiel-Einsteiger geeignet; in den meisten Missionen fließen die Einnahmen in Strömen, sobald Sie eine Handvoll Farmen errichtet haben. Ihren finanziellen Überschuss investieren Sie in die Konstruktion von Gebäuden, mit denen Sie die acht Fraktionen Ihrer Inselbevölkerung bei Laune halten: Kommunisten verlangt es nach Wohnungen für die Arbeiter, Kapitalisten wollen mittels der neuen Börse Investoren aus dem Ausland anlocken und Vertreter der religiösen Fraktion wünschen sich eine Kathedrale, um ihrem Gott zu huldigen – also dem Gott, der nicht im Präsidentenpalast Rum schlürft. Diese Mechanismen wiederholen sich jedoch bald; auf jeder Insel begin-

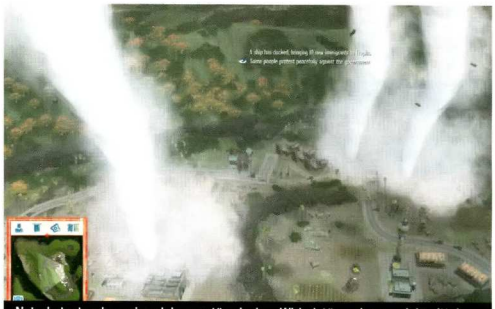
nen Sie erneut bei null. Neben der Zufriedenheit der Bevölkerung behalten Sie die Beziehungen zu ausländischen Mächten im Auge: **Tropico 4** spielt zur Zeit des Kalten Krieges; Ihr Inselparadies sitzt zwischen allen Stühlen und muss sich neben USA und UdSSR auch Europa, den Mittleren Osten und China warmhalten. Das geschieht meist durch in sterilen Textfenstern getroffene Entscheidungen.

Aufbau-Persiflage

Die trockene Präsentation gleicht **Tropico 4** durch viel Humor aus: Herrlich überzeichnete Charaktere wie die fanatische Umweltschützerin Sunny Flowers kommentieren Ihre Regierungsarbeit mit einem guten Schuss Ironie im Inselradio, die Hintergrundgeschichte wirft Sie von einer haarsträubenden Situation in die nächste. Da sollen Sie einer Handvoll Pantomimen durch den Bau eines Flughafens dazu verhelfen, am Broadway aufzutreten. Oder Sie errichten ein Vergnügungsparadies für Touristen, um im Kasino einen Geheimagenten zu entlarven, der eine Schwäche für das Glücksspiel hat – und zwar bevor die beiden Bösewichte Goldnase und Dr. Maybe den nahen Vulkan zum Ausbruch bringen.

Katastrophale Neuerungen

Solch eine Eruption ist nur eines der Unglücke, die Ihre Siedlung in **Tropico 4** heimsuchen. Neben der Gefahr einer Rebellion bei mangelnder Beliebtheit El Presidentes bedrohen je nach Mission auch Erdbeben, Wirbelstürme, Tsunami und Dürren Ihrer Arbeit Früchte. Die Auswirkungen solcher Katastrophen halten sich aber in Grenzen: Zerstörte Bauwerke errichten Sie auf Knopfdruck wieder (zum ersten Mal auch mit einer Schnellbau-Funktion), Brände löscht die Feuerwehr, die in einem der wenigen im Vergleich zu **Tropico 3** neuen Gebäude residiert. Dazu gehört auch das Ministerium: Dort ernennen Sie besonders begabte Untertanen zu Ministern, die Boni bei Außen-, Verteidigungs- oder Wirtschaftspolitik mit sich bringen. Zumindest theoretisch. In der Realität sind die mit den Ministern verknüpften Zufallsereignisse nur von geringer Bedeutung.



Naturkatastrophen wie solche zerstörerischen Wirbelstürme lassen sich mittels der neuen Wetterstation vorhersagen.



Mit den Filterfunktionen erkennen Sie Missstände wie einen hohen Verschmutzungsgrad innerhalb der roten Fläche. Da hilft nur der Bau einer Müllhalde.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 42,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.08.2011

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Tropico 4 ist ein Aufbauspiel, geschnitten wird hier höchstens der Mais auf dem Feld.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,0 GHz, 1 GB RAM, Shader-3.0-Grafikkarte mit 256 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Leben an der Spitze ist einsam: Statt Multiplayer-Partien für mehrere Spieler gibt es lediglich eine Option, selbst erstellte Szenarien online anzubieten.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Peter meint



„Amüsanter Missionsnachschub!"

Mein Vorurteil ▸ Die Entwickler setzen den Fans den dritten Teil mit ein paar oberflächlichen Neuerungen ein zweites Mal zum Vollpreis vor.

Aufstände gewaltsam niederschlagen, die Arbeiter auf den Rum-Plantagen bis zur Erschöpfung ausbeuten und den Überschuss in der Staatskasse auf das Schweizer Bankkonto ableiten: **Tropico 4** ist ein Paradies für Aufbauspieler, die von der heilen Welt eines **Anno** oder **Die Siedler** genug haben. Hier dürfen Sie böse sein – sofern Sie das wollen. Denn **Tropico 4** platzt vor Entscheidungsmöglichkeiten und Stellschrauben, um die eigene Trauminsel zu entwerfen. All das verpacken die Entwickler in eine motivierende Kampagne voller absurder Einfälle, die lange Zeit beschäftigt. **Tropico 3**-Experten sollten sich aber angesichts des niedrigen Schwierigkeitsgrades und der wenigen Neuerungen gründlich überlegen, ob sich ein weiterer Abstecher in die Karibik lohnt.

Viktor meint



„Tropico 3.5 mit XXL-Umfang"

Mein Vorurteil ▸ Ich bin sowieso längst reif für die Insel! Ich hoffe nur, der Aufenthalt wird ebenso erheiternd wie mein letzter Trip nach Tropico.

Als ich die erste Mission von **Tropico 4** spielte, fühlte ich mich binnen Sekunden in den Vorgänger zurückversetzt. Kein Wunder, schließlich sind die optischen wie inhaltlichen Unterschiede zwischen den beiden Teilen nur mit der Lupe zu erkennen. Doch das macht nichts, denn Entwickler Haemimont gibt mir erneut genau die Art von virtueller Diktatur, wie ich sie mag: humorvoll, lukrativ und vor allem lang anhaltend! Wer braucht da noch eine Gameplay-Revolution?

Wertung

PRO
- Lässiges Karibikflair
- Motivierendes Spielprinzip
- Lange, unterhaltsame Kampagne
- Großartiger Humor
- Endlosmodus sorgt für Langzeitspaß

CONTRA
- Startphase ist immer gleich
- Stellenweise zu einfach
- Kaum Neuerungen
- Angestaubte Optik

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--

REST VOM FEST

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

Harveys Neue Augen

Sehtest bestanden!

85% PC ACTION

Genre: Adventure | Entwickler: Daedalic Entertainment | Hersteller: Daedalic/Rondomedia

Text: Marc Brehme

Mit **Harveys Neue Augen** hat Daedalic den Nachfolger von **Edna bricht aus** veröffentlicht. In diesem klassischen Point&Click-Adventure mit schicker Comic-Grafik übernehmen Sie die Rolle der kleinen Lilli, die ihrer Freundin Edna zur Flucht aus einem Kloster verhilft. Flucht? War die Tussi nicht schon in **Edna bricht aus** abgehauen? Genau. Nun taucht der verrückte Kinderpsychologe Dr. Marcel jedoch auch in Ednas Kloster-Versteck auf und sie muss erneut verschwinden. Allerdings spielt sie nur noch einen Nebenrolle, Lilli ist nun die Chefin im Adventure-Ring. Mit ihr bereisen Sie ebenso coole wie ungewöhnliche Schauplätze. Ungewöhnlich deshalb, weil Edna durch einen manipulierten Stoffhasen namens Harvey unter Dr. Marcels Hypnose-Fuchtel steht. Tief in ihrem Unterbewusstsein kämpft sie gegen verschiedene Dämonen, um die Hypnose zu brechen und Edna zu helfen. Um die Regel „Du sollst nicht mit Feuer spielen!" zu brechen, müssen Sie etwa den entsprechenden Harvey-Dämon vom Gegenteil überzeugen, dann dürfen Sie fortan wieder zündeln. Oder Alkohol trinken. Oder lügen. Cool, was? Der abgedrehte Knobel-Spaß ist ein Kandidat für das Adventure des Jahres.



Wir verklickern dem Harvey-Schneemann-Dämonen, dass es gut ist, mit Feuer zu spielen.

Wertung



EINZELSPIELER	85
MEHRSPIELER	–
PREIS	Ca. 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.08.2011

Marc meint



Das Spiel glänzt mit toller Grafik, cleveren Rätseln, witzigen Dialogen, gelungener Vertonung und einer packenden, schwarzhumorigen Atmosphäre. Auch die Spieldauer von etwa zehn Stunden geht in Ordnung, denn in dieser Zeit werden Sie von dem abgedrehten Blick in die Abgründe einer kindlichen Seele bestens unterhalten. Wer **Edna** mochte, wird **Harvey** lieben!

Haunted

Verfolgungswahnsinn

Genre: Adventure | Entwickler: Deck 13 | Hersteller: Dtp Entertainment

Text: Marc Brehme

Nach den Pleiten der Publisher HMH und Jowood steht das Point&Click-Adventure **Haunted** mit zwei Jahren Verspätung im Handel. Im London des 19. Jahrhunderts schlägt sich das Straßenmädchen Mary durchs Leben. Sie hat bei einem Zugunglück ihre kleine Schwester Emily verloren und wird seitdem von Visionen gequält, in denen Emily um Hilfe ruft. Eines Tages gelangt Mary in die Fänge von Professorin Ashcroft, die mit Toten und Geistern experimentiert. Auf ihrer Flucht aus deren Fängen und auf der Suche nach ihrer Schwester lernt Mary nach und nach sechs Geister kennen, die allesamt Spezialfähigkeiten besitzen. Oscar etwa kann Dinge anfassen, die elektrisch aufgeladen, zu heiß oder zu kalt für Mary sind. Geist Goldie ist in der Lage, zu schweben und unerreichbare Gegenstände einzusacken. So lösen Sie einige der insgesamt zu einfachen Knobeleien im Spiel. Dafür bietet **Haunted** eine atmosphärische Grafik und ist ausdrucksstark vertont, wenngleich die Dialoge etwas mehr Pep und das Spiel insgesamt eine dichtere Geräuschkulisse hätten vertragen können.



Geist William hebt die Kutsche an, sodass Mary und Oscar die Laterne löschen können.

Wertung



EINZELSPIELER	76
MEHRSPIELER	–
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	19.08.2011

Marc meint



Ich hätte mir deutlich mehr Rätselketten gewünscht, in denen ich die Eigenschaften der Geister kombinieren muss. Doch trotz der leichten Rätsel ist **Haunted** ein gutes, unterhaltsames und atmosphärisches Spiel geworden, das vor allem durch die Story und die witzigen Geister getragen wird. Die Klasse eines **Jack Keane** erreicht es allerdings nicht.

Bastion

Erzähl mir Märchen, Onkel!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Supergiant Games | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Text: Peter Bathge



Bosskämpfe sind selten und erfordern einen Hauch Taktik.

Eine gewaltige Explosion hat die Stadt Caelondia zerstört; übrig geblieben sind schwebende Inseln, auf denen es von feindseligen Kreaturen wimmelt. Einer der wenigen menschlichen Überlebenden ist Kid, ein im Kampf erfahrener Knabe, den Sie in diesem gelungenen Independent-Spiel durch die zerstörte Welt scheuchen. Die Bodenfragmente der abwechslungsreich gestalteten Levels steigen dabei vor Kids Füßen aus dem Abgrund auf – oder stürzen mit ihm zusammen in die Tiefe, wenn er zu lange an einer Stelle verweilt. Ermuntert von einem Erzähler, der jede Ihrer Aktionen mit rauer Stimme begleitet (manchmal ironisch, manchmal melancholisch, immer atmosphärisch), geht die Reise in Kids Rolle los. Mit der Tastatur bewegen Sie den weißhaarigen Krieger, die Maustasten aktivieren die beiden Waffen in seinem Gepäck. Von denen finden Sie elf Stück, etwa eine Machete, einen Kriegshammer, Pistolen, ein Gewehr und sogar einen Granatwerfer. In den Kämpfen gegen wandelnde Schleimtropfen, Dornen verschießende Pflanzen und automatische Abwehrtürme klicken Sie hektisch, weichen per Rolle Angriffen aus und blocken mit dem Schild. Der Lohn sind Kristalle, mit denen Sie Gebäude in der Bastion errichten, einem Ort der Zuflucht inmitten der Weltensplitter. In der Schmiede werten Sie Kids Waffen mit gefundenen Crafting-Gegenständen auf, in der Brennerei wählen Sie bei einem von Kids insgesamt zehn Levelaufstiegen passive Boni für den Charakter aus und am Schrein beten Sie zu den Göttern, wodurch die Gegner mehr Erfahrungspunkte abwerfen, aber auch fester zuhauen – eine elegante Art, den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Nervig: Kids Bewaffnung lässt sich nur in Waffenlagern ändern, die Sie in der Bastion und einer Handvoll Levels finden. Wer gerade keine Lust auf die interessante, aber nur durch Standbilder erzählte Geschichte hat, trainiert in Arenen und Herausforderungsräumen. Dank Bilderbuchgrafik und sphärischer Musik fühlt sich **Bastion** wie ein fünf Stunden langer Ausflug in ein Märchen an.

Wertung



EINZELSPIELER	82
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	16.08.2011



Peter meint

Vom bärbeißigen Erzähler bis zur Zeichenoptik: **Bastion** ist ein Märchen zum Selberspielen und glänzt mit cleveren Ideen wie dem Götterschrein oder dem Ausbau der Bastion. Ja, die Kämpfe werden schnell unübersichtlich und der Wiederspielwert ist gering. Doch die einzigartige Atmosphäre des Spiels verzaubert selbst den ärgsten Griesgram.



Auch in der namensgebenden Bastion kloppen Sie sich mit Gegnern.

Hamilton's Great Adventure

Über siebzig Brücken musst du geh'n!

Genre: Adventure | Entwickler: Fatshark | Hersteller: Fatshark

Text: Uwe Hönig

Das klassische Plattform-Game in **Indiana Jones**-Manier ist als Download (beispielsweise über Steam) erhältlich und handelt von den Abenteuern des Schatzsuchers Hamilton. Mit von der Partie ist Hamiltons gefiederter Freund Sasha, der beim Bestehen der über 60 fallengespickten Levels hilfreiche Dienste leistet. So müssen Sie im Spielverlauf immer wieder zwischen beiden Charakteren hin- und herwechseln, etwa um Schalterrätsel zu meistern. Schließlich gelangt Sasha dank seiner Flügel an sonst unerreichbare Hebel und Schätze, während Hamilton auf dem Weg zum jeweiligen Levelausgang mit unzähligen morschen Brücken, fiesen Fallen sowie diversen lästigen Feinden zu kämpfen hat!


Der Vogelkamerad Sasha hilft Hamilton, die vertrackten Levels zu durchlaufen.

Wertung



EINZELSPIELER	74
MEHRSPIELER	79
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	31.05.2011



Uwe meint

Das charmante Knobelspiel bietet hübsche Optik und zahllose Puzzles. Besonders witzig ist der lokale Koop-Modus, bei dem ein Freund per Maus den Vogel dirigieren darf!

Space Pirates and Zombies

Milchstraßenschlachten

Genre: Action | Entwickler: Minimax Games | Hersteller: Minimax Games

Text: Felix Schütz



Die 2D-Grafik ist gelungen, vor allem Waffeneffekte und Explosionen überzeugen.

Minimax, das junge Entwicklerteam hinter **Space Pirates and Zombies**, trägt seinen Namen zu Recht: Gerade mal zwei Personen zeichnen für das Weltall-Actionspiel verantwortlich! Trotzdem hinterlässt der Independent-Titel einen guten Eindruck: In **SPAZ**, so die offizielle Abkürzung, steuert der Spieler eines von mehreren Raumschiffen aus einer hübschen 2D-Draufsicht, die Flügelmänner werden von der KI kontrolliert. Die Bedienung ist angenehm schlicht und durchdacht, das Tutorial lässt allerdings zu wünschen übrig – darum fällt der Einstieg auch etwas zäh aus. Erst wenn man verstanden hat, wie man Planetensysteme freischaltet und über die zufällig generierte Sternenkarte neue Gebiete ansteuert, kann man sich auch langsam auf die Handlung einlassen, die allerdings nur über trockene Textfenster präsentiert wird und den etwas monotonen Spielablauf kaum aufzulockern vermag. Die meiste Zeit ist man in **SPAZ** allerdings ohnehin mit Kämpfen beschäftigt. Dies geschieht auf schlichte Art und Weise: Raumschiffe umkreisen einander und halten mit Lasern, Kanonen, Raketen und Bomben drauf – das würde auf Dauer wohl recht öde werden, doch zum Glück arbeitet in **SPAZ** auch ein umfangreiches Upgrade-System, das für Abwechslung sorgt: Auf Raumstationen darf man nämlich neue Komponenten für die eigene Flotte kaufen; ganz neue Schiffe erhält man hingegen erst, wenn man ein solches Modell im Kampf besiegt hat. Mit 33 Schiffen, vom kleinen Jäger bis hin zum trägen Großkampfpott, und 70 Bauteilen (etwa Waffen, Schilde oder Reaktoren) hat man eine große Auswahl, um sich seine Wunschflotte zusammenzuschrauben. Fair: Die Entwickler haben bereits umfangreiche Inhaltsupdates für das Spiel angekündigt, darunter neue Zufallsereignisse und Schiffsklassen, Kopfgeldjäger und einiges mehr. **SPAZ** ist derzeit als nur Download erhältlich, etwa über Steam, Impulse oder Direct2Drive – alle Details dazu gibt's auf www.spacepiratesandzombies.com.



Sie dürfen Ihre Schiffe jederzeit umrüsten. Dafür gibt's rund 70 Komponenten.

Wertung



EINZELSPIELER	71
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	15.08.2011

Felix meint



Lange am Stück kann ich **Space Pirates and Zombies** nicht spielen, dafür ist mir der Mix aus Erkunden, Geballer und Aufrüsten eine Spur zu schlicht. Kurzzeitig habe ich allerdings meinen Spaß und dann staune ich darüber, dass dieses stimmige Welltall-Spiel von nur zwei Leuten umgesetzt wurde – alle Achtung, Minimax!

Serious Sam Double D

Der Letzte macht das Hirn aus

Genre: 2D-Action | Entwickler: Mommy's Best Games | Hersteller: Devolver

Text: Felix Schütz

Um auf den Release von **Serious Sam 3** einzustimmen, hat das Independent-Team Mommy's Best Games einen launigen 2D-Jump&Run-Shooter auf die Beine gestellt: Auch in **Double D** ist man als Blödmann Sam unterwegs, ballert irre Gegnermassen zu Brei und muss dabei Holzhammer-Humor plus Metal-Beschallung über sich ergehen lassen. Das spielt sich überraschend kurzweilig, zumal **Double D** ein nettes Feature besitzt: Sam kann alle Waffen im Spiel mehrmals aufsammeln und kombinieren – schon mal mit mehreren Schrotflinten, MGs und Granatwerfern gleichzeitig (!) geballert? Lustig! Die Gaudi ist zwar schon nach ein paar Stunden vorbei, doch für gerade mal 8 Euro ist der Titel ein echtes Schnäppchen.



Double D ist zwar ein 2D-Spiel, bleibt der **Serious Sam**-Reihe aber ansonsten treu.

Wertung



EINZELSPIELER	65
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 8,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	30.08.2011

Felix meint



Wer den „großen" Sam in 3D mag, darf auch bei diesem kleinen Sidescroller ruhig zuschlagen, denn der ist ähnlich laut, überdreht und blöde – also **Serious Sam** in Reinkultur.

Gatling Gears

Retroboter-Invasion

Genre: Action | Entwickler: Vanguard Entertainment | Hersteller: Electronic Arts

Text: Sascha Lohmüller

Sagt Ihnen **Greed Corp** noch etwas? In diesem Strategiespiel von Vanguard Entertainment verschlug es Sie in eine Comic-Welt mit Steampunk-Einflüssen. In ebendieses Setting versetzt Sie nun auch **Gatling Gears**, das zweite Spiel der Entwickler. Denn in der „The Mistbound World" genannten Welt herrscht weiterhin ein erbitterter Krieg. Diesmal sind jedoch nicht Ihre Fähigkeiten als Stratege und Heerführer gefragt, sondern Sie beweisen sich an vorderster Front und steigen in einen Mech! Als spielerisches Grundgerüst fungiert ein typischer Twin-Stick-Shooter: Ein Stick dient zur Fortbewegung, mit dem anderen ballern Sie wild um sich. Hinzu kommen diverse Spezialfähigkeiten wie Raketen und Granaten. Alternativ lässt sich **Gatling Gears** jedoch auch per Maus und Tastatur steuern, wie es sich für eine gute PC-Umsetzung gehört. Diese Steuerungsvariante ist sogar noch weitaus gelungener als die eigentliche per Gamepad. Zudem wurde im Vergleich zu den bereits vor Monaten erschienenen Konsolenversionen noch einmal ein wenig an der Grafikschraube gedreht – top! Da bei **Gatling Gears** Übersicht anders als im Duden nicht großgeschrieben wird, wimmelt es auf dem Bildschirm nur so von Gegnern, Geschossen und Raketen. Das mag den einen oder anderen Nostalgiker freuen, hin und wieder nervt der mangelnde Durchblick allerdings. Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihren Mech mit neuen Waffen, Panzerungen, Lackierungen und Grafikeffekten auf. Fast schon obligatorisch: Auch ein Survival- und ein Koop-Modus (on- wie offline) sind mit an Bord.



Diese Szene ist noch harmlos! Meist sehen Sie Ihren Mech vor lauter Effekten nicht.

Wertung



EINZELSPIELER	77
MEHRSPIELER	77
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	30.08.2011

Sascha meint



Hach, liebe Entwickler von Vanguard Entertainment, was tut ihr mir nur an? Auf der einen Seite ließ mich **Gatling Gears** nostalgisch an alte C64- oder Amiga-Zeiten zurückdenken. Auf der anderen Seite führte mir das Spiel vor Augen, dass Fairness und Übersicht zur damaligen Zeit im Videospielbereich Fremdwörter waren. Ich habe hier dermaßen oft die Übersicht verloren – das schaffen deutsche Außenminister nicht einmal in ihrer verkürzten zweijährigen Amtszeit. Aber hier hat man immerhin Spaß dabei, also was soll's?

Pirates of Black Cove

Mit dünnem Seemannsgarn gestrickt

Genre: Action | Entwickler: Nitro Games | Hersteller: Paradox Interactive

Text: Wolfgang Fischer

Pirates of Black Cove greift bekannte Freibeuter-Klischees auf, vermengt sie mit weiteren, nicht ganz so bekannten und strickt daraus ein buntes Actionspiel mit Rollenspielanleihen und strategischen Gefechten. Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von drei Helden mit leicht unterschiedlichen Charakterwerten und einer Spezialfähigkeit. Ihr Alter Ego steigt zwar durch erledigte Aufträge im Level auf und lernt gelegentlich neue Fähigkeiten für Seegefechte oder Schlachten an Land hinzu, aber das war's dann auch schon mit dem Rollenspielanteil. Die Strategie-Aufträge an Land erinnern entfernt an **Dawn of War 2**, ohne jedoch dessen Spieltiefe oder Abwechslungsreichtum zu erreichen. Vor jeder Mission wählen Sie die Mitglieder Ihres Teams aus und klicken danach geistlos Gegner im Dutzend tot, ohne sich großartig Gedanken über Strategien, Einheitenstärken oder den Einsatz der Spezialfähigkeit Ihres Helden machen zu müssen. In der Regel reicht es völlig, sich auf die heilenden Kräfte des Grogs zu verlassen, den Sie im Vorfeld des Auftrags kaufen oder im Laufe der Mission toten Feinden abnehmen. Richtig absurd einfach wird es, wenn Sie alle Missionen der ersten Piratenfraktion absolviert haben und einen zweiten Helden zur Seite gestellt bekommen, der – wie Ihr Charakter – obendrein weitere Kämpfer ins Feld führt. Die mangelhaften Wegfindungsroutinen Ihrer Truppen stellen dann ein größeres Hindernis dar als feindliche Kämpfer. Etwas spannender inszeniert sind da schon die Seegefechte, wenngleich Sie auch hier taktischen Tiefgang mit der Lupe suchen müssen. Spezialattacken spielen ebenfalls kaum eine Rolle.



Mit der richtigen Ausrüstung sind auch Kämpfe gegen große Schiffe ein Kinderspiel.

Wertung



EINZELSPIELER	57
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 26,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	02.08.2011

Wolfgang meint



Pirates of Black Cove ist eine nette Piratenparodie mit markanten Charakteren, Charme und gut gemeinten Gameplay-Ideen. Wie so oft darf man gut gemeint aber nicht mit gut verwechseln. Trotz all der Piratenklischees und der witzigen Einfälle macht **PoBC** vor allem eines nicht: Spaß. Dafür bieten die relevanten Spielelemente zu wenig Tiefgang und sind unnötig umständlich umgesetzt. Selbst die Erforschung der Karibik motiviert nur kurz. Dann verkommt das Schippern über die hübsche See und das Einsammeln von Gegenständen zur Beschäftigungstherapie.

SCHROTT DES MONATS

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



In jedem Abschnitt gilt es, eine bestimmte Anzahl von Tieren zu erlegen. Meist rennen Ihnen Hirsche vors Gewehr.

Bären sind besonders gefährlich für Möchtegern-Jäger. Wenn Ihnen ein Problem-Bär zu nahe kommt, geht es um alles!

Jagd-Action 3D

Waldsterbenslangweilig

Genre: Shooter | Entwickler: SCS Software | Hersteller: Rondomedia

Text: Tobias Weituschat, Stefan Weiß

Ein Männlein steht im Walde und ballert wild um sich!

Was tut ein Spieleentwickler, wenn sein total „innovativer" Jagd-Konsolen-Shooter mit Gewehr-Controller-Unterstützung floppt? Natürlich eine mindestens genauso „innovative" PC-Umsetzung mit Maussteuerung in die Händlerregale stellen und, damit niemand etwas merkt, Cover und Titel des Ganzen ändern. So war es zumindest bei **Jagd-Action 3D**, das bereits vor etwa einem Jahr unter dem Titel **Deer Drive** für die Wii erschien.

Eine Pfeife im Wald

Aus der Ego-Perspektive nehmen Sie alles aufs Korn, was nicht bei drei auf dem Baum ist. Die Steuerung ist simpel: Mit der linken Maustaste schießen Sie, mit der rechten laden Sie nach. Um das **Moorhuhn**-Erlebnis abzurunden, kann Ihre Figur sich nicht fortbewegen und sich lediglich in einem Winkel von 180 Grad drehen. Die 30 Abschnitte laufen alle nach dem gleichen Schema ab: Innerhalb eines Zeitlimits müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Tieren abschießen, durch „Kunstschüsse" sammeln Sie zusätzlich Punkte für die Highscore-Wertung. Auf Realismus oder Artenschutz wird kein Wert gelegt, stattdessen erlegen Sie im Sekundentakt Hirsche, Elche, Bären, Eichhörnchen, Enten und Adler. Einzig Hirschkühe dürfen Sie nicht unter Beschuss nehmen, ansonsten droht Punktabzug. Das Verhalten der Tiere ist jenseits von Gut und Böse, die gesamte Fauna wartet nur darauf, Ihnen direkt vor die Flinte zu rennen. Besonders dreist: Obwohl auf dem Cover abgebildet, bekommen Sie im gesamten Spiel keine Wölfe, Wildschweine und Füchse zu Gesicht.

Schwache Extras

Trotz der einfachen Steuerung ist es nicht immer leicht, die geforderte Zahl an Abschüssen zu erreichen – ein Umstand, der dem ungenauen und nicht nachvollziehbaren Treffersystem geschuldet ist. So haben Treffer auf Beine grundsätzlich gar keine Wirkung, auch direkte Treffer werden manchmal ignoriert. Zudem sorgt das Punktesystem für Verwirrung, nicht immer wird klar, welche Faktoren die Punktzahl wie stark beeinflussen. Für mehr Spannung sollen Boni sorgen, die Sie während Ihrer „Jagd" erhalten. Damit können Sie zum Beispiel genauer zielen oder erhalten neue Waffen. Die Schießprügel sind jedoch enttäuschend, da sie sich kaum unterscheiden und wenig authentisch anfühlen. Peinlich sind in diesem Zusammenhang die Übersetzungsfehler, die sich bei einigen Extras eingeschlichen haben (siehe Kasten rechts). Außerdem nerven die englischen Kommentare, die Sie während des gesamten Spiels begleiten und Sie beispielsweise darüber informieren, dass Sie nicht getroffen haben. Fazit: Schon nach der schwachen Konsolenversion hätte man dieses Werk im Wald vergraben sollen.

Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht …

Glaubt man den Aussagen, die auf Packungen stehen, ist jedes Spiel awardverdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das auch stimmt!

„Ein Action-Feuerwerk der Sonderklasse erwartet Sie"
Beim Lesen dieses Satzes sorgt man sich um den Autor des Packungstextes, der möglicherweise unter hohem Fieber fantasiert hat. Eine treffende Bezeichnung für **Jagd-Action 3D** wäre „Action-Rohrkrepierer für den Sondermüll".



„Doch Vorsicht, nicht alle Arten dürfen geschossen werden"
Tatsächlich brauchen Sie nicht mal vor Eichhörnchen (Bild) haltzumachen, lediglich Hirschkühe müssen Sie verschonen.

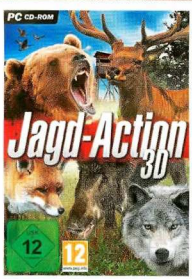




„Über 30 unterschiedliche Level"
In Wirklichkeit gibt es drei Umgebungen, die in den 30 Spielstufen immer wieder auftauchen: Erleben Sie eine Waldlichtung bei Nebel (Bild), bei Regen, bei Sonnenuntergang oder einfach von der gegenüberliegenden Seite. Da Sie unbeweglich sind, müssen Sie wenigstens nichts erkunden.

„Eine Vielzahl von Tieren macht es Ihnen nicht leicht zu entscheiden, auf was Sie zuerst zielen sollen"
Sechs verschiedene Arten sind in der Tat eine schier grenzenlose Auswahl. Nur schade, dass man nicht auf die eigene Spielfigur zielen kann, um sie von der Langeweile zu erlösen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	29.07.2011
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Scheinbar wurden einige der Tiere, die auf dem Cover prangen, herausgeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
800-MHz-Prozessor, 128 MB RAM, 3D-Videokarte, 60 MB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im Party-Modus treten Sie an einem PC gegen bis zu vier Mitspieler an. Außerdem gibt es einen Online-Highscore, um sich mit anderen Schmerzbefreiten zu vergleichen.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Fehlerteufel auf der Jagd?

An einigen Stellen leidet das Spiel unter einer mangelhaften Übersetzung: Was soll „Hit Leertaste" bedeuten?



Stefan meint



„Sofort die Flinte ins Korn werfen!"

Mein Vorurteil ▸ Spätestens seit **Jagen 2011** bin ich bei Spielen dieser Art skeptisch. Ich hätte aber nicht erwartet, dass es noch schlimmer geht.

Trotz des günstigen Preises von rund zehn Euro kann ich **Jagd-Action 3D** niemandem empfehlen. Mal ganz abgesehen von der Tatsache, dass wild im Wald herumzuballern nichts mit Jagen zu tun hat, funktioniert der Titel auch als Action-Shooter nicht. Bewegungslos herumstehen und auf Tiere mit Suizidneigung schießen ist furchtbar eintönig. Auch der Multiplayer-Modus, bei dem ich mit bis zu vier Leuten abwechselnd spiele, ist ganz schwach.

Wertung

PRO
- Leicht zu erlernen
- Musik im Hauptmenü ganz gut

CONTRA
- Ohne jede Abwechslung
- Punkt- und Zielsystem nicht immer nachvollziehbar
- Schwache, detailarme Grafik
- Tiere verhalten sich unsinnig
- Nervige Kommentare
- Fehler in den deutschen Texten
- Auch im Multiplayer-Modus öde

GRAFIK 2
SOUND 4
STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
15	15

TOP-SPIELE & LESER-CHARTS

Jeden Monat neu: Die 50 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 & AUFBAUSPIELE

1		**Anno1404** Entwickler: Related Designs Spielspaß: 91% Das wohl beste Aufbaustrategiespiel aller Zeiten
2		**Starcraft 2: Wings of Liberty** Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 90%
3		**Company of Heroes** Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%
4		**Empire: Total War** Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%
5		**Warhammer 40.000: Dawn of War 2** Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

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		**The Witcher 2: Assassins of Kings** Entwickler: CD Projekt Red | Spielspaß: 88%

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%*

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		**Harveys neue Augen** Entwickler: Daedalic Entertainment | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT & KNOBELN

1		**Portal 2** Entwickler: Valve Spielspaß: 95% Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!
2		**Super Street Fighter 4 Arcade Edition** Entwickler: Capcom | Spielspaß: 94%*
3		**Blazblue: Calamity Trigger** Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*
4		**Limbo** Entwickler: Playdead | Spielspaß: 90%
5		**Super Meat Boy** Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

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		**Shift 2 Unleashed** Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%
3		**Dirt 3** Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%
4		**Colin McRae: Dirt 2** Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%
5		**Blur** Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

LESER TOP 10 – DAS SPIELEN SIE!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	05/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
2. THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS			
ENTWICKLER	CD Projekt Red	TEST IN	07/11
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	88%
3. CALL OF DUTY: BLACK OPS			
ENTWICKLER	Treyarch	TEST IN	12/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	90%
4. CRYSIS 2			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
5. GRAND THEFT AUTO 4			
ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%
6. TEAM FORTRESS 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%
7. ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD			
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	05/11
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
8. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	90%
9. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
10. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

ANZEIGE

STUDENTEN AUFGEPASST:

JETZT ÜBER 20 % RABATT!



ABO-VORTEILE:

- ÜBER 20 % SPAREN
- JEDERZEIT KÜNDBAR
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN

* Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabo-Preis berechnet wird.

Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcaction.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

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

JA, ICH MÖCHTE DAS STUDENTENABO DER PC ACTION.

Senden Sie mir 12 Ausgaben der PC ACTION mit DVD für € 52,20!

Ausland € 64,50/12 Ausg.; Österreich € 60,50/12 Ausg.; 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/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

☐ Gegen Rechnung

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

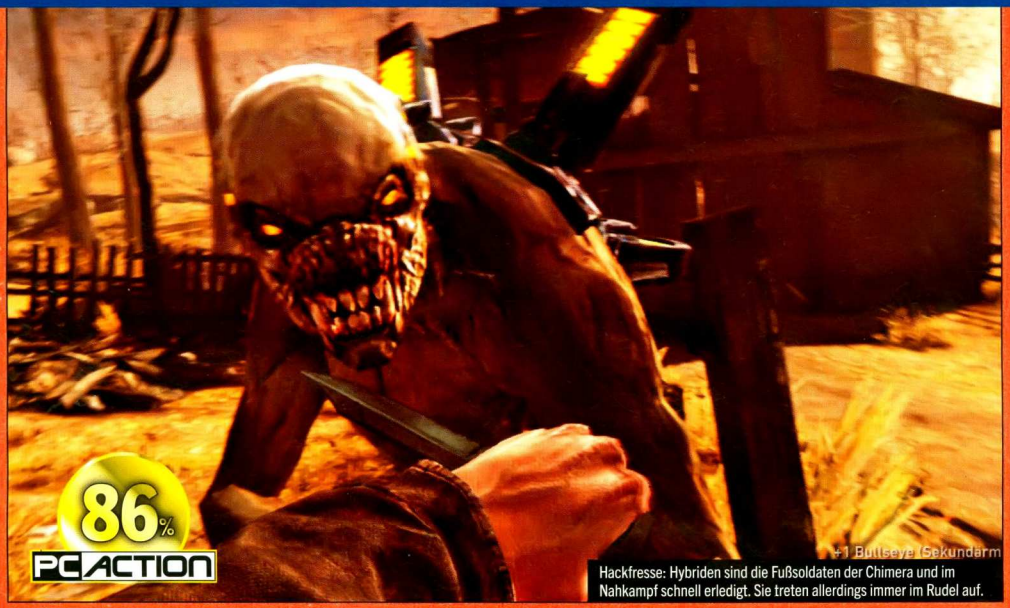
Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

813807

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

MULTIMEDIA

Wir präsentieren aktuelle Spiele-Hits für Xbox 360 und PlayStation 3!



Hackfresse: Hybriden sind die Fußsoldaten der Chimera und im Nahkampf schnell erledigt. Sie treten allerdings immer im Rudel auf.

Resistance 3

Adieu, schöne Welt!



Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Insomniac Games | Hersteller: Sony | Termin: 9. September 2011

Text: Toni Opl

Neuer Held, neue Schauplätze, altes Feindbild. Insomniac Games bläst zum dritten Angriff auf die außerirdischen Chimera-Invasoren.

Die Bedeutung des Wortes Chimera gehört mittlerweile ebenso zum Fachjargon eines PlayStation-Spielers wie der Begriff Helghast. Zwischen den beiden Alien-Rassen gibt es zahlreiche Parallelen: Beide spielen die eigentliche Hauptrolle in einem Sci-Fi-Shooter, beide wollen auf Gedeih und Verderb die Menschheit auslöschen und beide wurden bzw. werden bereits zum dritten Mal auf schießwütige Zocker losgelassen. Zudem erscheint sowohl die **Killzone**-Reihe als auch die **Resistance**-Serie unter Sonys PS3-exklusiver Flagge. Mit **Killzone 3** hat Guerrilla Games Anfang 2011 die Messlatte für das Subgenre der Zukunftsballereien unglaublich hoch gelegt. Würde **Resistance 3** hier direkt gleichziehen oder sogar noch eins drauflegen, käme das einer kleinen Sensation gleich. Aber die – so viel vorweg – bleibt aus. Grafisch und in puncto spielerische Abwechslung muss sich **Resistance 3** ganz klar hinter **Killzone 3** einreihen. Dafür liefert der Krieg mit den Chimera diesmal die packendere Geschichte.

Wenig Hoffnung

Die Vereinigten Staaten von Amerika im Jahr 1957: Seit den Geschehnissen von **Resistance 2** sind vier Jahre vergangen. Die Menschheit ist fast ausgerottet. Die wenigen Überlebenden haben sich in kleinen Kolonien zusammengefunden und fristen ein unwürdiges Dasein im Untergrund. Die Angst, von den parasitären „Vielaugen" entdeckt und getötet zu werden, ist allgegenwärtig. Jeder fürchtet um Freunde, Familie und Angehörige. Joseph Capelli, ein alter Kamerad des früheren **Resistance**-Helden Nathan Hale, ist des Krieges überdrüssig. Er hat sich mit seiner Frau Susan und Sohn Jack in dem kleinen Städtchen Haven im Bundesstaat Oklahoma niedergelassen und versucht, unter den schwierigen Umständen ein halbwegs normales Leben zu führen. Doch als auch dort die Chimera einfallen und ein riesiger Terraformer droht, den Ort dem Erdboden gleichzumachen, muss Joe erneut zur Waffe greifen.

Als er seine Familie zusammen mit den anderen Bewohnern eva-



Elektrokarussell: Der Atomisierer erzeugt per Zweitfunktion ein Gravitationsfeld, das Gegner anzieht und in Stücke reißt.

kuieren will, taucht plötzlich der russische Wissenschaftler Dr. Malikov auf. Er möchte, dass Joe mit ihm nach New York City kommt, wo die Chimera einen Wurmloch-Generator errichtet haben. Dieser gigantische Tower scheint nicht nur die Erde langsam in einen Eisplaneten zu verwandeln, sondern auch der Schlüssel zum Sieg über die Außerirdischen zu sein. Auf Drängen seiner Frau schließt sich Joe schließlich dem Forscher an – wohl wissend, dass er seine Liebsten vielleicht nie wieder sieht ...

Tödlicher Roadtrip

Joes Sorge um Frau und Kind spricht den Spieler emotional mehr an als irgendein übellauniger Army-Offizier, der etwas von Ehre und Pflichtbewusstsein faselt. Auch wenn die Story nicht mit Überraschungsmomenten um sich wirft, ergibt sich auf dem Weg quer durch die USA doch der eine oder andere Schlenker, den man so nicht erwartet hätte. Vor allem auf der vorletzten Station der Reise wird **Resistance 3** noch einmal richtig spannend. Dagegen fällt das Finale fast schon etwas ab – ohne zu viel zu verraten: Durch abstrakte Alien-Bauten mit riesigen Apparaturen und Neonlichtern haben wir uns schon gefühlte hundert Mal geballert. Schildgeneratoren ausschalten, Stromleitungen kaputt schießen – das fühlt sich alles ein bisschen ideenlos an.

Stimmungsvoll

Dafür punktet die Kampagne mit anderen sehenswerten Momenten. Etwa, wenn wir gleich zu Beginn in Haven gegen einen fetten Chimera-Koloss kämpfen, während ein schwerer Sturm aufzieht. Oder wenn wir im dichten Nebel mit einem Fischerboot auf einem Seitenarm des Mississippi entlangschippern. Oder wenn wir über die Dächer von St. Louis, Missouri, hetzen, während sich um uns herum militärische und wild lebende Chimera-Bestien gegenseitig abschlachten. Wenn **Resistance 3** etwas gut kann, dann ist es Atmosphäre schaffen! Dummerweise wird man aus dieser auch immer wieder herausgerissen, was hauptsächlich an



Pfui, Spinne! Bei den Bossgegnern leuchten die verwundbaren Stellen. Der Witwenmacher ist dadurch fast schon zu schnell erledigt.

Die Extras

Für das Durchspielen der Kampagne dürfen Sie sich über Credits freuen, die Sie für allerlei Goodies wieder verprassen können. Folgendes steht zur Wahl:

Cheats



Eine spiegelverkehrte Spielwelt, Gegner mit besseren Waffen oder die automatische Gesundheitsregeneration aus **Resistance: Fall of Man** – all das und noch mehr lässt sich in dieser Kategorie freischalten.

Skins & Titles

Charakter-Skins der Personen Ellis Turner, Norma und Dale (aus der **Resistance 3**-Kampagne) für den Mehrspieler-Modus sowie Titel für Ihr Online-Mehrspielerprofil

Art



Hier gibt es Konzeptzeichnungen und Artworks von den Kampagnenschauplätzen, den Chimera und dem Terraformer.

Videos



Diese Sektion erinnert stark an das Bonusmaterial von DVDs und Blu-rays und bietet interessante Clips mit lustigen Grafik-Bugs, Gesprächsrunden der Entwickler zu den beiden Vorgängern, Outtakes von der Dialogvertonung und mehr.



Eine Seefahrt, die ist lustig ... Vor allem dann, wenn man auf dem Mississippi mit geladener Schrotflinte auf eine Horde Grim stößt.



Dreckiges Dutzend: Zwölf Waffen gibt es insgesamt (plus diverse Granaten). Per Waffenrad wechseln wir blitzschnell das Spielzeug.

den etwas holprig inszenierten Zwischensequenzen und an so manch hölzerner Charakteranimation liegt. Und dass vor allem die Figuren in den Zwischensequenzen deutlich besser aussehen als in Spielszenen, ist nicht zeitgemäß und irritiert.

Oldschool

Resistance 3 haftet durchweg ein starkes Retro-Feeling an. Dies liegt nicht nur an der dargestellten Zeitepoche, sondern auch an der Tatsache, dass Insomniac wieder auf Medi-Packs zur Heilung der Spielfigur setzt und nicht auf eine automatische Gesundheitsregeneration. Zudem kann Joe wie in alten Shooter-Klassikern bis zu zwölf Waffen und dazu noch zwei Dutzend Granaten gleichzeitig mit sich herumschleppen. Damit man zwischen all den Schießprügeln möglichst schnell hin und her wechseln kann, haben die Entwickler das aus **Resistance: Fall of Man** bekannte Waffenrad wieder integriert. Ein Druck auf die Dreieck-Taste öffnet das Rad, mit dem linken Stick rüsten Sie blitzschnell die gewünschte Knarre aus. Dabei pausiert das Spielgeschehen im Solo-Spiel automatisch, was den Retro-Touch unterstreicht. Alles andere als von gestern sind die Waffen selbst, die Joe während des Höllentrips nach und nach in die Hände fallen. Unser Favorit unter den Neuzugängen ist der Mutierer, der mit dem Bestienvirus infizierte Biomasse verschießt: Getroffenen Feinden wachsen sofort riesige Pusteln, die man mit anderen Waffen zur Explosion bringen kann. Ebenfalls überaus nett anzusehen (Vorsicht: Sarkasmus!) sind die Auswirkungen des Atomisierers. Die Zweitfunktion dieser Elektrowaffe erzeugt ein Gravitationsfeld, das alle Gegner in der näheren Umgebung anzieht und so lange im Kreis herumschleudert, bis diese zerplatzen.

Waffen-Tuning

Sämtliche Knarren verfügen außerdem über zwei Upgrade-Stufen, die man umso schneller freischaltet, je länger man eine Waffe benutzt. Die Rossmore-Flinte beispielsweise verschießt auf Stufe 1 normale Schrotpa-

Die Sondereditionen von Resistance 3

Wenn ein Spiel PS3-exklusiv ist, gibt es meist auch entsprechende limitierte Sondereditionen. Bei Resistance 3 sind es derer gleich zwei!

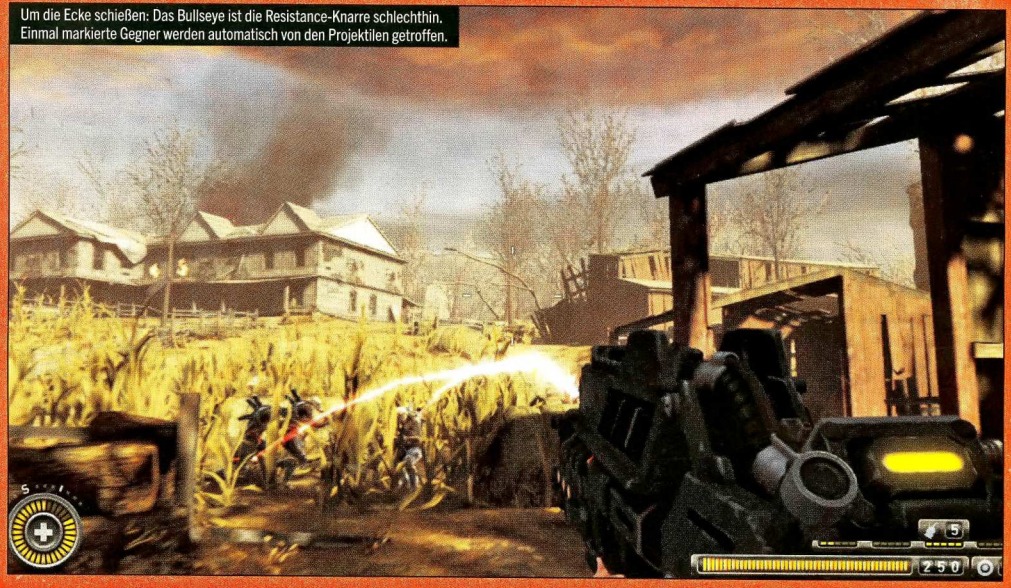






Zum einen wäre da die Special Edition. Diese enthält einen speziellen Multiplayer- sowie einen speziellen Singleplayer-Skin für Ihre Spielfigur. Zudem wird Ihnen im Mehrspielermodus ein kleiner Vorsprung gewährt und Sie dürfen mit einem exklusiven Titel zu Felde ziehen. Sogar eine spezielle Granatenart ist in der Special Edition enthalten. Die Blu-ray erstrahlt in einem schicken Vinyl-Look und steckt in einer Metallbox.

Die Survival Edition enthält alle Inhalte der Special Edition sowie zusätzlich noch Plastiksoldaten (oldschool!), einen Flachmann (Prost!), ein Set Spielkarten, Capellis Tagebuch in Papierform, eine **Resistance**-Tasche sowie ein Poster mit einem Schießstand-Ziel. Der Preis der Special Edition liegt bei ca. 60 Euro, die Survival Edition kostet rund 130 Euro. Übrigens: Wer die Vorgänger nicht kennt, für den veröffentlicht Sony pünktlich zum Release des dritten Teils ein Bundle mit **Resistance 1** und **2** für faire 30 Euro. Und wo wir bei Bundles sind: Auch die PlayStation-3-Konsole (320 GByte) wird zusammen mit **Resistance 3** feilgeboten, wohl für ca. 300 Euro.


Um die Ecke schießen: Das Bullseye ist die Resistance-Knarre schlechthin. Einmal markierte Gegner werden automatisch von den Projektilen getroffen.

tronen und Schallgranaten. Auf Stufe 2 kommen Verbrennungspatronen, auf Stufe 3 Brandgranaten hinzu. Beide lassen Feinde in Flammen aufgehen. Die Waffen werden also durch häufigen Gebrauch immer mächtiger. Das steigert die Motivation für einen zweiten oder dritten Kampagnendurchlauf immens, da es beim ersten Durchspielen unmöglich ist, das komplette Arsenal maximal auszubauen. Selbstverständlich bleiben alle bisher erreichten Waffen-Levels bei einem Neustart der Kampagne erhalten.

Vintage-Look

Grafisch ist **Resistance 3** ein zweischneidiges Schwert. Die Außenlevels haben viel Fifties-Flair und gefallen uns in Verbindung mit den schönen Regen- und Partikeleffekten sowie spektakulären Explosionen wirklich ausgesprochen gut. Innenareale hingegen leiden oft unter matschigen, detailarmen Texturen und extrem schwacher Beleuchtung. Im Gegensatz zu den lebendig wirkenden Outdoor-Arealen sieht das Spiel in seinen Räumen, Minenschächten und Katakomben oft stumpf und unspektakulär, teilweise schon richtig hässlich aus. Zwar bleibt die Bildrate durchweg stabil und störendes Bildzerreißen (Tearing) gibt es so gut wie gar nicht, unterm Strich kommt man an die Bombastoptik von **Killzone 3** aber nicht ansatzweise heran. Gut gelungen ist hingegen die Synchronisation. Zwar wirkt die Vertonung einiger unwichtiger Nebenrollen laienhaft, aber, gerade Joes Stimme klingt auch im Deutschen charismatisch. Leider sind einige Dialoge nicht ganz lippensynchron.

Abschließend noch eine Sache, bei der die Konkurrenz von Guerrilla die Nase weit vorn hat: PlayStation Move. **Killzone 3** ist nach wie vor DAS Musterbeispiel für eine gelungene PlayStation-Move-Integration in einem Shooter. Solange man nicht über Kimme und Korn zielt, funktioniert Move auch in **Resistance 3** gut. Legt man die Waffe allerdings an, so reduziert sich automatisch die Sichtempfindlichkeit. Soll heißen: Man ist beim genauen Zielen viel zu langsam für die teilweise recht flinken Chimera-Biester.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	09.09.2011
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION

Die deutsche Version wurde komplett lokalisiert und erscheint ungeschnitten. **Resistance 3** geizt nicht mit der Darstellung von Pixelblut. Zudem sieht man gelegentlich abgetrennte Körperteile. Die englische Sprachfassung ist mit auf der Disc.

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Maximal 16 Spieler, zehn Maps, ein Auflevel-System und Perks wie bei der **COD**-Serie. Da wir den Multiplayer-Modus noch nicht testen konnten, verzichten wir vorerst auf eine entsprechende Wertung.

Toni meint



„Teil 3 bleibt für mich hinter dem Vorgänger."

Mein Vorurteil ▸ **Resistance: Fall of Man** war ein Launch-Titel. Die Serie ist für Sony seither eines der PS3-Zugpferde – Teil 3 muss also ordentlich rocken.

Auf hohem Niveau bin ich fast ein kleines bisschen enttäuscht von **Resistance 3**. Teil 2 hat damals im Vergleich zum Original sowohl technisch als auch spielerisch einen Riesensprung gemacht – eine Entwicklung, die hier nicht mehr zu erkennen ist. **Resistance 3** bietet im Prinzip „more of the same" – also mehr vom Bewährten. Echte Überraschungen gibt es nicht. Der Story-Modus ist mit sechs bis acht Stunden Spielzeit etwas kürzer als der von Teil 2 und auch die Boss-Fights fand ich beim Vorgänger insgesamt deutlich spannender. Dafür gefallen mir Story und Atmosphäre diesmal besser und auch die innovativen Schießprügel mit ihren teils sehr cleveren Zweitfunktionen zaubern mir bei jedem Schuss ein fieses Grinsen ins Gesicht. Wer auf Oldschool-Shooter steht, darf hier bedenkenlos zugreifen. Sci-Fi-Fans mit PS3 rate ich aber – sofern noch nicht geschehen – ebenfalls einen Blick auf **Killzone 3** zu werfen.

Wertung

PRO

- Story und Atmosphäre
- Neue Waffen, Upgrades, Waffenrad
- Schick gestaltete Außenlevels

CONTRA

- Teils hässliche Innenareale
- Kleinere Polygon-Clipping-Bugs
- Lasches Finale

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	--

87%

PC ACTION

Driver: San Francisco

Der Nahtod steht ihm gut!

Genre: Rennspiel | Entwickler: Ubisoft Reflections | Hersteller: Ubisoft

Text: Thorsten Küchler

Während Konsoleros bereits Gas geben dürfen, hat die PC-Version Verspätung!

Erst revolutionär, dann überambitioniert, anschließend furchtbar unfertig und schließlich belanglos: So lässt sich der Werdegang der **Driver**-Serie in wenigen Worten beschreiben. Mit der fünften Serien-Episode wird die **Driver**-Softografie nun durch ein „endlich wieder brillant" ergänzt: Denn Entwickler Reflections liefert mit **San Francisco** ein enorm spaßiges Rennspiel ab!

Komapatient auf Abwegen

Held des Spiels ist abermals John Tanner: Den coolen Cop hat es nach San Francisco verschlagen, wo er Jagd auf den Superverbrecher Jericho macht. Allerdings nimmt die Handlung bereits zu Beginn eine bizarre Wendung: Tanner fällt nach einem Unfall ins Koma – und fliegt fortan als Geist durch die Straßen der kalifornischen Großstadt! Diese





Mal gilt es Bomben zu entschärfen, mal soll ein Checkpoint-Rennen gewonnen werden. Außerdem gibt es coole Missionen, die an Filme wie **Blues Brothers** angelehnt sind.

etwas obskure Tatsache dient als Aufhänger für die größte Innovation des Spiels: Denn Tanners Gedankenreisen (genannt: „Shift") ermöglichen es Ihnen, in den Körper jedes x-beliebigen Zivilisten zu schlüpfen – und so dessen Auto zu übernehmen. Auf Knopfdruck wechselt die Kamera in eine Vogelperspektive und Sie schweben als virtuelles Auge durch die Luft. Haben Sie sich nun ein neues Fahrzeug ausgesucht, reicht ein weiterer Tastendruck – schon sitzt der Held hinterm Steuer der Wunschkarre. Tanners Schmarotzerdasein bietet zwei eklatante Vorteile: Zum einen entfällt die langwierige Anfahrt zu den Startpunkten von Missionen, zum anderen sind viele Aufträge auf Shift ausgelegt. So müssen Sie etwa innerhalb eines Zeitlimits zehn in der Stadt verstreute Bomben entschärfen oder einen Geldtransporter vor Angreifern schützen – beides wäre ohne den schnellen Fahrzeugwechsel unmöglich.

Tanner bläst zum Angriff

Neben Shift verfügt Tanner noch über zwei weitere Spezialfähigkeiten: einen nützlichen Turboschub und eine Rammattacke. Durch Upgrades können Sie die Superkräfte zudem gehörig aufwerten. Allerdings kostet das sogenannte „Willenskraftpunkte", die Sie wiederum für das Absolvieren von Missionen und durch riskantes Fahren erhalten. Auch die insgesamt 140 Lizenzautos wandern erst in Ihren Fuhrpark, wenn sie in einer der Werkstätten erworben wurden. Klasse: Je mehr Kfz-Händler Sie freischalten, desto größer wird der Betrag, den Sie alle 20 Minuten automatisch als Einkommen gutgeschrieben bekommen.

Coole Mischung

Das Drumherum stimmt also, aber wie sieht es mit dem Fahrgefühl aus? Kurz gesagt: blendend! Besonders aus der Cockpit-Perspektive bietet **Driver: San Francisco** eine famose Mischung aus Simulation und Arcade-Action: Die Autos lassen sich stets kontrolliert durch Kurven wuchten, fahren aber dennoch nicht wie auf Schienen. Zudem ist es ein herrlicher Anblick, wie Tanner das Steuer herumreißt oder schon mal lässig mit der flachen Hand das Lenkrad rotieren lässt. Auch die Technik hat einen großen Anteil am ungetrübten Rennspaß: Denn die uns vorliegende Test-Fassung läuft mit ruckelfreien 60 Bildern pro Sekunde – was für ein wunderbar direktes Fahrverhalten sorgt. Allerdings muss man dafür Abstriche in Sachen Grafikdetails machen: Das virtuelle San Francisco ist zwar sehr belebt und authentisch nachgebaut, sieht aber streckenweise arg wie eine Pappkulisse aus. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad selbst für ungeübte Rennspieler zu einfach. Angesichts der teils absurd schweren Vorgänger sind wir froh, dass Reflections hier eingelenkt hat – ein bisschen mehr Herausforderung darf es allerdings schon sein!

Das Shift-Feature

Warum Tanners spezielle Superkraft nicht nur was ganz Neues, sondern auch was ganz Großartiges ist!



Die Ausgangssituation:
Wir verfolgen einen Lastwagen, der gefälschte Medikamente transportiert. Der gelbe Energiebalken über dem Lkw zeigt an, wann die Karre Schrott ist. Schnell wird klar: Unser Audi ist zu langsam und leichtgewichtig, um die Gangster stoppen zu können!

Der Geistesblitz:
Ergo nutzen wir die Shift-Funktion, verlassen so unser Auto und schweben in der Vogelperspektive durch die Gegend. Im Gegenverkehr entdecken wir einen robusten Pontiac: Ein Knopfdruck genügt – schon sitzen wir hinter dem Steuer des schnellen Ami-Flitzers.





Die Lösung:
Unser soeben entführtes Gefährt nutzen wir nun als Rammbock. Vollgas geben und frontal in den Medizintransporter rasen – wer diese Taktik fleißig wiederholt, wird jeden noch so hartnäckigen Gegner irgendwann zum Stillstand bringen. Herzlichen Glückwunsch, Mission erfüllt!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	01.09.2011
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig/Deutsch

DEUTSCHE VERSION
Driver: San Francisco hat eine Freigabe „Ab 12 Jahren" und ist komplett ungeschnitten. Herumlaufende Passanten können nicht überfahren werden, denn sie springen stets noch rechtzeitig zur Seite – was bei alten Omas doch etwas skurril anmutet.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Spiel bietet zahlreiche Online-Modi, die wir aber leider nicht testen konnten, da die Server zum Redaktionsschluss noch nicht erreichbar waren. **San Francisco** ist demnach ein Fall für den Mehrspieler-Nachtest.

Thorsten meint



„Racing-Highlight mit toller Fahrphysik"

Mein Vorurteil ▸ In Anbetracht des bisherigen Werdegangs der **Driver**-Serie war ich zunächst skeptisch, ob der neueste Teil wir ‹lich das Zeug zum Hit hat!

Ein Rennspiel muss vor allem eines: Fahrspaß vermitteln! Und in dieser Disziplin rast das neue **Driver** auf der Überholspur an die Genrespitze: Wenn Tanner an seinem Lenkrad herumrudert (nutzen Sie unbedingt die Cockpit-Ansicht!), mit 300 Sachen in den Gegenverkehr heizt und der Punktezähler wild rattert – dann erlebt man als Spieler den reinsten Temporausch. Ebenfalls großartig: die Shift-Funktion. Ja, auf dem Papier klingt die „Komapatient fliegt als Geist herum"-Idee völlig bescheuert – als Spielelement ist sie aber einfach klasse. Zudem hat Entwickler Reflections das virtuelle San Francisco nicht nur authentisch designt, sondern auch mit abwechslungsreichen Missionen vollgestopft: Egal ob Mutprobe, Herausforderung oder Story-Rennen – stets gibt es was Spannendes zu tun. Und hey, ich freue mich schon tierisch auf die ersten packenden Online-Duelle mit unseren Lesern!

Wertung

PRO
- Super Fahrgefühl, tolle Steuerung
- Authentisch designte Spielwelt
- Geniales Shift-Feature
- Coole Extras und Filmmissionen

CONTRA
- Für Rennspiel-Kenner zu einfach
- Unpraktische Ingame-Karte

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--



Mushkin Chronos Deluxe 2,5" SSD 60 GB

- 60-GB-Solid-State-Drive • MKNSSDCR60GB • SandForce-SF-2281-Controller
- 560 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben • 25nm, TRIM-Support, 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMGMUB05



Intel® Core™ i7-2600

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 3.400 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 8 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HR7I01



AMD Phenom II X4 955

- Sockel-AM3-Prozessor • „Deneb" 45 nm
- 4x 3,2 GHz Kerntakt
- 2 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache
- inkl. CPU-Kühler
- Black Edition

HD2A48



Intel® Core™ i3-2120

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 3.300 MHz Kerntakt
- 512 KB Level-2-Cache, 3 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HR3I03



AMD Phenom II X3 720

- Sockel-AM3-Prozessor • „Heka" 45 nm
- 3x 2.800 MHz Kerntakt
- 1,5 MB Level-2-Cache • 6 MB Level-3-Cache
- Black Edition

HD2A22



Mushkin 8 GB DDR3-2133 Kit

- 2x 4 GB Arbeitsspeicher-Kit
- „996996" Redline-Serie • Timing: 9-11-10-28
- DIMM DDR3-2133 (PC3-17000)
- „FrostByte"-Kühlkörper
- 1,65 Volt Spannung

IDIFUHJ1



Mushkin Chronos 2,5" SSD 120 GB

- 120-GB-Solid-State-Drive • MKNSSDCR120GB
- 550 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben
- SandForce-SF-2281-Controller
- 25nm, TRIM-Support, 90.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMUB06



GIGABYTE GA-870A-UD3 Rev. 3.1

- ATX-Mainboard • Sockel AM3+
- AMD870 Chipsatz • USB 3.0
- Gigabit-LAN • FireWire • 4x DDR3-RAM
- 1x IDE, 6x SATA 6Gb/s, 2x SATA 3Gb/s, 2x eSATA
- 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 3x PCI

GAEG10



Antec KÜHLER H2O 620

- CPU-Flüssigkeitskühlsystem für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155
- biegsame Schläuche • 120-mm-Lüfter
- Pumpe mit niedrigem Profil
- Lüfterdrehzahl 1.450 U/min– 2.000 U/min

HXLV5A



Mushkin 8 GB DDR3-1600 Kit

- 2x 4 GB Arbeitsspeicher-Kit
- „996995" Blackline low-voltage
- Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- 1,5 Volt Spannung

IDIFU7J7



ASRock Z68 EXTREME4

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z68 Chipsatz
- Gigabit-LAN • FireWire • 4x DDR3-RAM
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, eSATA, 4x USB 3.0
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER20



Gainward GF GTX 560 PHANTOM

- Nvidia GeForce GTX 560 • 822 MHz Chiptakt
- 1 GB DDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- HDMI, DVI, VGA
- PCIe 2.0 x16

JCXWTF04



Palit GTX550 Ti Sonic

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 550 Ti
- 1 GHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- 1x HDMI, 1x DVI, VGA

JCXHTF09

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 25.09.2011

DEUTSCHER INTERNET PREIS

PC Praxis Leserwahl 2004 Platz 1

PC Professionell Empfehlung der Redaktion

SHOP DES JAHRES 2008 CHIP ONLINE Kategorie Grafikkarten

Hardware Hardwareversender des Jahres 2010 1. Platz ALTERNATE



LG Flatron E2441T-BN

- LED-Backlight-Monitor • 1.920x1.080 Pixel
- 61 cm Bilddiagonale (24") Full HD
- 5 ms Reaktionszeit (s-w-s)
- Kontrast: 1.000:1
- VGA, DVI-D • Super Energy Saving

V5LK70



Samsung SyncMaster S24A450BW LED

- LED-Backlight-Monitor • 1.920x1.200 Pixel
- 61 cm Bilddiagonale (24") Full HD
- 5 ms Reaktionszeit (s-w-s) • Kontrast: 1.000:1
- VGA, DVI-D • Pivot-Funktion

V5LU93



Freecom Hard Drive Quattro 3.0

- externe Festplatte • „56068"
- 3-TB-Kapazität • lüfterlos, Aluminiumgehäuse
- 3,5"-Bauform, extern
- eSATA, USB 3.0, FireWire (800)

AGHR01



WD Elements Desktop

- „WDBAAU0010HBK"
- 1.000 GB Speicherkapazität
- 7.200 Umdrehungen/Minute • 8 MB Cache
- robustes Gehäuse • 3,5"-Bauform
- USB 2.0

AEUW21



Asus Crosshair IV Formula

- ATX-Mainboard • Sockel AM3 • AMD 890 FX Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCI • 6x SATA 6Gb/s RAID, 1x eSATA
- 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN

GDEA17



Sharkoon T9 Economy

- PC-Gehäuse
- Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- vier 120-mm-Lüfter einbaubar
- Front: 4x USB, Audio-I/O • Mesh-Frontblende
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXS46



Fractal Design Array R2

- Desktop-Gehäuse
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 1x 2,5"
- 140-mm-Lüfter mit auswaschbarem Staubfilter
- 300-Watt-SFX-Netzteil („80 PLUS"-zertifiziert)
- Micro ATX-Bauform

TDIHF0



Antec High Current Pro HCP-750

- 750-Watt-Netzteil • „80 PLUS Gold"-zertifiziert
- 16x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter • Kabel-Management
- ATX12V 2.3, EPS

TN7AC1



Huntkey Jumper 300G

- 300-Watt-Netzteil • „80 PLUS Gold"-zertifiziert
- 9x Laufwerksanschlüsse
- 1x PCIe-Stromanschluss
- 1x 120-mm-Lüfter
- Aktiv PFC • ATX12V 2.3

TN3VH0



Transcend USB3.0/SATA3 Adapter

- USB 3.0 & SATA-III-Erweiterungskarte
- Zwei interne SATA 6Gb/s Ports
- Zwei externe USB 3.0 Ports
- Anschlussart: PCIe x1

FPUV9A



Sharkoon X-Tatic SX

- hochwertiges Stereo-Headset für Xbox 360
- Hörer: 20 Hz–20 kHz • Mikrofon: 100 Hz–2 kHz
- 40-mm-Treiber • kabelintegr. Lautstärkeregler
- 3,5- und 2,5-mm-Klinkenanschluss
- für Xbox 360

KH#537



CM Storm Sentinel Z3RO-G

- optische Gaming-Maus mit Lasertechnologie
- 8 Tasten (programmierbar) • Scrollrad
- DPI-Umschalter (bis zu 5.600 dpi)
- 128-KB-Onboard-Speicher • OLED-Display
- Mesh-Gitter mit Leuchtakzent • USB-Anschluss
- inkl. PC-Game Shattered Horizon (USK: ab 16)

NMZV9C



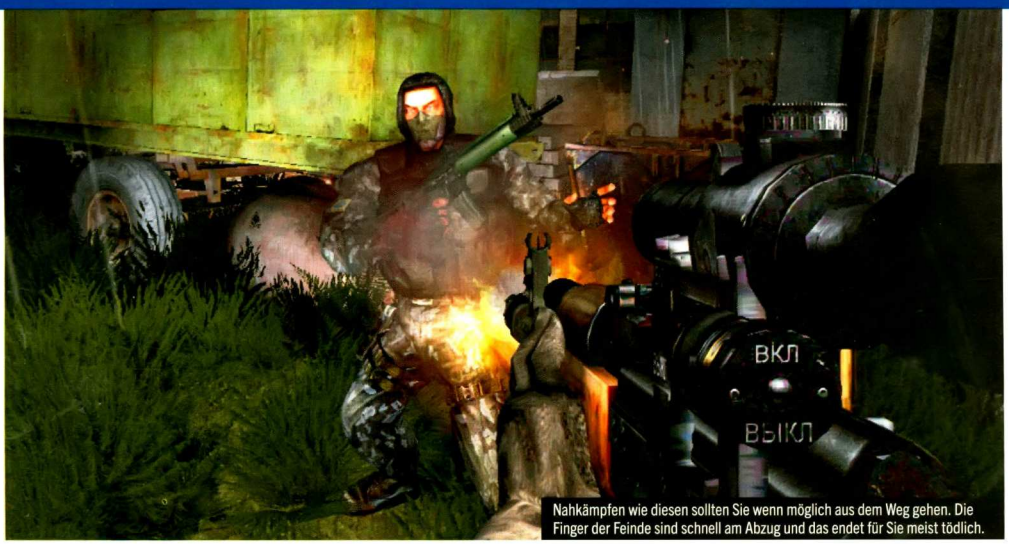
Samsung RV720-S07DE

- Intel® Core™ i5 Prozessor 2410M (2,30 GHz)
- NVIDIA GeForce GT 520M • 4 GB DDR3-RAM
- 640-GB-HDD • DVD-Brenner
- 43,9 cm (17,3") Display • HDMI, VGA
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8U0Y

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Nahkämpfen wie diesen sollten Sie wenn möglich aus dem Weg gehen. Die Finger der Feinde sind schnell am Abzug und das endet für Sie meist tödlich.

STALKER: Shadow of Chernobyl

Mit Sack und Pack in die Zone

MOD Dieses Mod-Pack bringt auf einen Schlag die genialsten Mods für den kultigen Shooter.

Die **STALKER**-Reihe ist bereits seit der Veröffentlichung des ersten Serienteils eine beliebte Spielwiese der Moddergemeinde. Viele fantastische Mods erblickten schon das Licht der Datenwelt. Allerdings ist es mühselig und zeitraubend, die vielen tollen Erweiterungen einzeln zu installieren – schlimmstenfalls, um dann festzustellen, dass sie untereinander nicht kompatibel sind. Nun schafft das SMP Mod Team Abhilfe mit seinem **Super Mod Pack 2.4**, das die besten Mods für **STALKER: Shadow of Chernobyl** kombiniert und außerdem eigene Veränderungen am Spiel vornimmt.

Zeig mir alles!

Dazu zählt etwa ein komplett überarbeitetes, moderner wirkendes Interface, das weitere Informationen anzeigt und so die Übersichtlichkeit und den Spielkomfort deutlich steigert, beispielsweise mit einer Entfernungsanzeige zum ausgewählten Ziel. So können Sie jetzt viel schneller erkennen, ob Sie kurz davor stehen, entdeckt zu werden, weil Sie sich zu laut bewegen. Gerade Schleichen ist ungemein wichtig, da die Gegner aufgrund des neuen Schadenssystems viel zielgenauer schießen und die Waffen auch mehr Schaden anrichten. Eine vorsichtige Spielweise ist Pflicht. Zudem schraubten die Modder an der Atmosphäre des Spiels. Die neuen, kontrastreicheren Texturen und ein überarbeitetes Wettersystem verstärken die düster-bedrohliche Stimmung von **STALKER: Shadow of Chernobyl**. Klasse!

Wahre Größe

Es sind aber vor allem die vielen kleineren Veränderungen, die das Leben in der Zone unwahrscheinlich erleichtern. So wackelt der Held nicht mehr bei jedem Schritt, die Renngeschwindigkeit und die Ausdauer wurden deutlich erhöht, das maximale Tragegewicht angehoben und einige neue Waffen, etwa die Mosin Nagant M1891/30, ins Spiel integriert. Da sich aufgrund der vielen Veränderungen die Schwierigkeitsgrade kaum noch unterscheiden lassen und das neue Schadensmodell den Anspruch etwas hebt, ist dieses Mod-Paket nur erfahrenen Spielern zu empfehlen. Einsteiger sollten sich zunächst mit dem unveränderten Original beschäftigen.

Der Weg zum Erfolg

Den **Super ModPack** laden Sie von www.moddb.com/mods/super-mod-pack herunter. Beachten Sie, dass Sie für die Steam-Version des Spiels die Datei „SmP v2.4 Mod Accessories" herunterladen müssen. Auch diese Datei enthält eine Installationsanleitung, in die sich aber offenbar ein Fehler eingeschlichen hat: Achten Sie darauf, dass Sie das in der Readme genannte Verzeichnis „gamedata" zunächst manuell im **STALKER**-Installationsordner erstellen müssen, bevor Sie die entpackten Daten dann in diesen Ordner verschieben können.

Sebastian Baier/Marc Brehme

Super Mod Pack

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Shadow of Chernobyl
WEBSITE	www.moddb.com/mods/super-mod-pack
WERTUNG	Sehr gut



Die Mod macht Anleihen bei vielen anderen Spielen. Hier spazieren Sie in **Doom**-Manier durch enge Gänge mit vielen Gegnern.

Far Cry

Dich kenn ich doch!

MOD Ziehen Sie als Solid Snake in den Krieg gegen Aliens und Terminatoren! Diese Mod verschmilzt bekannte Spiel- und Filmwelten zu einem gelungenen Action-Spektakel.

Besser gut geklaut als schlecht selbst kreiert. Das dachte sich wohl nicht nur Copy&Paste-Ex-Minister zu Guttenberg, sondern auch der russische Modder ID0. Mit **Massive Attack** verwandelt er **Far Cry** in einen bunten Mix aus anderen Spielen und Filmen.

Kennen wir uns nicht?

Der Held der Mod ist Solid Snake, bekannt aus der Konsolen-Videospielreihe **Metal Gear Solid**. Die Geschichte spielt im Jahr 2097. Der einst unwirtliche Himmelskörper Phobos wurde zu einem grünen Paradies umgewandelt und dient der mächtigen Galatex Corporation als Hauptsitz. Spezialagent Snake soll den Bösewicht Dancer jagen, der die Galatex-Zitadelle angegriffen und auf einem Mond des Mars eine blutige Sauerei angerichtet hat, die niemand überlebte. Sie sollen herausbekommen, was Dancer eigentlich vorhat, und ihn stoppen. Die Story wird in zahlreichen und langen Zwischensequenzen erzählt, die vertont sind – russisch. Aber keine Sorge, es gibt englische Untertitel. Im Spielverlauf ballern Sie nicht nur jede Menge Zombie-Soldaten und Monster aus **Far Cry**, sondern auch die Aliens und Terminatoren aus den gleichnamigen Kinofilmen über den Haufen und können in witzigen Mini-Levels etwa eine Szene aus **Matrix** nachspielen, in der sich Neo mit Dutzenden Mr.-Smith-Klonen prügelt. Als Hommage an **Doom** suchen Sie in den abwechslungsreichen Levels oft farbige Keycards, um Türen zu öffnen. Insgesamt eine sehr atmosphärische und witzige Mod, die jeder Shooter-Fan gespielt haben muss! *Marc Brehme*

Massive Attack

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	2-3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Russisch/engl. UT
VORAUSSETZUNGEN	Far Cry
WEBSITE	moddb.com/mods/massive-attack
WERTUNG	Sehr gut



In der Mod treffen Sie etwa auf Aliens (ohne Bild) und Terminatoren (l.) sowie den gealterten Jack Carver aus **Far Cry** (r.), der keine roten Hemden mehr mag.



Massive Attack glänzt mit witzigen Anspielungen und vielen tollen Zwischensequenzen. Hier treffen Sie auf einen durchgeknallten Priester als Bossgegner.

Grand Theft Auto 4

Eine echte Glanzleistung!

MOD Wenn Sie Ihrem **GTA 4** eine neue Grafikpracht verpassen wollen, hilft der IcEnhancer.

Der **IcEnhancer** des Modders IcE La Glace für **GTA 4** verbessert die Grafik des Spiels deutlich. Wie genau ein damit aufgehübschtes **GTA 4** aussieht, sehen Sie im Video auf unserer DVD.

So muss das aussehen!

Basiert unser Video noch auf Version 1.25 der Mod, erschien kurz darauf die Version 1.3, die seit Ende August zum Download bereitsteht. Vor allem die Beleuchtung von **GTA 4** fällt dank der Mod nun deutlich authentischer aus. Derzeit funktioniert der **IcEnhancer 1.3** allerdings nur mit einem **GTA 4** in der Version 1.0.0.4 fehlerfrei. Mit dem Patch 1.0.6.0 oder 1.0.7.0 (aktuelle Version) kann es zu Komplikationen oder fehlerhaften Darstellungen kommen. In der dem Download beiliegenden Readme-Datei gibt der Modder zahlreiche Tipps zur richtigen Installation und Empfehlungen für andere Mods. Unter anderem werden der **Trees Mod by Vanni83** und die **DKT70 HD Road Textures** vorgeschlagen, die Sie vor dem **IcEnhancer** installieren sollten.

Heißes Eisen

Bitte befolgen Sie diese Anleitungen genau, sonst funktioniert der **IcEnhancer** 1.3 eventuell nicht korrekt. Beachten Sie bitte, dass es möglichweise zu Überhitzungen von Grafikkarten, insbesondere bei der Geforce 8800 und den Geforce-Reihen 2, 4 und 5 kommen kann! *Marc Brehme*

IcEnhancer

MODUS	Grafikmod
SPIELZEIT	-
SCHWIERIGKEITSGRAD	-
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	GTA 4 V1.0.4.0
WEBSITE	www.gta4-mods.comSims Mittelalt
WERTUNG	Herausragend



Die Beleuchtung von **GTA 4** wird mit dem **IcEnhancer** deutlich verbessert. Das Tageslicht wirkt nun viel authentischer als im unveränderten Originalspiel.



Auch die Autos stechen in der neuen Version wieder mit besonderem Glanz und Beleuchtungseffekten hervor. Optional polieren andere Mods den Lack weiter auf.

Dead Cyborg

Ich sehe tote Roboter

GRATISSPIEL Ein Episodenspiel über die Suche nach dem Ausweg aus der Auswegslosigkeit.

Im Gratisspiel **Dead Cyborg** versuchen Sie als einer der letzten überlebenden Menschen nach einem Atomkrieg, den Schutzbunker zu verlassen.

Ein Endzeit-Ego-Shooter?

Wer bei diesen Sätzen genervt die Augen verdreht und sich fragt, wann dieses Thema endlich unter den Teppich gekehrt wird, erwartet wahrscheinlich einen Ego-Shooter in **STALKER**- oder **Fallout**-Manier. Doch damit liegen Sie falsch! Das von Endre Baráth geschaffene Adventure kommt ohne eine einzige Waffe aus. Vielmehr erwarten den Spieler in vier Levels viele packende und überaus anspruchsvolle Rätsel und eine viel tiefgründigere Geschichte, als man auf den ersten Blick vermuten könnte.

Schönling

Die Grafik des Spiels wurde mit dem kostenlosen 3D-Programm Blender erstellt und ist überraschend gut gelungen. In der jetzt erschienenen ersten Episode tappen Sie durch den verlassenen Bunker und versuchen, in Erfahrung zu bringen, was passiert ist. Durch die schicke Optik, das gelungene Leveldesign und die düstere Atmosphäre ist **Dead Cyborg** eine klare Empfehlung für geduldige Rätselfreunde. *Marc Brehme/Sebastian Baier*

Dead Cyborg

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2-3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	1,5 GHz, Geforce 7600
WEBSITE	www.deadcyborg.com
WERTUNG	Sehr gut



Roboter wie diesen werden Sie häufiger zu Gesicht bekommen. Sie sind die großen Gewinner des Atomkriegs, der die Menschheit zugrunde gerichtet hat.



Die Rolle des Cyborgs wird auch am Ende der ersten Episode nicht klar. Ob der zweite Teil Aufklärung bringt und wann er erscheint, ist allerdings noch unklar.

Deux Ex

Tapetenwechsel? Grundsanierung!

MOD Frische Texturen und DX10-Effekte hübschen den Rollenspiel-Klassiker auf.

Pünktlich zur Veröffentlichung des neuen **Deus Ex**-Spiels **Human Revolution** haben Fans dem ersten Teil der Serie ein frisches Aussehen verpasst. Die Mod **New Vision** spendiert dem betagten Action-Rollenspiel aus dem Jahr 2000 eine moderne Optik mit ansehnlichen High-Definition-Grafiken, indem sie mehr als 75 Prozent der originalen Texturen ersetzt.

Langzeitwirkung

Die Entwicklung der Modifikation, die Sie auf unserer Heft-DVD finden, dauerte satte vier Jahre. **New Vision** ist keine komplette Überarbeitung des Spiels, denn Objekte, Lichteffekte oder Ähnliches beließen die Entwickler im Original. So wird die ursprüngliche und dichte Atmosphäre des Titels beibehalten. Wer allerdings bei der Grafik noch eine Schippe draufelegen und seine moderne Grafikkarte ausreizen will, sollte sich außerdem die **DX-10-Mod** für **Deus Ex** ansehen. Nach deren Installation können Sie die Abenteuer von J.C. Denton auch mit Direct-X-10-Effekten erleben. Modder Marjin Kentie hat einen entsprechenden Renderer zum Download bereitgestellt, der unter anderem Anti-Aliasing, HDR und anisotrope Filterung unterstützt.

Marc Brehme

New Vision

MODUS	Grafik-Mod
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
VORAUSSETZUNGEN	Deus Ex
WEBSITE	moddb.com/mods/deus-ex-new-vision
	http://kentie.net/article/d3d10drv/page1.htm
WERTUNG	Sehr gut



Dieser Screenshot aus Hong Kong zeigt deutlich, welchen Qualitätssprung die Texturen der Mod durch bessere Auflösung und höheren Kontrat machen.



Auch die Texturen im UNATCO-Hauptquartier wurden durch höher auflösende Varianten ersetzt. Vor allem Wände und Böden sehen nun plastischer aus.

Half-Life 2

Ein kapitaler Sechsender!

MOD Ein Paradebeispiel dafür, dass Computerspiele wirklich Kunst sein können.

Unterschiedliche Enden von Spielen sollen den Wiederspielwert steigern und das Spiel realistischer machen. Auch **The Stanley Parable** geht diesen Weg – erreicht dabei jedoch ein noch nie dagewesenes Ausmaß.

Facettenreich

Die Mod ist eigentlich ein Gratisspiel, da Sie kein Vollpreisspiel, sondern nur das kostenlos über Steam zu beziehende Valve SDK voraussetzt. **The Stanley Parable** bietet sechs Enden und toppt damit sogar Vollpreistitel. Jede Ihrer Entscheidungen hat Einfluss auf das Spiel und jeder Weg hat außerdem seine eigene Vertonung. Der professionelle Sprecher Kevan Brighting erweckte den Erzähler sprachlich zum Leben und wird in der Mod-Community sowohl wegen seiner angenehmen und passenden Stimme als auch wegen seiner sehr guten englischen Sprachkenntnisse hochgelobt.

Spannung muss sein

Da die Story den Reiz des Spiels ausmacht, halten wir jetzt einfach die Klappe und fordern Sie auf, diese ungewöhnliche Spielerfahrung selbst zu erleben. Zack, zack!

Marc Brehme/Sebastian Baier

The Stanley Parable

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 30 - 60 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Source SDK (2007)
WEBSITE	moddb.com/mods/the-stanley-parable
WERTUNG	Herausragend



Mit diesem Schachbrett spielen Sie nicht wirklich. Der Modder setzt solche Stilelemente häufig geschickt als künstlerisches Mittel ein.



Was es wohl mit den vielen Monitoren, Schaltern und Zahlen auf sich hat? Das erfahren Sie erst, wenn Sie The Stanley Parable installieren und selbst testen.



Hellknights sollten Sie nicht so nah an sich heranlassen, denn im Nahkampf sind Sie ihnen hoffnungslos unterlegen.

Doom 3

Spiel Höllenforscher!

MOD Okay, die Hintergrundgeschichte von **In Hell** ist so dünn wie der Kaffee in einem mallorquinischen Zwei-Sterne-Hotel. Dafür ist die Action so fett wie Calmund zu seinen besten Zeiten!

Mehr Monster, mehr Hölle! Noch immer gehört die überarbeitete Version von Steve Kirbsts Erfolgsmod zu den besten **Doom 3**-Mods überhaupt.

Baller dich durch

Nach einem Absturz in der Hölle zu landen, das haben Sie vielleicht nach einem Saufgelage selbst schon erlebt. Dass dies kein schönes Gefühl ist, wissen Sie also vermutlich. Dem namenlosen Protagonisten in der **Doom 3**-Modifikation **In Hell: Director's Cut** – nennen wir ihn dramatischerweise „Spieler" – passiert dies jedoch sprichwörtlich. Auf dem Planeten, auf dem der Spieler strandet, wimmelt es nur so von Zombies und Dämonen; die obligatorischen Lavaströme dürfen natürlich auch nicht fehlen, immerhin soll die Höllenatmosphäre ja angemessen rüberkommen.

Schlachtfest

In Hell wartet zwar nicht mit einem Dauerbombardement an Schockmomenten des Kalibers „Morgens statt neben einer Frau neben einer Transe zu erwachen" auf, dafür erinnert die Einzelspieler-Mod an klassische 3D-Shooter. Ständig tauchen Gegner auf, Sie sind sich nirgends Ihres virtuellen Lebens sicher. Auch nicht auf den beiden neuen Karten, die Steve Kirbst für seinen **Director's Cut** kreierte. Hier haben Sie wie zahlreiche Männer am Tag nach der Hochzeit das Gefühl, mitten in der Hölle gelandet zu sein. Für diese neuen Orte ließ es sich Steve nicht nehmen, Ihnen den einen oder anderen gehörigen Schrecken einzujagen. Wenn plötzlich Wände aufbrechen und sich aus den Trümmern ein Monster brüllend auf Sie stürzt, versagt schon mal der Herzschrittmacher. Generell trägt die gelungene Klang- und Musikuntermalung ihren Teil dazu bei, Gänsehaut-Stimmung zu erzeugen.



In einer Art Arena fallen zwei gefährliche Vagary über den Helden her. Dieser Kampf ist daher nur sehr schwer zu gewinnen.

Hirnschmalztopf

Allerdings haben Sie noch mehr zu erledigen, als nur den Abzug jeder Wumme zu betätigen, die Sie in die Griffel bekommen. Sehr viele Schalterrätsel verlangen entweder eine gehörige Portion Geduld oder Hirnschmalz von Ihnen. Das ist aber auch gut so, denn dadurch kommt Abwechslung ins Spiel. *Andreas Bertits/Marc Brehme*

In Hell: Director's Cut

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	2,5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Normal
WEBSITE	http://doom3.filefront.com
WERTUNG	Herausragend

Doom 3

Ich liebe Dämontage!

MOD Diese Koop-Mod spielt im Jahr 2145 und glänzt mit realistischer Geschossberechnung.

Die Idee für seine Koop-Mod **Demon Wars** beschreibt Macher Oneofthe8devilz (Scared Pixel Studios) wie folgt: „Kooperative Kämpfe gegen Horden von Monstern in riesigen Außengeländen (wie bei den Vorgängern), kombiniert mit der in Sachen Licht und Schatten revolutionären Grafik-Engine von **Doom 3**." Schon durch dieses Setting unterscheidet sich die Mod vom gewöhnlichen Mehrspieler-Part. Nun schleichen Sie nicht mehr durch dunkle Gänge, die das beklemmende Gefühl erzeugen, dass Sie beobachtet und verfolgt werden, sondern setzen sich in grellem Tageslicht gegen die bekannten Monster aus dem Hauptspiel zur Wehr. Kaum haben Sie einige Pixelbiester erledigt, strömen unablässig neue herbei. **Demon Wars** peppt die Optik des Klassikers mit modernen technischen Spielereien wie Bloom-Effekten, Motion Blur und realistischem Schattenwurf zur Drei-Sterne-Grafik auf.

Ein Satz heiße Ohren!

Den Gegnermassen treten Sie mit einem maximal vierköpfigen Team in den Spielmodi Last Man Standing, (Team-) Deathmatch oder Tournament entgegen. *Marc Brehme*

Demon Wars	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Doom 3
WEBSITE	www.scared-pixel-studios.com/d3_demonwars
WERTUNG	Sehr gut



Mit einer Schrotflinte und nur noch wenigen Lebenspunkten stehen Sie einem angriffslustigen Pinky gegenüber. Schlecht. Ganz schlecht ...



Jedes Geschoss wird als einzelnes 3D-Objekt gerendert und seine Flugbahn durch physikalische Parameter ballistisch korrekt berechnet.

Doom 3

Immer feste von oben drauf!

MOD In dieser inoffiziellen Fortsetzung von **Doom 3** spielen Sie aus der Vogelperspektive.

Sie dachten, das Tor zur Hölle wäre in **Doom 3** geschlossen worden? Falsch! Und überhaupt gehört Denken sowieso nicht in die Kategorie Actionspiele, also lassen Sie das gefälligst! Wie auch immer, in der Mod **Z-Hunter** gehen nach dem Ende des Hauptspiels aus dem von Menschen besiedelten Weltraum Berichte über dämonische Angriffe bei der Union Aerospace Corporation (UAC) ein. Um der Lage Herr zu werden, ruft die UAC eine Spezialeinheit mit dem Namen Zombie-Hunter, kurz Z-Hunter, ins Leben. Diese Elitekämpfer sollen, ausgerüstet mit den neuesten Waffen, die teuflischen Horden ins Fegefeuer zurücktreiben. In acht Missionen treten Sie der Höllenbrut in die Weichteile.

Klugschießer

Der Clou: Anders als im Hauptspiel spielen Sie nicht in Ego-Sicht, sondern aus der Vogelperspektive. Die bietet mehr Übersicht, fordert allerdings auch eine Umstellung bezüglich der Steuerung. Die garstigen Dämonen und Untoten laufen Ihnen auch nicht immer blind vor die Flinte. Oft greifen sie aus dem Hinterhalt an oder stellen Ihnen Fallen. *Andreas Bertits/Marc Brehme*

Z-Hunter	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Doom 3 v1.31
WEBSITE	www.moddb.com/mods/z-hunter
WERTUNG	Sehr gut



Einer der gefährlichen Endgegner: Der namensgebende Z-Hunter (Bildmitte) beschießt den Feuer speienden Dämonen mit einer Plasmawaffe.



Auf der Marsoberfläche greift ein Imp-Dämon mit Feuerbällen an, während Ihre Spielfigur zusätzlich mit Atemnot zu kämpfen hat.

FLOP 10

Von Löchern, Lecks und anderen undichten Stellen – die 10 spektakulärsten Leaks der Videospielgeschichte!



10 CRYSIS 2

Als großer Konkurrent zum Shooter-König **Call of Duty** angepriesen, stieg die Erwartungshaltung gegenüber **Crysis 2** in den Monaten vor Release Richtung Siedepunkt. Dementsprechend gierig stürzte sich alle Welt auf eine illegal veröffentlichte Beta-Version, die im Februar diesen Jahres ins Netz geriet. Anschließend beklagten sich zahlreiche Nutzer darüber, dass die Version nur Direct-X 9 unterstütze und zahlreiche Texturen fehlten. Sie sehen schon, da war die ganz helle Sorte am Start: Erst eine unfertige Version runterladen und sich dann beschweren, dass die Version unfertig ist … Das Brisante an der Affäre: Im Nachhinein kam raus, dass die Sicherheitsbestimmungen bei Crytek extrem lasch sind – und die Yerli-Brüder damit selbst schuld an der undichten Stelle.

9 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

„Häh, diese Shooter-Perle wurde doch niemals geleakt? Ich als ~~Rapidshare-Abonnent~~ leidenschaftlicher Zocker hätte das sicher mitbekommen!", mögen Sie nun vielleicht sagen. In der Tat hatte Infinity Ward seine Mitarbeiter gut unter Kontrolle, nichts drang vorab an die Öffentlichkeit. Dafür lieferte uns direkt der erste Level ein Leck allererster Güte. Schließlich war diese undichte Stelle sogar groß genug, um ein komplettes Containerschiff zum Sinken zu bringen – **Titanic Reloaded** quasi! Das bescherte uns eine adrenalintreibende Flucht aus einem sinkenden Schiff – der Auftakt zu einem Shooter-Meilenstein.





8 DOOM 3

Auf den ersten Blick kein sonderlich interessanter Leak: **Doom 3**, das damals aktuelle Projekt der Ego-Shooter-Urväter id Software, gehörte nach vierjähriger Entwicklung und zahlreichen Verschiebungen zu den meisterwarteten Titeln seiner Zeit. Dummerweise landete vor der Veröffentlichung eine Alpha-Fassung in diversen Online-Tauschbörsen. Das Besondere an der Geschichte ist jedoch Activisions Reaktion: Der mittlerweile größte Publisher der Welt nahm's damals ganz gelassen. Der Hersteller vermeldete sogar fröhlich, dass die Vorbestellungen von **Doom 3** infolge des Leaks zugenommen hätten, da jeder das Spiel toll fände. Irgendwie trauen wir dem heutigen Activision-Kopf Bobby Kotick eine derartige Reaktion nicht zu …

7 WORLD OF WARCRAFT



MMO-Projekte benötigen aufgrund ihrer aufwendigen Serverstrukturen besonders viele Tester. Je größer allerdings die Zahl der Testspieler, desto größer die Chance, dass unter ihnen ein paar Vollpfosten sind, die unfertige Spiele ins Netz stellen. Genau das passierte auch **WoW**. Das Dreiste hierbei ist jedoch: Noch heute basieren viele der illegalen Privatserver auf den damals durchgesickerten Versionen – der Leak wird also acht Jahre nach Entstehung noch genutzt!

6 STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Mit einer Entwicklungszeit von über acht Jahren war der ukrainische Shooter **Stalker** so etwas wie die Sowjet-Version von **Duke Nukem Forever**. Dabei sollte das Spiel nach seiner Ankündigung anno 2001 bereits im Jahre 2003 herauskommen. Das tat es dann auch. Allerdings nicht wie geplant über den Publisher THQ, sondern über diverse illegale Downloadkanäle. Wer sich den Leak jedoch beschaffte, hatte wenig Freude damit: Die Software diente als reine Techdemo, komplett ohne Gegner, Mitstreiter oder Tiere. Sie mögen nun sagen: Glück gehabt, das Leck war also halb so wild! Stimmt schon, dafür wusste aber anschließend die ganze Welt, wie weit GSC Gameworld von seinem großspurig angekündigten Megaprojekt noch entfernt war. Tatsächlich erschien das Spiel vier Jahre später – unfertig, verbuggt und stark gekürzt.





5

PSYCHONAUTS



Ein Leak bezeichnet eine undichte Stelle. Und obwohl **Psychonauts** keinesfalls verfrüht ans Licht der Öffentlichkeit kam, können wir den Titel wirklich unter keinen Umständen als ganz dicht bezeichnen. In der Haut des Psychonauten Razputin dringt der Spieler in die Gehirne zahlreicher Pixelmitmenschen ein, um diesen bei der Bewältigung unterbewusster Probleme zu helfen. Was im ersten Moment so langweilig klingt, als sei der Designer auf einem Lehrbuch der Psychoanalyse eingepennt, entpuppt sich tatsächlich als irrer Ritt. Herrlich kreative Geschichten, abgefahrene Levels und jede Menge schräger Vögel: die Figuren, die aus Tim Schafers (**Brütal Legend, Monkey Island, Grim Fandango**) Feder stammen, sind liebenswürdig, witzig, schlicht großartig – und dabei unter Garantie nicht ganz dicht!

4

DUKE NUKEM FOREVER

Der durchschnittliche Leak gerät durch Hackerangriffe oder unzuverlässige Mitarbeiter an die Öffentlichkeit. Doch bei der Entwicklung von **Duke Nukem Forever** lief bekanntlich nichts wie gewöhnlich und so stellten die Entwickler selbst nach der Pleite ihres Brötchengebers 3D Realms ihre Arbeit ins Netz. Die komplette Handlung sowie mehrere Levels kamen so ans Licht. Anschließend gab es aber auch noch einen „richtigen" Leak – drei Tage vor dem tatsächlich Release.



3

XBOX 360

Wir schreiben das Jahr 2005. Mit der Xbox 360 gibt Microsoft am 2. Dezember als erster Hersteller den Startschuss zu einer neue Konsolengeneration. Dank HD-Optik und verbessertem Online-Erlebnis läuteten die Redmonder für viele Spieler ein neues Zeitalter ein. Allerdings nicht ohne Pannen. Bereits zwei Monate zuvor hatten Unbekannte nämlich zehn Prototypen der neuen Megamaschine geklaut. Die wertvollen Entwicklungs-Kits waren per Luftpost nach Deutschland gelangt und sollten dort ausgeliefert werden. Als der zuständige Postbote aber am nächsten Morgen ins Lager schlenderte, fehlten die Kisten plötzlich. Kurz darauf tauchten Fotos der Prototypen im Netz auf. In einem Kraftakt konnten das Bundeskriminalamt und die österreichische Polizei einige Konsolen wieder sicherstellen und Täter festnehmen. Eine Woche später fehlten aber erneut 14 Exemplare aus einer anderen Lieferung.



2



IHRE KREDITKARTENDATEN

Am 20. April 2011 ging das Playstation Network vom Netz. Sony wies seine Nutzer und zahlenden Kunden darauf hin, dass das PSN möglicherweise ein bis zwei Tage offline bleiben könnte. Und dass es – so ganz nebenbei – einen Datendiebstahl gab. Das Ende vom Lied: Der Service blieb gut einen Monat vom Netz, Playstation-3-Nutzer konnten während dieser Zeit nicht online zocken. Außerdem mopsten Hacker den Rekordwert von 77 Millionen Kundendaten – darunter gut zehn Millionen Kreditkartendaten.

1

HALF-LIFE 2



Normalerweise beschränken sich die Nervfaktoren des täglichen Mailverkehrs auf Spamnachrichten zur Penisverlängerung oder angebliche Lottogewinne. Nicht so bei Valve im September 2003. Über das Mailprogramm Outlook verschaffte sich der deutsche Hacker „Ago" Zugriff auf das Firmennetzwerk und klaute den Quelltext des damals meisterwarteten Spiels: **Half-Life 2**. Kurz darauf nutzten weitere Diebe die noch offene Sicherheitslücke, klauten die Alphaversion erneut und brachten sie mittels Kompilierung zum Laufen. So stand über ein Jahr vor Release eine lauffähige, weit fortgeschrittene Version des Titels im Netz. Es folgte eine monatelange Jagd nach den Übeltätern, wobei Valve seine Fans um Mithilfe bat und sogar das FBI sich einschaltete. Dank vieler Tausend Hinweise wurden die Täter schließlich geschnappt. Fast schon ein Happy End, oder?

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn!

Kolumne von Jürgen Krauß

Ein RTL-Redakteur hält Sie für einen stinkenden Soziopathen. Und? Wo liegt das Problem?

Es scheint ja dieser Tage zum guten Ton zu gehören, sich zu einem dezent missratenen **RTL Explosiv**-Beitrag zum Thema Gamescom zu äußern, der statt Spielen eher Vorurteile über die Sozialkompetenz und den Körpergeruch von Spielern zum Inhalt hat. Mittlerweile dürfte zwar der mit Fackeln und Heugabeln bewaffnete, aufs tiefste beleidigte Gamermob vorm RTL-Studio wieder abgezogen sein und sich in die umliegenden Keller verteilt haben, aber ich sehe mich als Vorbild, Vaterfigur und Sexsymbol doch gezwungen, hierzu öffentlich Stellung zu beziehen. Bereit? Dann Achtung: Es könnte mir egaler kaum sein! Klar nervt es, wenn mir Bekannte und Nachbarn seitdem mit noch mehr Vorurteilen begegnen als sonst – da hilft meist aber ein aufklärendes Gespräch, eine kurzes Reiben meiner wohldeodorierten Achselhöhle am Riechorgan des Neugierigen und das Leben geht weiter wie zuvor.

Wo wir schon beim Thema Nase sind, fassen wir uns doch gleich an dieselbige: Es ist ja nicht so, dass wir niemals versuchen würden, Klischees als Wahrheiten zu verkaufen – oder glauben Sie wirklich, dass alle Frauen nicht einparken können, alle PC ACTION-Leser mit Rechtschreibung auf Kriegsfuß stehen, alle Ostdeutschen geizige Meckerliesen sind und alle Vorgesetzten mit Namen Wolfgang Fischer einen Riesenpenis haben? Ja? Dann vergessen Sie besser, was Sie bis hier gelesen haben, und blättern Sie schnell weiter. An alle anderen: Klischees dienen der leichten Kategorisierung von Menschen, um sich nicht weiter mit ihnen auseinandersetzen zu müssen – und das ist weit positiver, als es klingt, Sie stinkender, einsamer, unrasierter, die Rechtschreibung verachtender Spieletollfinder! Ohne Klischees müssten wir uns ja tatsächlich Gedanken um alle (!) unsere Mitmenschen machen; wir dürften Versicherungsvertretern nicht mehr voreingenommen begegnen, wir dürften nicht mehr die Straßenseite wechseln, wenn uns kahl rasierte Bomberjackenträger mit leinenlosen Pitbulls entgegenkommen, und wir dürften scharfe Weiber an der Bar nicht mehr ohne vorheriges Kennenlernen zum Beischlaf einladen, nur weil deren Miniröcke knapper sind als das RTL-Budget für Redakteursfortbildungen. Eine ätzende Vorstellung, oder?

Ich will hier weder rechtfertigen noch gutheißen, was der ebenso kurz- wie uneinsichtige RTL-Redakteur mit diesem Beitrag verbrochen hat – ich will nur sagen: Er hat damit keine Robbenbabys getötet, kein Atomkraftwerk gesprengt, keinen **Duke Nukem**-Veröffentlichungstermin verschoben und keine Afrikaner verhungern lassen. Wir reden hier immerhin von RTL! Das ist da, wo Alexander Hold den Hammer schwingt. Das ist da, wo Tine Wittler ihren fetten Hintern durchs Bild schleppt, während sie in **Die Bunte** gefundene Deko-Tipps als ihre eigenen verkauft. Und das ist da, wo Laienschauspielanwärtervertretungen und besonders talentierte Drehbuchschreiber das „Realitätsfern" in „Realitätsfernsehen" ausmachen. Wir reden hier von RTL – und nicht etwa dem Europäischen Gerichtshof. Was dieses Sendestudio den lieben langen Tag in Ihre Fernseher erbricht, hat in etwa so viel Gewicht wie ein Blondinengehirn auf dem Mond und etwa so viel effektive Reichweite wie ein Boxer ohne Arme. Darum lassen Sie uns doch einfach etwas entspannen – nicht, dass am Ende unsere Sozialkompetenz noch berechtigterweise zur Debatte steht!

Gleichgültige Grüße
von Ihrem Jürgen Krauß



Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Wissen ist Macht

*Wisst ihr, ob **Battlefield 3** in der USK-Version Multi5 oder nur auf deutsch ist? Wie ist es bei der PEGI-Version?*

JOHAN

Ja, wir wissen es, und bei der Pegi-Version ist es genau wie bei der USK-Version.

Schon auf den Weg

*Nun wie schon viele Käufer der letzten Ausgabe bemängelt haben fehlt der Key für **Company of Heroes** und bitte auf diesen Weg mir diesen zuzusenden...*

STEVEN DEINERT

Erst einmal gehen wir davon aus, dass du ein helles Köpfchen bist – immerhin hast du, wie nebenbei, die Effizienz der deutschen Sprache durch Weglassen irreführender Wörter und Kommata verbessert! Ein derart wacher Geist hat natürlich sowohl die Installationsanleitung auf Seite 113 verinnerlicht als auch auf den Seiten 98 und 99 nach der entsprechenden Code-Karte gesehen, richtig? In einem solchen Fall entsprechen wir natürlich deiner Bitte und senden dir umgehend einen Key, gern auch auf diesen Weg – allerdings haben wir ohne genauere Ortsangaben keine Ahnung, wo sich dieser Weg befindet.

Nichts zu danken

*Ich habe heute versucht **Silverfall – Wächter der Elemente** aus der PC Action 08/11 zu starten, nachdem ich es zweimal installiert habe, aber ich weiß nicht*

wie das gehen soll: Nach der Installation erstellt das Spiel kein Desktopsymbol. Unter „Spiele" (Vista) ist es nicht zu finden. Im Installationsordner befindet sich auch keine EXE-Datei um es zu starten. Bitte teilen Sie mir mit, wie ich das Programm zum laufen bringe. Danke.

JÜRGEN KLEINBAUER

45 Minuten später ...

Ich habs, beim dritten Versuch hats geklappt :-)

JÜRGEN KLEINBAUER

Und da sag noch mal einer, dass sich Probleme nicht von selbst lösen können!

Ein Gruß von Heisenberg



Gehört auf jedes Foto: eine gute Portion Action!

Euer Magazin ist wieder auf die Reise gegangen. Diesmal landete es mit mir an einem ägyptischen Pool im sonnigen Sharm el Sheikh. Anbei seht ihr ein Bild auf dem das Einzige scharfe in meinem Urlaub zu sehen ist!

CHRISTIAN BEYLER

Das Foto sieht zwar aus, als hätte ein einäugiger Schimpanse versucht, mit Microsofts Paint und ohne Maus ein PC ACTION-Cover in ein von ihm mundgemaltes Bild eines Swimmingpools zu mogeln, aber wir glauben dir die traurige Geschichte von deinem unscharfen Urlaub. Warum auch sollte der Computer eines Schimpansen keine Maus haben? Das ergibt doch gar keinen Sinn!

Früher war alles besser

*Ich möchte Sie nicht belästigen oder sonst was, aber eine dringende Bitte hätte ich an Sie, weil bitComposer einen fatalen Fehler machen wird: Ich, Nitrat, bin seit Juni 2000 ein eingefleischter Jagged Alliance Fan und habe selbst eine Modifikation mit einem Team erstellt: **The Battle of Arulco** Ich habe an mehreren Modifikationen und Programmen als Betatester fungiert und habe sehr viel Ahnung von dem, was die Fans von einem Spiel erwarten. Bevor bitComposer einen fatalen Fehler begeht, möchte ich mehrere Redakteure darauf aufmerksam machen: **Jagged Alliance** ist seit 12 Jahren ein Rundenbasiertes Spiel. Einige Modifikationen sind im Umlauf und auch sehr begehrt: siehe v1.13 ! Ich möchte eigenmächtig Sie Bitten, über dieses Remake von **JA2** namens **Jagged Alliance Back in Action** zu Berichten, das es nicht wirklich sinnvoll ist es in Echtzeit und mit „Sicht auf alle Feinde" als herausragendes „Strategiespiel" zu klassifizieren. Wenn Sie darüber nachdenken, und alle Gegner in einem Sektor sehen würden, gehen Sie dann davon aus, das es eine strategische Herausforderung ist ? Nein, das ist nicht so! Es ist einfach nur lächerlich ein bzw knapp 2 Jahrzehnte langes bewährtes Spielkonzept über Bord zu werfen. Ich Bitte Sie dringenst darüber zu Berichten, das es nicht im Erfinder von SirTech ist, ein geniales Spielkonzept von Rundenbasiert auf komplett Echtzeit zu ändern. bitComposer macht einen fatalen Fehler, wenn diese Tastatur die nicht aus der Region Tschernobyl oder Fukushima kommt, dann werden sich diese Fehler wohl nicht mehr so oft einschleichen und falls sie das schon getan haben sollten, lernen sie Deutsch!*

GABRIEL WINKLER

Du hast völlig recht, Gabriel, aber wir müssen gerade so über deine Spieletitel-Neuerfindung „Ali in the Game" lachen, dass uns beim besten Willen keine angemessene Strafe für unseren tippbehinderten Ost-Import einfallen mag. Außerdem haben wir jetzt Lust auf Döner.

Redakteur am Pranger



Freizeitverschwender des Monats



Leser Franz Runge beweist mit einem **Tetris**-Video sein Talent – vor allem sein Talent, in uns unverständlichem Maße Freizeit zu vergeuden. Respekt.

Ich habe kein Bier für euch auch keine nackten Frauen oder Bilder von nackten Frauen . Nicht mal ne blöde Frage habe ich an euch. Was will der dann werdet ihr euch fragen . Unterhalten will ich euch NEIN nicht mit meiner Grammatik. Sondern mit einen Video. Habt keine falschen Hoffnungen im Video gibt es keine nackten Frauen. wünsche trotzdem viel Spaß und eine schöne Arbeitswoche. http://www.youtube.com/watch?v=8jm_0XfYUJ4

FRANZ RUNGE

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt ...

Wie immer an dieser Stelle buhlen eine Handvoll Leser mit geballter Unlustigkeit um unser Mitleid und unsere Textil- und Spielealtbestände. Um es kurz zu machen: Am wenigsten Brechreiz verursachte der Vorschlag von PAUL SCHEIDERER, den wir hiermit offiziell zum Sieger ernennen. Hier der Gewinnersatz:



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 oder es per www.pcaction.de/gewinnspiele bei uns abliefert, gewinnt einen Gutschein für ein cooles Shirt, einzulösen bei unserem neuen Gewinnspielsponsor getdigital.de. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los!



Gewinnen Sie ein T-Shirt Ihrer Wahl von getdigital.de!



getDigital.de

es in Echtzeit lassen. Zum ganzen überfluss sollen noch alle Feinde im Sektor sichtbar sein, Was für ein Taktischer oder Strategischer aufwand ist dann, noch um diese zu besiegen ? Keiner ! Das ist, als wenn man erlaubt, in einem Ego Shooter mit Wallhack und Aimbot zu spielen. Diese Feature dürfen nicht in die Final version von ***JA: Back in Action*** *erscheinen. Ich Bitte Sie dringend, darüber zu Berichten. Denn wir Fans der gesammten* ***JA*** *Community können nichts erreichen, wen keiner uns mithilft. In diesem Sinne hoffe ich auf Ihr Verständnis und Kooperation.*

FRANK „NITRAT" BENKHOFF

Och nö. lass mal. Für so ein dröges Nischenthema räumen wir lieber keinen Platz in unserem Heft ein.

PC ACTION

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Christoph Schuster, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Viktor Eippert, Uwe Hönig, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Alexander Schulz, Sebastian Baier, Sven Lüdecke, Fabian Wiedel
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Marco Leibetseder
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, Iris Manz
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 Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY[2], 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 einen Leser für PC ACTION wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!



Gutschein über 30 Euro von Amazon
Lieferbar, solange der Vorrat reicht!

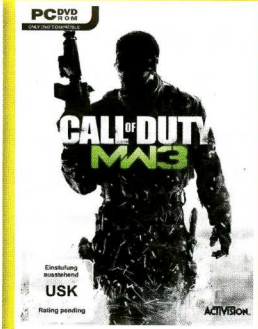
IHRE VORTEILE:

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

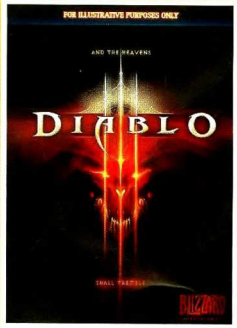
JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



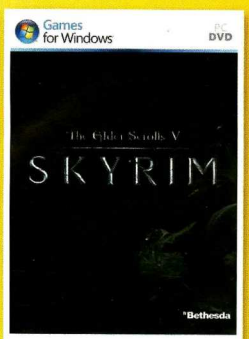
Battlefield 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Call of Duty: Modern Warfare 3 (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Diablo III (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



The Elder Scrolls V: Skyrim (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

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

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.



Rage
Wenn alles klappt, präsentieren wir Ihnen in der kommenden Ausgabe exklusiv den Test zu id Softwares irrem Shooter.



FIFA 12 vs. PES 2012
Wer hat diesmal die Nase vorn – Konami oder Electronic Arts?



Batman: Arkham City
Offene Welt, Catwoman, noch mehr Action: die triumphale Rückkehr des Flattermanns!



Torchlight 2
Der vielseitige **Diablo 3**-Konkurrent im ausführlichen PCA-Test!



Star Wars: The Old Republic
Die Beta wurde nochmals verschoben, für die nächste PCA sollte es aber klappen!

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC ACTION-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcaction.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcaction.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcaction

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcaction

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcaction.de

PC Games abonnieren:
abo.pcaction.de

PC ACTION 11/11

AB MITTWOCH,

12. OKTOBER

IM HANDEL!

Die ASUS HD 6870 DirectCU mit

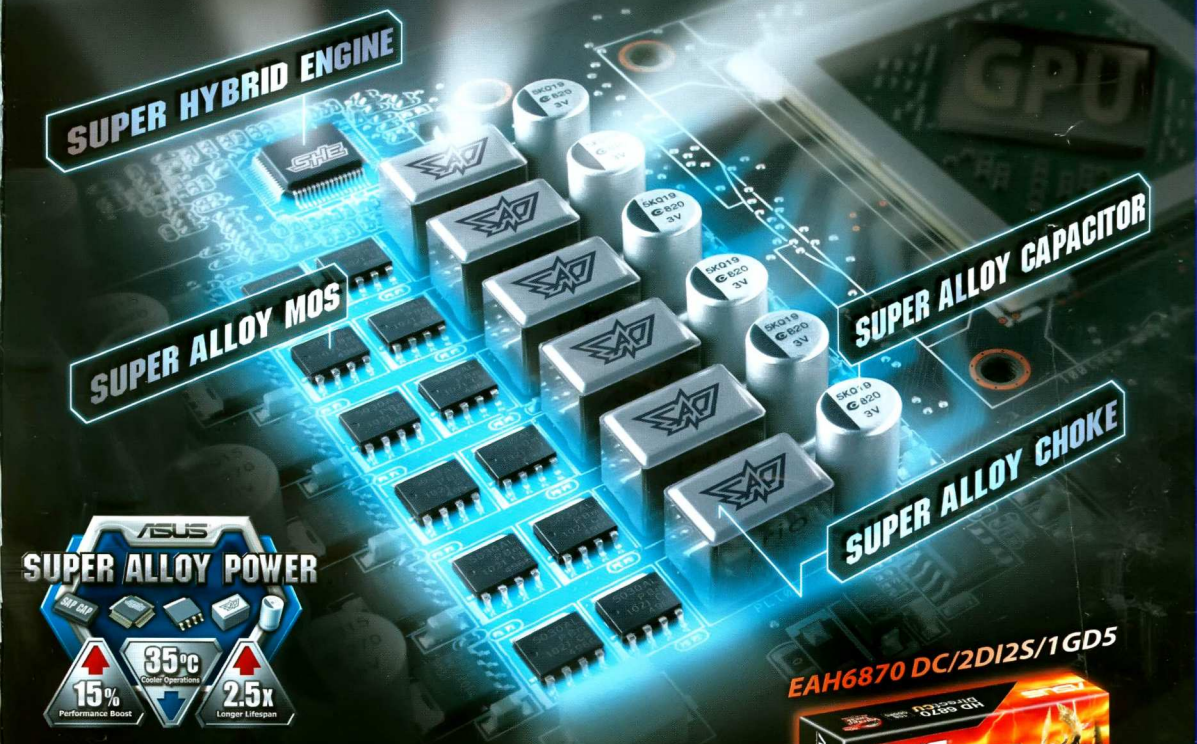
ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SUPER ALLOY POWER

15% mehr Leistung

35°C kühlerer Betrieb

2,5fache Lebensdauer



Die ASUS HD 6870 DirectCU ist mit der exklusiven Super Alloy Power Technologie ausgestattet, die mehr Leistung und mehr Stabilität erlaubt. Dabei wird für die kritischen Stromversorgungskomponenten eine einzigartige Legierungsformel verwendet, durch die Bauteile wie Spulen, Kondensatoren, POSCAPs und MOSFETs kühl bleiben. Dies verbessert das Performance-Potenzial um bis zu 15%*, ermöglicht eine um bis zu 35° kühlere Umgebung sowie eine bis zu 2,5mal* längere Lebensdauer.

RADEON GRAPHICS AMD · Eyefinity Multi-Display Technology · Full DirectX 11 Support · 50% Voltage Tweak

*gegenüber dem Referenzdesign des Chipsatzhersteller

EAH6870 DC/2DI2S/1GD5



NUR DER PREIS IST NOCH SCHÖNER ALS DAS DESIGN!



- AMD Quad-Core A6-3410MX APU
- 6 GB DDR3 Arbeitsspeicher
- AMD Radeon™ HD 6755G2 Dual Grafik
- USB 3.0 Schnittstelle

POWER für zu Hause!

A6 VISION AMD

QUAD CORE UND RADEON™ DUAL GRAFIK

HP Pavilion dv6-6110sg

39,6 cm (15,6") 16:9 HD Display mit LED-Backlight (1366 x 768), AMD Quad-Core A6-3410MX APU (1,60 GHz), 6 GB DDR3 Arbeitsspeicher, 500 GB S-ATA Festplatte, AMD Radeon™ HD 6755G2 Dual Grafik mit 1 GB GDDR5 VRAM, Multiformat DVD Brenner, WLAN 802.11b/g/N, Multi-in-1-Kartenleser, 2 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, HDMI, Webcam, Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64 Bit*

*OEM Recovery Version, Nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.

599,-

EURONICS

best of electronics!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend.
Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten.
Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.
Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler.
Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/mfh**