PC ACTION
www.pcaction.de



2 VOLLVERSIONEN AUF HEFT-DVD

KING'S BOUNTY COLLECTION

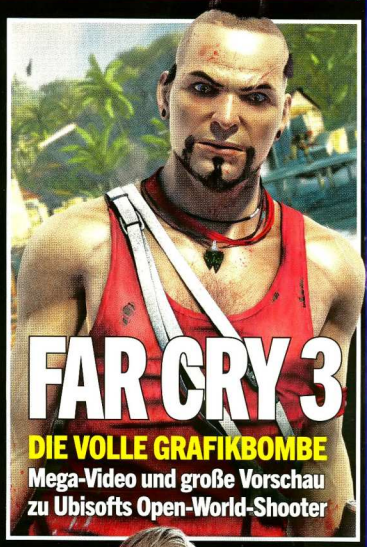
Die kompletten Spiele **Armored Princess** und **Crossworlds** im Doppelpack: Geniale Fantasy-Strategie mit RPG-Elementen!

AKTUELLE VIDEOS & TRAILER: Far Cry 3, Alan Wake + exklusives Entwickler-Interview, Risen 2: Dark Waters, Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Sleeping Dogs, Mass Effect 3, Spec Ops: The Line, Insane 2 u. v. m.
AKTUELLE DEMOS: Chronicles of Zerzura, Jagged Alliance: Back in Action

ENTHÜLLT!

Angriff auf Call of Duty: Geniale Fortsetzung der Shooter-Reihe mit Battlefield 3-Engine.

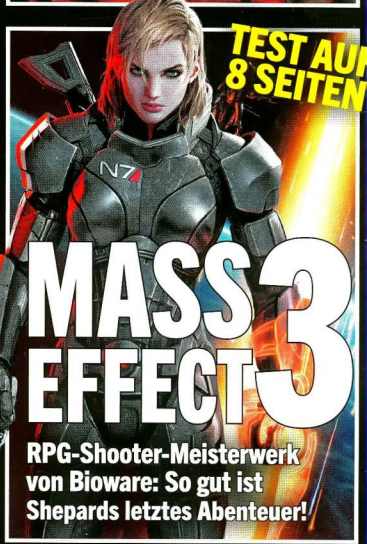
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



FAR CRY 3

DIE VOLLE GRAFIKBOMBE

Mega-Video und große Vorschau zu Ubisofts Open-World-Shooter



TEST AUF 8 SEITEN

MASS EFFECT 3

RPG-Shooter-Meisterwerk von Bioware: So gut ist Shepards letztes Abenteuer!



GRATIS-EXTRA!

15-EURO-GUTSCHEIN REBORN HORIZON

04/2012 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

4 139502 705500 04

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

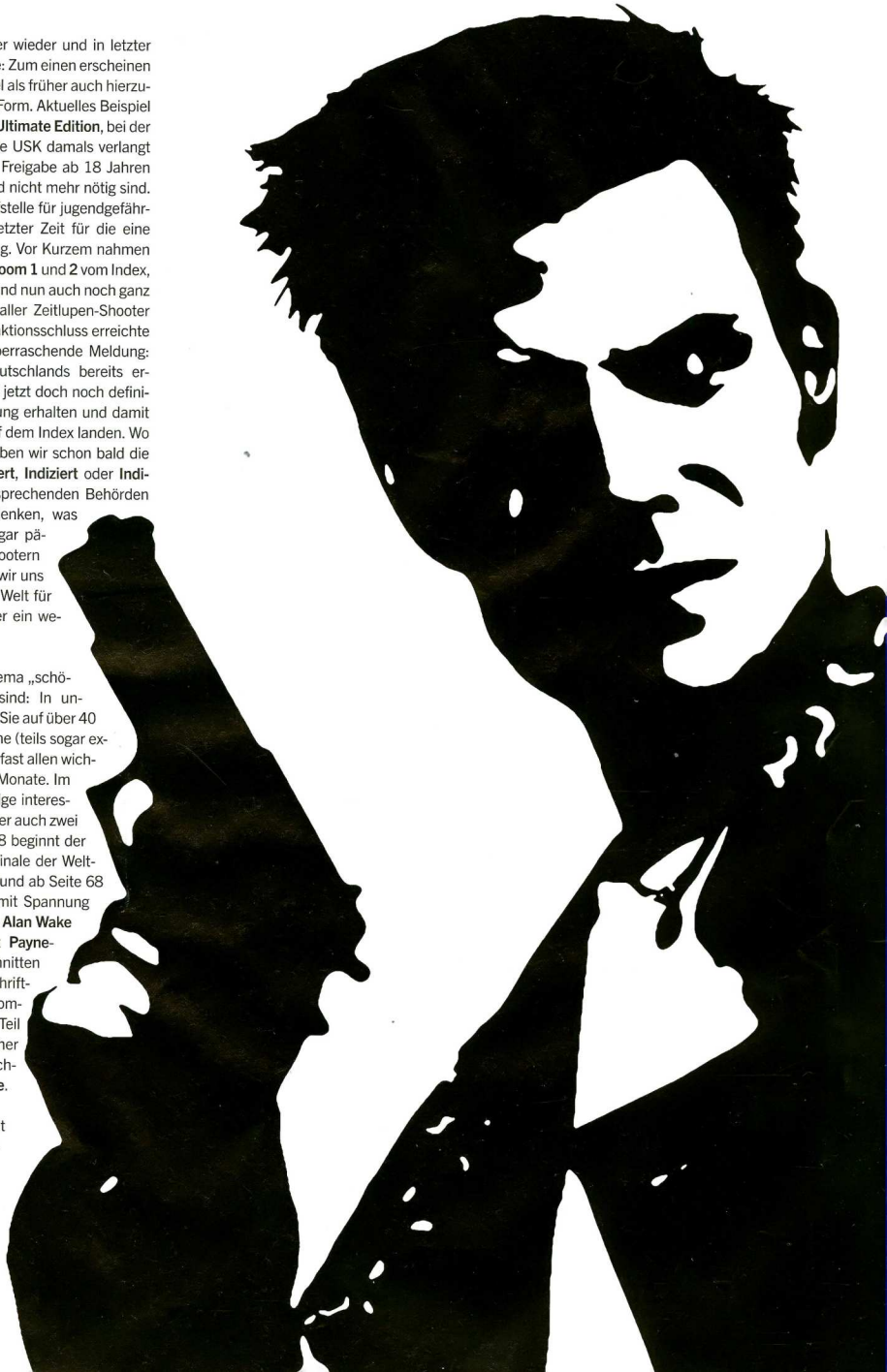

18.000.000 SPIELER WELTWEIT!
WORLD OF TANKS
WWW.WORLDOFTANKS.DE
ZIEHE JETZT
IN DIE SCHLACHT
UND KÄMPFE!
KOSTENLOS SPIELEN
WARGAMING.NET

Die neue deutsche Härte

Wunder geschehen immer wieder und in letzter Zeit sogar häufiger denn je: Zum einen erscheinen deutlich mehr „harte" Titel als früher auch hierzulande in ungeschnittener Form. Aktuelles Beispiel ist die **Fallout New Vegas Ultimate Edition**, bei der sämtliche Schnitte, die die USK damals verlangt hatte, um dem Titel eine Freigabe ab 18 Jahren zu gewähren, anscheinend nicht mehr nötig sind. Und auch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien sorgt in letzter Zeit für die eine oder andere Überraschung. Vor Kurzem nahmen die Jugendschützer erst **Doom 1** und **2** vom Index, kurz darauf sogar **Quake** und nun auch noch ganz überraschend den Vater aller Zeitlupen-Shooter **Max Payne**. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine weitere überraschende Meldung: Auch das außerhalb Deutschlands bereits erschienene **Syndicate** wird jetzt doch noch definitiv eine USK-Kennzeichnung erhalten und damit auch ganz sicher nicht auf dem Index landen. Wo soll das noch enden? Erleben wir schon bald die De-Indizierung von **Indiziert**, **Indiziert** oder **Indiziert**? Gibt es in den entsprechenden Behörden vielleicht sogar ein Umdenken, was den künstlerischen oder gar pädagogischen Wert von Shootern angeht? Ach, egal, freuen wir uns einfach darüber, dass die Welt für erwachsene Zocker wieder ein wenig freundlicher aussieht!

Wenn wir gerade beim Thema „schöne Zukunftsaussichten" sind: In unserem Vorschauteil finden Sie auf über 40 Seiten aktuelle Infos, frische (teils sogar exklusive) Spieleindrücke zu fast allen wichtigen Titeln der nächsten Monate. Im Testbereich haben wir einige interessante Indie-Titel für Sie, aber auch zwei echte Knaller: Auf Seite 58 beginnt der Mega-Test zum furiosen Finale der Weltraum-Saga **Mass Effect 3** und ab Seite 68 verraten wir, wie gut die mit Spannung erwartete PC-Fassung von **Alan Wake** (entwickelt von den **Max Payne**-Machern!) bei uns abgeschnitten hat. Wer von Remedys Schriftsteller gar nicht genug bekommen kann, findet im Extra-Teil noch den Test zum bisher Xbox-360-exklusiven Nachfolger **American Nightmare**.

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



HEFTINHALT

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





16



Vorschau | Medal of Honor: Warfighter

JÜRGEN MEINT:
Den Bildern nach zu urteilen, haben wir es hier mit einem echten **Call of Duty**-Killer zu tun – warum die Chancen darauf gar nicht so schlecht stehen, verrät unsere Vorschau.

Heftinhalt 04/12

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

	DVD-Inhalt	5
	Editorial	3
	Inhalt	4
	Redaktionsvorstellung	8
	Vollversion: King's Bounty Collection	6

Vorschau

	Darksiders 2	22
	End of Nations	54
►	Far Cry 3	30
	Legends of Pegasus	52
	Max Payne 3	34
►	Medal of Honor: Warfighter	16
	Prototype 2	36
	Risen 2: Dark Waters	42
	Shootmania Storm	48
	Sleeping Dogs	38
	Spec Ops: The Line	46
	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	50
	XCOM: Enemy Unknown	26

Magazin |

	Assassin's Creed 3	13
	Chaos auf Deponia	12
	Kingdoms of Amalur	13
	Max Payne	13
	Quantum Conundrum	12
	Syndicate	11
	The Walking Dead	12

Standards |

	Most Wanted	14
	Releases	15

Test

	Alan Wake	68
	Gotham City Impostors	72
	Insane 2	77
	King Arthur 2	74
►	Mass Effect 3	58
	Oil Rush	76
	Rayman: Origins	82
	Shank 2	66
	Sol: Exodus	78
	Wargame: European Escalation	80

Standards |

	Meinungsmache	57
	So testen wir	56
	Top-Spiele	86

Extra

Konsole |

	Alan Wake: American Nightmare	104
	Ninja Gaiden 3	100

Mods & Maps |

	Crysis	89
	Grand Theft Auto: San Andreas	89
	Stalker: Call of Pripyat	88
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	90

Abspann

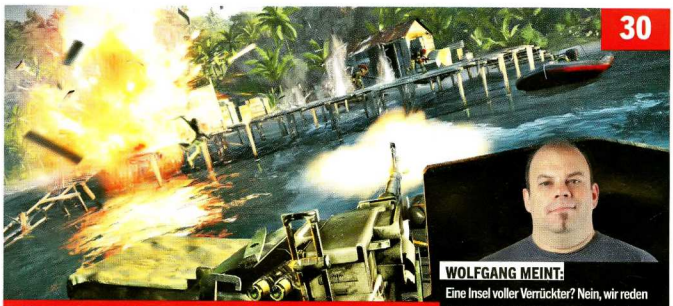
	Leserbriefe und Kolumne	106
	Heftvorschau	114
	Impressum	108
	Top 10	110



58

STEFAN MEINT:
Shepard holt zum letzten Schlag aus, um die Menschheit und die Erde zu retten. Spannend? Lesen Sie's in unserem Test nach!

Test | Mass Effect 3



30

WOLFGANG MEINT:
Eine Insel voller Verrückter? Nein, wir reden nicht von der Redaktion, sondern von frischen Eindrücken zum Edel-Shooter.

Vorschau | Far Cry 3

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
King's Bounty Collection

DEMOS (SEITE 1)
Jagged Alliance: Back in Action
The Lost Chronicles of Zerzura

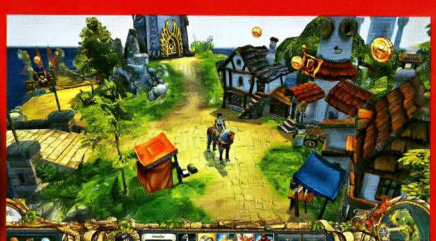
TOOLS (SEITE 2)
7-Zip
Adobe Reader
Gamers.IRC
VLC Media Player

VIDEOS (SEITE 2)
Alan Wake: Das Interview
Alan Wake: Der Test
Darksiders 2
Far Cry 3
Gotham City Impostors
Insane 2
Legends of Pegasus
Mass Effect 3
Oil Rush
Risen 2: Dark Waters
Sleeping Dogs
Spec Ops: The Line
The Darkness 2
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

Vollversion: King's Bounty Collection







Unsere Vollversion bietet prächtigst inszenierte Rundenstrategie!

SPIELE IM HEFT

Alan Wake, Test	68
Alan Wake: American Nightmare, Extra (Konsolentest Xbox 360)	104
Assassin's Creed 3, Magazin	13
Chaos auf Deponia, Magazin	12
Crysis, Mods & Maps	89
Darksiders 2, Vorschau	22
End of Nations, Vorschau	54
Far Cry 3, Vorschau	30
Gotham City Impostors, Test	72
Grand Theft Auto: San Andreas, Mods & Maps	89
Insane 2, Test	77
King Arthur 2, Test	74
King's Bounty Collection, Vollversion	6
Kingdoms of Amalur: Die Legende vom Toten Kel, Magazin	13
Legends of Pegasus, Vorschau	52
Mass Effect 3, Test	58
Max Payne, Magazin	13
Max Payne 3, Vorschau	34
Medal of Honor: Warfighter, Vorschau	16
Ninja Gaiden 3, Extra (Konsolentest PS3/X360)	100
Oil Rush, Test	76
Prototype 2, Vorschau	36
Quantum Conundrum, Magazin	12
Rayman: Origins, Test	82
Risen 2: Dark Waters, Vorschau	42
Shank 2, Test	66
Shootmania Storm, Vorschau	48
Sleeping Dogs, Vorschau	38
Sol: Exodus, Test	78
Spec Ops: The Line, Vorschau	46
Stalker: Call of Pripyat, Mods & Maps	88
Syndicate, Magazin	11
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Mods & Maps	90
The Walking Dead, Magazin	12
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier, Vorschau	50
Wargame: European Escalation, Test	80
XCOM: Enemy Unknown, Vorschau	26

VOLLVERSION auf DVD

King's Bounty Collection



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Rundenbasiertes Strategiespiel
- Enthält **Armored Princess** und **Crossworlds**
- Spannende Geschichte mit witzigen Dialogen
- Levelsystem und Charakterentwicklung
- Jede Menge Zauber und Items
- Zahllose Freund- und Feindeinheiten
- Drei unterschiedliche Charaktere
- Umfangreicher Editor







Wunderschöne Spielwelt

In **King's Bounty** reiten Sie in Echtzeit über eine bunte Inselwelt. Treffen Sie auf Feinde, wechseln Sie auf einen rundenbasierten Kampfbildschirm. Die einzelnen Inseln sind wunderschön in Szene gesetzt und warten darauf, von Ihnen erkundet zu werden. Aber Vorsicht: Hinter der nächsten Palme oder dem nächsten Schiffswrack könnte ein Gegner auf Sie lauern. Seien Sie daher besser immer auf einen Kampf vorbereitet.

Charakterauswahl

Zu Spielbeginn legen Sie Ihren Charakter fest: Krieger, Paladin oder Magier. Die Armeen des Kriegers hauen besonders feste drauf und halten viel Schaden aus, während der Paladin Verbündete per Zauber heilt. Der Magier benutzt vernichtende Zaubersprüche, die dem Gegner direkt zusetzen. Alle drei Klassen lernen im Spielverlauf mächtigere und wirkungsvollere Fähigkeiten. Obendrein erhält jede Klasse einen zaubernden Drachen als Gefährten.





Umfangreicher Editor

Zusätzlich zu den Kampagnen bietet **King's Bounty: Crossworlds** die Möglichkeit, eigene Missionen zu erschaffen. Der im Spiel enthaltene Editor macht's möglich. Hier erstellen Sie im Nu spannende Kämpfe und erzählen neue Geschichten. Dabei steht es Ihnen frei, wie Sie Ihre Story aufbauen: Von der Umgebung über die Gegner bis hin zu den Bildschirmtexten definieren Sie alles neu und verändern es nach Belieben.

Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- Achtung: Deaktivieren Sie vor der Installation Ihren Virenscanner sowie Ihre Firewall, um Problemen vorzubeugen.

Systemanforderungen

- **Minimum:** 2,6-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 6600 mit 128 MB, 5,5 GB freier Festplattenspeicher
- **Empfohlen:** 3-GHz-Prozessor, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 7950GT mit 512 MB



Viele verschiedene Gegenstände

Gegenstände wie Ringe oder Rüstungsteile erwerben Sie zumeist bei Händlern in Läden; manche finden Sie aber auch in Truhen in den Arenen oder auf den Inseln der Spielwelt. Durch diese Items erhalten Sie immer einen Bonus auf einen oder mehrere Werte Ihres Charakters. Sammler können sich besonders freuen, denn wer ganze Sets aus Rüstungsgegenständen findet, erhält auf alle Teile einen Bonus.

Taktik ist entscheidend

Wer in **King's Bounty** den Sieg davontragen möchte, der kommt um ein taktisches Vorgehen in den rundenbasierten Kämpfen nicht herum. Setzen Sie Ihre Zaubersprüche und Ihren Drachen geschickt ein, um den Gegnern zuzusetzen. Da die Bewegung der Einheiten der Reihe nach stattfindet, haben Sie genug Zeit, um den Einsatz von Zaubern und Angriffen sorgfältig zu planen.



Den Vorgänger King's Bounty: The Legend finden Sie auf der DVD von Ausgabe 10/2010.



DIE REDAKTION

Was bestimmte den Alltag der PC ACTION-Redakteure in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

SPIELT:
... immer noch **Kingdoms of Amalur: Reckoning**! Mein Gott, ist das Ding riesig!

HÖRT:
... Metal-Klassiker von Manowar, Iron Maiden und Overkill rauf und runter. Up the Irons!

SCHAUT:
... momentan mit seiner Freundin alle Staffeln von **24** und ist überrascht, an wie viel er sich nicht mehr erinnert.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

TUMMELT SICH:
... weiterhin in einer weit, weit entfernten Galaxis, hat mal wieder mit **Guild Wars** (ja, das alte!) angefangen und durchstreift die Weiten von Amalur.

SCHMÖKERT:
... abends im Bett den ersten Band von **A Game of Thrones** (endlich gekauft!)

DUELLIERT SICH:
... seit Langem wieder in **Magic: The Gathering**

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... nie wieder in seinem Leben **Alan Wake**! Wegen einer vorlauten Äußerung musste er alle 100 Thermoskannen im Spiel finden und dafür ein ganzes Wochenende opfern!

GIBT:
... die Schuld dafür dem unverschämt sympathisch dreinguckenden Finnen auf dem Bild oben.

WÜNSCHT SICH INSGEHEIM:
... mehr Specials wie das auf Seite 110. Nippel-Gate!

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

LIEBÄUGELTE:
... mit dem Kauf der PS Vita, nahm aber angesichts des fetten Preises und der bislang wenigen Must-have-Titel wie etwa **Uncharted: Golden Abyss** wieder davon Abstand.

KONNTE:
... dem Angebot **Chuck** Staffel 1–4 für gerade mal 20 Flocken nicht widerstehen und reicht dafür nun Urlaub ein.

BESUCHTE:
... wieder Berlin und fotografierte den Japanern alles weg.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

TRAUERT UM:
... sein Smartphone, das sich mit Wasserschaden verabschiedete. Das Leben ist arm, ohne **PvZ** aufm Klo.

ROCKT:
... zur neuen Platte des Ski King – Country Trash vom Feinsten hat noch jede Party gerettet!

PLANT:
... die Anschaffung eines Tablets und eines neuen Gaming-PCs – Wirtschaftskrise my Ass, muhaha!

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

SPIELTE:
... den Coop-Modus von **Shank 2** mit Jürgen. Am PC.

ERWÄGT:
... mal wieder den Kauf eines iPads. Braucht kein Mensch, aber irgendwohin muss das ganze Geld ja.

SIEHT:
... derzeit viele Filme. Empfehlenswert sind: **Tree of Life, Kung Fu Panda 2, Warrior, Drive** und **Crazy Stupid Love**.

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



WAR:
... bei **Skrillex** in München und hat noch niemals vorher so ein Bassgewitter erleben dürfen!

HÖRT:
... aber immer noch Progressive.

HAT:
... angefangen, **Hell on Wheels** zu schauen. Mal abwarten, ob es tatsächlich an **Deadwood** rankommt.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



SPIELT:
... sich begeistert mit dem Jedi-Hüter und dem Kommando-Soldat durch die Planeten des **Star Wars: The Old Republic**-Universums

HAT:
... für sich schon mal in den Wäldern um den Tiergarten die Mountainbike-Saison eröffnet! Obwohl es noch sehr matschig und rutschig ist, macht es dennoch mächtig Laune.

SEBASTIAN STANGE // REDAKTEUR

STARGAST



Konsole? PC? Handheld? Alles geil!

SPIELT:
... den Sucht-Klassiker **Civilization 5**. Viel zu oft. Viel zu lange. Bis spät in die Nacht. Nein, oft auch bis morgens!

LIEST:
... verdammt viel. Besonders Martin Suter hat es ihm angetan. Der schreibt einfach sehr fesselnde Geschichten!

SIEHT:
... trotz seiner 30 Jahre momentan so was von gut aus!

1&1 DSL
DAS BESTE WLAN

INTERNET & TELEFON

19,99 €/Monat*

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

Inklusive 1&1 HomeServer:
WLAN-Modem und Telefonanlage in einem!

Auszeichnungen der
1&1 HomeServer-Familie
1. Platz connect DSL-TK-Anlagen des Jahres 2011
www.connect.de





In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN ★★★

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT ★★★

Defekt? Morgen neu bei Ihnen: 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT ★★★

1&1

www.1und1.de
0 26 02 / 96 90

*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.

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!

JA, ICH MÖCHTE DAS STUDENTEN-ABO 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 erhalten Sie 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. Andernfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder per E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Kreditinstitut: _____

Bankleitzahl: | | | | | | | | |

Kontonummer: | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass mich COMPUTEC MEDIA AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

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

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



Der Koop-Modus für bis zu vier Spieler bietet etliche frei zu spielende Upgrades für Ihre Figur und macht deutlich mehr Spaß als das mäßige Einzelspieler-Erlebnis.



Die betagte Grafik-Engine versteckt schwache Texturen und Detailarmut hinter übertriebenen Blend- und Lichteffekten.

Syndicate

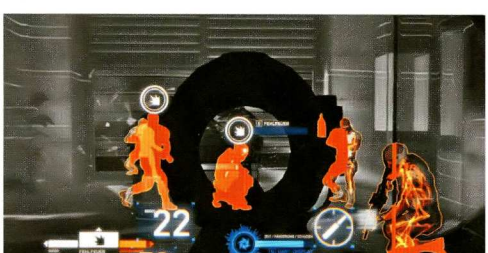
Gewaltvolle Unterhaltung

ACTION Der Ableger des Cyberpunk-Klassikers erscheint in Deutschland ungeschnitten!

Ende Januar rauschte der Zukunfts-Shooter auf Basis des gleichnamigen Taktikspiels von 1993 in erster Instanz durch die USK-Prüfung: Das Gremium verweigerte **Syndicate** eine Ab-18-Kennzeichnung, EA verschob den Deutschland-Release auf unbestimmte Zeit. Einen Monat später die überraschende Wendung: Die USK winkte die explizite Gewaltdarstellung des in der Zukunft angesiedelten Ballerspiels beim zweiten Anlauf durch. **Syndicate** erscheint somit im März mit einem roten 18er-Siegel komplett ungeschnitten in Deutschland. Für einen Test kam diese Entscheidung zu spät, doch wir haben die inhaltsgleiche europäische Fassung durchgespielt und klären, was deutsche Spieler erwartet.

Kurzer Zukunftstrip

Chronicles of Riddick-Entwickler Starbreeze Studios hat aus der altehrwürdigen Vorlage einen extrem linearen Shooter geschneidert, der mit gerade einmal vier Stunden Spielzeit in **Homefront**-Regionen herumkrebst. Die Schusswechsel werden von einer wenig mitreißenden Geschichte zusammen gehalten. Diese erleben Sie durch die Augen eines stummen Protagonisten, in dessen Gehirn ein Computerchip steckt. Mit dem hacken Sie die CPUs der Widersacher und überreden sie dazu, sich Ihnen für kurze Zeit anzuschließen oder – grausig inszeniert – Selbstmord zu begehen. Außerdem wechseln Sie bei Bedarf in einen Zeitlupenmodus, in dem Sie mehr Schaden austeilen und Feinde durch Wände erkennen. Die Spezialfähigkeiten sind aber nur Beiwerk und lockern die Kämpfe viel zu selten durch Interaktionen mit der Umgebung auf. Typisch für einen primär für Konsolen entwickelten Ego-Shooter: Die Waffen fühlen sich wie Wasserspritzpistolen an; Sie pumpen Unmengen von Kugeln in die Feinde, bis diese umfallen. Besonders deutlich wird das bei den Bosskämpfen, die zumindest mit manch cooler Idee wie einem Raketen-Pingpong-Duell aufwarten.


Durch einen Knopfdruck wechseln Sie ins Dart-Display, wo sich Gegner in Zeitlupe bewegen. So haben Sie genug Zeit, um Hacks einzusetzen (Bildmitte).

Peter meint



„Viel Aufregung um wenig Spiel"

Mir ist schleierhaft, wie EA diese blutige Gewaltorgie samt Gehirnchip-Operationen durch die USK bugsiert hat. Wenn es nach mir ginge, hätte **Syndicate** den deutschen Händlerregalen aber auch ruhig fernbleiben können: An linearen Militär-Shootern herrscht ohnehin kein Mangel. Zumal die superkurze Kampagne keinerlei Höhepunkte bietet und es verpasst, das interessante Cyberpunk-Szenario voll auszuschöpfen. Überbordende Bloom-Effekte und laute Techno-Mucke reichen eben nicht, um in die Fußstapfen von **Deus Ex** zu treten! Dafür überzeugt der Koop-Modus mit vielen Karten und einem motivierenden Levelsystem.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Quantum Conundrum

Eine ganz neue Knobel-Dimension

GESCHICKLICHKEIT Ex-**Portal**-Entwicklerin Kim Swift hat einen neuen Knobler am Start.



1 **Dimensionstor des Monats** Stopfen Sie Batterien in solche Apparate, erhalten Sie uneingeschränkten Zugriff auf weitere Dimensionen.
2 **Schweres leicht gemacht** In der sogenannten Plüsch-Dimension haben eigentlich schwere Objekte wie etwa ein Sessel kaum Gewicht.
3 **Ganz ohne Sesam** Wie schon bei **Portal** öffnen sich Türen per Druckschalter. Das Gewicht eines Plüschsessels reicht dafür aber nicht.
4 **Zeitlupenrein** Die können Sie mit der Lupe suchen (finden sie aber trotzdem nicht): Zeitlupe – auch eine der Knobel-Dimensionen.

The Walking Dead

Hier geht's ums Hirn!

ADVENTURE Telltale Games kündigen ihr erstes Zombie-Adventure mit dicker Lizenz an.

Basierend auf dem gleichnamigen Comic und der TV-Serie kämpfen Sie sich in **The Walking Dead** als Überlebender durch eine von Zombies bevölkerte Spielwelt. In Episode 1 liegt Rick, der Protagonist der TV-Serie, noch im Koma. Sie spielen einen entflohenen Häftling namens Lee. Zusammen mit dem kleinen Mädchen Clementine trifft Lee auf aus der Serie bekannte Charaktere. Episode eins von fünf soll noch im ersten Quartal erscheinen.



MARC MEINT: „Telltales Focus auf Charaktere, Handlung und Horror könnte **TWD** von anderen Zombie-Spielen abheben."


Statt purer Feuerkraft ist Köpfchen gefragt, um Lee und Clementine zu retten.


In **Chaos auf Deponia** werden offene Fragen des Vorgängers beantwortet.

Chaos auf Deponia

Fortsetzung auf Halde

ADVENTURE Im September heißt es bei Rufus wieder: Oh mein Gott, so ein Schrott!

Mit **Chaos auf Deponia** arbeitet der Hamburger Entwickler Daedalic Entertainment am Nachfolger des witzigen Comic-Adventures **Deponia**, der die Geschichte um die Helden Rufus und Goal fortsetzt. Das zweite **Deponia** erzählt eine eigene, in sich geschlossene Geschichte und setzt keine Kenntnisse des Vorgängers voraus.



MARC MEINT: „Das Ende von **Deponia** war unbefriedigend wie ein Coitus interruptus. Es wird Zeit für einen Nachfolger!"

Kingdoms of Amalur: Die Legende vom Toten Kel

Ein Häppchen für ein Königreich

ROLLENSPIEL Im ersten DLC für **Kingdoms of Amalur** bereisen Sie ein neues Questgebiet, Dungeons inklusive!

Schon am 20. März gibt es Rollenspielnachschub für alle Helden in Amalur. Hinter dem mysteriösen Namen **Die Legende vom Toten Kel** verbirgt sich ein komplett neuer Abschnitt, Galgensend. Der DLC erweitert die ohnehin schon riesige Welt um satte 15 % Landmasse. Inhaltlich gibt es viel zu tun: Eine komplett neue Questreihe, garniert mit zahlreichen Nebenquests und Dungeons soll für Spannung sorgen. Dazu gehören auch jede Menge neue Ausrüstungsgegenstände, 18 einzigartige Waffen sowie acht neue Rüstungssets und Schilde. Als Highlight dürfte wohl die Gravehal-Feste zählen. Die riesige Festung dient Ihnen als Unterkunft, besteht aus mehreren Gebäuden und wartet mit einem kompletten Gefolge auf, das Ihnen weitere Quests und noch mehr Hintergrundgeschichten beschert.



STEFAN MEINT:
„Sehr schön – gebt mir nur noch mehr Futter für dieses Rollenspiel!"



Auch im DLC **Die Legende vom Toten Kel** schlagen Sie sich mit mächtigen Gegnern herum.

Assassin's Creed 3

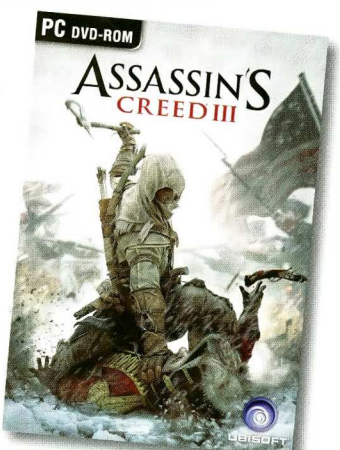
Das Geschäft mit dem Tod

ACTION Ubisoft hat's bestätigt: Die Meuchelmordserie geht weiter, weg aus Europa und rein in die USA!

Hamburger statt Pizza – der italienische Dolchwirbler Ezio Auditore ist mit **Assassin's Creed: Revelations** in den verdienten Ruhestand gegangen, dafür zieht ein neuer Assassine ins Feld, Name noch unbekannt. Aber dafür wissen wir, dass Ubisoft Sie in die Wirren des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges versetzt. Auf einem jüngst veröffentlichten Packshot ist deutlich erkennbar, dass Mr. Assassin mit Tomahawk, Pfeil und Bogen zu Werke geht. Und auch Schusswaffen dürften eine Rolle spielen, wie sich unschwer am Outfit des dargestellten Charakters erkennen lässt. Der Termin steht wohl auch schon fest, notieren Sie sich schon mal den 30. Oktober 2012, dann dürfen Sie in **Assassin's Creed 3** gegen britische Rotröcke und allerlei andere Gegner losziehen.



STEFAN MEINT:
„Tolles Szenario, muss ich schon sagen! Endlich geht die Serie neue Wege!"



Die Assassinenkleidung passt zwar nicht so ganz zum Amerika-Setting, dafür freuen wir uns umso mehr auf die bevorstehenden Einsätze als Meuchelmörder.

TOPS & FLOPS

Max Payne nicht mehr indiziert!



Freudige Nachrichten von der Indizierungsfront: **Max Payne** ist mit sofortiger Wirkung nicht mehr böse. De-Indizierung scheint, sehr zu unserer Freude, derzeit schwer im Trend zu liegen.

Blizzard entlässt 600 Mitarbeiter



600 der fast 6.000 Blizzard-Angestellten müssen sich einen neuen Job suchen – betroffen sind fast nur Angestellte außerhalb der Entwicklungsabteilungen. Als Grund gibt Blizzard die Situation am Markt an.

Geldsegen für Double Fine



Tim Schafer und Ron Gilbert finanzieren ihr neues Adventure mithilfe der Fangemeinde – per Crowdfunding bei Kickstarter sammelten die beiden über 2,5 Millionen US-Dollar ein – gefordert waren 400.000.

Publisher THQ in der Krise



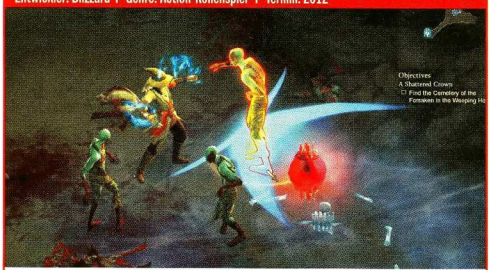
Auch bei THQ ist die Lage alles andere als rosig, es droht die Pleite. 240 Mitarbeiter mussten bereits gehen und sogar CEO Brian Farrell kürzte sein Gehalt um 50 Prozent auf rund 360.000 US-Dollar.

MOST WANTED

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

1 Diablo 3

Entwickler: Blizzard | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 2012



Blizzard hat den Skill-Calculator auf der offiziellen Webseite aktualisiert, mit dem Sie Charaktere und deren Werte für **Diablo 3** simulieren, um zum Release (Termin weiterhin unbekannt) gleich loslegen zu können.

2 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar | Genre: Action | Termin: 1. Juni 2012



Die kürzlich veröffentlichten Bilder lassen keinen Zweifel aufkommen, dass das Spiel auf dem PC besser aussehen wird als auf den Konsolen. Wie bei **GTA 4** kommt Rockstars eigene RAGE-Engine zum Einsatz.

3 Bioshock Infinite

Entwickler: Irrational Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 19. Oktober 2012

Die Diskussion um die Oberweite von Protagonistin Elisabeth tut der Begeisterung für **Bioshock Infinite** keinen Abbruch – ganz im Gegenteil: Der Ego-Shooter in der Wolkenstadt wird sehnlich erwartet.



4 Hitman: Absolution

Entwickler: IO Interactive | Genre: Action | Termin: 2012



Agent 47 schlägt wieder zu: In gewohnter **Hitman**-Manier schleichen, infiltrieren und töten Sie in düsteren Levels. Diesmal dürfen Sie – wenn Sie wollen – auch mehr denn je ballern.

5 Far Cry 3

Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Ego-Shooter | Termin: 6. September 2012

Ein idyllisches Insel-Setting, clevere Gegner und verschiedene Lösungswege charakterisieren das neue **Far Cry**. Ab Seite 30 erfahren Sie mehr über Ubisofts neuestes Inselabenteuer.



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, z.B. mit den nebenstehenden 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 PCAAPRIL5RABATT gibt es unter www.getDigital.de außerdem 5 Euro Rabatt auf jede Bestellung (einmalig verwendbar).

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.

März 2012			
Afterfall: Insanity	Action	Just A Game	30. März
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	23. März
Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	16. März
Oil Rush	Echtzeit-Strategie	Unigine Corp.	23. März
Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	29. März
Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	30. März
Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai	Strategie	Sega	23. März

April 2012			
Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	27. April
Test Drive: Ferrari	Rennspiel	Bigben Interactive	20. April
Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	April

Mai 2012			
Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Dtp Entertainment	13. Mai
Game of Thrones	Rollenspiel	Focus Home Inter.	Mai



Im Mai erscheint mit **Game of Thrones** ein Rollenspiel, das parallel zur bekannten TV-Serie spielt. Die neuesten Bilder zeigen Castlewood und den Sitz des Hauses Harlton.

Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	18. Mai
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Online	3. Mai

2. Quartal 2012			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	2. Quartal
Borderlands 2	Action	2K Games	2. Quartal



In **Borderlands 2** kämpfen Sie gegen einen neuen Bösewicht. Aber es gibt auch ein Wiedersehen mit vielen Protagonisten, Charakteren und Feinden des Vorgängers. Hui!

Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	26. Juni
Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2. Quartal
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2. Quartal
Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal
Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni
Port Royale 3	Wirtschaftssimulation	Kalypso	2. Quartal
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	2. Quartal
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	29. Juni
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	19. Juni
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2. Quartal

3. Quartal 2012			
Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	6. September
Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	3. Quartal
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	Sommer
LEGO Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	Sommer
Prototype 2	Action	Activision	27. Juli
Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal
Sleeping Dogs	Action	Square Enix	3. Quartal
South Park: The Game	Rollenspiel	THQ	3. Quartal
Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	3. Quartal

Außerdem für 2012 angekündigt			
Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal
Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	30. Oktober
Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	16. Oktober
Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	2012
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012



Valve bestätigte Gerüchte, dass **Dota 2** sowohl im lokalen Netzwerk (LAN) spielbar sein als auch Mod-Unterstützung bieten wird. Angeblicher Release: September 2012.

Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	4. Quartal
End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Herbst
Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	2012
Forged by Chaos	Action	Nicht bekannt	2012
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Hedone	Ego-Shooter	Acony	2012
Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	2012
Mechwarrior Online	Action	Infinite Game Publ.	2012
Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	Oktober
Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Resident Evil 6	Action	Capcom	20. November
Shadow of a Soul	Action-Adventure	Nicht bekannt	24. Oktober
Shootmania Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	2012
WildStar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
XCOM: Enemy Unknown	Strategie	2k Games	2012
X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012

Releasedatum noch nicht bekannt/2013/2014			
Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Doom 4	Ego-Shooter	id Software	Nicht bekannt
Dragon Age 3	Rollenspiel	Bioware	Nicht bekannt
Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Homefront 2	Ego-Shooter	Kaos Studios	2014
Insane	Action	THQ	2014
Lineage Eternal: Twilight Resistance	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt
Mechwarrior Tactics	Strategie	Infinite Game	Nicht bekannt
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2013
Rainbow 6: Patriots	Ego-Shooter	Ubisoft	2013
Star Trek	Action	Paramount Interactive	2013
Tactical Intervention	Ego-Shooter	OGPlanet	Nicht bekannt
The Walking Dead	Adventure	Telltale Games	Nicht bekannt
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013



Screen-Info

Die ersten Screenshots zum Spiel stammen vom Entwickler. Sie zeigen Spielegrafik, wirken aber noch recht zahm. Sprich: Sie zeigen stimmungsvolle Momente, jedoch kein typisches Gameplay.

Medal of Honor: Warfighter

Killermaschine mit Herz

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Danger Close | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Oktober 2012

Text: Sebastian Stange

Der neueste Ableger der Shooter-Serie setzt auf Drama und bewährte Ballerkost!

?! FAQ

Boah, ein neues ***Medal of Honor****!*
Will EA also doch langfristig Activisions **Call of Duty***-Reihe Konkurrenz machen?*
Es sieht tatsächlich so aus, als wollte EA dauerhaft jedes Jahr eine Alternative zu **Call of Duty** anbieten. 2010 war das **Medal of Honor**, 2011 war das **Battlefield 3** und 2012 wird das **Medal of Honor: Warfighter**.

Und 2013 kommt dann ***Battlefield 4****?*
Wohl kaum. Aber wer weiß? Vielleicht ein **Battlefield: Bad Company 3**? Aber das ist pure Spekulation. Hopp, Themawechsel!

Okay, okay! Also zurück zu ***Medal of Honor: Warfighter****. Woher habt ihr eure Infos?*
Von den Entwicklern! Wir besuchten Danger Close in Los Angeles, sprachen mit den Leitern des Projekts, bekamen eine 11-minütige Demo der PC-Fassung vorgespielt und unterhielten uns mit einigen aktiven Tier-1-Mitgliedern. Gruselige Jungs!

Tier 1? Was soll das denn sein?
Es ist ein militärischer Oberbegriff für die Spezialeinheiten dieser Welt, etwa die Navy SEALs oder die US Delta Force.

Ah stimmt, damit wurde ja auch das 2010er ***Medal of Honor*** *offensiv beworben. Aber ist das Thema wirklich so bedeutend?*
Die Entwickler sind der Meinung, dass es einen Riesenunterschied zwischen dem 08/15-Soldaten und dem hochspezialisierten Elite-Kämpfer gibt. Sei es bei der Vielfalt der Einsätze oder bei der sehr individuellen Ausrüstung und Bewaffnung. **Medal of Honor: Warfighter** soll deren Arbeit möglichst authentisch abbilden und eben keinen völlig überdrehten Blockbuster-Shooter abliefern.

Wie sieht es mit dem Mehrspielermodus aus? Kommt er wieder von DICE?
Nein, diesmal entstehen Solo- und Multiplayermodus beide bei Danger Close und beide mit derselben Engine – Frostbyte 2. Über den Mehrspielermodus wollten die Entwickler leider noch nicht sprechen. Immerhin verrieten sie uns einige klitzekleine Details, die wir im Extrakasten auf Seite 24 zusammengefasst haben.

Hier ist noch eine Zeile Platz!
Richtig. Und die wäre nun auch voll. Danke!



Anders als bei **Battlefield 3** stürzen hier keine kompletten Häuser ein. Vielmehr wird sehr viel Detailschaden gezeigt.

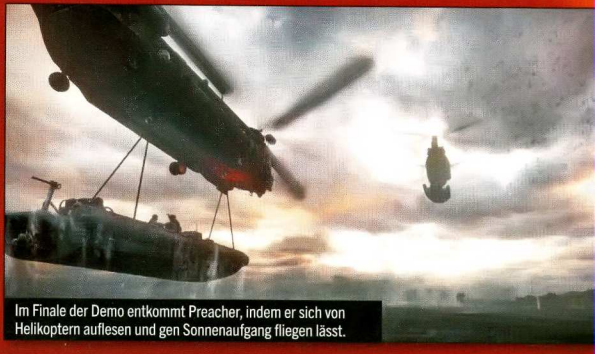
Wir durften im kalifornischen EA-Hauptquartier erstmals einen Blick auf **Medal of Honor: Warfighter** werfen. Vor und nach der Gameplay-Demo wurde Greg Goodrich, Produzent des Spiels, nicht müde, die Story des neuesten **Medal of Honor** zu betonen. Die liegt nämlich ihm, dem Team und seinen ganzen Militär-Beratern wirklich am Herzen. Es war Greg anzusehen, dass er das absolut ernst meint. Und tatsächlich ist die Thematik des neuen Spiels durchaus interessant. **Warfighter** will zeigen, wofür die Spezialeinheiten, deren Mitglieder Sie im Spiel verkörpern, eigentlich kämpfen. Was wartet auf sie daheim? Welche persönlichen Opfer bringen sie? Mit welchen privaten Konflikte haben sie zu kämpfen? Und wovor beschützen sie ihre Familien? Wieso gerade dieses Thema aufgegriffen wird, wieso das **Medal of Honor** von 2010 nicht ganz das Spiel ist, das Greg ursprünglich im Sinn hatte und woher der krasse Fokus auf Spezialeinheiten rührt? Um das zu beantworten, müssen wir einige Jahre zurückgehen!

Eine Story, aus Frust geboren

Kevin und Nate, zwei bedrohlich wirkende Muskelprotze, sind aktive Tier-1-Elitekämpfer. Sie beraten die Entwickler in Sachen Realismus und Glaubwürdigkeit. Wir durften weder Fotos von den Typen machen noch ihre Aussagen mitschneiden. Nicht einmal bei ihren Vornamen sind wir uns wirklich sicher. Kevin und Nate gehören zur Elite der US-Streitkräfte. Sie bezeichnen sich selbst als Skalpell, mit dem die schlimmsten Bösewichte aus der Gesellschaft entfernt werden. Das, was die Jungs da erzählen, ist harter Tobak. Aber sie sprechen auch vom Frust, den sie empfinden. Etwa wenn sie tagelang in einem heißen, instabilen Land festsitzen, weil die Einsatzleitung aus politischen Gründen Missionen immer wieder aufschiebt. So erging es dem Duo vor etwa sieben Jahren. Irgendwann brauchten sie ein Ventil, um all diese Nervosität und diesen Frust zu verarbeiten. Die zwei Soldaten begannen, zu schreiben – sogenannte „Einsatzbücher". Sie sammelten Geschichten und bemerkenswerte Situationen, verpackten sie in bissigen Humor und schrieben so gegen ihre Situation an. Irgendwann stand für sie fest: Das wird ein Buch! Ein Manifest dafür, was Elitekämpfer wie sie tun, wieso sie es tun und was sie dafür opfern. Namen, Orte und Details wurden verändert, der Rest sind aber echte Erfahrungen. Der Titel des Buches: **Warfighter**.

Die Sache mit Medal of Honor

Anfangs planten Kevin und Nate, den Stoff zu einem Buch oder Film zu machen, doch dann gerieten die Autoren an Greg. Er war sofort Feuer und Flamme dafür, **Warfighter** zum Ego-Shooter zu machen. Das war 2006. Und eigentlich wäre **Warfighter** schon viel früher fertig geworden, wäre nicht ein anderes Spiel dazwischengekommen. EA entschied sich nämlich, die ganze Thematik der Spezialeinheiten und ihrer Geschichten nicht erst in **Warfighter** zu behandeln, sondern bereits im 2010er **Medal of Honor**. Gregs Team muss-



Im Finale der Demo entkommt Preacher, indem er sich von Helikoptern auflesen und gen Sonnenaufgang fliegen lässt.



Die neue Grafik-Engine ermöglicht immer wieder interessante Licht-und-Schattenspiele.

te dem Shooter also den Tier-1-Stempel aufdrücken. Für EA war das super, sorgte doch das erste Bild zum Spiel mit dem vollbärtigen Operator Dusty für Aufsehen. Für Greg bedeutete die Zeit jedoch Stress pur. Gerade erst hatte er den Kontakt zur Gemeinschaft der Elitekämpfer geknüpft, schon riskierte er, ihr Vertrauen zu enttäuschen: **Medal of Honor** zu dem zu machen, was Greg seinen neuen Freunden versprochen hatte, kostete ihn fast den Job. Dreimal reichte er die Kündigung ein. Dreimal lenkte EA ein. Am Ende kam das Spiel in Militär-Kreisen gut an, wurde für seine Authentizität gelobt. „Genau so sieht unsere Arbeit aus!", meinten die Berufskrieger. Wir Hobbykrieger störten uns aber an Gameplay-Schwächen und ärgerlichen Bugs. Bei aller Authentizität – **Medal of Honor** war nicht perfekt.

Sorry, Schatz! Ich muss ballern!

Warfighter will es nun besser machen und Greg ist da guter Dinge. Es ist schließlich der Titel, den er seit 2006 machen will. Das Team hat viele Veteranen und aktive Elitekämpfer als Berater gewonnen und Greg kann endlich seine ursprünglich geplante Story erzählen. Und die ist ausgerechnet eine Beziehungsgeschichte. Der Demo-Level auf der Philippineninsel Basilan klingt vom Auftrag her allerdings nicht nach Ehe-Drama: Es gilt, während eines Tropensturms Geiseln aus der Hand der Rebellentruppe Abu Sajaf zu befreien. Der Einsatz beginnt mit einem Anruf. Lana, die Frau des Spielhelden Preacher, hinterlässt eine frustrierte Nachricht. Sie leidet darunter, dass er kaum Zeit für sie hat, lieber irgendwo den Weltenretter spielt. „Du glaubst, du kannst über Wasser gehen!", wirft sie ihm vor. Als sie entnervt auflegt, scheint die Ehe fast gescheitert. Aber Preacher hat ganz andere Sorgen. Während die Mailbox-Nachricht abgespielt wird, ist er gerade dabei, eine Sprengladung am Eingang des Regierungsgebäu-

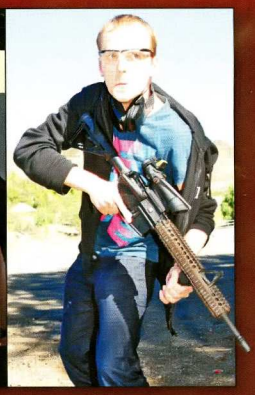
G.I. Stange gegen die Invasion der Zielscheiben

Nach der Spielepräsentation lud EA zum Ballern ein – und zwar real! Am Schießstand! Mit scharfer Munition!

Oh ja! Sebastian feuerte echte Ballermänner ab, etwa Glock-Pistolen, LaRue-Karabiner und Scharfschützengewehre. Dazu gab es eine militärische Einweisung. Sehr beeindruckend und gefährlich, das alles. Doch so recht wollte der Funke bei Sebastian nicht überspringen: „Es ist interessant, wie das so funktioniert. Die Körperhaltung, die vielen Details, das Regelwerk zum Umgang mit Waffen … aber ich empfand es nicht als die beste Unterhaltung. Da ziehe ich Spiele und die virtuellen Ballermänner vor." Und siehe da: Alle von Sebastian benutzten Waffen wird es auch im Spiel geben!



Schießen mit dem Scharfschützengewehr ist ein seltsam entrücktes Gefühl. Man muss nur zielen und abdrücken. Das ist erschreckend einfach!





Das neue Setting mit Einsätzen auf der ganzen Welt steht der Serie. Nur ein Schauplatz ist auf Dauer öde!

des anzubringen, in dem sich die Rebellen verschanzen. Im Hintergrund tobt der Sturm, eine Flut hat das Erdgeschoss knietief unter Wasser gesetzt. Als Lanas Nachricht endet, stürmen Sie in der Rolle von Preacher los.

Hübsch inszeniertes Spektakel

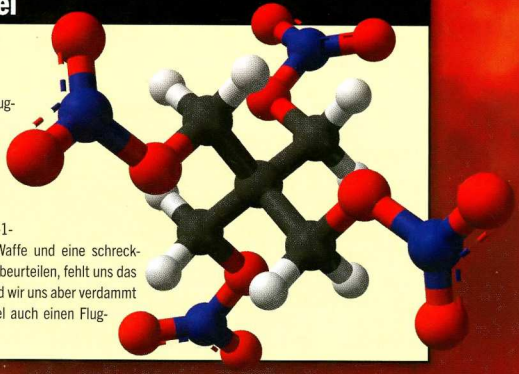
In den nächsten Minuten folgt ein wilder Close-Quarter-Schusswechsel in holzgetäfelten Hallen, Treppenhäusern und Zimmern. Sofort wird klar, dass die Entscheidung für die Frostbyte-2-Engine und gegen die Unreal Engine 3 eine gute Idee war. Die Action sieht nämlich klasse aus! Deckung zerbröselt unter Gewehrfeuer, Granaten zerfetzen die Umgebung, Wasser spritzt auf, Leuchtfackeln blitzen grell und sorgen für realistische Schattenspiele. Auch die Animationen der KI-Kameraden sind sehenswert. Alles in allem wirkt das Spiel optisch sehr rund, sehr stimmig. An die technische Brillanz von **Battlefield 3** kommt es aber nicht heran. Vielleicht liegt das auch nur daran, dass der Level recht dunkel ist.

Spielerisch gewohnte Kost

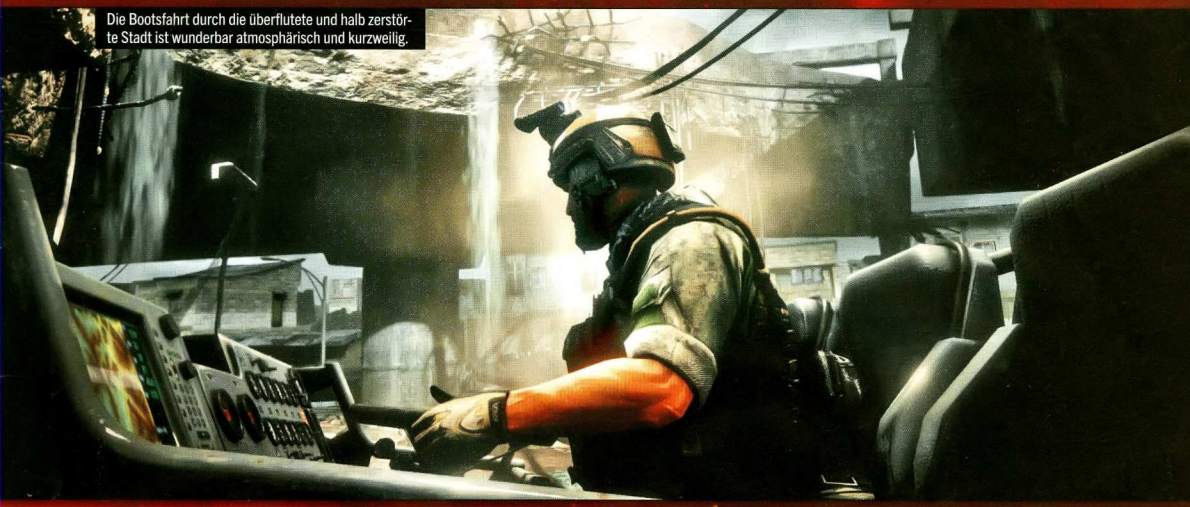
Der Spielverlauf bietet kaum Überraschungen. Sie stürmen mit Ihrem Team durch das Gebäude. Die Terroristen versuchen, Sie zu flankieren, und gehen selbstständig in Deckung. Als sonderlich clever erschienen sie uns jedoch nicht. Immerhin: Wir bemerkten keine Stellen, an denen immer wieder neue Gegner auftauchten. Dafür erlebten wir manche Skript-Sequenz. Da zünden die Terroristen etwa Bomben, um eine Etage zum Einsturz zu bringen, was hübsch als Zeitlupen-Sturz inszeniert wird, aber spielerisch irrelevant bleibt. Später, als die Geiseln befreit sind, folgt eine Geschütz-Sequenz an Bord eines Boots. Mit diesem rasen Sie durch das Überschwemmungsgebiet – zwischen versunkenen Häusern und Baumwipfeln hindurch. Das ist seichte Kost, sieht aber wirklich toll aus. Die Szenerie ist wunderbar surreal.

PETN – Sprengstoff, Arznei und Story-Vehikel

Jeder Shooter braucht einen Bösewicht. In diesem Fall ist das die Bedrohung durch einen Sprengstoff!



PETN steht für Pentaerythrityltetranitrat oder auch Nitropenta und ist ein gängiger Sprengstoff. Obendrein ist PETN auch ein medizinischer Wirkstoff, der etwa gegen Angina Pectoris eingesetzt wird. Das Fiese an PETN: Der Sprengstoff lässt sich gut verbergen und ist leicht beschaffbar. Seit einigen Jahren gibt es den unangenehmen Trend innerhalb der Terrorszene, auf PETN zu setzen. Die Ladung des Schuh-Bombes, der 2001 an Bord eines Flugzeugs versuchte, eine in seinem Schuh versteckte Bombe zu zünden? PETN! Die Eigenbau-Sprengladung, die ein Typ Ende 2009 an Bord einer Maschine nach Detroit zünden wollte? PETN! Die zwei Briefbomben, die im Oktober 2010 auf ihrem Weg nach Chicago an Bord zweier Flugzeuge gefunden wurden? PETN! Die Bedrohung durch diesen Sprengstoff zieht sich wie ein roter Faden durch die Story von **Warfighter**. Das Zeug ist, glaubt man den Tier-1-Jungs, eine ganz fiese Terror-Waffe und eine schreckliche Gefahr für alle. Um das zu beurteilen, fehlt uns das Fachwissen. Bei einer Sache sind wir uns aber verdammt sicher: Wetten, es wird im Spiel auch einen Flugzeuglevel geben? Wetten?!



Die Bootsfahrt durch die überflutete und halb zerstörte Stadt ist wunderbar atmosphärisch und kurzweilig.

Als eine Welle Häuser aus ihren Fundamenten reißt und Sie nur knapp mit einem Hubschrauber entkommen, der Sie in den Sonnenaufgang fliegt, da ist **Warfighter** regelrecht dramatisch.

Dezente Innovationen

Die Baller-Mechanik des Spiels unterscheidet sich kaum von der des Vorgängers. Neu sind Zusatz-Zielvorrichtungen, wie sie auch von echten Spezialeinheiten genutzt werden. Manche Waffen haben etwa ein Rotpunktvisier über dem Zielfernrohr oder Kimme und Korn an der Seite der Waffe. Das erlaubt effektive Feindbegegnungen auf alle Distanzen. Die größte Neuerung ist jedoch die Durchbruchsmechanik an verschlossenen Türen. Hier wählen Sie per Mini-Menü aus vier Taktiken. Sie können eine Sprengladung anbringen, die Tür eintreten, eine Splitter- oder Blendgranate werfen. Jede Aktion soll sich anders abspielen und andere Resultate bringen. Bei Geiseln im angrenzenden Raum empfiehlt sich die Blendgranate. Wir erlebten das und konnten uns ein Grinsen nicht verkneifen. Das auf den Wurf der Granate folgende Stürmen des Raumes in Zeitlupe erinnerte uns extrem an **Call of Duty: Black Ops**.

Wo war noch mal das Drama?

Was wir bislang von **Warfighter** sahen, war nur ein kleiner Ausschnitt. Im fertigen Spiel werden Sie Einsatzorte auf aller Welt besuchen – überall da, wo Spezialeinheiten in den letzten Jahren gegen Terroristen kämpften. Unter anderem geht es beispielsweise nach Somalia. Diese Abwechslung freut uns ebenso wie die Tatsache, dass die Demo rund und kurzweilig wirkte. Er war zwar nicht allzu innovativ, dafür vermittelte er den Eindruck, dass Warfighter einen Solo-Modus bieten könnte, wie wir ihn uns bei **Battlefield 3** erhofft hatten: komplexer, abwechslungsreicher und fordernder. Fraglich bleibt, wie die Entwickler ihre viel beschworene Story umsetzen. Denn abgesehen von der Mailbox-Nachricht zu Beginn war in der uns gezeigten Demo nichts von Preachers Ehe-Drama zu spüren.

Der Mehrspieler-Modus wird international!

Vergesst „Gut gegen Böse"! Diesmal treten internationale Sonderkommandos gegeneinander an!

Noch wollen die Entwickler nicht viel über den Mehrspielermodus verraten. Doch so viel steht fest: Er wird diesmal von Danger Close entwickelt, die auch den Solo-Modus machen. Im Vorgänger entwickelte DICE den Mehrspieler-Modus. Diesmal kämpfen nicht Soldaten gegen Taliban, sondern zwölf Spezialeinheiten aus zehn Ländern. In sogenannten Blau-gegen-Blau-Szenarien treten die eigentlich verbündeten Trupps gegeneinander an. Wir sind gespannt, ob die Entwickler diesen Modus angesichts ihres Realismus-Anspruchs tatsächlich wie ein echtes Militär-Manöver aufziehen: Schießen Sie mit Platzpatronen und elektronischer Treffer-Registrierung? Oder spielt sich dieser Modus wie ein genreübliches Gefecht mit scharfen Waffen? Und welche Spielmechaniken erwarten uns darin? Darüber schweigt Danger Close eisern. Immerhin enthüllte das Team fünf der zwölf spielbaren Einheiten!

Polen
GROM

Grupa **R**eagowania **O**peracyjno-**M**anewrowego (Reaktionsgruppe für operative Manöver). „Grom" ist Polnisch für „Donner".

Motto:
„Tobie Ojczyzno!"
(Für dein Heimatland)

Deutschland
KSK

Das **K**ommando **S**pezial**k**räfte wurde 1996 aufgestellt und beteiligte sich seitdem unter anderem an Einsätzen in Jugoslawien und Afghanistan.

Motto:
„Facit Omnia Voluntas!"
(Der Wille entscheidet)

Großbritannien
SAS

Der legendäre **S**pecial **A**ir **S**ervice der britischen Armee wurde bereits im Jahr 1941 im Verlauf des Zweiten Weltkriegs aufgestellt.

Motto:
„Who dares wins!"
(Wer wagt, gewinnt)

Australien
SASR

Das **S**pecial **A**ir **S**ervice **R**egiment gibt es seit 1964. Es ist in seiner Struktur stark an das britische Vorbild SAS angelehnt.

Motto:
„Who dares wins!"
(Wer wagt, gewinnt)

USA
Navy SEALs

Der Name SEAL steht für **Sea**, **A**ir und **L**and – die Einsatzorte der 1962 gegründeten Marine-Spezialeinheit.

Motto:
„The only easy day was yesterday!"
(Der einzig leichte Tag war gestern)

„Wir schneiden uns eine Scheibe von FIFA ab!“

Wir unterhielten uns mit den Leitern des neuen **Medal of Honor**-Projekts!



Greg Goodrich (links) ist ausführender Produzent von **Warfighter**, Rich Farrelly (rechts) ist dessen Kreativ-Direktor.

PC ACTION: Die Sache mit den internationalen Spezialeinheiten klingt spannend. Und das KSK ist auch dabei!!

GREG: Wir sind gerade dabei, einen Berater aus den Reihen des KSK zu organisieren. Er wird einen hohen Grad an Realismus und Authentizität garantieren. Dazu zählen auch die Einsatz-Arten und der Charakter dieser Einheit.

Dieser Rekrutierungs-Prozess beginnt normalerweise damit, dass wir einen uns bekannten Operative fragen. Er hört sich um, vermittelt uns etwa einen polnischen GROM–Kämpfer. Der wiederum ruft seinen Kumpel in Deutschland an und der fragt wiederum seinen Kumpel bei der britischen SAS, ob wir korrekte Typen sind und man bedenkenlos mit uns arbeiten kann. So läuft das in der Regel. Ich kann nicht einfach das Telefon in die Hand nehmen und sagen: „Hallo Deutschland? Ich bräuchte da ein Mitglied eurer Elite-Spezialeinheit!“

Von all den internationalen Einheiten im Mehrspielermodus war die polnische GROM übrigens unsere erste Wahl. Das KSK war direkt die zweite. Unsere Entscheidung basierte ausschließlich auf unseren Tier-1-Kontakten. Wir fragten: „Mit wem habt ihr zusammengearbeitet? Mit wem arbeitet ihr am liebsten? Welche Einheiten sind am fähigsten?“ GROM und KSK wurden als Erstes genannt! Da gibt es einen großen, großen Respekt zwischen SEALs, Delta Force und euch Deutschen!

PC ACTION: Sie haben jetzt ein Team und eine Engine für alle Modi. Wie kommen Sie mit Frostbyte 2 klar?

GREG: Wir haben die Version der Engine genommen, mit der **Battlefield 3** ausgeliefert wurde, und darauf aufgebaut. Das ist ein immerwährender Prozess des Verfeinerns, Verbesserns und Wachsens. DICE wird wahrscheinlich auf unsere Ideen aufbauen, wenn sie ihr nächstes Spiel anpacken. Obendrein haben wir viele DICE-Mitarbeiter hier bei uns, die uns helfen, unser eigenes Ding zu machen und unseren Mehrspielermodus korrekt hinzubekommen. **Battlefield 3** bildet das ganz große Kaliber ab – das Militär in all seiner Stärke und Vielfalt. Unser Spiel ist sehr persönlich. Das muss sich auch im Mehrspielermodus wiederfinden. Wir schneiden uns da eine Scheibe von **FIFA** ab, indem wir durch die internationalen Spezialeinheiten den Nationalstolz unserer Spieler ansprechen. Und zwar auf einer sehr persönlichen Ebene. Wer ist besser? Das deutsche KSK oder die amerikanischen Navy SEALs? Hier werdet ihr es herausfinden! Und ihr werdet spüren, wie unterschiedlich und eigenwillig sich die verschiedenen Teams anfühlen!

RICH: Da ist es auch sehr gut, dass diesmal Danger Close an beiden Modi arbeitet. Es sind dieselben Leute, die mit der gleichen Engine und einer übergreifenden Vision arbeiten.

GREG: Es ist ein Spiel, mehrere Einzelteile – anstatt wie vorher zwei getrennte Anwendungen mit zwei Engines. Die Waffen, das Schussgefühl, die Manipulation des Equipments, die Animationen – das alles ist eines! Im Vorgänger war im Solo-Modus das Hinlegen möglich, im Mehrspieler nicht. Ich garantiere dafür, dass Dinge, die im Mehrspielermodus möglich sind, auch im Solo-Modus funktionieren – und umgekehrt! Es gibt Ausnahmen, etwa automatische Zielhilfen, aber die grundlegenden Mechaniken sind dieselben. Es wird sich wie ein und dasselbe Spiel anfühlen.

PC ACTION: Wie steht es denn um die PC-Fassung? Angesichts der leistungsfähigen Engine können PC-Spieler doch sicherlich einiges in Sachen Optik erwarten?

GREG: Wir genießen einen Luxus, der **Battlefield 3** versagt war: Wir nutzen eine fertige Engine. Für DICE war der PC aber klar die Lead-Plattform, das liegt DICE in den Genen. In unseren Genen liegt die Konsolen-Entwicklung, besonders für PlayStation! Auf der PSOne haben wir damals begonnen und blieben PlayStation bis zum 2010er-Titel mit der PS3 als Leadplattform treu. Die heutige Demo zeigten wir auf einem Monster-PC mit stabilen 60 Bildern pro Sekunde. Und ich denke, sie sieht ziemlich gut aus. Wir wollen sichergehen, dass all unsere Spieler eine tolle Erfahrung haben. Die PS3 als Leadplattform ermöglicht das. Es gibt allerdings auf dem PC einige Möglichkeiten, die man auf der Konsole nicht hat und die man auf dem PC halt genießen kann. 60 Bilder pro Sekunde sind auf Konsole etwa einfach nicht drin.



Mitten während des Gefechts werden im Gebäude Bomben gezündet und ein Stockwerk bricht ein. Eine coole Szene!

Sebastian meint



„Der Solo-Modus hinterlässt einen tollen Eindruck!“

Warfighter wirkt bislang wirklich rund und stimmig. Der Demo-Level hat mich zwar nicht umgehauen, was ich sah, unterhielt aber prima. Grafik, Abwechslung, Stimmung – da sehe ich wenig Grund zur Sorge. Nur etwas linear wirkte das Gezeigte. Hoffentlich geht es nicht nur schnurgerade durch die Levels. Viel Freiheit, Alternativrouten, Entscheidungen – das muss sein! Was mich übrigens völlig kaltlässt, ist das Tier-1-Szenario. Bis auf den Start des Demo-Levels wurde die Story nicht aufgegriffen und ich frage mich, ob sie mich im Spiel wirklich packt. Und Elite-Einheiten generell? Gehen mir am Arsch vorbei!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Alle Shots stammen von THQ und zeigen gestellte Perspektiven, geben die Spielgrafik aber gut wieder. Nur ein Screen (das Inventar auf Seite 25) stammt direkt aus dem Spiel.

Darksiders 2

Lass dich reinreiten!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Vigil Games | Hersteller: THQ | Termin: 26. Juni 2012

Text: Felix Schütz

Nahtoderfahrung der besonderen Art: Wir spielten die Fortsetzung exklusiv an.

Nur gucken, aber nicht anfassen – so lautete stets die Regel für **Darksiders 2**. Zwar durfte die Fachpresse schon häufiger einen Blick auf das Action-Adventure werfen, doch war es nicht erlaubt, es anzutesten. Damit ist nun Schluss: PC ACTION war exklusiv bei THQ zu Besuch, um endlich selbst Probe zu spielen!

Dunkle Bruderschaft

Fast zwei Stunden lang sind wir in **Darksiders 2** abgetaucht und haben den neuen Protagonisten durch ein finsteres Gewölbe gescheucht – er trägt eine Schädelmaske, schwingt ein Paar Sensen und ist von Natur aus mies gelaunt: Tod, der zweite der vier Reiter der Apokalypse. Wer's nicht mehr weiß: Krieg, der erste Reiter, war der Held im **Darksiders**-Debüt. Er war es auch, der unwissentlich den Weltuntergang herbeiführte und die Menschheit zum Aussterben verurteilte. Danach versuchte er jedoch, seine Unschuld zu beweisen und die verantwortlichen Mächte – egal ob Engel oder Dämonen – für die verfrühte Apokalypse zu bestrafen. Die Geschichte von **Darksiders 2** spielt nicht nach diesen Ereignissen, sondern fast parallel dazu: Tod, Ältester und Anführer der Reiter, versucht seinem Bruder Krieg aus dem Schlamassel zu helfen und das Chaos in Ordnung zu bringen. Anders als Krieg hält Tod sich aber nicht auf der zerstörten Erde auf – sein Weg führt ihn vielmehr in die Unterwelt, in der Dämonen und andere übernatürliche Mächte regieren.

Gewaltiger Umfang

Die Spielwelt soll nicht nur rund viermal so groß wie die des Vorgängers sein, sondern auch deutlich mehr Inhalte bieten – allein 20 Stunden wird man laut Vigil Games benötigen, wenn man nur stur der Hauptquest folgt. Weil die Welt auch deutlich offener und weitläufiger ausfällt, erhält Tod diesmal schon früh sein knöchriges Ross namens Verzweiflung, mit dem er große Distanzen flink überwindet. Der Sensenmann hat aber mehr zu tun, als nur dem roten Faden zu folgen: Jederzeit kann Tod sich aufmachen, um Schätze zu suchen oder optionale Nebenquests zu erfüllen. Letztere bekommt er unter anderem von NPCs, die sich sogar in eigenen Ortschaften aufhalten. Und



Ungewohnte Größenverhältnisse: Gegen den riesigen Steinwächter wirkt Tod ziemlich winzig.

Auf seinem Pferd reitend, weicht Tod den Attacken des Bossgegners aus, mit seiner Knarre bearbeitet er derweil die verwundbaren Stellen seines Widersachers.

natürlich ist die Spielwelt wieder mit Dungeons gespickt, die wie im Vorgänger ebenso umfangreich wie vertrackt ausfallen. Genau einen solchen Dungeon haben wir durchgespielt.

Ab in den Keller!

Das Probespiel beginnt vertraut: Mit dem Gamepad lenken wir den wortkargen Reiter durch ein finsteres Gemäuer, von allen Seiten blickt uns nackter Stein entgegen. Anders als im Vorgänger gibt's hier keine Anzeichen von menschlicher Zivilisation mehr, keine Straßenschilder, keine Kanäle, keine Autowracks. Auf unserem Weg durch das Gewölbe begleitet uns ein breitschultriger Hüne, ein sympathischer Riese, der an den beliebten Charakter Ulthane aus dem ersten **Darksiders** erinnert. Der Fleischberg hilft uns ab und an, schleudert uns etwa über tiefe Gräben oder sichert Fallgitter, damit wir darunter hinwegschlüpfen können. Unser Ziel in dem Dungeon ist eine gigantische Statue, ein steinerner Wächter, den wir aktivieren sollen. Warum, weshalb, wieso – das verrät uns THQ nicht. Doch zumindest die Aufgabenstellung ist klar: Wir suchen nach drei gewaltigen Steinen, die wir in den Wächter einsetzen sollen, um ihm so neues Leben einzuhauchen. Praktisch: Damit wir uns dabei nicht in dem Gewölbe verirren, steht uns ein Rabe namens Asche zur Seite, der selbstständig vorausflattert, um uns zum Zielort zu leiten.

Vertraut und trotzdem neu

Tod steuert sich ähnlich wie Krieg, die Tastenbelegung ist nahezu identisch mit der des Vorgängers. Das Spielgefühl jedoch unterscheidet sich ein wenig: Tods Körper ist schlank, seine Bewegungen schnell und katzenhaft – ein krasser Unterschied zu Krieg, der mit Breitschwert, schwerer Rüstung und massiger Statur eher an einen mies gelaunten Panzer erinnerte. Tod hingegen ist agiler, beweglicher – und das wirkt sich stark auf das Gameplay aus. So kann Tod mühelos einige Meter an Wänden hinaufwetzen, sich an Balken hochziehen oder Wall Runs ausführen, indem er seitlich an Mauern entlangrennt – **Prince of Persia** lässt schön grüßen. Durch diese neue Bewegungsfreiheit konnten die Leveldesigner anspruchsvollere Sprung- und Kletterpartien in das Spiel einbauen, und das bekamen wir in unserem Probe-Dungeon auch schon ordentlich zu spüren: Klettern, hangeln, schwingen und springen (und hin und wieder in ein Lavabecken fallen), all das nahm einen großen Teil der Spielzeit ein, deutlich mehr als im ersten **Darksiders**. Gut waren diese Abschnitte zwar schon, perfekt aber noch nicht. Vigil Games wird noch ein wenig an der Steuerung und der Kameraführung feilen müssen, bis es in diesen Passagen richtig flutscht – doch bis zum Release ist ja noch massig Zeit.

Akrobatischer Held

Tods eleganter Stil wirkt sich auch auf die Kämpfe aus. Als wir das erste Dämonengrüppchen verdreschen, fällt uns das höhere Tempo auf, in dem wir unsere Attacken rauspfeffern. Wo Krieg eher langsam, dafür aber umso wuchtiger zu Werke ging, hat Tod einen größeren Aktionsspielraum: Schnelle und langsame Attacken werden fließend zu Kombos vereint, dem Gegner bleiben im Schlaggewitter kaum noch Chancen auf Gegenwehr. Statt Angriffe abzublocken, vollführt Tod eine elegante Ausweichrolle – das passt gut zu seinem Bewegungsstil.

Jede Menge Waffen

Tods Primärwaffe ist ein Paar Sensen, das er sowohl beidhändig schwingen als auch zu einer großen Klinge zusammenstecken kann. Zusätzlich ist wieder eine Taste für eine Zweitwaffe reserviert. Im ersten **Darksiders** hatte Krieg nur die Wahl zwischen einer Sense und einem Kampfhandschuh. **Darksiders 2** macht hier einen Riesensprung nach vorne: Tod kann aus zig Waffen wählen, alle mit unterschiedlichen Eigenschaften und Qualitätsstufen. Öffnet man das neue Inventar des Helden, fühlt man sich an moderne Rollenspiele erinnert: Neben verschiedensten Kampfgeräten darf man Tod sogar über fünf Rüstungsslots ausstatten. Schulterplatten, Brustpanzer, Armschienen und einiges mehr gibt's in



Typisch **Darksiders**: Der Held findet im Spielverlauf jede Menge Spezialausrüstung wie diesen Enterhaken. Damit werden neue Bereiche in der Spielwelt zugänglich.



Tod nutzt seine beiden Sensen für schnelle, leichtere Angriffe, kann sie aber auch zu einer mächtigen, langsameren Schlagwaffe verbinden.

Hülle und Fülle, zudem lassen sich die Items frei kombinieren. Mit der Ausrüstung soll sich der Spieler einen Helden nach Maß entwerfen – Tod kann sich etwa auf langsame, schwere Waffen oder auf schnelle, leichtere Attacken spezialisieren. Als dritte Möglichkeit könnte er auch Magie bevorzugen und seine Feinde damit aus der Distanz vernichten. Der Spieler entscheidet, welche Spielweise ihm mehr zusagt, und stattet Tod entsprechend aus.

Eine Prise Rollenspiel

Neue Gegenstände erhält man nicht nur für abgeschlossene Quests oder in Schatztruhen, sondern auch als Beute von besiegten Gegnern. Beim Anspielen machte das System einen guten Eindruck: Hinterlässt ein Feind ein neues Item, muss Tod nur darübermarschieren, schon wird ein kleiner Tooltip eingeblendet, der die Werte des Fundstücks mit der angelegten Ausrüstung vergleicht. Per Tastendruck legt Tod das neue Item dann direkt an oder er verstaut es im Inventar – alles ohne Unterbrechung oder einen umständlichen Umweg ins Menü. Fein! Ein weiteres Rollenspielmerkmal, das **Darksiders 2** deutlich von seinem Vorgänger abhebt: Tod verdient für Kämpfe und Quests nun Erfahrungspunkte, mit denen er im Charakterlevel aufsteigt. Als Belohnung gibt's dafür Aufstiegspunkte, die er in zwei unterschiedliche Talentbäume investieren darf – einer für Nahkampf, einer für Magie. Die Auswahl an Fähigkeiten ist deutlich größer als im Vorgänger und erlaubt so unterschiedlichere Spielweisen. Passend zu diesem Rollenspielansatz verfügt Tod auch über einen neuen Charakterbogen mitsamt verschiedensten Statuswerten.

Den Wurzeln treu

Trotz dieser Neuerungen soll **Darksiders 2** nicht gleich zum Rollenspiel mutieren, sondern im Kern ein Action-Adventure bleiben, das sich – wie schon sein Vorgänger – gekonnt von Nintendos **Zelda**-Reihe inspirieren ließ. Das merken wir auch, als wir weiter voranschreiten: In den Tiefen des Dungeons erbeuten wir eine Art magische Klaue namens Todesgriff. Damit können wir uns über Abgründe ziehen und an speziellen Halterungen einhaken – und schon werden die Sprung- und Kletterpartien wieder ein Stückchen anspruchsvoller. Mit solcher Spezialausrüstung kann Tod nun weitere Teile der Spielwelt erforschen, neue Schätze finden und mächtiger werden – so motivierend wie im Vorgänger!

Der Fall des Giganten

Nach langer Suche haben wir die drei gesuchten magischen Steine endlich zusammen, unser bärenstarker Riesen-Kumpel trägt sie flugs zu der Wächterstatue. Dort lässt das nächste Problem nicht lange auf sich warten: Einer der drei Steine war von einer bösen Macht korrumpiert, der gigantische Wächter erwacht daher mit einer Mordswut im Bauch und will uns ans Leder. Endspurt für unsere Anspielsession: Wir stehen der frisch erwachten Statue in einem großen Außenareal gegenüber. Auf dem Rücken unseres Pferdchens Verzweiflung reiten wir dem Bossgegner entgegen, beschießen mit unserer Knarre die Schulter des Feindes – so lange, bis sein Arm kurzzeitig zu Boden geht und wir nun daran emporklettern können, um eine verwundbare Stelle mit unseren Sensen zu bearbeiten. Da-



Anders als im Vorgänger findet Tod zig verschiedene Nahkampfwaffen, die er gleichzeitig mit seinen Sensen verwenden darf.



Tod ist deutlich agiler als sein Vorgänger, dadurch werden die Sprung- und Kletterpassagen anspruchsvoller.

Die neuen Rollenspielelemente

Im Kern ist und bleibt **Darksiders 2** ein Action-Adventure. Um dem Spieler aber mehr Freiheiten zu geben, bauen die Entwickler einige solide Rollenspielelemente ein, durch die sich der Spieler einen Tod nach Maß basteln kann.



Talentbäume

Durch Kämpfe und erfüllte Quests erhält Tod Erfahrungspunkte, mit denen er im Level aufsteigt. Für jeden Level-up gibt's Punkte, die er in zwei Talentbäumen ausgeben darf. Ein Baum steht für Tods Nahkampftalente, der andere bietet dafür mächtige Zauber und Beschwörungen. So kann Tod etwa lernen, Zombies als Kampfbegleiter herbeizurufen oder einen Krähenschwarm auf seine Feinde anzusetzen.

Character Stats

Level	28
Experience	0/450
Health	964/964
Wrath	1206/1206
Strength	65
Defense	148
Arcane	74
Resistance	0
Crit Chance	8
Wrath Crit Chance	0
Wrath Damage Bonus	74
Primary Weapon	0
Secondary Weapon	0

Ausrüstung

Auch das ist neu: Gab es im ersten **Darksiders** nur drei Basiswaffen, sind es in **Darksiders 2** nun jede Menge. Neben seinen treuen Sensen kann Tod eine beliebige Zusatzwaffe schwingen – zur Wahl stehen Äxte, Hämmer, Klauen und vieles mehr. Obendrein hat der Held fünf verschiedene Rüstungsslots; hier angelegte Körperpanzer sind direkt am Helden sichtbar und unterstützen verschiedene Spielweisen. Neue Items gibt's beispielsweise als Quest-Belohnungen, aber man findet sie auch in Schatztruhen oder bei besiegten Feinden.

Charakterwerte

Ein ungewohnter Anblick für **Darksiders**-Veteranen: Tod verfügt über mehrere Charakterwerte, ähnlich wie man es aus Rollenspielen kennt. Schaden, Resistenzen, kritische Treffer, Lebenspunkte, Zauberkraft – diese und weitere Attribute lassen sich über die angelegte Ausrüstung steigern. Oberhalb der Charakterwerte zu sehen: der Level des Helden und die gesammelten Erfahrungspunkte, wie in einem Rollenspiel.

nach startet die nächste Phase des Kampfes: Der Wächter feuert eine zielsuchende Energiekugel aufs Schlachtfeld, die uns selbstständig verfolgt – also reiten wir wie der Wind und lenken das Ding kurzerhand gegen ein Bein unseres Bossgegners. Als er endlich in die Knie geht, klettern wir ein weiteres Mal an ihm herauf, suchen uns einen wunden Punkt und dreschen so lange drauf, bis das Riesenvieh endlich besiegt ist. Und damit endet unser erster Ausflug in **Darksiders 2**.

Der Tod ist allein – oder?

Es bleibt spannend, wie sich die Story von **Darksiders 2** entfalten wird, denn obwohl sie fast parallel zum ersten Teil spielt, soll sie doch stark mit ihm verwoben sein, viele neue Charaktere einführen und ungeklärte Fragen beantworten. Auf die beiden übrigen Reiter werden die Entwickler natürlich oft angesprochen: Es handelt sich dabei nicht um Pestilenz und Hunger, sondern um Strife (Kampf, Streit) und Fury (Wut, Raserei). Während Strife mit zwei Pistolen in die Schlacht zieht, nutzt die weibliche Fury eine Peitsche als Lieblingswaffe. Beide Charaktere sollen gerüchteweise zwar schon in **Darksiders 2** auftauchen, allerdings gilt als sicher, dass sie nicht spielbar, also nur Nebenfiguren sein werden – die Entwickler wollen sich ganz auf Tod und seine Geschichte konzentrieren. Darum ist das Spiel auch als reine Einzelspielererfahrung angelegt. Oder doch nicht? Bei unserem Besuch verriet uns ein THQ-Mitarbeiter, dass **Darksiders 2** zumindest eine noch geheime „Online-Komponente" haben wird – was sich dahinter verbirgt, wollen die Macher aber noch nicht verraten.



In diesem Dungeon wird Tod von einem Hünen begleitet, der für ihn drei magische Steine abtransportiert.

Felix meint



„Darksiders 2 hat alles, was ein Top-Titel braucht."

Das erste **Darksiders** habe ich trotz mancher Schwächen verschlungen. Ich liebe einfach diese Art von Action-Adventures im **Zelda**-Stil, in denen ich ständig neue Items und Fähigkeiten bekomme, Schritt für Schritt mächtiger werde und so die Spielwelt weiter erforschen kann. Für **Darksiders 2** versprechen die Entwickler nicht nur viel mehr Inhalte, sondern geben auch zig RPG-Elemente dazu und garnieren das Ganze mit einem saucoolen Helden – klingt super! Hoffentlich geben sich die Entwickler aber diesmal mehr Mühe bei der PC-Umsetzung – eine gute Maus-Tastatur-Steuerung darf man heutzutage schon erwarten.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Kenner des Originals dürfen sich auf ein Wiedersehen mit vertrauten Aliens freuen. So sieht etwa die Neuinterpretation der telepathisch begabten Sektoiden aus.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Entwickler Firaxis und decken sich mit dem, was wir gesehen haben.

XCOM: Enemy Unknown

An der Wurzel gepackt

Genre: Rundentaktik | Entwickler: Firaxis Games | Hersteller: 2K Games | Termin: 2012

Text: Viktor Eippert

Anfängliche Skepsis weicht Vorfreude – wir haben das neue **XCOM** in Aktion erlebt!

Bis heute gilt das 18 Jahre alte **X-COM – UFO Defense** (auch bekannt als **UFO: Enemy Unknown**) als Meilenstein der Rundentaktik. Entsprechend gigantisch war die Freude unter **X-COM**-Spielern, als 2K Games mit **XCOM: Enemy Unknown** Anfang des Jahres eine Neuauflage des Klassikers ankündigte. Verantwortet wird das Projekt obendrein von den ausgewiesenen Rundenstrategie-Experten Firaxis Games (**Civilization**-Reihe). Doch bei all der Vorfreude schwingt auch ein gewisses Maß an Skepsis mit. Kann Firaxis das einzigartige Feeling des Originals einfangen? Wird das tiefgründige Spielkonzept durch einen modernen Ansatz womöglich verwässert? Immerhin geht es hier um die Fortführung einer lieb gewonnenen Perle.

Eine persönliche Angelegenheit

Jake Solomon, Lead Designer von **Enemy Unknown**, kann die Vorbehalte der Fangemeinde sehr gut nachvollziehen. Auch er ist Fan der ersten Stunde und hat ein einzigartiges Verhältnis zum Original von 1994. In lockerem Plauderton erklärt er uns im Interview: „**X-COM** ist mein Lieblingsspiel, seit ich es zu meiner Uni-Zeit 1994 das erste Mal spielte. Das Spiel war für mich sogar einer der Gründe, warum ich überhaupt mit dem Studium der Computer-Wissenschaften anfing! Seit ich bei Firaxis bin, habe ich daher jede Gelegenheit genutzt, um **X-COM** ins Gespräch zu bringen". Lachend fügt er hinzu: „Ich stand irgendwann sogar beinahe täglich an Sids Tür [A.d.R.: gemeint ist Entwicklerlegende Sid Meier] und habe ihn regelrecht damit zu Tode genervt, ein neues **X-COM** zu machen". Inzwischen arbeitet Firaxis seit vier Jahren an dem Titel. Das Team will sich die nötige Zeit nehmen, um etwas abzuliefern, das – und das betont Solomon – dem Namen **X-COM** gerecht wird.

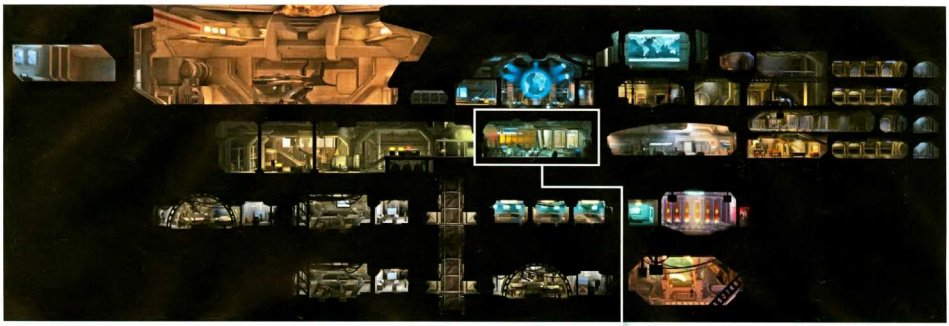
Besucher aus dem All

Bei einer Präsentation der PC-Fassung von **Enemy Unknown** bei 2K Games machen wir uns schließlich selbst ein Bild vom bisherigen Stand der Dinge. Während ein Firaxis-Mitarbeiter uns die Mission „Operation Spectral Vanguard" vorspielt, erklärt Jake die Spielmechaniken. Die Ausgangssituation für den Einsatz ist Kennern des Originals vertraut: Unbekannte Flugkörper sind auf der Erde gelandet und seither verschwinden Menschen im Umkreis der Landezone. Ein Fall für die Spezialtruppen der XCOM, die sich dem Kampf gegen Außerirdische verschrieben haben und deren Chef wir sind. Also landen wir mit einem vierköpfigen Team von XCOM-Söldnern am Einsatzort (später im Spiel sollen auch größere Squads möglich sein) und machen den nicht eingeladenen Besuchern klar, was wir von ihrer Aktion halten. Die Einsätze laufen gewohnt rundenbasiert ab, allerdings fällt sofort der Wegfall der ehemaligen Zeiteinheiten auf, die im Original die Aktionen unserer Spielfiguren begrenzt haben. Stattdessen verfügen unsere Soldaten in **Enemy Unknown** über eine Bewegungsreichweite, die durch einen bläulichen Rahmen dargestellt wird. Hat unser Soldat die gewünschte Entfernung zurückgelegt, kann er prinzipiell danach noch eine Aktion pro Runde ausführen. Auf ein Alien schießen zum Beispiel. Oder eine der vielen neuen Spezialfähigkeiten nutzen. Alternativ dürfen wir unsere Aktion auch opfern, um die maximale Bewegungsreichweite in dieser Runde zu erhöhen.

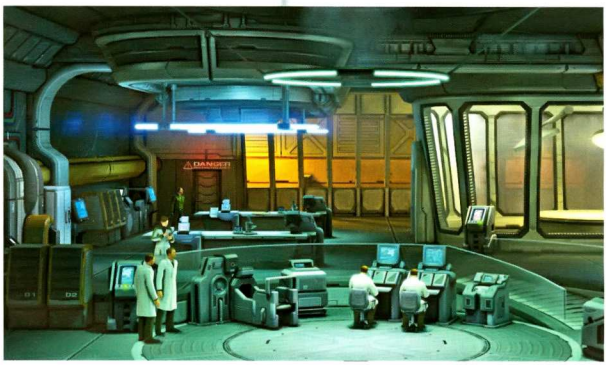
Ab hinter die Deckung!

Für die nötige taktische Tiefe sorgen zwei entscheidende Spielmechaniken: die Unterteilung unserer Soldaten in verschiedene Klassen und das Deckungssystem. Anhand von blauen Schildsymbolen erkennen wir, wo

Die neue alte Untergrundbasis unter der Lupe



In **Enemy Unknown** geht es nicht nur um die taktischen Rundengefechte, sondern auch um den Bau einer eigenen Untergrundbasis, die als Ausgangsort für die Einsätze dient. Der Unterschlupf ist stets von der Seite zu sehen und wirkt durch den Anbau neuer Räume wie ein Ameisenbau (oberes Bild). Je nachdem, wie wir die Räume nebeneinander verteilen, erhalten diese Boni. Errichten wir etwa mehrere Forschungsstationen (rechtes Bild) nebeneinander, arbeiten die Wissenschaftler darin schneller. Richtig klasse: Bei den Menschen in der Basis handelt es sich nicht um Statisten, sondern tatsächlich um unsere individuellen Truppen. Kehrt ein Squad vom Einsatz zurück, können wir die Jungs und Mädels zum Beispiel bei einer Partie Billard im Gemeinschaftsraum beobachten. Verwundete Soldaten landen hingegen in Echtzeit auf der Krankenstation und werden womöglich von ihren Kumpels dort besucht.



unsere Mannen Schutz suchen können. Allerdings ist das eine trügerische Sache, denn beinahe alle Objekte in **Enemy Unknown** sind komplett zerstörbar. Versteckt sich ein Alien etwa hinter einem Auto, können wir den Wagen mit einer Granate in die Luft sprengen – inklusive Alien dahinter! Das gilt umgekehrt natürlich auch für die Außerirdischen. Das merken wir sehr deutlich, als unser Support-Soldat an der Wand eines Diners Deckung sucht. Blöderweise halten sich in dem Gebäude Feinde auf, darunter auch ein sogenannter Berserker. Diese Aliens sind unglaublich stark und gefürchtete Gegner im Nahkampf. Aber macht nix, unser Kämpfer ist ja in Sicherheit, geschützt von der massiven Betonwand. Denkste! Kaum beginnt die Runde der Feinde, reißt der Berserker die Wand ein und rammt unseren Support in Grund und Boden, der sofort das Zeitliche segnet. Wie im Original können Truppen mit nur einem einzigen Angriff abgemurkst werden und sind danach dauerhaft verloren!

Im Team zum Klassen-Sieg

Der zuvor erwähnte, nun leider reichlich tote Support ist eine der vier Klassen, womit wir beim zweiten essenziellen Feature wären: dem Klassensystem. In **Enemy Unknown** kommt es auf geschicktes Teamplay unserer Jungs und Mädels an, denn jede Klasse verfügt über einzigartige Spezialfähigkeiten. Neben dem Support wurden uns drei weitere Klassen vorgeführt: Der schwere Waffen führende Heavy, der flinke Assault mit schwächerer Bewaffnung und ein Scharfschütze. Wie überlebenswichtig die Zusammenarbeit unserer Mannen ist, wird während der Situation deut-



Im Geoscope scannen wir den Planeten nach Alienaktivität, um dann gegebenenfalls einzuschreiten und Ufos abzufangen. Hier ist also alles wie im Original!



Kommt ein solches Berserker-Alien in Nahkampfreichweite, beudetet das mit hoher Wahrscheinlichkeit das sofortige Aus für sein Opfer.



Fahrzeuge, Mauern, Bäume, sogar Blumenkübel: Quasi alles dient unseren Soldaten – aber auch den Aliens – als Deckung. Die kleinen blauen Schilde zeigen die verschiedenen Verschanzungsmöglichkeiten an.

lich, die nach unserem unvorsichtigen Manöver folgt. Der Berserker wird nämlich von zwei Muton-Aliens unterstützt – gut gepanzerten Typen mit starken Strahlengewehren. Einer davon legt unseren hinter einem Fahrzeug in Deckung befindlichen Heavy unter Unterdrückungsfeuer. Dadurch wird unser Kämpfer an Ort und Stelle festgenagelt und bei einem möglichen Schussversuch gestört. Wir müssen den Muton also schleunigst loswerden.

Lauf, Assault-Soldat, lauf!

Hier kommen unsere anderen Squad-Mitglieder mit ihren zahlreichen Spezialfähigkeiten ins Spiel. Unser Sniper hat sich in der Runde zuvor dank seines Enterhakens auf dem Dach einer Tankstelle positioniert, die dem Diner direkt gegenüber liegt. Dummerweise hat er kein freies Schussfeld auf den Muton im Gebäude, denn die Wand des Diners ist im Weg. Bleibt also noch unser flinkes Assault-Mädel, das derzeit etwas abseits der Action ist. Als wir die Gegend untersuchen, entdecken wir direkt über den verschanzten Feinden ein Loch im Dach des Diners sowie eine Leiter an der Seitenwand des Gebäudes. Super für uns, denn die gute Assault-Frau verfügt über die Fähigkeit „Run & Gun". Damit darf diese Einheit doppelt so weit rennen und obendrein in derselben Runde einen Schuss abgeben. Wir spurten mit ihr also zur Leiter, dann das Dach hoch und schlussendlich zum Loch. Dort erledigen wir mit einem gezielten Schuss aus der Schrotflinte den Muton, der unseren Heavy festgepinnt hat. Mit dem so frei gewordenen Schwere-Waffen-Experten zücken wir den Raketenwerfer und blasen damit den Berserker in die ewigen Alien-Jagdgründe – Rache ist süß! Dabei zerlegt es die gesamte Frontseite des Diners, wodurch unser Sniper freie Sicht auf das verbleibende Muton-Wesen hat. Wie praktisch! Ein Druck auf den Abzug des Scharfschützengewehrs und wir haben die gefährliche Situation gerade so noch gemeistert und den Einsatz gewonnen. Puh!

Home, sweet Home

Nach dem Sieg gelangen wir in unsere unterirdische Basis – ebenfalls bekannt aus den Original-Spielen der Neunziger. Hier läuft die andere Hälfte des Spiels ab: der Echtzeitpart. In der Basis erforschen wir Technologien, nutzen diese, um in der Waffenkammer neues Spielzeug für unsere Jungs und Mädels zu basteln, und statten die Kämpfer dann in der Baracke mit dem Kram aus. Auch die Kommunikation mit den verschiedenen Nationen der Welt, die uns für Aufträge engagieren, findet hier statt. Als Gegenleistung erhalten wir gutes Geld, mit dem wir unsere Untergrundbasis erweitern, die Forschung finanzieren und so weiter.

Gänsehaut-Moment galore

Den Abschluss der Präsentation bildet ein Besuch in der Missionszentrale unserer Basis. Hier werden wir über wichtige Ereignisse informiert. Neben den dynamisch erstellten Zufallsaufträgen wie im Original gibt es in **Enemy Unknown** nun auch eine übergeordnete Handlung. Deren Fortschritt wird durch unsere Aktionen in den einzelnen Missionen bestimmt, wodurch besagte wichtige Ereignisse eintreten, die uns das Spiel in Form von kleinen Story-Videos präsentiert. So werden wir Zeuge einer Videonachricht eines XCOM-Einsatztrupps, der sich offenbar an einer Ufo-Absturzstelle befindet. Im Hintergrund erkennen wir ein riesiges, seltsames Gebilde, das eindeutig nicht von dieser Welt stammt. Im Umkreis der Absturzstelle brennt alles lichterloh, Bäume sind entwurzelt, Häuser völlig zerstört. Die Musik wird zunehmend bedrohlicher, während die Kamera allmählich etwas näher an das außerweltliche Objekt fährt. Als die Spannung förmlich greifbar wird, blendet das Bild ab und wir bleiben mit Gänsehaut zurück – **XCOM**-Feeling vom Feinsten!

Viktor schwärmt



„Ich will es spielen. SOFORT!"

Bereits nach zwei Minuten wusste ich: Dieses Spiel ist bei Firaxis in besten Händen. Mit jedem Satz von Chef-Entwickler Jake Solomon schwingt seine Liebe zum Original unverkennbar mit. Die Detailverliebtheit, mit der die Entwickler zu Werke gehen, ist zudem wirklich beeindruckend. Patronenhülsen springen beim Feuern aus dem Maschinengewehr und stapeln sich auf dem Boden, Fahrzeugscheiben zersplittern unter Beschuss in Einzelteile, jede noch so massive Deckung geht mit den entsprechenden Mitteln zu Bruch. Alle Anzeichen sprechen dafür, dass hier ein Liebhaber-Spiel von Fans für Fans entsteht. Ungeklärt bleibt nur noch, ob es sich genauso klasse spielt, wie es wirkt, und ob die Handlung das einzigartige **XCOM**-Feeling erfolgreich zu transportieren vermag. Ich hätte mich jedenfalls am liebsten direkt eine Woche mit **Enemy Unknown** eingesperrt und sofort losgespielt!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

SEI BEREIT FÜR EIN IRRWITZIGES PC-ABENTEUER

DEPONIA

GOLD 96 SPIELE MAGAZIN

92 Adventure Corner.de

90% Deponia

9.0 GamersGk.hu

92 Gamers.de PLATIN

spieletipp!

89 GOLD ADVENTURE-TREFF

PLAYERS 87 SEHR GUT

Computer Spiele Spielspaß: Sehr Gut 03/2012

„VIEL SLAPSTICK UND WORTWITZ – DEPONIA ÜBERZEUGT ALS AUSGELASSENES UND ZIEMLICH SCHWARZHUMORIGES COMIC-ADVENTURE"

PCGAMES



OUT NOW!

VON DEN MACHERN VON...

HARVEY'S NEUE AUGEN

EDNA BRICHT AUS

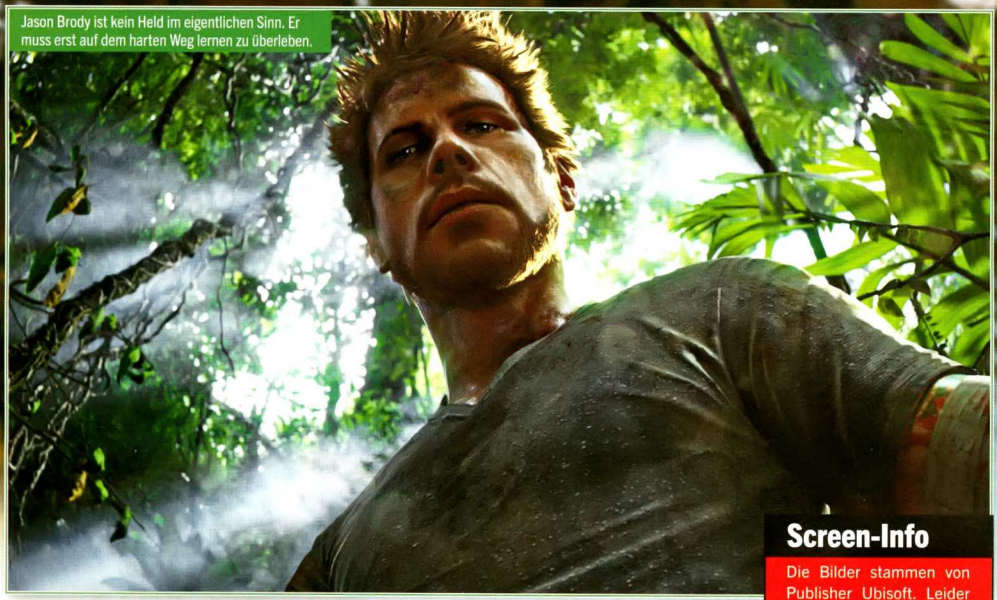
The Whispered World

WWW.DEPONIA.DE

EUROVIDEO

© 2012 Daedalic Entertainment GmbH. Deponia, das Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.

DAEDALIC ENTERTAINMENT



Jason Brody ist kein Held im eigentlichen Sinn. Er muss erst auf dem harten Weg lernen zu überleben.

Screen-Info

Die Bilder stammen von Publisher Ubisoft. Leider geben sie das Spielgeschehen nur ungenügend wieder, denn Ubisoft hat die Szenen massiv gestellt und hier und da nachbearbeitet.

Far Cry 3

Touristenfalle

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 6. September 2012

Text: Robert Horn

Ein Inselparadies entpuppt sich als Hort voller Verrückter mit Schusswaffen.

Ach, hören Sie doch auf mit Traumreise! All inclusive? Wozu soll das gut sein? Hütte direkt am Strand, aha. Mit dem weißesten Sand, den es überhaupt gibt. Klasse. Und Cocktails zur Begrüßung, ja? Dinner unter Palmen und ein Animationsprogramm, da schlackern Sie mit den Ohren! Ruhe und Erholung im Übermaß. Alles schön und gut. Aber wie sieht es mit dem AK-47-Bestand aus? Gibt es genug Handgranaten? Sind die Macheten schön scharf geschliffen? Stehen Jeep und Hängegleiter bereit? Wir hoffen es, denn auf der Insel, auf die uns Ubisoft im September 2012 verfrachtet, sind derlei Urlaubsutensilien weit wichtiger als Sonnencreme und Badehose. In **Far Cry 3** betreten Sie ein südseeumspültes Bilderbucheiland, das sehr schnell Ihr schlimmster Urlaubsalbtraum werden könnte ...

Endlich wieder Neues!

Nachdem Ubisoft im Sommer des letzten Jahres der Weltöffentlichkeit erste Bilder und Videos von **Far Cry 3** präsentiert hatte, wurde es zunächst wieder still um das Projekt. Erst jetzt rücken die Entwickler mit neuen Informationen, Bildern und Videos heraus (die beeindruckenden Szenen finden Sie auf unserer Heft-DVD; unbedingt anschauen!). Das Gezeigte bestätigt den sehr guten Eindruck früherer Präsentationen: **Far Cry 3** wird ein knallharter Shooter für Erwachsene, der seinen Wurzeln treu bleibt. Das Inselszenario hatte das Ursprungs-**Far Cry** 2004 welt-



Feinderkennung leicht gemacht: Böse Kerle in **Far Cry 3** tragen alle rote Tücher.



Far Cry 3 lässt es ordentlich krachen, will aber immer noch einen Hauch Realismus wahren.

Gameplay-Elemente im Detail



berühmt gemacht. Nach einem Ausflug in afrikanische Steppen in **Far Cry 2** (2008) kehren die Entwickler bei Teil 3 zu weißen Stränden und Palmen zurück – dieses Mal aber ohne machthungrige Wissenschaftler und gefährliche Mutanten. In **Far Cry 3** bekommen Sie es mit Banditen, Mördern und ziemlich verrückten Kerlen zu tun, die Ihnen kalte Schauer über den Rücken jagen werden. Die Entwickler legen großen Wert darauf, neben einer guten Geschichte vor allem glaubwürdige Charaktere zu erschaffen. Dazu nutzen die Macher ein System namens Performance Capture. Ein Ergebnis dieser aufwendigen Arbeit kennen Sie vielleicht schon: Vaas, ein Schurke, den Ubisoft im Sommer vorstellte. Die Art und Weise, wie Vaas mit dem Protagonisten umging, wirr auf ihn einredete und ihm seine Definition von Wahnsinn offerierte, ließ Zuschauer schaudern. Der durch und durch übergeschnappte Vaas und seine eindringliche Art sollen in **Far Cry 3** aber kein Einzelfall bleiben.

Die Macht der Drogen

Im Verlauf des Spiels trifft Held Jason Brody, der ja eigentlich nur seine verschwundene Freundin sucht, auf den nicht minder übergeschnappten Doktor Earnhardt. Der haust in einem heruntergekommenen, von Dschungelpflanzen überwucherten Labor und scheint sich ein wenig zu oft an seinen eigenen Pillen bedient zu haben. Er trägt Brody auf, ihm eine spezielle Pflanze zu besorgen, die es nur in einer bestimmten Höhle zu finden gibt. Daraus will er dem Helden dann ein Arzneimittel brauen, das ihn bei seinem Kampf unterstützen soll. Natürlich ist die Idee, im Auftrag eines wahnsinnigen Professors durch eine dunkle Höhle zu stapfen und einen seltenen Pilz zu finden, ziemlich hirnrissig, in einem Ego-Shooter kommt diese Abwechslung aber gerade recht. Vor allem, da die Entwickler auf diese Weise nicht nur geschickt Hüpf- und Klettereinlagen einbauen können, sondern die Spieler auch mit einer recht eigenwilligen Erfahrung konfrontieren: Im Inneren der Höhle begeht Held Brody nämlich einen fatalen Fehler. Er tritt aus Versehen auf einen seltsam glühenden Pilz, der anschließend seine Sporen in die Luft schießt – und Brody atmet das Zeug naürlich ein. Was passiert, wenn psychoaktive Pflanzen den Verstand eines Mannes durcheinanderwirbeln, dürfen Sie virtuell hautnah erleben. Jason sieht auf einmal wunderschöne bunte Vögel durch die Höhle fliegen, dann beginnt seine Hand, Schlieren zu ziehen. Während die Wirkung der Sporen immer heftiger wird, versucht Brody sich verzweifelt zu orientieren. Pflanzen um ihn herum fangen plötzlich zu wachsen an, werden groß wie Bäume. Graue Felswände werden zu farbenfro-


Lautloses Ausschalten von Gegnern verschafft Ihnen spielerische Vorteile und ist knallhart inszeniert.


Ihre Waffen dürfen Sie mit diversen Zielhilfen aufbessern. Wie weit das Knarre-Basteln geht, wissen wir aber noch nicht.

Die Insel, die Verrückte macht

Far Cry 3 ist voll mit schrägen Typen, denen ganz offensichtlich eine Sicherung durchgebrannt ist. Zwei davon kennen wir bereits:



Doktor Earnhardt

Den verrückten Weißkittel treffen Sie nach wenigen Stunden im Spiel. Seine genaue Rolle ist noch unklar, wir vermuten jedoch, dass er Sie mit Arzneimitteln, Verbandszeug und allerlei medizinischen Hilfsmitteln versorgen wird. Doktor Earnhardt selbst hat ein wenig zu viel mit psychoaktiven Substanzen experimentiert und ist nicht mehr wirklich Herr seiner Sinne. Sein Auftritt ist nicht ganz so gruselig wie der von Vaas, aber dennoch nicht minder beeindruckend.



Vaas

Der Irokese ist eines der ersten, nicht freundlich gesinnten Gesichter, die Sie zu sehen bekommen. Vaas ist hochgradig wahnsinnig und erklärt Ihnen, während Sie hilflos gefesselt sind, seine eigene Definition von Wahnsinn: „Die Definition von Verrücktsein ist, dass man immer wieder versucht, genau dasselbe auf die gleiche Weise zu tun und trotzdem ein anderes Ergebnis erwartet." Ziemlich schräger Typ, dieser Vaas.

hen Farbklecksen. Die Sicht verschwimmt immer mehr, als langsam das Haus des Doktors in der Ferne auftaucht ... Brody wird ohnmächtig.

Alle Wege führen nach Rom

Drogenrausch im Ego-Shooter? Das ist schon ziemlich ungewöhnlich. Doch bevor jetzt Stimmen laut werden, dass der Titel den Einfluss von Rauschmitteln rechtfertige oder gar zelebriere, rufen wir zur Raison. Der Pilz-Trip in **Far Cry 3** dient lediglich als stilistisches Mittel, als ein weiterer Baustein zum Wahnsinn, der die Inselbewohner erfasst zu haben scheint. Atmosphärisch ist dieser Abschnitt jedenfalls ein Kracher, zusätzlich schafft er Abwechslung zu den knallharten Ballereien. Ähnliches nutzten auch Spiele wie **Max Payne 2** (hier waren es Albtraumszenen) oder **Batman: Arkham Asylum**, um in genialen Sequenzen virtuelle Realitäten zu verdrehen. Natürlich haben solche Szenen in **Far Cry 3** Seltenheitswert, schließlich ist der Titel ein Ego-Shooter. Ganz in der Tradition der Serie wird fleißig geballert. Dabei kommt der Titel ohne schlauchige Levels aus, sondern bietet Spielern ein Open-World-Erlebnis, bei dem sie ihr Vorgehen selbst bestimmen dürfen. Das funktionierte schon im Vorgänger wunderbar und bleibt auch auf dem tropischen Eiland des dritten Teils Kernelement. Vor allem aber bedeutet es eine ganze Menge Arbeit für die Entwickler, denn die künstliche Intelligenz muss auf die Aktionen des Spielers selbstständig agieren und reagieren. Skriptbasierte Soldatenbewegungen, wie sie etwa bei der **Call of Duty**-Serie zum Standard gehören, funktionieren in einer offenen Welt eben nicht, denn wer weiß schon, welche Vorgehensart der Spieler wählen wird?

Von dumm bis superschlau

Far Cry 3 unterteilt seine KI-Schergen deshalb in verschiedene Kategorien. So treffen Sie im Spiel auf unterschiedlich mutige oder clevere Gegner, die immer wieder anders auf Ihre bleiernen Argumente reagieren. Der gemeine Schläger etwa ergreift schnell die Flucht, der gut gepanzerte Söldner dagegen geht mit kühlem Kopf und antrainierter Präzision gegen Sie vor. Eins haben aber alle KI-Gegner gemeinsam: Ihre erste Priorität ist zu überleben. Kamikaze-Aktionen, bei denen sich die Feinde strunzdumm in Ihr Mündungsfeuer werfen, werden Sie also hoffentlich nicht erleben. Hoffentlich deshalb, weil gerade eine eigenständig agierende KI ein Hort für Fehlerquellen ist. Uns ist das aber allemal lieber als Fließbandkanonenfutter, das wie auf Schienen auf uns zugestürmt kommt. Wie das alles in Aktion aussieht, erfahren wir bei einem neuen Abschnitt des Ego-Shooters, den Ubisoft jüngst vorgeführt hat. Darin versucht Jason Brody, den Funkmast eines alten, havarierten Frachters zu erreichen. Falls die Anlage noch



Scharfschützengewehre eignen sich ideal, um ein Zielgebiet aus sicherer Entfernung zu säubern.



Held Jason kann Drahtseile nutzen, um seine Position zu verändern. Unrealistisch, aber ziemlich stylish.

Die Technik hinter der Animation

Ubisoft Montreal setzt auf ein aufwendiges Verfahren namens Performance Capture, um den Figuren Leben einzuhauchen:

Der Herr rechts heißt Michael Mando und ist ein kanadischer Schauspieler. Er leiht dem Verbrecher Vaas nicht nur Gestik, sondern auch Mimik. Denn das Performance-Capture-Verfahren erlaubt es, nicht nur die Bewegungen eines Schauspielers auf eine digitale Figur zu übertragen (Motion Capture), sondern auch sämtliche Gesichtsbewegungen. Das Verfahren wird besonders in Filmen eingesetzt (etwa bei Gollum aus **Der Herr der Ringe**) und findet immer häufiger seinen Weg in große Spieleproduktionen wie **L.A. Noire**. Das Ergebnis in **Far Cry 3** kann sich sehen lassen: Selten hat uns das Mienenspiel virtueller Charaktere so in seinen Bann gezogen wie in Ubisofts Ego-Shooter. Nach Vaas und Doktor Earnhardt freuen wir uns auf weitere skurrile Charaktere.





Wenn Ihre Gegner Sie jagen, lassen sie schon mal ein paar aggressive Kampfhunde los, um Sie aus dem Versteck zu treiben.

funktioniert, hofft Jason so seine Freundin orten zu können. Natürlich wimmelt es vor Ort nur so von Schergen des fiesen Vaas (gut erkennbar an ihren roten Kopfbedeckungen). Mit dem Teleobjektiv seiner Kamera beobachtet Jason das Geschehen an Deck des Frachters. Der Fotoapparat, umfunktioniert zum Spionagewerkzeug, zeigt deutlich den Willen der Entwickler, Jason ganz bewusst als Zivilisten darzustellen, nicht als stereotypen Ex-Marine. Brody soll sich im Lauf der Geschichte zum knallharten Einzelkämpfer entwickeln, dem klar geworden ist, dass er töten muss, wenn er überleben will. Zu Beginn des Abenteuers hat Jason noch keiner Menschenseele etwas angetan.

Wirklich vielversprechend

Das Schiff frontal anzugreifen, ist keine allzu kluge Idee, sodass Jason sich lautlos seinen Weg bahnt. Dabei helfen typische Von-hinten-Meuchel-Manöver ebenso wie geworfene Buschmesser. Entfernte Wachposten erledigt der Held mit einem Scharfschützengewehr, bevor er an einem Drahtseil auf das Oberdeck des rostigen Kahns gleitet. Nach einem hitzigen Gefecht klemmt sich Jason hinter eine montierte Maschinengewehrstellung und zwingt mit gezielten Schüssen auf explosive Fässer (wann sterben die eigentlich mal aus?) die nachrückende Verstärkung in die Knie. Dass **Far Cry 3** Action satt bieten wird, ist nach diesen Szenen klar. Optisch macht das Spiel einen sehr guten Eindruck, auch wenn wir die Idee der Entwickler, die Engine des Vorgängers zu benutzen, nicht gerade begrüßen. Denn die **Far Cry**-Serie steht seit Teil 1 auch für High-End-Grafik, die moderne Rechner ordentlich fordert. **Far Cry 3** dagegen erweckt ein wenig den fahlen Eindruck, die Entwickler hätten sich aufgrund gleichzeitiger Konsolenumsetzungen ein wenig zurückhalten müssen. Sei's drum, von einem Prädikat „Grafisch veraltet" ist der Shooter trotzdem meilenweit entfernt.

Hohe Erwartungen

Far Cry 3 ist auf einem guten Weg, das bisher beste Spiel seiner Reihe zu werden. Denn zum einen hält es das Erbe des Ursprungswerkes in Ehren, indem es erneut auf das berühmte Insel-Setting setzt. Auch die knallharten Schießereien mit einem riesigen Waffenarsenal und einer KI, die diesen Namen auch verdient, sind Markenzeichen der Serie. Fehler des Vorgängers (etwa die unsäglichen, immer wiederkehrenden Wachposten, was haben wir sie gehasst!) will man konsequent vermeiden und darüber hinaus mit Gegnern aufwarten, die schon jetzt unglaublich realistisch und gruselig wirken. Befürchtungen? Kaum bisher. Eine typische auf jeden Fall: Dass die PC-Version nicht die Aufmerksamkeit bekommt, die sie in unseren Augen verdient. Aber wir lassen uns gerne eines Besseren belehren.



Mit entsprechendem Explosiv-Arsenal stellen auch ankommende Jeeps kein Problem dar.

Robert meint



„Traumurlaub der blutigen Sorte"

Far Cry 3 hat es bei mir leicht: Ich bin ein Fan der Serie, mochte sogar den von vielen verschmähten zweiten Teil. Ich mag einfach die Art und Weise, wie in diesen Spielen gekämpft wird: Ohne Hilfsmittel (Nano-Anzug? Hier nicht!), gegen eine eigenwillige KI, knallhart, dramatisch und drastisch in Szene gesetzt. Am wichtigsten ist dabei, dass mir das Spiel die Wahl lässt, wie ich mit einer bestimmten Situation umgehe. In früheren Teilen mixte ich deshalb wild Angriffsstrategien und Waffen, um immer wieder neue Möglichkeiten zu finden, mit einer Übermacht fertigzuwerden. Genau deshalb freue ich mich auf **Far Cry 3**.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Dumm gelaufen: Bei der Geldübergabe für die entführte Fabiana geht natürlich mal wieder alles schief.

Screen-Info

Die Bilder stammen von Publisher Rockstar Games und zeigen allesamt den Stadium-Abschnitt, den wir anspielen durften. Selbst Screenshots zu machen, war allerdings nicht erlaubt.

Max Payne 3

Mach's noch einmal, Max!

Genre: Action | Entwickler: Rockstar Studios | Hersteller: Rockstar Games | Termin: 1. Juni 2012

Text: Robert Horn

Wir haben Rockstars düsteres Action-Feuerwerk angespielt!

Als erstes deutsches PC-Magazin durften wir in München bei Publisher Rockstar Games die PC-Fassung von **Max Payne 3** spielen. Das ist deshalb besonders schön, da wir normalerweise mit Konsolen-Fassungen vorliebnehmen müssen. Dieses Mal durften wir uns also mit Maus und Tastatur in die Zeitlupengefechte werfen und können sagen: Wir sind begeistert! **Max Payne 3** hat uns derart gefesselt, dass wir am Ende nur widerwillig die Hände von der Tastatur nahmen. Nicht nur die Action stimmt, auch die Story, die Grafik und die Atmosphäre sorgen für ein Spielerlebnis allererster Güte.

Das steuert sich prima!

Wer die ersten beiden Teile der **Max Payne**-Reihe gespielt hat, der hat wie wir gewisse Erwartungen an die Steuerung des Anti-Helden. Im Großen und Ganzen erfüllt Rockstar diese und verändert nur Kleinigkeiten: Der Einsatz der Zeitlupenfunktion hat sich bei **Max Payne 3** im Vergleich zu Teil 2 nur leicht geändert. Mussten Sie dort für eine Shoot-dodge-Aktion (das ist der stylishe Hechtsprung in Zeitlupe) noch umständlich die Umschalt- und Leertaste zusammen mit einer Richtungstaste drücken, braucht es dafür nun nur noch die Leertaste. Die Bullet-Time selbst lösen Sie mit Drücken der Umschalt-Taste aus. Bei der Steuerung von Max ist uns besonders seine Trägheit aufgefallen. Das heißt nicht, dass sich die Figur nun zäher steuert; noch immer funktioniert das Zielen mit der Maus herrlich präzise. Stattdessen berechnet das Spiel das Körpergewicht von Max physikalisch, sodass es einfach einen Bruchteil dauert, bis sich der Ex-Polizist sich in Bewegung setzt



Auch wenn es auf diesem Bild so aussieht: Max grinst nicht. Der grinst nie. Höchstens im Dunkeln, wo es keiner sieht. Und dann auch nur ganz kurz.



Links: Max in feinem Zwirn. Rechts: Sein Kollege Raul Passos. Gemeinsam arbeiten sie als Personenschützer für Rodrigo Branco. Dann geht alles schief.



Den Zeitlupen-Hechtsprung von Max sollten Sie mit Bedacht einsetzen. Er kann böse ins Auge gehen.

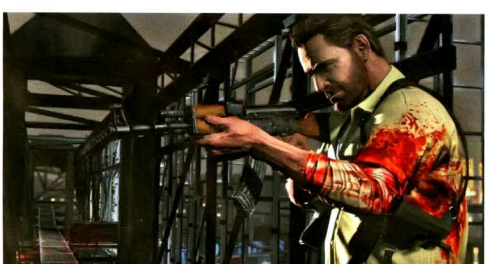
oder die Richtung ändert. Besonders deutlich wird das bei der Verwendung der Shoot-dodge-Aktion: Hier macht der „neue" Max erst noch einen Schritt zum Anlaufnehmen, bevor er sich abdrückt und in Zeitlupe durch die Gegend segelt.

Ein genialer Kniff

Wirklich beeindruckend erweist sich das Spiel bei seinen Ladezeiten: Die sind nämlich praktisch nicht vorhanden! Das Spiel lädt nämlich für Spieler unbemerkt während der Zwischensequenzen und kleineren Einspielern die nächsten Abschnitte. Das bedeutet: Sie können das Spiel von der ersten Minute an in einem Rutsch durchspielen, ohne von Ladebalken oder sonstigen Stimmungskiller gestört zu werden. Die Wirkung ist erstaunlich: Beim Spielen tauchen wir förmlich in die Geschichte ein, vergessen die Zeit und spielen, spielen, spielen ... bis die Veranstalter den Stecker ziehen. **Max Payne 3** fühlt sich nicht wie eine Aneinanderreihung einzelner Abschnitte an, sondern wie ein einziger actionreicher Film zum Selberspielen. Es kommt äußerst selten vor, dass uns ein Spiel derart gefesselt hat! Was Rockstar hier leistet, ist die hohe Schule der Erzählkunst.

Ein Stadion mit blauen Bohnen

Der Abschnitt, in dem wir Max steuern durften, spielt nachts in einem riesigen Fußballstadion in Sao Paulo. Dort sollen Max und sein Freund Passos das Lösegeld für die entführte Fabiana übergeben. Das ist die Frau des schwerreichen Immobilien-Tycoons Rodrigo Branco, Max' Boss. Fabiana wurde von einer Gang namens Comando Sombra gekidnappt und soll nun für viel Geld befreit werden. Zuerst dürfen wir nur zuschauen, wie Max und Passos mit der Tasche voller Lösegeld mitten auf dem Spielfeld auf die schwer bewaffneten brasilianischen Gangster treffen. Alles läuft nach Plan, bis Schüsse durch die Nacht peitschen und mehrere Bösewichter niederstrecken. Scharfschützen! Anscheinend ist eine weitere Partei scharf auf das Lösegeld. In der darauffolgenden Panik wird Max angeschossen und schleppt sich blutend durch die Katakomben des Stadions. Hier übernehmen wir die Steuerung und schlurfen mit Max durch die Gänge, während Passos uns auf der Suche nach Verbandszeug lotst. So beginnt eine fantastisch choreografierte Ballerorgie durch sämtliche Etagen des Fußballstadions, angefangen bei den Katakomben bis hin zu den Zuschauerrängen, wo es Max und Passos mit den Scharfschützen aufnehmen, die sie zu Beginn aufs Korn genommen haben. An einer Stelle schnappt Max selbst sich das Scharfschützengewehr, um Passos Rückendeckung zu geben. Insgesamt können wir den gespielten Abschnitt nur loben: Das Tempo ist perfekt gelungen, der Wechsel von Action und ruhigen Momenten gekonnt inszeniert. Die Action passt perfekt und die Story, gepaart mit den unsichtbaren Ladezeiten, hält atemlos im Spiel. Wenn sich alle Abschnitte des Actionspiels so anfühlen, dann erwartet uns mit **Max Payne 3** der bisher beste Teil der Serie!



Im nächtlichen Fußballstadion wird Max gleich zu Beginn verwundet. Das hindert ihn aber nicht daran, den Gangstern mächtig in den Hintern zu kneifen!

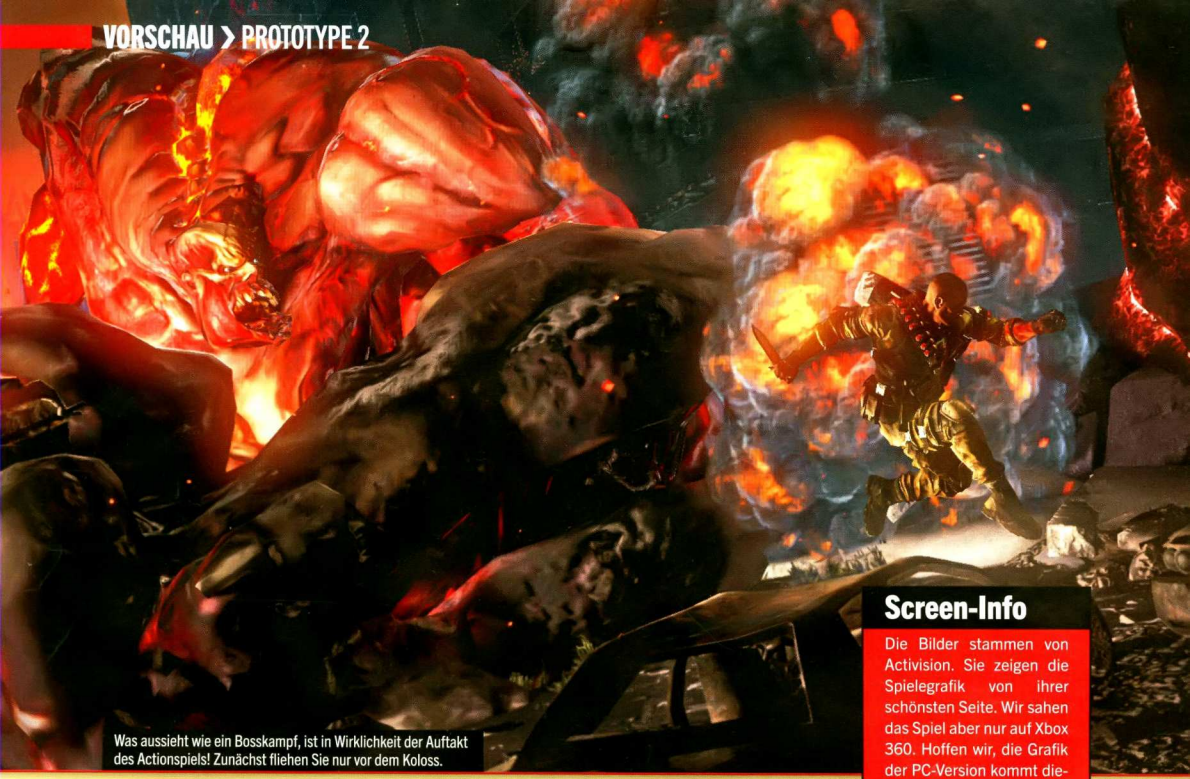
Robert meint



„Die Anspielsession hat mich begeistert!"

An den „neuen" Max Payne muss man sich gewöhnen. Er ist anders, nicht nur, was das Aussehen betrifft. Die gesamte Inszenierung trägt deutlich die amerikanische Rockstar-Handschrift. Das sollte Sie aber nicht abschrecken. Denn die Modernisierung einer Computerspiellegende ist absolut gelungen. Es ist, als würde man eine alte, geliebte Wohnung nach der Renovierung das erste Mal betreten. Alles ist irgendwie vertraut und doch anders. Cool anders. Mit **Max Payne 3** zeigen die Entwickler bei Rockstar, dass sie Meister der Erzählkunst sind. Seit langem hat mich keine Anspielsession so dermaßen gefesselt.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Was aussieht wie ein Bosskampf, ist in Wirklichkeit der Auftakt des Actionspiels! Zunächst fliehen Sie nur vor dem Koloss.

Screen-Info

Die Bilder stammen von Activision. Sie zeigen die Spielegrafik von ihrer schönsten Seite. Wir sahen das Spiel aber nur auf Xbox 360. Hoffen wir, die Grafik der PC-Version kommt diesen Bildern nahe!

Prototype 2

Hohe Ansteckungsgefahr!

Genre: Action | Entwickler: Radical Entertainment | Hersteller: Activision | Termin: Juli 2012

Text: Sebastian Stange

Laut, schnell und kompromisslos – dieser Open-World-Titel setzt voll auf Chaos!

Wir machen keine Lizenzspiele mehr! Das stellt Entwickler Dave Fracchia klar, als wir ihm unseren Eindruck von **Prototype 2** mitteilen. Denn das wilde Spektakel schreit für uns nach dem Hulk als Hauptfigur. Und diese Idee liegt wirklich nahe, schließlich ist die **Prototype**-Reihe ein gedanklicher Nachfolger des Konsolen-Actionspiels **Hulk: Ultimate Destruction** (2005) – damit gelang dem Studio damals ein echter Überraschungshit.

Aber wie gesagt: Radical macht keine Lizenzspiele mehr, also steuern Sie kein grünes Monster, sondern den grimmigen Soldaten James Heller. In seiner Rolle erkunden Sie ein apokalyptisches New York, das von einem fiesen Virus befallen ist, der infizierte Personen zu Monstern mutieren lässt. „New York Zero" wird die Stadt seit dieser Katastrophe genannt. Das Virus hat nicht nur unzählige Zivilisten, sondern auch Hellers Frau auf dem Gewissen. Seitdem kennt James nur noch Rache, Vergeltung, Tod. Zu Beginn des Spiels wird er selbst infiziert, verwandelt sich mehr und mehr. Seinen Charakter ändert das kaum. Er bleibt hart und eisern. Heller ist eine gewalttätige Actionmaschine, ein Vehikel für uns, uns nach Herzenslust in der Spielwelt auszutoben. Als Heller können Sie Hubschrauber per Faustschlag ausknipsen oder eine Knochenpeitsche ausfahren und Ihre Gegner zu blutigen Klumpen schnetzeln. Diese „ultimative Allmachtsfantasie" – ein Begriff der Entwickler – wendet sich klar an erwachsene Spieler. Und sie funktioniert! Zwar lässt uns die Figur Heller bislang kalt – doch die Spielmechanik stimmt!

Ultimative Allmachtsfantasie

Bereits nach kurzer Zeit und einigen Mutations-Upgrades macht das Spiel richtig Laune. Allein die herrlich übertriebene Art und Weise, wie Sie sich durch die Umgebung bewegen, ist eigenwillig und extrem befriedigend. Sie sprinten Fassaden hinauf, stoßen sich katapultartig nach oben und gleiten rasend schnell durch die Lüfte. Jeder Punkt der in drei sehr unterschiedliche Zonen unterteilten Stadt ist für Sie schnell erreichbar und es macht Spaß, dorthin zu gelangen.

Ebenso gelungen ist die Kampfmechanik, die im Vergleich zum Vorgänger schlau überarbeitet wurde. Heller kann sich dank seiner Mutation fünf verschiedene Waffen wachsen lassen, etwa Tentakel, Klingen oder Steinfäuste. Im Extrakasten auf der folgenden Seite erfahren Sie mehr Details! Zwei dieser Waffen können Sie gleichzeitig benutzen, indem Sie sie mit je einer Taste belegen. Das erinnert an das Kampfsystem von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** und funktioniert ähnlich griffig. Bekommen Sie es etwa mit Soldaten sowie einem Panzer zu tun, können Sie die Klauen ausfahren, um die menschlichen Gegner blitzschnell zu erledigen und schlagen dann das Fahrzeug mit riesigen Fäusten kaputt – ohne

Die fünf Mutationen des James Heller

Dank einer Virus-Infektion kann sich Ihre Spielfigur diverse organische Waffen wachsen lassen. Wir stellen Ihnen die fünf verschiedenen Zerstörungswerkzeuge vor!



KLAUEN
Das beste Mittel gegen menschliche und menschenähnliche Gegner. Hellers Hände verwandeln sich in eine bizarre Klaue mit drei gezackten Klingen. Mit denen teilt er im Nahkampf kräftig aus. Obendrein erlernt er später die Fähigkeit, Stacheln aus dem Boden schießen zu lassen, mit denen sich Gegner aufspießen lassen. Gegen Fahrzeuge und Riesen-Mutanten richten die Klauen nur wenig an.



KNOCHENPEITSCHE
Bekommt es Heller mit größeren Gegner-Gruppen zu tun, eignet sich diese Mutation, mit der sich sein rechter Arm in eine flexible Knochenpeitsche verwandelt. Damit erwischen Sie gleich mehrere Widersacher und haben außerdem eine enorme Reichweite. Allerdings verursacht die Knochenpeitsche nur relativ wenig Schaden.

KLINGE
James' Unterarm verwandelt sich in eine enorme Doppelklinge, die ausschließlich Nahkampf-Angriffe erlaubt, die hauen dafür richtig rein. Damit ist James zwar langsamer als mit den Klauen, die Klinge macht aber auch mit großen Mutanten oder Fahrzeugen kurzen Prozess.



RANKEN
Diese Fähigkeit ist neu in **Prototype 2**. Mit ihr lässt James organische Ranken aus seinen Armen sprießen. Damit kann er Gegner, Fahrzeuge und allerlei lose Objekte aneinander und/oder an die Umgebung kleben. Auf diese Weise setzt er gefährliche Widersacher problemlos außer Gefecht. Außerdem erlauben die Ranken einen krassen Spezialmove: Ein ganzes Bündel dieser Ranken greift sich alle Objekte und Lebewesen in der Nähe und reißt alle an einen Punkt, um sie aneinander zu zerschmettern.





HAMMERFÄUSTE
Indem James enorme Mengen Biomasse in seine Hände transferiert, wachsen ihm diese gewaltigen Fäuste, die wie Abrissbirnen reinhauen. Damit ist er langsam und nicht wirklich stark gegen lebende Gegner. Fahrzeuge verwandelt Heller damit jedoch in Nullkommanix zu Altmetall. Obendrein kann er mit starken Angriffen gefährliche Supermutanten für einen Augenblick lähmen und dann zum Gegenangriff übergehen!

zum Waffenwechsel ins Menü zu müssen. Obendrein können Sie gekaperte Fahrzeuge steuern, etwa Panzer oder Hubschrauber. James Heller – das Multitalent in Sachen Chaos und Zerstörung!

Schleich dich, Heller!

Doch Sie ziehen nicht nur aggressiv in die Schlacht, sondern müssen ab und an auch schleichen. Sie können die Gestalt überwältigter Personen annehmen und dadurch Sperrbereiche infiltrieren. Dann gilt es, sich vorsichtig zu verhalten und in die Rolle des Jägers zu schlüpfen. Sie belauern Ihre Opfer, bleiben unbemerkt und senden hin und wieder einen Sonar-Ping aus. Haben Sie ein festes Ziel, sendet es ein Signal zurück. Haben Sie keine Zielperson, werden all jene Personen markiert, die von niemandem gesehen werden – perfektes Material für einen Stealth-Kill. Das erlaubt ein spannendes Katz-und-Maus-Spiel, bei dem Sie zwar stets Ihre monströsen Waffen ausfahren könnten, aber lieber versuchen, die Situation unbemerkt zu meistern. Es lohnt sich, Personen zu absorbieren. Sie erhalten dadurch zuweilen Info- und Erinnerungsfetzen, die nach und nach eine Geschichte erzählen, Zusammenhänge erklären und Story-Lücken stopfen. Und das ist ein gutes Stichwort. Denn noch können wir die Story und die allmähliche Verwandlung von Heller nicht nachvollziehen. **Prototype 2** wird uns hoffentlich vom Anfang bis zum Finale Spaß bringen, stets motivieren, dabei nicht verwirren und genügend Abwechslung bieten – dann sind wir glücklich.

Sebastian meint



„Gute Einzelteile! Doch wie wird das große Ganze?"

Kollege Jürgen besuchte vor einer Weile Radical, wo er ähnliche Abschnitte wie ich zu sehen bekam. Nach dem Besuch erzählte er, welch großes Potenzial er in **Prototype 2** sieht. Aber ihm fehlte noch die Gewissheit, dass Auftakt und Endgame des Titels gut zusammengeführt werden. Mir geht es genauso. Man zeigte mir viele gute Features, einen packenden Auftakt und eine wilde Szene vom Ende des Spiels. Und wieder blieb offen, wie das alles miteinander verbunden wird, wie sich das „große Ganze" anfühlen wird. Ich bezweifle aber, dass mit **Prototype 2** die Sünden des Vorgängers wiederholt werden.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Sleeping Dogs

Nummer 3 mit Hund, bitte!

Genre: Action | Entwickler: United Front Games | Hersteller: Square Enix | Termin: August 2012

Square Enix belebt die **True Crime**-Serie unter neuem Namen wieder!

Text: Thorsten Küchler

Screen-Info

Die Bilder in diesem Artikel stammen alle von Square Enix und zeigen die Konsolenversion. Auf dem PC sollte **Sleeping Dogs** noch mal deutlich schicker aussehen – das haben uns die Entwickler versprochen.

PCA vor Ort

Passend zur Enthüllung des Spiels karrte Publisher Square Enix die Spielepresse nach Hongkong! Entwickler interviewen, Präsentation begutachten, Preview-Version anspielen – die erste Hälfte der **Sleeping Dogs**-Veranstaltung war ebenso informativ wie gewöhnlich. Was danach folgte, lässt sich jedoch kaum in Worte fassen: Bei einer Art „Schnitzeljagd für Irre" besuchten wir einen Drogenboss, prügelten uns mit vermummten Kampfkünstlern, schlürften echtes Schlangenblut und lernten gleich acht asiatische Animierdamen kennen. Kurzum: Hongkong war die Reise wert!



Redaktionsleiter Thorsten mit Produzent Stephen Van Der Mescht (Mitte) und Lee Singleton, Chef von Square Enix London (links).



Das reale Hongkong: Eine gigantische Stadt, in der Luxus und Armut nur wenige Meter voneinander entfernt sind.



Der virtuelle Nachbau von Hongkong ist den Entwicklern gut gelungen – besonders die flirrende Atmosphäre der Metropole kommt prima rüber.



Typisch Open-World-Action: Jedes Vehikel wie etwa dieses Motorrad lässt sich auf Knopfdruck stibitzen – auch Schnellboote stehen zur Wahl.



In den düsteren Seitengassen wird Essen und Tee angeboten – der Verzehr solcher Lebensmittel verbessert kurzzeitig die Statuswerte Ihres Helden.

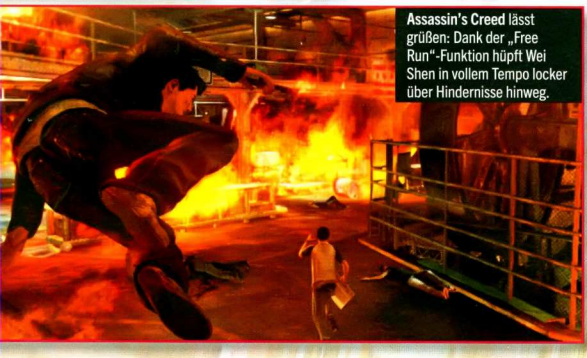
Raider heißt schon ne ganze Weile Twix, Jürgen Krauß nennt sich am Wochenende gern mal Chantal und aus **True Crime: Hong Kong** wird **Sleeping Dogs**. Aber bedeutet neuer Name in diesem Fall auch neues Glück? Wir waren im chinesischen Hongkong und konnten dort die aktuelle Konsolenversion des Titels anspielen – ganze zwei Jahre nachdem wir das Spiel (noch unter der **True Crime**-Flagge) erstmals gesehen haben! Für Neu-Publisher Square Enix ist die mutige Umbenennung nur logisch: Man habe sich gegen **True Crime** als Namenszusatz entschieden, weil „die Marke zu negativ behaftet ist", lässt uns Lee Singleton von den London Studios des japanischen Mega-Publishers selbstbewusst wissen. Außerdem würde der Titel **Sleeping Dogs** sowieso viel besser zur Story passen. Letzteres können wir nur bestätigen: Schließlich bezieht sich der Ausdruck „Schlafende Hunde" auf Dinge, die man besser ruhen lassen sollte. Dinge, die über ungeheures Konfliktpotenzial verfügen. Und mit derartigen Pulverfässern kennt sich Wei Shen, der Protagonist des Spiels, von Berufs wegen aus: Denn der asiatische Cop arbeitet undercover, schleust sich in Gangsterorganisationen ein – und riskiert dabei minütlich sein Leben. In Sachen Story und Inszenierung orientiert sich **Sleeping Dogs** am Kultfilm **Infernal Affairs** bzw. dessen Remake **Departed**: Verrauchte Hinterzimmer, knorrige Triadenbosse, intensive Gewaltausbrüche – die gezeigten Render-Zwischensequenzen sind ebenso packend wie authentisch; wenngleich einige Animationen sowie die Mimik der Charaktere noch recht steif wirken. Der heimliche Protagonist des Spiels hat aber knapp 7 Millionen Köpfe und schläft nie: Hongkong. Die chinesische Metropole fungiert als Spielwelt und wurde von Entwickler United Front Games akribisch nachgebaut. Flackernde Neonreklamen, dampfende Reisküchen, gigantische Wolkenkratzer: **Sleeping Dogs** bietet sein ganz eigenes Open-World-Flair. Dabei sind es vor allem die Details, die begeistern: So tragen die KI-Passanten beispielsweise zufallsgenerierte Klamotten – wiederholen Sie also eine Mission, hat der Auftraggeber mal eine Jeans, mal eine Cordhose an. Auch die Gastronomie Hongkongs versprüht Lokalkolorit: Marktstände bieten teils dubioses Geflügel an, in Teestuben erwerben Sie (Überraschung!) Tee. Charmante Idee: Speis und Trank versorgen Ihren Helden kurzzeitig mit Upgrades wie etwa einer verlängerten Lebensenergieleiste. Doch ohne spielerische Substanz ist auch die hübscheste Kulisse keinen Pfifferling wert – das wissen auch die Macher von **Sleeping Dogs**. Dementsprechend finden sich in den Straßen der Stadt zahlreiche Nebenmissionen. Und damit Sie diese garantiert nicht verpassen, hilft eine Minikarte am unteren Bildrand bei der Orientierung. Gelbe Symbole weisen auf sogenannte „Favors", also Gefälligkeiten, hin: In der von uns gespielten Demoversion sollen wir beispielsweise einen frechen Knilch ärgern, indem wir seinen schönen Sportwagen ramponieren. Dieser Auftrag dauert freilich nur wenige Minuten: Zum Zielort fahren, das Auto ausfindig und kaputt machen – schon rattern Erfahrungspunkte und Hongkong-Dollars auf unser Konto.

Chinesische Rollenspiele

Der Level-Fortschritt des Helden wird in „Face"-Punkten ausgegeben. Basierend auf der chinesischen Tradition, die Ehre einer Person als sein Gesicht zu bezeichnen, versuchen Sie, selbi-



Die Handlung wird in stilvoll gerenderten Videos erzählt. Entwickler United Front Games orientiert sich dabei an Gangsterfilmen wie **Departed**.



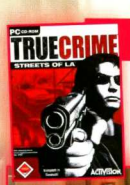
Assassin's Creed lässt grüßen: Dank der „Free Run"-Funktion hüpft Wei Shen in vollem Tempo locker über Hindernisse hinweg.



Die teils recht rabiate Gewaltdarstellung wirkt aktuell noch etwas aufgesetzt und plump.

ges zu wahren. Je mehr Visagenzähler Sie haben, desto höher ist Ihr Ansehen im Gangstermilieu – und desto spannendere Story-Aufträge kann Wei Shen annehmen. Außerdem besitzen „Face"-Millionäre schickere Klamotten, schnellere Fahrzeuge und größere Apartments. Doch Erfahrungspunkt ist hier nicht gleich Erfahrungspunkt: Denn Ihre Reputation unterteilt sich in Triaden- und Polizeizähler. Wir haben es also mit einem vereinfachten Moralsystem zu tun: Wer etwa Unschuldige malträtiert, wird von den Cops geächtet – von den Ganoven jedoch umso mehr respektiert. Je nach Spielweise schalten Sie so unterschiedliche Waffen, Attribute und Offensiv-Moves frei. Letztere fallen teilweise erstaunlich rabiat aus: Wei Shen geht mit einem Hackebeil auf seine Widersacher los, lässt Knochen knacken und tritt auf am Boden liegende Schurken ein. Richtig fies wird's dann, wenn Sie einen angeknockten Ganoven in den Würgegriff nehmen: Das Spiel blendet dann knallrote Markierungen ein und zeigt Ihnen so, wo Sie das Levelinventar als Waffe verwenden können. Mal stopft Wei Shen seinen Gegner dann in einen Müllcontainer, mal folgt das elektrisierende Duell „Gesicht gegen Sicherungskasten". Trotz dieser tumben Brutalo-Einlagen sind die Nahkämpfe erstaunlich taktisch. So müssen Sie stets darauf achten, welcher Gegnertyp Ihnen gerade auf die Pelle rückt: Einige Halunken sind gegen Griffe immun, während andere Schläge von vorne rigoros abblocken. Wer **Batman: Arkham City** gespielt hat, kommt aber schnell zurecht und verteilt in Windeseile geschmeidig animierte Backpfeifen und Fußfeger. Wei Shen ist aber nicht nur im Gefecht äußerst sportlich,

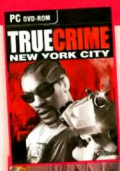
Die bewegte Serien-Historie



True Crime: Streets of L.A.

Bereits 2003 feierte die Open-World-Action ihr Debüt: In **Streets of L.A.** kämpfte sich der Undercover-Cop Nick Kang durch einen im Rückblick eher mäßigen Mix aus Shooter und Rennspiel – der in keiner Disziplin an das große Vorbild **GTA** heranreichte. Entwickler Luxoflux verbuchte mit dem Spiel dennoch einen Achtungserfolg – zumal die Verkaufszahlen vor allem im Konsolenbereich ordentlich waren.





True Crime: New York City

Die Fortsetzung erschien dann Ende 2005 und spielte ihrem Titel entsprechend an der amerikanischen Ostküste. Massenhaft technische Macken und ein unsympathischer Brutalo-Held mit furchtbarer „Hey, ich bin ein cooler Rapper"-Frisur sorgten aber dafür, dass dieses Spiel zu Recht schnell wieder in Vergessenheit geriet. Und auch Entwickler Luxoflux hatte in der Folge wenig Glück: Zuerst wurde die Firma von Publisher Activision zur Lizenzverwursterei (**Shrek 2**, **Kung Fu Panda**) degradiert und 2010 gar endgültig geschlossen.



Die drei Gameplay-Kostbarkeiten: So spielt sich Sleeping Dogs!

Schlagen

Ein ungeschriebenes Videospiel-Gesetz lautet: „Jeder Asiate beherrscht … (hier bitte einen beliebigen



Kampfsport einfügen)". Und so ist auch Undercover-Cop Wei Shen ein ausnehmend guter Haudrauf. Das Ausführen der Offensivmanöver ist dabei denkbar einfach: Eine einzige Taste dient (je nachdem, wie lange Sie diese betätigen) sowohl für schnelle als auch für harte Schläge oder Tritte. Das Kontersystem hat man sich indes ganz offensichtlich von **Batman: Arkham City** „geborgt" – und die Entwickler machen auch keinen Hehl daraus. Im Klartext: Über attackierenden Widersachern erscheint ein Ausrufezeichen. Wer genau in diesem Moment auf die Blocktaste drückt, dreht dem Angreifer blitzschnell den Arm um und geht seinerseits zur Offensive über – ein ebenso intuitives wie rasantes Kampfsystem also.

Fahren

Motorräder, Sportwagen, Boote: Das Hongkong aus **Sleeping Dogs** ist wie sein reales Vorbild voller Fahrzeuge. Was im echten Leben für eine veritable Smogglocke verantwortlich ist, sorgt im Spiel für vielfältige Transportmöglichkeiten. Getreu dem **GTA**-Reglement dürfen Sie sich jedes Vehikel „ausleihen": Wei Shen hat für alles einen Führerschein und lenkt die Fahrzeuge in bester Arcade-Manier durch die Stadt. Ein Navigationssystem hilft bei der Orientierung. Als Hubraum-Inspiration geben die Entwickler **Need for Speed: Underground** an, was man vor allem an den Verwisch- und Beleuchtungseffekten erkennt.



Die von uns gespielte Rennmission war allerdings noch nicht besonders prickelnd, das Geschwindigkeitsgefühl eher mau. Und das trotz einer spaßigen Rammfunktion, mit der Sie gegnerische Fahrzeuge auf Knopfdruck von der Straße rempeln.

Schießen

Ein asiatischer Polizist, der sich spektakulär durch ganze Gangsterhorden ballert? Das kennen wir doch bereits aus **Stranglehold**! Und tatsächlich erinnern die Schusswechsel von **Sleeping Dogs** stark an



die grandios gescheiterte John-Woo-Action: Ob Deckungssystem, Waffenarsenal oder Tastenbelegung – hier werden brav moderne Genre-Standards bemüht. Einzig die Zeitlupenfunktion versprüht einen Hauch von Neuem: Sobald Sie sich grazil über ein Levelobjekt hinwegschwingen und gleichzeitig zielen, setzt die automatische Verlangsamung ein – allerdings nur für wenige Sekunden. Wer während der Slowmo schnell mehrere Gegner erledigt, verlängert die Zeitlupenzeit und kann so (rein theoretisch) minutenlang den Max Payne raushängen lassen. Allerdings hatte die aggressiv vorgehende KI-Truppe bei unserem Probespiel entschieden was dagegen …

sondern auch bei der Fortbewegung: So spurtet der Asia-Cop durch die Gassen, rutscht locker über Hindernisse hinweg und schubst störende Zivilisten zur Seite. Schneller geht's aber stets am Steuer eines der zahlreichen Vehikel: Motorrad und Porsche-Verschnitt (Lizenzkarren wird es nicht geben) steuern sich betont simpel – schließlich trägt **Sleeping Dogs** kein **Colin McRae** im Titel. In die Rubrik „Realismus ist was für Langweiler" gehört auch der schnelle Untersatzwechsel, wohlgemerkt bei voller Fahrt! Per Knopfdruck steigt Wei Shen aufs Dach seines Autos und hüpft zur nächsten verfügbaren Karre – etwas albern, aber spektakulär anzusehen. Überhaupt gehört Hollywood-Maßlosigkeit zu **Sleeping Dogs** wie das Hong zu Kong: Gegnerische Autos fliegen schon nach drei gezielten Schüssen in hohem Bogen durch die Luft und das Handy des Protagonisten vereint die Funktionen eines Supercomputers in sich. Kurzum: Im Vordergrund steht der sinnfreie Action-Spaß – und davon bot die anspielbare Konsolenfassung schon jede Menge.

Wir suchen nach Antworten

Einige Fragezeichen bleiben jedoch: Schaffen es die Entwickler, eine glaubwürdige, spannende Story zu erzählen? Sind die restlichen Missionen einfalls- und umfangreicher als die bislang gezeigten? Wird **Sleeping Dogs** „nur" ein **GTA** mit schickem Asien-Setting? Oder gibt es doch ein paar Innovationen, die Square Enix der Geheimniskrämerei wegen noch nicht vorgestellt hat? Fragen über Fragen, die sich recht bald klären sollten. Denn **Sleeping Dogs** erscheint bereits im Spätsommer – und der ist nicht mehr weit entfernt.





True Crime: Hong Kong

Anfang 2010: Im Rahmen der GDC-Messe zeigte Activision erstmals **True Crime: Hong Kong** – das Spiel sollte eine Art Neustart für die schwächelnde Serie werden. Unser erster Eindruck war positiv, wenngleich Entwickler United Front Games (**Modnation Racers**, PS3) offensichtlich noch einiges an Arbeit vor sich hatte. Im Februar 2011 dann die böse Überraschung: Activision stellt die Arbeiten am Spiel ein, weil es „einfach nicht gut genug ist". Square Enix sah das anders und kauft die Rechte – **Sleeping Dogs** war geboren.

Thorsten meint



„Der Spielspaß geht hier sicher nicht vor die Hunde!"

Explodierende Fässer, Foltern per Quicktime-Sequenz, Zeitlupen-Schießereien: **Sleeping Dogs** bläst derart in die Klischee-Trompete, dass man fast an eine Satire glaubt. Erwarten Sie jedoch von Ihren Actionspielen keine **Bioshock**'sche Innovationsparade, dann ist das Asia-**GTA** mehr als nur einen Blick wert: Entwickler UFG liefert nicht nur eine atmosphärische Spielwelt ab, sondern füllt diese auch mit unterhaltsamen Inhalten. Prügeln, Schießen und Fahren verbinden sich hier zu einer zwar anspruchslosen, aber eben auch explosiven Mixtur. Das Schicksal von **Sleeping Dogs** ist jedoch eng mit der Story verknüpft: Nur wenn das Krimidrama spannend bleibt, kann sich das Spiel vom Genre-Einerlei abheben.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Screen-Info

Die Bilder stammen von Deep Silver. Im Vergleich zum Spiel sind die Perspektiven zwar gestellt und die Konturen einen Tick zu scharf, dennoch geben die Screenshots die Grafikqualität gut wieder.

Risen 2: Dark Waters

Klarmachen zum Entern!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Piranha Bytes | Hersteller: Deep Silver | Termin: 27. April 2012

Text: Peter Bathge

Alle Leinen los: Wir haben das kernige Piraten-Rollenspiel ausführlich gespielt.

FAQ ?!

*Ich bin ein absoluter Rollenspiel-Banause und habe das erste **Risen** nie gespielt. Ging es da auch schon um Piraten?*

Zwei Sachen: 1. Holen Sie das unbedingt nach, der erste Teil ist ein prima Spiel. 2. Piraten waren in **Risen** nur eine Randerscheinung. Das Szenario war deutlich bodenständiger als im zweiten Teil. Sie erforschten als namenloser Held eine Insel, die mit ihren Magiern, Schwertkämpfern und Echsenkriegern stark in der Tradition der **Gothic**-Serie von Entwickler Piranha Bytes stand. Vorsicht Spoiler: Am Ende von **Risen** kämpfte der Protagonist gegen einen Titan, einen bösen Dämonenlord namens Ursegor, der dadurch seinem Gefängnis auf der Insel entfloh. Anschließend legte der Fiesling zusammen mit seinen Kumpels Mara und Ismael die Welt jenseits der Insel in Schutt und Asche.

Und was haben Piraten damit zu tun?

Der Held trifft zu Beginn von **Risen 2** auf die Piratenbraut Patty – die hatte schon im Vorgänger einen Auftritt. Zusammen mit ihr und ihrem Vater, dem berühmten Korsaren Stahlbart, macht er sich auf die Suche nach einer Waffe gegen die Titanen, einem magischen Speer. Zu diesem Zweck erledigt er zahlreiche Aufgaben, um sich den Respekt der Piraten zu verdienen und schließlich selbst ein Freibeuter zu werden. Später besorgt er sich mit Ihrer Hilfe sogar ein eigenes Schiff und stellt eine Mannschaft aus KI-Charakteren zusammen, die ihn auf seinen Kaperfahrten begleiten.

Aha, also kämpfe ich statt mit Schwert und Bogen mit …

… Degen und Muskete! Und statt magischer Feuerbälle beschwören Sie die Mächte des Voodoo. Damit jagen Sie Gegnern Angst ein, verfluchen sie oder kontrollieren im Rahmen bestimmter Missionen per Voodoo-Puppe andere Charaktere. Das geht aber nur, wenn Sie mit den Eingeborenen sympathisieren, einer der beiden Fraktionen von **Risen 2**. Alternativ schließen Sie sich der Inquisition an, einer Art **Risen**-Weltpolizei, deren Anhänger neben den gewöhnlichen Handfeuerwaffen auch sehr mächtige Flinten mit langem Lauf verwenden.



Die Eingeborenen hat Piranha Bytes bewusst klischeehaft gestaltet; auf eine differenzierte Betrachtungsweise der „Molukken" verzichten die Entwickler.

Das Entermanöver war erfolgreich, die Piraten haben Berlin gekapert! Mit einem schwarzen Segel im Logo und einer Stärkung der Bürgerrechte auf der Agenda segelte die Piratenpartei im September 2011 zum ersten Mal in ein deutsches Landesparlament. Im April 2012 gehen die Korsaren auch auf dem PC an Land: Das außergewöhnliche Szenario von **Risen 2: Dark Waters** stellt plündernde Freibeuter in den Mittelpunkt; statt gegen Datenkraken und fragwürdige Urheberschutzgesetze kämpft der mit Kopftuch und Augenklappe ausgestattete Held aber gegen dämonische Titanen und andere Räuber der Meere. Wir haben das erste Story-Drittel des deutschen Rollenspiels ausführlich gespielt – und stießen weder auf schwerwiegende Bugs noch auf versteckte politische Botschaften. Dafür entdeckten wir etwas anderes in Hülle und Fülle: Atmosphäre, Liebe zum Detail und Spielspaß.

Ruhmreicher Charakter

Für diesen Artikel stellte uns Publisher Deep Silver eine technisch ausgereifte spielbare Version von **Risen 2** zur Verfügung, die eine Spielzeit von knapp 12 Stunden aufwies. Inhalt: Viel bereits Gespieltes und im Rahmen früherer Vorschauen Beschriebenes. Doch erstmals erlebten wir den Beginn des Spiels (siehe FAQ auf Seite 42), die Aufnahmeprüfung auf der Pirateninsel Takarigua, die Reise zur Schwertküste und die dortige Entscheidung des Spielers zwischen Eingeborenen und Inquisition an einem Stück. Das sorgte für viele Aha-Momente. Etwa hinsichtlich des Charaktersystems: Die Lernpunkte, bekannt aus den **Gothic**-Spielen und **Risen**, hat Piranha Bytes zu den Akten gelegt. Stattdessen investieren Sie durch Kämpfe und Quests gesammelte Erfahrung (die heißt neuerdings Ruhm) direkt in den Ausbau der fünf Attribute Klingen, Feuerwaffen, Härte, Voodoo und Gerissenheit. Mit steigender Attributsstufe erhöht sich die Zahl an nötigen Ruhmpunkten für einen Stufenaufstieg. Das sorgt angeblich dafür, dass Sie auch im fortgeschrittenen Spielverlauf niemals genug Punkte haben, um in allen Disziplinen die Maximalstufe zu erreichen; Sie müssen sich stärker als in **Risen** spezialisieren, Ihren eigenen Weg zwischen Schleichen und Kämpfen, zwischen Voodoo und Feuerwaffen finden.

In die Lehre gehen

Eine Verbesserung der Attribute steigert automatisch die dazugehörigen Talente wie „Einschüchtern" (damit lösen Sie viele Missionen per Dialog) oder „Schwarze Magie" (erhöht die Effektivität von Voodoo-Zaubern). Alternativ geben Sie bei Lehrern Gold dafür aus – wer die höchsten Werte in Kategorien à la „Wurfwaffen" oder „Kugelsicher" haben will, muss sowohl die entsprechenden ho-



Der Übergang zwischen dem hellen Dschungel und schummrigen Regionen wie diesem Friedhof wirkt zu abrupt.



Die Gespräche mit Computercharakteren wie Kommandant Carlos (links) sind oft humorvoll geschrieben und erzeugen trotz ruckeliger Animationen Sympathie beim Spieler.



Auf jeder Insel finden Sie einen Schrein, an dem Sie mit der entsprechenden Fähigkeit Voodoo-Puppen herstellen. Damit kontrollieren Sie in manchen Aufträgen die Aktionen anderer Charaktere (kleines Bild).

hen Attributsstufen als auch tiefe Taschen besitzen. Außerdem gibt es noch aktive Fähigkeiten wie „Schleichen" und „Trank brauen", die ebenfalls Geld kosten. Das System ist auf den ersten Blick ungewohnt, erweist sich aber als durchdacht. Einfallsreiche Fähigkeiten wie die Möglichkeit, einen dressierten Affen durch für Sie unzugängliche Öffnungen zu schicken, laden zum Experimentieren ein. Die Spezialisierung der Spielfigur macht aber auch „Backtracking" unumgänglich, also die Rückkehr an bereits besuchte Orte im Laufe des Abenteuers, um dort zum Beispiel Gegner zu erledigen, die zuvor eine zu große Herausforderung darstellten. Zu diesem Zweck erhalten Sie nach 15 Spielstunden ein Schiff, mit dem Sie zwischen den Inseln pendeln. Ab diesem Zeitpunkt (er erscheint uns sehr spät gewählt) öffnet sich vermutlich die Spielwelt weiter als bisher. In den von uns erforschten Regionen präsentiert sich **Risen 2** nämlich noch überraschend linear – im positiven Sinne.

Hier geht's lang!

Der Spieler hat stets ein Ziel vor Augen, ist motiviert und fühlt sich nicht verloren – oder nur selten. An der Schwertküste verliefen wir uns etwa gleich mehrmals, denn dort fehlen einprägsame Orientierungspunkte, viele Pfade durch das Dickicht ähneln einander, besonders nachts. Dafür verkürzen die Schnellreise-Optionen über eine (vorher zu findende) Karte oder am Strand stehende Ruderboote die Laufwege. Wer einen Umweg macht, wird jedoch belohnt: An jeder Ecke stoßen Sie auf hinter Wasserfällen verborgene Tempeleingänge, von Sträuchern verdeckte Höhlenöffnungen, am Straßenrand stehende Truhen – aber auch auf versteckte, tödliche Fallen (siehe Kasten unten).

Farbige Figuren

Wie schon in **Risen** reizt die bildhübsche Spielwelt den Abenteurer im Spieler. Das ungewöhnliche Piraten-Szenario, von uns anfangs argwöhnisch beäugt, überzeugt voll und ganz: Die Architektur ist glaubwürdig, die dichte Vegetation wirkt stimmig, malerische Sonnenuntergänge und das im Wind rauschende Blätterdach erzeugen eine fantastische Atmosphäre. Bevölkert ist die Welt von klischeehaften, aber lebendig wirkenden Charakteren: der hochnäsige Gouverneur, der schlecht gelaunte Koch, der taube Musketenbauer, der schmierige Händler, die zupa-

Abwechslung durch Minispiele

Bevor Sie jetzt „Igitt, Konsolendreck!" rufen: Die Nebenbeschäftigungen in **Risen 2** machen tatsächlich Spaß! Jedenfalls die meisten.

SCHLÖSSER KNACKEN



Sie besitzen nur noch einen Dietrich, der nie abbricht. Um Truhen aufzusperren, drücken Sie die Bolzen in der richtigen Reihenfolge hoch. Die Mausteuerung ist aber noch übersensibel.

UM DIE WETTE SCHIESSEN



Als Teil eines Piratentriathlons versuchen Sie sich an dieser **Moorhuhn**-Variante. Die abzuschießenden Flaschen und Schädel segeln allerdings sehr fix vorbei, was die Sache knifflig macht.

GROG SAUFEN



In Tavernen trinken Sie um die Wette, oft geht es um Gold oder eine Schatzkarte. Je länger Sie bechern, umso schwieriger ist es, die Flaschen zu greifen, ohne sie umzustoßen. Spaßig!

FALLEN AUSWEICHEN



In Tempeln und Wäldern tapsen Sie in unsichtbare, sofort tödliche Fallen, denen Sie per Quicktime-Event entgehen. Die erlaubte Reaktionszeit ist aber frustrierend kurz.

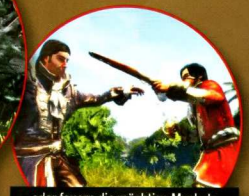
Treten, schießen, tricksen: Das Kampfsystem

So hauen Sie anderen Piraten aufs Maul!

Rollenspieler sind es gewohnt, Unmengen an Feinden zu beseitigen. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, hält **Risen 2** ein paar besondere Kampfkniffe parat – die unterschiedlich gut funktionieren. Neben Hieb- und Stichwaffen rüsten Sie sich auch mit Musketen und Gewehren aus. Die Flinten gibt es aber nur für Inquisitions-Anhänger. Wer sich stattdessen mit den Eingeborenen verbündet und seinen Charakter entsprechend ausbildet, verwendet Voodoo-Zepter, die Gegnern Angst einflößen oder sie aufeinanderhetzen. Zu Beginn beherrschen Sie im Nahkampf nur den Standardangriff, später erweitern ausgefeiltere Bewegungen und Spezialfähigkeiten („Schmutzige Tricks") Ihr Repertoire. Enttäuschend: Ohne die Tricks verkommen Rangeleien zu stupiden Klickorgien. Als übermächtige Helferlein erweisen sich die computergesteuerten Gefährten des Helden. Patty gelingt es etwa immer wieder, die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich zu lenken, während wir deren Rückseite mit Schlägen bearbeiten. Wenden sich die Opponenten uns trotz ihrer beschränkten KI dann doch noch zu, rennen wir einfach weg und beginnen von Neuem.



Die Schmutzigen Tricks erweisen sich als tolle Ergänzung in den Kämpfen. Damit schleudern Sie nahe Gegner per Tritt zurück ...



... oder feuern die mächtige Muskete ab. Tricks lassen sich beliebig oft einsetzen, besitzen aber Abklingzeiten.

KÄMPFE GEGEN MENSCHEN



Prima: Bei Lehrern lernt der Held mit der Zeit, schwere Angriffe auszuführen, gegnerische Attacken zu kontern und aufwendige Schlagfolgen auszuführen. Die Fechtduelle sehen spitze aus und spielen sich dezent taktisch. Gefechte gegen Gruppen sind aber problematisch, besonders ohne mitkämpfenden Begleiter. Es fehlt die aus Online-Rollenspielen bekannte „Crowd Control": eine Möglichkeit, Gegner zu verlangsamen oder temporär auszuschalten, um sich auf einzelne Widersacher zu konzentrieren.

KÄMPFE GEGEN MONSTER



Versuchen Sie gar nicht erst, die Angriffe von Monstern zu blocken – das funktioniert anders als im Kampf gegen Menschen nämlich nicht! Da Treffer zudem Schlaganimationen unterbrechen (sowohl beim Helden als auch bei den Gegnern), arten die Gefechte in ein wildes Geklicke aus. Besonders schwer wiegt der Verzicht auf eine Ausweichrolle: Um sich in Sicherheit zu bringen, sind Sie dazu gezwungen, zur Seite zu springen – das sieht lächerlich aus und ist nicht immer effektiv. Alternativ halten Sie die Feinde mit Tritten auf Distanz.

ckende Wirtsfrau. Und auch das: der stolze Eingeborenenkrieger, die dunkelhäutigen Sklaven auf der Zuckerrohrplantage, von den Weißen geringschätzig als „Molukken" bezeichnet, einen Lendenschurz um die Hüften, ihre Körper mit wilden Mustern bemalt.

Moment der Entscheidung

Ob Sie den Eingeborenen helfen oder sich auf die Seite ihrer Sklavenherren von der Inquisition schlagen, bleibt Ihnen überlassen. Es ist die folgenschwerste Wahl, vor der Sie in der 40 bis 60 Stunden langen Kampagne stehen. Die einzige ist es aber bei Weitem nicht: Die abwechslungs- und einfallsreichen Quests, die Ihnen NPCs an jeder Ecke aufdrängen, stecken voller kleiner Entscheidungen, die Dialoge, Belohnungen und sogar den Verlauf mancher Mission beeinflussen. Die dabei zur Schau gestellte Liebe zum Detail verstärkt das Gefühl, sich in einem realistischen Mikrokosmos zu bewegen und nicht nur in einem simplen Computerspiel.

Starre Dialoge

Die Illusion ist jedoch nicht perfekt. So lebensnah die Landschaftsgestaltung in **Risen 2** ist, so unbeholfen wirken die Animationen der Charaktere. Figuren rennen wie in einem Zeichentrickfilm, die Arme schlenkern wild, der Torso legt sich in die Kurve wie der Autofahrer in einem Rennspiel. In Dialogen kommt ein beschränktes Repertoire an Gesten zum Einsatz, Figuren rudern übertrieben mit den Armen, dann wieder bewegen sie sich nur minimal, mechanisch. Ihre Mimik ist ähnlichen Beschränkungen unterworfen, sie tun sich schwer, Emotionen auszudrücken. Dazu kommen Clipping-Fehler, bekannt aus **Risen**: Unbeteiligte Figuren laufen in Dialogsequenzen herein, der Held zieht sich eine Klippe hinauf und verschwindet halb im Felsen, er greift beim Heben eines versteckten Schatzes in den Boden, rennt durch feste Objekte. Das sind kleine Bugs, die Piranha Bytes bis zur Veröffentlichung zu beheben gelobt; die groben Programmierfehler hat das Team bereits zuvor eliminiert. So fühlt sich **Risen 2** schon jetzt angenehm fertig an: Ein ungemein atmosphärisches, einfach rundes Rollenspiel, dessen Welt zu den schönsten der letzten Jahre gehört.



Im Hauptsitz der Inquisition in Caldera beginnt Ihr Abenteuer. Das Land im Umkreis um die Küstenstadt haben die Titanen bereits verwüstet.

Peter meint



„Die perfekte Mischung aus offener Welt und Linearität"

Februar 2011, erste Informationen zu **Risen 2** dringen an die Öffentlichkeit. Meine skeptische Reaktion: „Ein Rollenspiel im Piratenszenario? Was soll das denn werden?" Februar 2012, ich habe gerade die Vorschauversion von **Risen 2** zum zweiten Mal durchgespielt. Mein zufriedenes Fazit: „Ein Rollenspiel im Piratenszenario! Was für eine tolle Idee!" Die grandiose Atmosphäre saugt einen von Minute eins an ins Spiel, der ruppige Piranha-Bytes-Humor und die tollen, verschachtelten Quests halten einen anschließend lange bei der Stange. Hoffentlich sind die restlichen Inseln genauso gelungen wie die Startregionen!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Umgedrehte Flaggen, kopfüber im Sand vergrabene US-Soldaten – es ist etwas faul im Wüstenstaat Dubai.

Screen-Info

Alle Screenshots dieser Vorschau wurden uns von Hersteller 2K Games zur Verfügung gestellt. Sie spiegeln grafisch das wider, was wir vom Spiel gesehen und gespielt haben.

Spec-Ops: The Line

Sand in Sicht!

Genre: Action | Entwickler: Yager | Hersteller: 2K Games | Termin: 26. Juni 2012

Text: Toni Opl

Ein Trip ins virtuelle Dubai. Und in die Abgründe der menschlichen Seele ...

Es ist Anfang Februar und wir sind zum zweiten Mal zu Gast bei 2K Games, um **Spec Ops: The Line** selbst anzuspielen. Eine Session, die einen unerwarteten Verlauf nehmen wird, denn anfangs fühlt sich das Spiel bereits seltsam vertraut und gewöhnlich an. Das Deckungssystem? Arbeitet zuverlässig. Das Waffenhandling? Präzise und direkt. Die Figuren? Typische U.S.-Army-Machos mit großem Ego und überheblicher Attitüde. Die Gegner? Gesichtslose Rebellen, die wir reihenweise über den Haufen mähen, ohne groß darüber nachzudenken. Der Schauplatz des Spiels ist außergewöhnlich. Dubai an sich wäre ja bereits ein unverbrauchtes Szenario, aber ein von apokalyptischen Sandstürmen nahezu komplett zerstörtes Dubai finden wir richtig interessant. Und zwar nicht nur wegen der einzigartigen Atmosphäre, sondern weil die gelben Körnchen auch allerlei neue Gameplay-Möglichkeiten bieten. So bricht in einer Szene plötzlich der Boden unter den Füßen unserer Spielfigur weg. Explosionen wirbeln reichlich Staub auf und beeinträchtigen die Sicht. Sandlawinen begraben mit lautem Getöse gleich mehrere Gegner unter sich.

Freund oder Feind?

Allerdings sind es weder die verwüstete Metropole noch die netten Sandspielereien, die **Spec Ops** eine Ausnahmestellung auf dem Shooter-Schlachtfeld sichern dürften. Nein, es ist vielmehr die Geschichte, die **The Line** erzählt – und die darin enthaltene Botschaft. Denn je näher wir ins Herz der Stadt vordringen, je mehr wir den merkwürdigen Geschehnissen um eine abtrünnige US-Einheit auf den Grund gehen und je mehr der Protagonist Captain Walker und seine



Dubai wurde fast komplett vom Sand verschluckt. Das eröffnet in Verbindung mit den vielen Glaswänden und -dächern ganz neue Gameplay-Möglichkeiten.



Captain Walker und seine Jungs sehen sich binnen kürzester Zeit gezwungen, in Notwehr auch auf amerikanische Soldaten zu schießen. Kein gutes Gefühl!

„Wir wollen eine glaubhafte Geschichte erzählen!“

PC ACTION im Gespräch mit Script-Autor Walt Williams von 2K Games

PC ACTION: Blasse Charaktere, stumpfe Handlung, massig Klischees und Pathos – das Gros der Shooter-Titel besticht nicht gerade durch brillante Geschichten. Wird Spec Ops: The Line eine der wenigen Ausnahmen sein?

WILLIAMS: „Was wir letztlich versuchen, ist, eine glaubhafte Geschichte zu erzählen. Ja, es ist eine Action-Story, allein deshalb, weil gekämpft und geschossen wird. Aber es geht nicht nur um den Kampf. Unsere Charaktere verändern sich im Verlauf des Spiels. Am Anfang des Spiels sollen Walker und seine Jungs ganz bewusst gewöhnlich und austauschbar wirken. Wir wollen zunächst eine vertraute Umgebung schaffen, in der sich der Spieler wohlfühlt. Sobald er sich voll darauf eingelassen hat, ziehen wir ihm gnadenlos den Boden unter den Füßen weg. Wir wollen, dass sich auch der Spieler mit der Zeit verändert.“

PC GAMES: Glauben Sie, dass Videospiele heutzutage viel zu offensichtlich, viel zu leicht zu durchschauen, viel zu oberflächlich sind?

WILLIAMS: „Es gibt heutzutage durchaus eine gewisse Design-Methodik. Ein Grundsatz lautet: Wenn jemand dein Spiel kauft, sollte er imstande sein, es durchzuspielen. Dahinter stehe ich auch. Wenn man 60 bis 70 Euro für ein Spiel hinblättert, sollte es auch ein Gelegenheitszocker komplett genießen können. Ab und an habe ich selbst große Lust, dem Joker einfach nur ins Gesicht zu schlagen. Deswegen hoffe ich inständig, dass man noch viele weitere **Batman**-Titel entwickeln wird. Diese Art von Spielen ist meiner Ansicht nach nicht verkehrt. Gleichzeitig glaube ich aber auch, dass es noch viel Platz für Titel wie **Spec Ops** gibt, die nicht nur pures Entertainment sind, sondern Emotionen hervorrufen, dich zum Nachdenken anregen und moralische Fragen aufwerfen.“

PC GAMES: Welches war für Sie persönlich der emotionalste Moment in einem Videospiel?

WILLIAMS: „Den Moment genau zu beschreiben, würde den Rahmen sprengen. Aber es war in **Final Fantasy VI**, wo ich durch einen großen Zufall eine geheime familiäre Beziehung zwischen zwei Figuren entdeckt habe, die sonst nirgends im Spiel enthüllt oder auch nur beiläufig erwähnt wird. Als Kind war das ein fantastischer Moment für mich, denn diese Entdeckung machte aus bloßen Figuren echte Persönlichkeiten mit einer Vergangenheit und Tiefe. Wenn ich den von mir geschaffenen Figuren etwas mitgeben möchte, dann genau das.“

PC GAMES: Könnte die Botschaft von Spec Ops: The Line auch mit einem anderen Medium, etwa einem Film, transportiert werden?



Walt Williams ist Lead Writer bei 2K Games

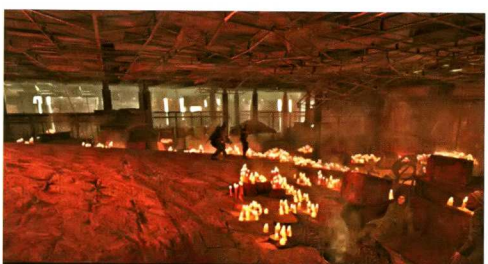
WILLIAMS: „Es wäre nicht dasselbe. Denn die Entscheidungen, die die Figuren treffen, wären dann nicht beeinflussbar. So aber sind es deine Entscheidungen. Du hast die Jungs diesen bestimmten Weg gehen lassen. Diese Erfahrung ist deutlich intensiver.“

Männer Teil eines Machtkampfes werden, in den neben einheimischen Rebellen auch die CIA verstrickt ist, desto mehr drängt sich uns die Frage auf, was zur Hölle hier eigentlich gespielt wird. Die Entwickler stoßen uns ganz bewusst in ein Loch der Ungewissheit. Ungewissheit über die Vorgänge in der Stadt und darüber, ob wir hier wirklich für die gute Sache kämpfen. Wir bekommen längst nicht jeden Story-Happen vorgekaut, sondern müssen viele Teile des Puzzles selbst zusammensetzen, während wir unaufhaltsam in einen blutigen Krieg stolpern, bei dem die Fronten überhaupt nicht abgesteckt scheinen. Eigentlich wollen Walker und seine Männer nur Gutes bewirken und Leben retten, werden dann aber plötzlich auch von den eigenen Landsleuten angegriffen ... und müssen in Notwehr das Feuer erwidern.

Jenseits von Gut und Böse

Am Ende der Anspiel-Session werden wir zu einer folgenschweren Entscheidung gezwungen, die in unserem Fall verheerende Konsequenzen hat. Dabei sind wir so vom Geschehen gepackt, dass wir gar nicht bemerken, dass es einen alternativen Weg gegeben hätte, der wesentlich weniger Opfer gefordert hätte. Wir sind regelrecht schockiert von dem, was wir angerichtet haben ...

Spec Ops: The Line zeigt teilweise sehr grausame Szenen, dennoch wird der Titel ungeschnitten in Deutschland erscheinen. Die Erklärung kommt von Yagers Associate Producer Mark Liebold: „Wir arbeiten eng mit der USK zusammen. Die Prüfbehörde kennt bereits das komplette Spiel und dessen Aussage. Letztere hält die USK für zu wichtig, um **The Line** durch Schnitte und Zensur seiner Wirkung zu berauben.“



Je weiter man ins Herz der Stadt vordringt, desto düsterer und rätselhafter wird die Stimmung. Das erinnert frappierend an den Antikriegsfilm **Apocalypse Now**.

Toni meint



„Die Story ist düster, erwachsen und tiefgründig.“

Als Shooter-Spieler ist man ja eher Hurra-Patriotismus und moralische Schwarz-Weiß-Malerei im Stile eines **Call of Duty** gewöhnt. Nicht so in **Spec Ops: The Line**. Schon nach wenigen Spielminuten machte sich bei mir ein flaues Gefühl im Magen breit. Gegen Ende der Anspiel-Session wurde daraus sogar ein dicker Kloß im Hals, weil einen die Geschichte wirklich mitnimmt. Außerdem gefällt mir extrem gut, dass man in bestimmten Situationen selbst nach alternativen Vorgehensweisen suchen muss und nicht alle möglichen Lösungswege auf dem Silbertablett serviert bekommt. Das Ding wird gut!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Shootmania Storm setzt auf eine teamsportorientierte Spielmechanik. Wie Fußball, nur mit Waffen. Oder so.

Screen-Info

Die Bilder haben wir von Publisher Ubisoft bekommen. Sie geben wieder, wie das Spiel aussieht, sind allerdings massiv gestellt, um besonders coole Posen zu erreichen. Das HUD fehlt ebenfalls.

Shootmania Storm

Bauer sucht Opfer

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Nadeo | Hersteller: Ubisoft | Termin: 2012

Text: Robert Horn

Der Shooter zum Selberbauen könnte sich als Segen für Kreative entpuppen.

Der französische Entwickler Nadeo ist wahrlich kein Branchenriese. Gerade mal um die 20 Beschäftigte arbeiten gemeinsam in einem kleinen Büro im Herzen von Paris. Umso größer sind ihre Pläne: Nadeo hat **Trackmania** erschaffen, eine Rennspielserie, für die bislang neun Teile erschienen sind. Berühmt und beliebt wurde die Serie vor allem durch einen starken, schnellen und einfach zu bedienenden Editor, mit dem Spieler in Windeseile eigene Strecken basteln. Dem Prinzip ihrer Serie bleiben die Franzosen treu, sie verlagern nur das Geschehen: Statt Autorennen geht es nun ums Ballern. Sollte Ihre spontane Reaktion darauf in etwa folgende sein: „Lächerlich, wie bitte soll dieses Ding gegen **Call of Duty** und Co. anstinken?", lesen Sie bitte trotzdem weiter. Denn **Shootmania Storm** geht in eine vollkommen andere Richtung.

Selbermachen ist toll!

Anstatt auch nur den Versuch zu wagen, gegen die Multimillionendollar-Shooter anderer Entwickler anzutreten, sucht und findet **Shootmania** eine eigene Nische. Eine, die Nadeo schon auf dem Rennspielsektor erfolgreich belegt hat: Die, in der User ihre eigenen Karten erstellen und teilen. Wie schon in **Trackmania** ist es auch in **Shootmania** wunderbar einfach, eigene Karten und Schlachtfelder zu basteln. Dazu wählen Sie einfach aus Hunderten vorgefertigter Bauteile aus, fügen spielrelevante Punkte dazu und teilen das Ergebnis mit Freunden. Auch das Interface, den Spielmodus, die Klamotten der Mitspieler sowie jedes noch so denkbare Detail dürfen Sie Ihren Wünschen anpassen. Wer sich richtig austoben will, der muss sich allerdings in Nadeos Skriptsprache einarbeiten.



Landschaft und Aussehen der Spielfiguren sind austauschbar. Sie können alles nach Belieben verändern.



Im Spielmodus „Battle" gilt es, feindliche Masten zu aktivieren und gleichzeitig die eigenen zu beschützen.

Die Plattform Maniaplanet

Nadeo bietet seinen Spielern eine eigene Bühne zum Austausch und Handel von Karten. Aber Maniaplanet ist weit mehr als das:

Entwickler Nadeo hat mit Maniaplanet eine Plattform erschaffen, auf der sich Fans sämtlicher Nadeo-Titel austauschen können. Die Mischung aus sozialem Netzwerk, Spieleplattform und Tauschbörse gibt es seit Herbst 2011. Mit **Shootmania** wird Maniaplanet auf die Version 2.0 gehoben werden und umfangreiche Updates erfahren. Von Usern erstellte Spielmodi, Karten und sonstige Modifikationen können als Pakete angeboten und sogar richtig beworben werden.



1 Das Interface von Maniaplanet erinnert an eine Webseite und quillt beinahe über vor Angeboten. So gibt es Reiter für usererstellte Events, Freundeslisten, Lesezeichen (mit Links zu „echten" Webseiten"), Minispiele (von Fans programmiert, etwa **Tetris**), ein Forum und einen eigenen Shop. Darin bieten User ihre Produkte für Ingame-Geld an. Maniaplanet kommt ohne echte Währung aus!

2 Das Erstellen eigener Karten für **Shootmania Storm** funktioniert mit einem mächtigen Editor. Damit platzieren Sie unkompliziert Blöcke aneinander, setzen Startzonen und Ziele und hüpfen per Mausklick auf die Karte, um sie zu testen.

3 Wer tiefer in die Materie eintauchen will, der muss sich mit Nadeos Skriptsprache beschäftigen. Anleitungen werden folgen.

Wettkampf pur

Das Spielprinzip ist es, das uns bei einer Anspielsession in Paris Anfang Februar vollkommen überrascht hat. Denn **Shootmania Storm** stellt auch hier den Wettkampfgedanken kompromisslos in den Vordergrund, das Abschießen der Gegner ist lediglich Mittel zum Zweck. Ihre Standardwaffe, eine Art Raketenwerfer, besitzt nur fünf Schuss Munition und lädt sich selbstständig auf. Wer zu schnell und unkontrolliert schießt, muss qualvolle Sekunden warten, bis er wieder wehrhaft ist. Auch sonst ist das Spiel ganz auf Sportlichkeit und Taktik ausgelegt. Waffen etwa sind fest vorgegeben, nur an bestimmten Punkten auf den Karten wechseln Sie automatisch zu passenden Wummen. So erhalten Sie auf einer taktisch wichtigen Anhöhe etwa einen Elektro-Werfer, der Gegner mit einem Schuss ausschaltet. Bei der Bewegungssteuerung haben die Entwickler ebenfalls herumgedoktert: Die rechte Maustaste ist nun ein Aktionsknopf, der Ihre Figur springen und spurten lässt. Das kostet allerdings Ausdauer und muss mit Bedacht eingesetzt werden. Zwei Spielmodi konnten wir testen: Im „Battle-Mode" streiten zwei Teams mit je acht Spielern um Masten, die jeweils im Feindgebiet aufgepflanzt sind. Die Aufgabe der Spieler ist es, zu diesen Masten zu gelangen und so lange zu halten, bis die Stangen zu 100 % aufgeladen sind. Spielmodus Nummer 2 entpuppte sich als reiner Duell-Modus für zwei Spieler: In „Joust" starten Sie ohne Munition. Um Ihre Waffe aufzuladen, müssen Sie einen von zwei Masten im Level erreichen. Dort erhalten Sie fünf Schuss Munition und müssen schnell den zweiten Mast erreichen. Ziel ist es, Ihren Gegner genau sieben Mal zu treffen. In der Praxis hetzen Sie also zwischen den Masten hin und her und versuchen sich gegenseitig mit gezielten, sparsam eingesetzten Schüssen zu treffen. Die Folge: Es entwickeln sich äußerst spannende und rasante Gefechte. **Shootmania** überrascht uns positiv: Denn kreative Spielmodi, der Fokus auf Spieler-Können sowie die theoretisch unendlichen Modding-Möglichkeiten geben dem Shooter neben **Battlefield 3** und Co. eine ganz eigene, irgendwie sympathische Daseinsberechtigung.



Alle Waffen im Spiel sind strikt vorgegeben. Der blaue Strahl im Bild gehört zu einer tödlichen Sniper-Waffe.

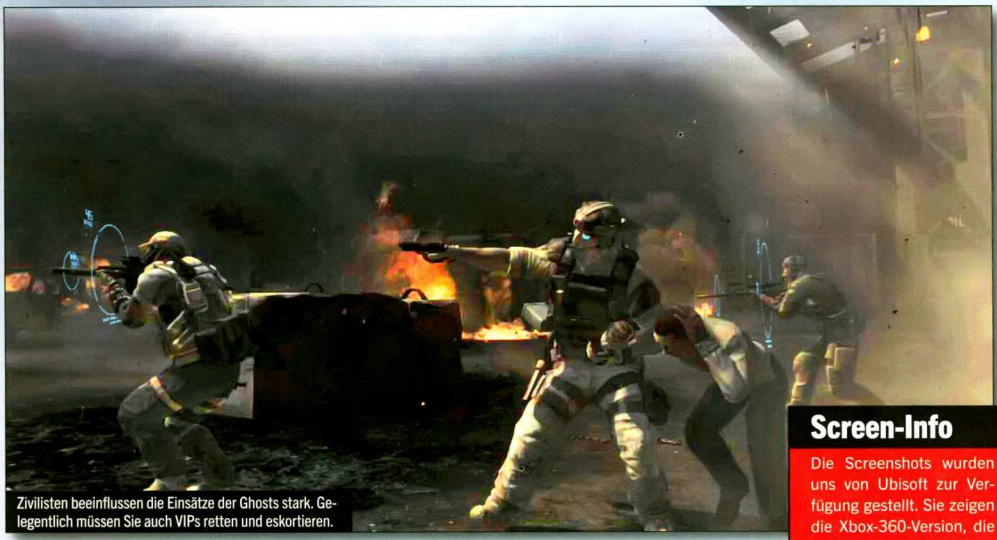
Robert meint



„Hier geht es um Sport, nicht um Mord."

Manchmal ist es ein tolles Gefühl, wenn man sich in einem Titel getäuscht hat. Vor allem wenn die Erwartungen niedrig angesetzt waren. **Shootmania Storm** hat mich erst überzeugt, als ich es ungefähr eine halbe Stunde lang gespielt hatte. Denn von außen sieht der Shooter aus wie Durchschnittsware mit der Option auf Kartenselberbasteln. Nach ein wenig Eingewöhnung – ich musste erst mal sämtliche **Battlefield 3**-Verhaltensmuster ausschalten – zeigte sich **Shootmania Storm** von seiner sportlichen, kompetitiven Seite, die richtig Laune gemacht hat. Sport mit Waffen, irgendwie. Top!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Zivilisten beeinflussen die Einsätze der Ghosts stark. Gelegentlich müssen Sie auch VIPs retten und eskortieren.

Screen-Info

Die Screenshots wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Sie zeigen die Xbox-360-Version, die wir auch gespielt haben.

Ghost Recon: Future Soldier

Geistreiche Unterhaltung

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft Paris | Termin: 2012

Text: Toni Opl

Die Hightech-Soldaten ziehen gegen russische Ultranationalisten ins Gefecht.

Viermal wurde der Erscheinungstermin des neuen **Ghost Recon** verschoben. Eigentlich Grund für höchste Alarmbereitschaft, denn derart gravierende Verzögerungen sind meist ein schlechtes Zeichen. Doch im Falle von **Future Soldier** können wir nach dem Anspielen der Kampagne Entwarnung geben. Die zusätzliche Entwicklungszeit hat hier nicht geschadet, sondern dem Spiel sehr gutgetan. Machte die auf der E3 2010 gezeigte Version noch den Eindruck eines seelenlosen Solo-Shooters, so sieht die Sache jetzt schon anders aus. Taktik und Teamaspekt – Kernelemente der Reihe – haben ihren Weg zurück ins Spiel gefunden, elektronische Spielereien halten sich in glaubwürdigen Grenzen und neue Features machen das Spiel zugänglicher als je zuvor. Skeptisch macht uns allerdings die Tatsache, dass Ubisoft noch immer keinen genauen Release-Termin für die PC-Fassung genannt hat.

Typischer Clancy-Plot

Ghost Recon: Future Soldier spielt in naher Zukunft und entführt den Spieler unter anderem nach Bolivien, Sambia, Nigeria, Pakistan und Russland. Die Story dreht sich um einen Waffenschmugglerring, eine gestohlene Atomrakete (**Der Anschlag** lässt grüßen) und russische Paramilitärs, die in Moskau einen Putsch versuchen. Irgendwo dazwischen agieren die Ghosts unter höchster Geheimhaltung.

Erwartungsgemäß schlüpfen Sie in die Rolle des Teamführers, der im Solo-Modus von drei KI-Kameraden begleitet wird. Das war zwar schon bei den **Advanced Warfighter**-Vorgängern so, neu ist jedoch die Art, wie Sie diese befehligen. Anstatt Wegpunkte zu setzen und die Jungs von Deckung zu Deckung zu scheuchen, markieren Sie per Tastendruck die Gegner, die Ihr Squad ausschalten soll. Die Männer bringen sich dann selbst in eine ge-



Ihre drei KI-Kameraden agieren eigenständig. Sie schalten markierte Gegner verlässlich und zielsicher aus.



Wenn Sie die gegnerischen Soldaten markieren, können Sie diese zusammen mit den KI-Kollegen synchron ausknipsen.

„Das sind keine Menschen wie du und ich!“

PC ACTION im Gespräch mit Game Director Eric Couzian von Ubisoft Paris



Eric Couzian arbeitet als Game Director am neuen **Ghost Recon**.

PC ACTION: Wie unterscheidet sich Ghost Recon: Future Soldier von den Advanced Warfighter-Titeln und wo liegen eventuelle Gemeinsamkeiten?

COUZIAN: Unser Hauptziel war es, den Ursprüngen des **Ghost Recon**-Franchise treu zu bleiben. Dazu zählt insbesondere die spielerische Freiheit. Der Spieler kann selbst entscheiden, ob er taktisch vorgeht oder sich mit Dauerfeuer direkt in die Schlacht stürzt. Des Weiteren wollten wir die Levelarchitektur mit ihren weitläufigen Arealen beibehalten. Natürlich haben wir auch eine Menge neuer Features integriert. Statt austauschbarer, gesichtsloser Soldaten zeigen wir diesmal echte Helden, zu denen man auch eine emotionale Bindung aufbauen kann. Im Spiel blicken wir auch hinter die Kulissen der Elitekämpfer.

PC ACTION: Woher kommen die Informationen und Inspirationen für diese Details?

NAME: Mehrere Soldaten der U.S. Army Special Forces stehen uns beratend zur Seite. Es ist echt krass, sich mit diesen Leuten zu unterhalten. Die Art, wie sie über das Leben sprechen ... das sind keine Menschen wie du und ich! Sie sind seltsam, teilweise sogar schizophren. Viele haben erzählt, dass sie die normale, zivile Welt in Schwarz-Weiß wahrnehmen. Sobald sie aber auf dem Schlachtfeld stehen, sehen sie alles in „Technicolor“. Der Input der Soldaten hatte einen riesigen Einfluss darauf, wie wir die Charaktere im Spiel angelegt haben.

PC ACTION: Erstmals gibt es in einem Ghost Recon-Spiel auch Zivilisten.

NAME: Richtig. Das macht das Szenario realistischer und glaubhafter. Im Spiel sind die Zivilisten nicht gescriptet, sondern interaktiv. Sie reagieren auf die Aktionen des Spielers und können sich auch als Störfaktor erweisen, wenn sie einem beispielsweise in die Schusslinie laufen. Kollateralschäden sind möglich, dürfen sich für den Spieler aber nicht häufen.

PC ACTION: Wie realistisch sind die im Spiel dargestellten Technikspielereien?

NAME: Alle Waffen und Gadgets basieren auf wirklicher amerikanischer Militärforschung. Manche der Technologien kommen bereits in realen Kriegsszenarien zur Anwendung. Die anderen existieren als Prototypen, die gerade getestet werden, und dürften in drei bis fünf Jahren ebenfalls einsatzbereit sein.

eignete Position und warten auf Ihren Abschussbefehl. Diese Methode funktioniert aber nur, solange Sie unentdeckt bleiben. Fliegt Ihre Tarnung auf, können Sie nur Sperrfeuer, aber keine „Synchron-Kills“ mehr anordnen.

Technik-Spielereien

Glücklicherweise können die Ghosts auf zahlreiche Hilfsmittel zurückgreifen, um Missionen mitunter auch komplett unbemerkt abzuschließen. Sensor-Granaten beispielsweise enthüllen Feinde auch in einem Pulk von Zivilisten oder hinter Mauern und markieren diese für das gesamte Squad-Team. Die fernsteuerbare Drohne erfüllt einen ähnlichen Zweck. Sie ist wahlweise als Fluggerät oder als Fahrzeug einsetzbar und markiert Gegner ebenfalls deutlich sichtbar auf dem Screen. Zudem stecken die Ghosts in funktionellen Kampfanzügen mit automatischer Tarnfunktion. Sobald man in die Hocke geht oder sich auf den Boden legt, nimmt das Gewand automatisch die Farben der Umgebung an. Frontal sollte man sich einem Gegner so trotzdem nicht nähern, denn komplett unsichtbar macht der Anzug nicht. Überhaupt wird unbedachtes Vorgehen hart bestraft; der Patronenschaden ist hoch. Eine einzige gegnerische Kugel kann Sie bereits kampfunfähig machen. Dann bleibt etwa eine halbe Minute, in der Sie die Kameraden wieder zusammenflicken können. Hyperrealismus im Stile eines **Operation Flashpoint** oder **Arma** müssen Sie aber nicht befürchten.

Waffenschmied

Zwischen den Missionen dürfen Sie im Gunsmith-Modus an Ihren Schusswaffen herumbasteln und nahezu jedes Bauteil gegen andere Komponenten austauschen. Ein längerer Lauf für mehr Präzision, eine kürzere Schulterstütze für mehr Beweglichkeit – Sie können sogar den Standard-Abzug durch ein sensibleres Einzelschuss- oder ein Feuerstoß-Modell ersetzen. So müssen Sie nicht immer auf neue Schießeisen zurückgreifen, sondern können Ihre Lieblingswumme an jede Situation anpassen. Praktisch: Wer keine Lust hat, alles einzeln zu tauschen, darf auf Voreinstellungen für Durchschlagskraft, Präzision, Agilität oder Reichweite zurückgreifen. Die Steuerung entspricht im Groben dem Genrestandard. Ungewöhnlich ist aber ein Feature namens „Cover-Swap“: Blicken Sie in Richtung einer anderen Deckungsmöglichkeit, so erscheint dort ein blauer Wegpunkt auf dem Boden. Wenn Sie jetzt die entsprechende Taste gedrückt halten, spurtet die Spielfigur in geduckter Haltung mit Vollgas zu dieser Position und geht automatisch wieder in Deckung. Das bringt in Verbindung mit der wackeligen Verfolgerkamera eine gehörige Portion Dynamik in den Stellungskampf.



Die Drohne verschafft Ihnen einen Überblick über das Schlachtfeld und damit einen großen taktischen Vorteil.

Toni meint



„Schöne Mischung aus Action, Taktik und Zugänglichkeit“

Wem die Kampagnen von **MW 3** und **BF 3** zu linear und spielerisch zu banal, die **Operation Flashpoint**-Titel aber zu komplex sind, der sollte sich **Ghost Recon: Future Soldier** schon mal vormerken. Das Spiel liegt nämlich genau dazwischen und bietet einige taktische Freiheiten, überfordert aber nicht mit unselbständigen KI-Soldaten oder strategischer Einsatzplanung. Ich war überrascht, wie gut das neue Befehlssystem funktionierte und auch der Einsatz der verschiedenen Aufklärungs-Gadgets ging intuitiv von der Hand. Grafisch haut mich **Future Soldier** dagegen nicht vom Hocker. Hoffentlich tut sich da noch was...

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Die vom Hersteller bereitgestellten Bilder stammen direkt aus dem Spiel.



Bei Explosionen kommen aufwendige Partikeleffekte zum Einsatz, zerstörte Schiffe zerbrechen realistisch in ihre Einzelteile.

Im Verlauf der Kampagne steuert man nicht nur Menschen, sondern auch zwei verschiedene Alien-Spezies.

Legends of Pegasus

Galaktisch, taktisch, gut

Genre: Rundentaktik/Echtzeitstrategie | Entwickler: Novacore Studios | Hersteller: Kalypso Media | Termin: 2. Quartal 2012

Text: Felix Schütz

In Deutschland ensteht ein mutiger Mix aus Rundentaktik und Echtzeitstrategie.

Es ist ein kleines Team, das hier an etwas Großem arbeitet. Etwas Ambitioniertem. Novacore, ein junges Studio aus Mülheim, beschäftigt derzeit etwa 15 Entwickler. Sie alle haben sich das Ziel gesetzt, ein Weltallstrategiespiel zu erschaffen, in dem das Beste aus dem Genre zusammenkommt: **Legends of Pegasus**. Und das könnte tatsächlich klappen, denn an guten Ideen mangelt es Novacore nicht.

Eine Kampagne, drei Völker

In einer 40 Stunden langen Kampagne wird der Spieler in eine finstere Zukunft entführt: Die Menschheit hat, durch Kriegszeiten zerrüttet, endlich Kontakt zu einer außerirdischen Spezies aufgenommen. Gerade als sich alles zum Guten zu wenden scheint, wird der blaue Planet jedoch unter Beschuss genommen, die menschliche Flotte fast vollständig zerstört. Nur einer Handvoll Schiffen gelingt die Flucht in einen abgelegenen Teil der Galaxie. Hier beginnt die Geschichte des Spiels. Die Handlung wird zwar aus der Sicht eines menschlichen Helden erzählt, doch der wechselt im Spielverlauf mehrmals die Seiten: In der Kampagne kontrolliert man neben den Menschen auch zwei Alien-Völker. Über eine der Spezies namens Atrox will Novacore noch nichts verraten, die andere heißt X'or; sie ist eine mechanische, gefühllose Insektenrasse. Da sich jede Rasse in mehrere Interessengruppen aufspaltet, trifft der Spieler auf insgesamt 12 Unterfraktionen. Die Rassen weisen spielerische Besonderheiten auf, manche Völker etwa besiedeln Planeten, die für andere Spezies anfangs unbewohnbar sind. Menschen müssen derweil die Wirtschaft ankurbeln, um Credits zu verdienen, während die X'or mit Geld nichts anfan-



Planeten werden per Drag and Drop mit verschiedenen Gebäuden bepflastert, das Prinzip erinnert im positiven Sinne an den Klassiker **Ascendancy** (1995).



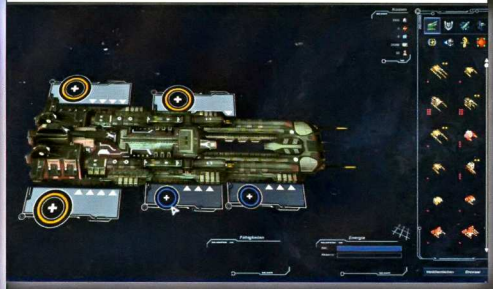
Die Echtzeit-Raumschlachten sollen eher taktisch anspruchsvoll als hektisch werden – darum kontrolliert man auch nicht zu viele Schiffe gleichzeitig.

Der Schiffseditor

In **Legends of Pegasus** gibt es keine vorgegebenen Einheiten. Der Spieler baut sich seine Schiffe stattdessen aus zuvor erforschten Technologien zusammen.

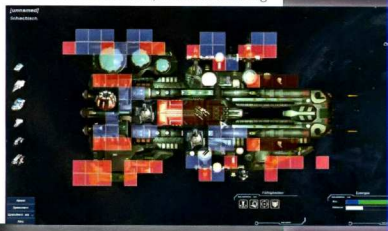
Schritt 1: Das Grundgerüst

Zunächst wählt man eines von mehreren Basismodellen aus – Jäger, Corvetten, Fregatten, Kreuzer und vieles mehr sind im Angebot. Jedes Chassis bietet mehrere Steckplätze für Basismodule – dieses Schlachtschiff hier hat fünf solcher Stationen.



Schritt 2: Die Komponenten

Jedes Modul bietet Steckplätze für weitere kleine Komponenten, die sich in wissenschaftliche und militärische Bauteile unterteilen. Je nachdem, in welche Richtung Sie geforscht haben, können Sie nun verschiedene Waffen, Schilde, Antriebe, Reaktoren, Störsender, Traktorstrahlen, Raketenwerfer und vieles mehr einbauen. Da der Feind im Kampf bestimmte Komponenten einzeln anvisieren kann, sollten Sie aber darauf achten, besonders sensible Technik nicht an ungeschützten Stellen zu platzieren.





Schritt 3: Die Produktion

Wenn alle zentralen Bauteile enthalten sind (ohne Reaktor und Antrieb bewegt sich das Schiff natürlich keinen Meter weit!), können Sie Ihr Werk noch mal im Detail von allen Seiten betrachten. Schick: Sämtliche Komponenten sind direkt in der Spielgrafik sichtbar. Wenn Sie zufrieden sind, speichern Sie das Schiff als Bauplan ab und können es so nach Belieben in einer Werft herstellen lassen.

gen können – sie konzentrieren sich auf andere Ressourcen. Tolle Idee: In der Kampagne werden alle Spielfortschritte von einer Mission in die nächste übernommen, so greifen Sie etwa als X'or einen Planeten an, den Sie vorher als Mensch erschlossen haben.

Runde um Runde

Der Kern des Spiels ist ein rundenbasiertes Taktiksystem, in dem der Spieler auf einer zoombaren Sternenkarte sein Volk regiert: Man besiedelt und verwaltet verschiedenste Planeten, errichtet darauf Industrie, Labore und vieles mehr, fördert Rohstoffe und entwickelt neue Technologien. Auch Diplomatie und Handel zwischen den Fraktionen sind möglich. Jedes Volk hat einen eigenen Forschungsbaum, der sich durch Spezialisierungen zu neuen Technologiezweigen kombinieren lässt. Defensive Spieler können die Menschentechnologien zum Beispiel mit einem Forschungsbaum zu Plasma- und Schildentwicklung kombinieren und so mächtigere Abwehrstellungen entwerfen. Durch solche Spezialisierungen lässt sich die bevorzugte Spielweise unterstreichen, ähnlich wie durch das Klassensystem eines Rollenspiels. Das ist auch für den geplanten Mehrspielermodus spannend, in dem bis zu acht Spieler antreten, sowohl über Internet als auch LAN. Selbst einen Koop-Modus für zwei Spieler gegen die KI will **Legends of Pegasus** bieten. Für Einzelspieler steht neben der umfangreichen Kampagne außerdem noch ein „Freies Spiel"-Modus bereit, der sich über zig Optionen anpassen lassen soll.

Hektische Schlachten

Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, und zwar genau dort, wo sich die verfeindeten Schiffe begegnen: Entbrennt das Gefecht etwa in der Nähe einer orbitalen Schiffsfabrik, so ist diese dann auch tatsächlich auf dem Schlachtfeld zu sehen und kann angegriffen werden. So ist es auch von taktischer Bedeutung, wo man seine Abwehrstellungen platziert – wer beim Bau pfuscht, hat im Kampf einen Nachteil. Die Schlachten werden weder auf einem klassischen 2D-Feld noch in einem völlig freien 3D-Raum geschlagen. Novacore entschied sich vielmehr für einen Mittelweg, eine Art 3D-Korridor, in dem man bis zu einem gewissen Grad in alle Richtungen Kommandos erteilen kann, ohne dass es zu unübersichtlich wird. Das ermöglicht verschiedenste Taktiken: Menschliche Schiffe weisen etwa ein flaches Design mit breiten Flügeln auf – darum bieten sie an den Seiten zwar wenig Angriffsfläche, sind aber von oben oder unten verwundbarer. Auf solche Details gilt es daher zu achten, wenn Sie im Schiffseditor Ihre Wunschflotte designen (siehe Kasten oben) – auch hier wartet **Legends of Pegasus** mit reichlich Spieltiefe auf.



Auch im Orbit eines Planeten wird gebaut, hier finden unter anderem die großen Schiffswerften Platz.

Felix meint



„An Ideen mangelt's nicht – doch spielt es sich am Ende rund?"

Legends of Pegasus wirkt auf mich, als hätten **Ascendancy** und **Sins of A Solar Empire** ein Kind gezeugt und Erziehungstipps von **Nexus** und **Homeworld** bekommen – ja, das ist ein Lob! Denn es zeigt, dass Novacore sich genau überlegt hat, was sich Sci-Fi-Fans wünschen. Vor allem freue ich mich auf die Solo-Kampagne, denn die fehlt den meisten Konkurrenten. Aber auch der Multiplayer klingt vielversprechend. Derzeit verbirgt das Spiel sein großes Potenzial aber noch hinter einer unattraktiven Fassade: Weder Grafik noch Menüdesign hauen mich vom Hocker und auch die Story-Präsentation per Standbilder ist kein großer Wurf.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Jede Einheit besitzt eine Spezialfertigkeit: Der Aeris-Panzer stärkt seine Verteidigung mit Sandsäcken.

Screen-Info

Die Screenshots stammen von Entwickler Petroglyph und zeigen die von uns gespielten Karten. Und zwar ungeschönt, in Spielgrafik.

End of Nations

Auf zum Länderspiel!

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Petroglyph Games | Hersteller: Trion Worlds | Termin: 3. Quartal 2012

Text: Florian Emmerich

Die Echtzeitstrategie-Hoffnung will mit Free2play- und Rollenspielkonzepten punkten.

Der Fahrplan steht, alles ist bis zum Release von **End of Nations** ist sorgfältig vorbereitet. Nach einer offenen Beta-Phase im Sommer soll **End of Nations** im Herbst veröffentlicht werden. Alle in der Beta erstellten Profile bleiben aber erhalten – so läuft das bei Free2play-Titeln. Richtig, **End of Nations** hat weder einen Anschaffungspreis noch werden Gebühren fällig – es sei denn, man bucht einen Premium-Account.

Panzer mit Herz

Spielerische Vorteile, so betonen die Entwickler von Petroglyph, werde besagter Premium-Account nicht bringen. Echtes Geld investieren **End of Nations**-Spieler, um schicke neue Muster für die eigenen Einheiten zu erwerben. So dürfen Sie einen Panzer in den Farben der Deutschland-Flagge anpinseln, ihm ein Schlangenhaut-Muster verpassen oder gar kleine lila Herzchen draufmalen – im Waffenarsenal finden sich über 100 vorgefertigte Farbmuster.

Kompanie aus dem Baukasten

Neben den bunten Variationen legen Sie im Arsenal Ihr „Loadout" fest, also die Auswahl an Truppen, die Sie in die Schlacht führen. Bei dieser Auswahl sind Sie jedoch eingeschränkt: 1.000 Punkte dürfen Sie in eine Kompanie investieren; ein Mech-Infanterist kostet 65 Punkte, ein schwerer Titan-Panzer 200, eine mächtige Heldeneinheit gar 300. Eine Anzeige verrät nun die Stärken einer Einheit in fünf Kategorien: Gut gegen Panzer, Fahrzeuge, Infanterie und Häuser, aber keine Luftabwehr – hier ist Planung gefragt. Konzentriert man sich auf brachiale Panzer-Macht oder setzt man auf einen vielfältigen Einheiten-Mix? Zum Glück erschaffen Sie gleich mehre-



In großen Massenschlachten kämpfen bis zu 28 gegen 28 Spieler auf einer einzigen Karte. Koordination der Teams ist daher ein absolutes Muss.



Die Artillerie auf der Brücke hätte auf kurze Distanz keine Chance – da heißt es munter vorrücken, bis der Feind in Schussweite ist.

www.pcaction.de

„Echtzeitstrategie soll wieder eine Rolle spielen!“

Chris Lena über das Bezahlmodell, die Spielmodi und Heldeneinheiten

PC ACTION: Warum habt ihr euch für ein Free2play-Modell entschieden?
C. LENA: „Echtzeit-Strategiespiele kommen derzeit bei den Spielern nicht so gut an, wie sie sollten. Gerade bei Online-Features hängen sie hinterher. Wir wollen, dass sie wieder eine größere Rolle spielen. Deshalb vermeiden wir die Hemmschwelle ‚Kaufpreis‘. So kann es jeder kostenlos ausprobieren und spielen! Zudem ist ein Massively-Multiplayer-Online-Spiel natürlich nur sinnvoll, wenn es richtig viele Menschen spielen. Außerdem haben die letzten Jahre gezeigt, dass Free2play-Spiele qualitativ hochwertig sein können, man denke mal an **League of Legends** oder **World of Tanks**. Free2play bedeutet mittlerweile nicht mehr, den Leuten irgendwie das Geld aus der Tasche zu ziehen. Der westliche Markt akzeptiert das Free2play-Konzept nun völlig, das war lange nicht so.“

PC ACTION: Wir haben einen Button für Premium-Spieler entdeckt – doch nicht ganz Free2play?
C. LENA: „Das ist eine Art Flatrate für Leute, die gerne eine monatliche Gebühr zahlen und dafür dann eine fixe Anzahl an Shop-Credits bekommen.“

PC ACTION: Was kommt denn in den Shop?
C. LENA: „Kosmetische Sachen. Alles Spielrelevante wird man sich über eine Ingame-Währung erspielen, nur eben nicht die ganzen schicken Anstriche und Muster für die eigenen Einheiten.“

PC ACTION: Was gibt’s denn für die Ingame-Währung?
C. LENA: „Wenn Sie im Skill-Baum eine Einheit freischalten, bekommen Sie nur eine einzige. Wer mehrere Einheiten des Typs will, kauft weitere mit der Ingame-Währung. Hinzu kommen die Mods, mit denen Sie Einheiten aufwerten, die kosten ebenfalls ‚Reichtum‘, wie wir die Währung nennen. Alles Gameplayrelevante kauft man mit dieser Ingame-Währung – niemand muss echtes Geld ausgeben.“

PC ACTION: End of Nations ist stark auf den Mehrspieler ausgelegt – kann man es auch allein spielen?
C. LENA: „Da gibt es sogar mehrere Möglichkeiten. Zum einen die Survival-Karten und natürlich die Kampagne. Zwar sind alle Missionen für mindestens vier Spieler machbar, aber man kann sie ohne Weiteres auch allein angehen. Das Einzige, was nicht allein spielbar ist, sind natürlich PvP-Karten.“

PC ACTION: Wir haben Helden und Elite-Kompanien entdeckt – was ist das?
C. LENA: „Helden sind einzigartige Einheiten, die eine besondere Fähigkeit haben und in der Regel deutlich stärker als normale Truppen sind. Allerdings darf man auch nur einen Helden pro Kompanie haben. Wir werden nach der Veröffentlichung des Spiels regelmäßig neue Helden einbauen. Elite-Kompanien sind vorgefertigte Einheiten-Zusammenstellungen, die besonders effektiv sind und über spezielle Fertigkeiten verfügen, die nur ihnen zur Verfügung stehen.“


Chris Lena ist Senior Producer bei Trion Worlds.

re Kompanien, die Sie in einem laufenden Einsatz – gegen Ressourcen natürlich – wechseln können. Wie sich das auswirkt, probieren wir beim Anspieltermin gegen andere Journalisten aus.

Eins gegen eins mal anders

Für den Einsatz „Last Stand“ setzen wir auf einen Mix. Hier treten wir gegen einen einzelnen Gegner an, allerdings ist es kein offener Schlagabtausch. Beide Spieler haben eine kleine Basis (die steht schon, selbst bauen dürfen Sie lediglich Abwehrtürme) und müssen diese gegen anstürmende KI-Truppen verteidigen. Der Clou: In einer Fabrik erschaffen Sie zusätzliche KI-Söldner, die automatisch die Feindbasis attackieren. Heizen Sie dem Widersacher noch mit eroberbaren Superwaffen (Kontrolle über eine Bodenstation nötig) wie dem Artillerieschlag ein, wird es schnell brenzlig für ihn. Und dank unserem Truppen-Mix schlagen wir alle Angreifer mit Leichtigkeit zurück. Nach wenigen Minuten ist der Kontrahent bezwungen.

Massenschlachten inklusive

Eins gegen eins klingt langweilig? Eine größere Schlacht bietet die Karte „Deep Hammer“. Pro Seite kämpft ein Dutzend Spieler mit, jede Partei hat eine Basis am Kartenrand, die durch ein mächtiges Energiefeld geschützt ist. Um das Hauptgebäude der Kontrahenten überhaupt angreifen zu können, müssen zunächst drei Kraftwerke vernichtet werden – ohne Strom kein Energiefeld. Bereits mit zwölf Spielern wimmelt es von Truppen: Da im Schnitt jede Kompanie zehn Einheiten umfasst, tummeln sich über 200 Panzer, Kampfhelikopter, Raketeninfanteristen und Artillerie-Geschütze im Kriegsgebiet. Neben den Kraftwerken gibt es Bodenstationen für Superwaffen und mehrere Ressourcen-Punkte, die nach Einnahme automatisch Credits generieren. Damit lassen sich Nachschubtruppen per Hubschrauber zu einer Landezone bringen, automatische Abwehrtüme bauen oder besagte Superwaffen einsetzen. Wie verheerend deren Wirkung ist, erleben wir beim Atombomben-Abwurf mitten ins gegnerische Aufmarschgebiet: Im Bruchteil einer Sekunde verdampfen Dutzende Feindeinheiten. Doch trotz des Vorteils dauert es lange, bis der Sieg errungen ist. Denn durch den Kompanie-Wechsel muss man ständig umdenken: Eben noch griff der Feind mit Lufteinheiten an, kurz darauf nimmt er unsere Flak-Einheiten mit einem Panzerverband auseinander. Am Ende entscheiden Spezialfertigkeiten – davon hat jede Einheit eine, die etwa Feinde verlangsamt oder die eigene Verteidigung stärkt – sowie das immens wichtige Teamwork die Schlacht.

Florian* meint



„Aufbruchsstimmung im Echtzeitstrategie-Genre!“

Im Vergleich zur Gamescom-Version von 2011 spielt sich **End of Nations** nun deutlich intuitiver und ist übersichtlicher. Mich begeistert zudem der MMORPG-Aspekt: Durch Kämpfe sammelt mein Kommandant Erfahrung und wird so beständig besser. Hinzu kommt der dauerhafte Kampf um Territorien, was für Langzeitmotivation sorgt. Bisher scheint es, als würde Petroglyph alles richtig machen: große Einheitenvielfalt, zwei Fraktionen, die frappierend an GDI und NOD aus **C&C** erinnern, sowie das Versprechen einer durchdachten Kampagne. Und alles kostenlos!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

*Florian Emmerich ist Redakteur bei unseren Kollegen von buffed.

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 es 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?

	WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME
 Ø WERTUNG: 8,8	**MASS EFFECT 3** (Test S. 58)				
	Der erhoffte Kracher zum Schluss. Aber eigentlich will ich mich noch nicht von Shepard trennen. Muss halt doch ein Teil 4 her. Vorwärts, Bioware! **10**	Fi-na-lää – woho, Shepard steht im Re-ga-lää, wohohoho … okay, der Reim ist zum Brechen, aber was soll's, die Zeilen sind voll ;-) **9**	Kein richtiges Rollenspiel mehr, aber auch noch kein echter Action-Kracher? So ein Hybrid-Dingens ist doch auch nicht das Wahre … **7**	Die Welt braucht mich, ohne mich geht alles den Bach runter – ein aus der Realität wohlbekanntes und doch motivierendes Gefühl! **9**	Hossa! Da „shepards" ja ganz gewaltig! So habe ich mir das gewünscht! Action, Story, Atmosphäre. Ein würdiger Abschluss der Trilogie. **9**
 Ø WERTUNG: 8,4	**ALAN WAKE** (Test S. 68)				
	Auch wenn man's auf der Konsole schon gespielt hat: **Alan Wake** auf PC muss man gezockt haben. Es gibt einfach zu wenig Spiele dieser Art. **8**	Das Abenteuer mit der Taschenlampe kommt mir irgendwie gefühlt ein halbes Jahrhundert zu spät für den PC, gut ist es trotzdem. **8**	Auch wenn ich das selbst kaum glauben mag: Ich liebe dieses Spiel nicht für seine Action, sondern für seine Atmosphäre und Story. **9**	Paradoxon auf Finnisch: Selten bot ein Spiel, bei dem Sie völlig im Dunkeln tappen, so viel Licht und so wenig Schatten … **9**	Spiele ich es nun auf der Xbox fertig – oder doch lieber am PC? Immerhin sind da die DLCs schon dabei. Und ein Soundtrack. Und und, und … Cool! **8**
 Ø WERTUNG: 7,0	**RAYMAN ORIGINS** (Test S. 82)				
	Ich kann das Geheule der missgünstigen Kollegen nicht verstehen: Ein gutes Spiel darf ruhig optisch bunt und spielerisch kunterbunt sein. **8**	Kunterbuntes Hüpf-und-Spring-Gehampel mit einem Männchen, das ohne richtige Arme und Beine auskommen muss – nicht meins! **6**	Wenn schon in 2D hüpfen, dann doch bitte mit **Shank 2**! Bei **Rayman** fließt ja noch nicht mal Blut. Aber halt! So schlecht ist's ja gar nicht. **7**	Klar, dass meine Kollegen **Rayman** verschmähen. Schließlich rockt das Teil erst im Koop so richtig – und dazu braucht man eben Freunde. **8**	Ich weiß, es ist gut. Nein, es ist super! Aber irgendwie ist Rumrennen und Hüpfen nicht mein Ding. Wo sind die dicken Wummen? Und die langen Dialoge? **6**
 Ø WERTUNG: 4,8	**WARGAME: EUROPEAN ESCALATION** (Test S. 80)				
	Die Enttäuschung des Monats. Warum nehmen die Entwickler nicht einfach das hervorragende **R.U.S.E.** und bügeln die wenigen Bugs aus? **5**	Enttäuschende Leistung der **R.U.S.E.**-Macher. Vor allem die dürftige Präsentation lässt viel zu schnell Langeweile aufkommen. **6**	Das Spiel „Kriegsspiel" zu nennen, ist schon sehr kreativ. Wir sollte uns ein Beispiel nehmen und die PCA in „Computerspiele-heft" umtaufen! **2**	Im Mehrspieler-Part hat es nette Ansätze – nur hasse ich Multiplayer bei Strategiespielen nach meinen Hunderten **Starcraft 2**-Klatschen! **5**	Die Entwickler bekommen von mir einen Preis. Dafür, dass sie es fertigbrachten, die mittelprächtige Grafik auf Kellerniveau zu „heben". **6**
 Ø WERTUNG: 5,8	**GOTHAM CITY IMPOSTORS** (Test S. 72)				
	Originell und stellenweise witzig, aber nicht gut genug, um etablierten Mehrspieler-Shootern wie **Team Fortress 2** gefährlich zu werden. **5**	Schräge Maskenballerei, gut geeignet für ein schnelles Spielchen zwischendurch. Aber nichts, was mich lange fesseln wird. **7**	Ich widerspreche Ihnen ja nur ungern, Herr Kollege Weiß, aber für „mal schnell zwischendurch" dauert das Matchmaking leider viel zu lange. **7**	„Nur Original ist legal!", daher fordere ich die sofortige Inhaftierung dieser Maskendödel! Und spiele dann das viel bessere **TF 2**. **5**	Hurra! Ein DLC für **Batman: Arkham City**! Gekauft! Ups, ist ja gar keiner?! Sondern ein Mehrspieler-Shooter? Och nee, oder? Schade. Dann eben nicht. **5**
 Ø WERTUNG: 5,4	**INSANE 2** (Test S. 77)				
	Selten hat mich ein Titel so in Raserei versetzt! Die unausgegorene Fortsetzung kann dem Original einfach nicht das Wasser reichen. Schade! **5**	Abseits der Straße mit Vollgas herumbrettern? Brauch ich wirklich nicht, mir reicht schon die ständige Autofahrerei im echten Leben. **6**	Kennen Sie das? Die schöne Erinnerung an ein Spiel wird von einer viel zu späten, lahmen Fortsetzung zerstört? Ist mir soeben mit **Insane** passiert. **5**	Gut Ding will bekanntlich Weile haben – deshalb hätten die Macher sich besser nicht so beeilen sollen. Hoppla, wo kommt jetzt die Ironie her? **5**	Krauß!!! Sie Spoiler-Fetischist! Die Hoffnung stirbt zuletzt. Jedenfalls, wenn Sie die Klappe gehalten hätten! Ich hatte mich so darauf gefreut … :-(**6**
 Ø WERTUNG: 7,2	**KING ARTHUR 2** (Test S. 74)				
	Aufwendige Massenschlachten und mehr motivierende Rollenspielelemente machen Teil 2 zu einem Must-have für Strategen. **8**	Gelungene Mischung aus Strategie und Pen&Paper-Rollenspiel, irgendwie altmodisch (so wie ich), darum gefällt es mir richtig gut. **8**	Wie jetzt? Keine Ritter, die immer Ni sagen? Keine Rätsel mit afrikanischen Schwalben? Was soll das für eine Artus-Interpretation sein? **6**	Gutes Spiel, mir fehlen im Vergleich zur **Total War**-Serie aber die richtig anspornenden Feindbilder. Franzosen zum Beispiel. Oder Ossis. **7**	Toll inszenierte Echtzeitschlachten, die aber leider ruckeln wie ein alter Trabi mit gestrecktem Russensprit. Gameplay hui, Technik pfui. **7**

So haben wir getestet

Wir spielten **Mass Effect 3** doppelt durch. Das erste Mal auf der PlayStation 3, ohne importierten Spielstand, aber mit bestmöglichem Ende. Beim zweiten Anlauf spielten wir die PC-Fassung durch, importierten hier aber einen hochstufigen Spielstand aus **Mass Effect 2** und probierten zudem bewusst andere Entscheidungen aus. Bis auf zwei gekennzeichnete Ausnahmen stammen alle Bilder in diesem Test aus der PC-Version.



FAQ

Die wichtigste Frage zuerst: Muss ich Spoiler befürchten, wenn ich diesen Test lese?
Nein! Uns ist bewusst, dass **Mass Effect 3** von seiner Handlung und seinen Überraschungen lebt, das wollen wir Ihnen natürlich nicht verderben. Darum ist dieser Artikel so spoilerfrei wie möglich, und auch die Bilder verraten keine dramatischen Wendungen oder Details. Versprochen.

*Muss ich die Vorgänger gespielt haben, um in **Mass Effect 3** durchzublicken?*
Müssen Sie nicht, nein – aber Sie sollten es unbedingt. Schon allein weil **Mass Effect 3** der dritte Teil einer Trilogie ist, viele Hintergründe also nicht mehr von Grund auf erklärt – wer die Vorgänger nicht kennt, wird darum einiges nur schwer nachvollziehen. Zudem dürfen Sie wieder einen Spielstand aus dem Vorgänger importieren.

*Lohnt es sich denn, einen Spielstand aus **Mass Effect 2** zu importieren?*
Und wie! Wenn Sie einen Spielstand aus Teil 1 in den zweiten Teil übernommen haben und diesen nun in **Mass Effect 3** importieren, haben Sie klar die beste Spielerfahrung: Erst dann tauchen manche alte Bekannte noch mal in der Handlung auf, außerdem ändert sich in manchen Fällen der Questverlauf ein wenig. Anders als in Teil 2 wirken sich frühere Entscheidungen nun spürbar aus.

Ist das wirklich das Ende der Saga?
Kann man so sagen! Zumindest die Story um Shepard wird mit **Mass Effect 3** tatsächlich abgeschlossen, außerdem bemüht sich Bioware, die meisten offenen Fragen aus den Vorgängern möglichst zu beantworten.

Ist der Mehrspielermodus verpflichtend?
Nein – Sie können die Mehrspielermissionen spielen, um Ihren Kampagnenfortschritt zu verbessern. Das erreichen Sie aber auch, wenn Sie einfach alle Nebenaufgaben lösen.

Welcher Kopierschutz kommt zum Einsatz?
Mass Effect 3 verwendet EAs umstrittenen Online-Dienst Origin. Sie müssen das Spiel also einmalig online aktivieren, es ist danach an Ihren Origin-Account gebunden. Zum Spielen oder Abspeichern eines Savegames ist aber keine Online-Verbindung nötig!

Mass Effect 3

Eine glänzende Abwehr



90% PC ACTION

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: EA | Termin: 9. März 2012

Text: Felix Schütz

Commander Shepard zieht ein letztes Mal in die Schlacht.

Es war klar, was passieren würde, schließlich hatte es sich schon lange vorher angekündigt. **Mass Effect** war von Anfang an als epische Sci-Fi-Trilogie konzipiert, die im dritten Teil ihr großes Finale finden sollte. Und das kann nur eines bedeuten: In **Mass Effect 3** fallen die übermächtigen Reaper – biomechanische Ekelpakete – über die Erde her und drohen, alles Leben in der Milchstraße auszulöschen. Commander Shepard, wahlweise männlicher oder weiblicher Held der **Mass Effect**-Reihe, düst in dieser dunklen Stunde los, um in seinem letzten Einsatz so viele Alienvölker und Fraktionen wie möglich in einer Allianz zu versammeln. Denn nur mit vereinten Kräften könnte man den Reaper-Angriff vielleicht noch zurückschlagen. Viel mehr sollte man von der Handlung auch gar nicht preisgeben, denn allzu schnell hat man wichtige Details und Überraschungen verraten, die der Spieler lieber selbst erleben sollte. Darum dürfen Sie diesen Test beruhigt lesen, ohne üble Spoiler zu befürchten – die spannende, dramatische Sci-Fi-Story ist schließlich die größte Stärke von **Mass Effect 3**!

Es herrscht Krieg!

Bioware hat versprochen, mit dem Abschluss der Trilogie alle Handlungsstränge zusammenzuführen und die Saga zu einem Abschluss zu bringen. Das ist den Entwicklern gelungen: **Mass Effect 3** hält sich nicht mit langen Erkundungsmissionen oder dem aufwendigen Rekrutieren von Begleitern auf, die Autoren setzen nun andere Schwerpunkte: Die meisten Missionen führen in Kriegsgebiete, stets wuchtig und mit Sinn fürs Epische inszeniert – **Mass Effect 3** ist ein Kriegsspiel, kein gemütlicher Weltallsimulator. Allianzen schmieden, Schlachten



Frische Gegnertypen wie dieser mächtige Rohling erfordern neue Taktiken und locken Shepard aus seiner Deckung heraus.



In **Mass Effect 3** gibt's nicht nur mehr Waffen als zuvor, Sie dürfen nun auch wieder selbst entscheiden, welche Knarre zu Ihrer Spielweise passt, unabhängig von der Klasse. Die Pistolen und Gewehre lassen sich mit verschiedenen Modifikationen ausbauen. In diesem Beispiel montieren wir ein Zielfernrohr an unser Gewehr, das vor allem im Kampf gegen Cerberus-Soldaten nützlich ist.

schlagen, Entscheidungen treffen, alles dient nur einem Zweck – der Rettung der Erde. Das färbt auch auf die gut inszenierten Nebenquests ab, sie sind etwas linearer als im ersten Teil und drehen sich diesmal weniger um Einzelpersonen als vielmehr darum, wichtige Fraktionen als Verbündete zu gewinnen. Die Menge der Dialoge wurde deshalb etwas zurückgefahren, was aber weniger dramatisch ist, als es klingt – immerhin sind mittlerweile alle Völker, Rassen und Technologien bekannt, also muss auch nicht mehr alles im Detail erklärt werden. Keine Sorge: **Mass Effect 3** bietet immer noch viele Gefühlsmomente und Quests ohne Schießereien, auch wenn die Balance zwischen Rollenspiel und Shooter zweifellos weiter in Richtung Action verschoben ist. Im Rahmen der dramatischen Story ergibt das aber tatsächlich Sinn – wenn der Erzfeind an die Haustüre klopft, bleibt eben weniger Zeit für ein Schwätzchen!

Vertraute Gesichter

Sehr schön: Im Handlungsverlauf trifft man auf viele alte Bekannte. Diesmal hat Commander Shepard zwar weniger Begleiter in seinem Team als noch im zweiten Teil, doch dafür haben sie alle ihre gebührenden Momente; so bleiben uns lieb gewonnene Helden wie Garrus, Liara oder Ashley in guter Erinnerung. Gut gefällt uns auch, dass man die Citadel-Raumstation wieder etwas ausgiebiger besuchen kann, die kam im zweiten Teil nämlich zu kurz. Die futuristischen Gänge voller beschäftigter, plappernder NPCs bilden einen guten Kontrast zu den kampfbetonten Missionen und sorgen für die nötige Ruhe. Erwarten Sie allerdings keine ausladenden Rundgänge oder gar eine offene Spielwelt: Die Areale von **Mass Effect 3** sind so beengt wie im Vorgänger und ähnlich interaktiv wie ein Cola-Automat – hier und da kann man vielleicht mal einen Knopf drücken oder ein Objekt untersuchen, das war's dann aber auch. Auf der Citadel erhalten Sie auch eine Vielzahl an Miniquests, oft ohne dass Sie etwas dafür tun müssen – Sie lauschen einfach einem Dialog zwischen zwei NPCs, schon bekommt Ihr Questlog automatisch einen neuen Eintrag. Meist müssen Sie nur irgendein Objekt finden und zu dem Auftraggeber bringen, um die kleine Bonusquest abzuschließen – das ist zwar nicht spannend, aber zumindest schnell erledigt. Man löst diese Zusatzaufgaben trotzdem gern, denn genauso wie die Haupt- und Nebenmissionen dienen auch sie einem wichtigen Zweck: Jede Quest, jeder Einsatz, jede Entdeckung kann die Erfolgsaussichten in der Endschlacht gegen die Reaper verbessern. Das wird in einem Fortschrittsbalken dargestellt, der die Kriegsbereitschaft von Shepards Allianz symbolisiert – je weiter der Balken, desto besser die Chancen auf einen Sieg. Und das entscheidet natürlich darüber, welche Endsequenz Sie zu sehen bekommen. Ach ja, das Finale – keine Sorge, wir verraten es nicht! – wird unter Fans sicher noch lange und kontrovers diskutiert werden. Doch egal wie man dazu stehen mag: **Mass Effect 3** schließt die Saga ab, Shepards Geschichte kommt also zu einem Ende.



Shepard schart ein letztes Mal seine treuen Begleiter um sich – für Spannung und großes Gefühlskino ist gesorgt.

Entscheiden Sie sich!

Wie für **Mass Effect** typisch, muss der Spieler wieder reichlich kniffflige moralische Entscheidungen

Das überarbeitete Talentesystem



Bild oben: **Mass Effect 3** bietet die gleichen sechs Klassen wie im Vorgänger. Einige sind eher für Nahkämpfer geeignet, andere setzen auf Waffengewalt, wieder andere hingegen auf technische oder biotische Fähigkeiten. Das grundlegende Spielprinzip bleibt aber bei allen Klassen gleich, das Kampfsystem ändert sich also nicht.

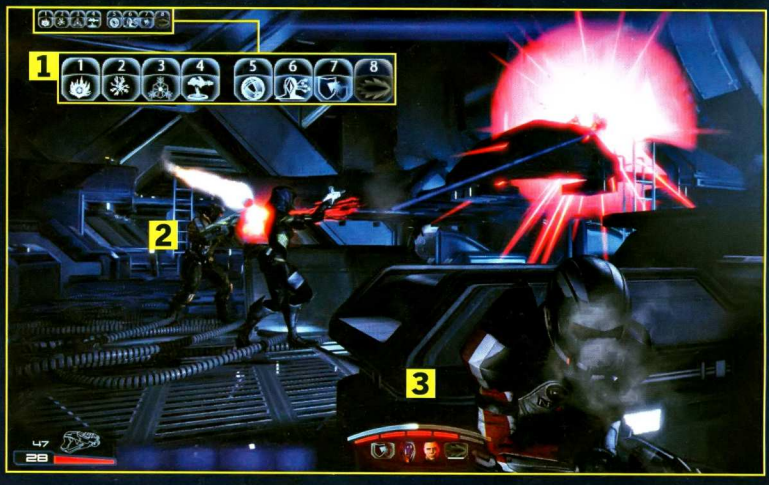
Bild unten: Anders als im Vorgänger lassen sich die Talente nun in zusätzlichen Stufen ausbauen. Ab der vierten Stufe dürfen Sie außerdem drei Mal zwischen zwei Bonuseigenschaften wählen und das Talent so spezialisieren.



treffen – was Shepard tut und sagt, das entscheidet buchstäblich über Leben und Tod! Diese Momente sind in spannende, stets clever geschriebene Dialoge eingeflochten, so hochwertig, wie man es von der Reihe gewohnt ist. Umso absurder mutet der Spielstart von **Mass Effect 3** an: Erstmals haben Sie hier die Option, alle Dialog-Entscheidungen im Spiel dauerhaft abzuschalten – auf diese Weise laufen die Gespräche automatisch ab, der Spieler ist praktisch nur noch mit Ballern beschäftigt. Warum man das tun sollte, entzieht sich unserem Verständnis. Darum unser Tipp: Wählen Sie bei Spielstart den Modus „Rollenspiel", denn nur so bekommen Sie das volle Programm mit allen Kämpfen, Dialogen und Entscheidungen, also **Mass Effect** in Bestform!

Importierbarer Spielstand

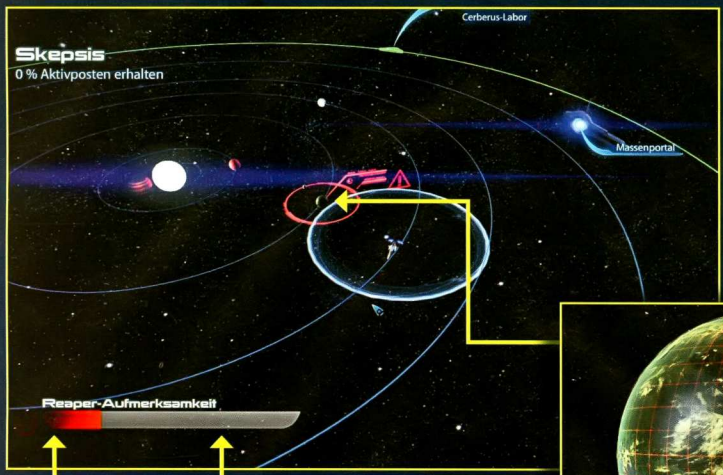
Bereits in **Mass Effect 2** war es möglich, den Spielstand aus dem ersten Teil zu importieren. Allerdings waren die Auswirkungen damals nur selten spürbar, hier enttäuschte das Spiel einfach. Umso erfreulicher ist da doch **Mass Effect 3**: Wer hier einen Spielstand aus **Mass Effect 2** importiert, der erlebt nun endlich viele kleine (und ein paar größere) Auswirkungen aus dem ersten und zweiten Spiel. So lassen sich etwa alte Romanzen fortsetzen und einige alte Bekannte reagieren nun anders, machen Andeutungen und nehmen Bezug auf vergangene Geschehnisse. Das geht so weit, dass sich der Spielablauf in einigen Quests ohne importierten Shepard ein wenig unterscheidet. Wer ohne altes Savegame spielt, der wird etwa manche Nebencharaktere aus dem zweiten Teil gar nicht antreffen, denn entscheidend für die Handlung sind sie nicht. Hat man jedoch einen alten Spielstand übernommen, so werden diese Figuren sinnvoll in die Ereignisse mancher Quests eingebunden, einige saucoole Auftritte inklusive. Selbst die DLCs von **Mass Effect 2** wirken sich aus – wer etwa **Shadow Broker**, **Kasumi: Gestohlene Erinnerungen** oder **Die Ankunft** gespielt hat, der darf sich auch hier über ein paar Details und Anspielungen freuen. Wer die Vorgänger kennt und seinen Spielstand überträgt, der erlebt schlichtweg das persönlichere Abenteuer. Und wer kein Savegame mehr übrig hat, der bekommt immer noch ein mitreißendes und komplettes Spiel, muss aber mit den Stan-



1 Wie in den Vorgängern genießen PC-Spieler leichte Steuerungsvorteile. So können Sie Shepards Fähigkeiten und die seiner Teammitglieder in 8 Quickslots einsortieren, die Sie dann im Kampf einfach per entsprechender Zahlentaste aktivieren. Gamepads unterstützt die PC-Fassung jedoch nicht!

2 Shepards Begleiter agieren selbstständig, auch wenn man ihnen simple Befehle erteilen darf. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist das aber unnötig, sodass man sich voll aufs Kämpfen konzentrieren kann. Gut so!

3 Praktisch: Auch aus der Deckung heraus lassen sich die Fähigkeiten der Begleiter gezielt einsetzen. Wer will, kann das Geschehen auch per Umschalttaste pausieren und so in aller Ruhe Kommandos erteilen.



Sobald der Spieler den Umgebungsscanner einsetzt, füllt sich dieser Balken. Ist er voll, fliegen Reaper-Schiffe in das System und düsen der Normandy hinterher. Da bleibt nur die Flucht, sonst ist das Spiel vorbei. Wer das System trotzdem weiter untersuchen will, hat zwei Optionen: Man wartet, bis die Aufmerksamkeit abklingt, oder aber man kehrt einfach in das System zurück, scannt ein paar Sekunden lang, flüchtet dann gleich wieder, kehrt zurück und beginnt das Spielchen von Neuem. Das ist eher unnötig als unterhaltsam.

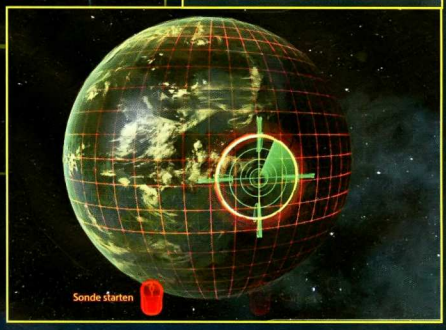


Bild links: Die Sternenkarte ist ähnlich aufgebaut wie im Vorgänger. Allerdings können Sie die nähere Umgebung der Normandy nun per Tastendruck direkt auf der Karte abscannen, müssen also nicht erst jeden Planeten ansteuern und umständlich per Menü untersuchen.

Bild unten: Sobald der Scanner etwas Interessantes auf einem Planeten entdeckt, kommt das aus **Mass Effect 2** bekannte Scanner-Minispiel zum Einsatz. Es ist nun aber meist binnen Sekunden erledigt und nervt daher nicht. Rohstoffe müssen Sie in **Mass Effect 3** nicht mehr sammeln!

dardeinstellungen leben, die Bioware dann vorgibt. Spielstand oder nicht, wir empfehlen ohnehin, beide Vorgänger gespielt zu haben. Bioware betont zwar, dass der dritte Teil ideal für Neueinsteiger sei, doch das ist einfach nicht richtig: Bei den vielen Namen, Völkern, Kulturen und Storydetails dürfte Quereinsteigern schnell der Kopf rauchen, dann bleibt nichts übrig, als sich die Infos im spieleigenen Glossar anzulesen. Wer also den Vorgänger gespielt, womöglich sogar einen alten Spielstand mitgebracht hat, der genießt einen Vorteil.

Verbessertes Kampfsystem

Wenn man nicht gerade Dialoge führt, Entscheidungen trifft oder ganze Völker zum Aussterben verurteilt (ja, das geht!), wird in **Mass Effect 3** vor allem reichlich geballert. Das klappt nun auch spürbar flüssiger und besser als im zweiten Teil: Shepard bewegt sich schneller, führt flinke Seitwärtsrollen aus, streckt Gegner brutal im Nahkampf nieder, darf einfach mal Dampf ablassen – all das sorgt dafür, dass der Held öfter aus seiner Deckung raus und in die Offensive gehen kann. Das Deckungssystem der Vorgänger ist natürlich trotzdem noch enthalten und wichtig, allerdings funktioniert es auch im dritten Teil noch nicht perfekt: Hin und wieder reagiert die Steuerung ungenau, etwa wenn Shepard wieder mal eine Hechtrolle macht, anstatt artig in Deckung zu gehen – beide Aktionen werden mit der Leertaste ausgeführt, das ist nicht ideal. Schön hingegen: Bioware hat die Anzahl der Gegnertypen erhöht, zudem gibt's nun auch Feinde, die mehr Treffer aushalten und mächtigere Fähigkeiten auffahren als in den Vorgängern – das erfordert neue Taktiken. Auch wenn die KI hin und wieder kleine Aussetzer zeigt, agieren die Gegner cleverer als im Vorgänger, werfen etwa gezielt Granaten in Shepards Deckung oder schleichen sich getarnt von der Seite an. Zwar kann das Kampfsystem immer noch nicht mit einem ausgewachsenen Shooter mithalten, doch es ist schon nahe dran – die flotten Kämpfe machen durchgängig Spaß, und darauf kommt es schließlich an.

Drei Freunde sollt ihr sein

Unverändert: Shepard ist stets mit zwei Begleitern unterwegs, die in Kämpfen selbstständig agieren, ihre Spezialfähigkeiten einsetzen



Elegant und sehr mächtig: Erstmals kann Shepard auch eine coole Lichtklinge im Nahkampf einsetzen.



Wer einen Spielstand importiert, der trifft auf mehr alte Bekannte, etwa den sympathischen Kroganer Wrex.

Optional: Der kooperative Multiplayer-Modus

Erstmals bietet ein Mass Effect auch eine Mehrspielerkomponente – und die ist gar nicht mal schlecht.

1. Der Mehrspielermodus ist aus dem Hauptspiel ausgegliedert. Sie erstellen einen neuen Mehrspielerhelden aus mehreren Rassen und Klassen – Ihr Shepard aus dem Solomodus taucht hier nicht auf. Dann legen Sie die Bewaffnung fest; weiteres Kriegsgerät können Sie für Credits kaufen, die Sie durch Siege verdienen. Für gewonnene Partien gibt's außerdem Erfahrungspunkte und Levelaufstiege, wodurch Sie Ihren Streiter so wie im Einzelspielermodus mit Talenten aufwerten können.

2. Die Partien sind für vier Spieler gedacht, die im Team gegen immer stärkere Gegnerwellen antreten. Versus-Modi, etwa Team gegen Team, gibt es leider nicht, Sie kämpfen also stets gegen KI-Feinde. Das hohe Spieltempo überrascht und gefällt, die Klassen kommen gut zur Geltung und Teamplay führt zum Sieg – nicht schlecht!

3. Indem Sie Ihren Rang auf den Mehrspielerkarten verbessern, steigt auch Ihre Kriegsbereitschaft in der Einzelspielerkampagne. Diese wird durch einen Fortschrittsbalken dargestellt und gibt an, wie gut Ihre Chancen in der finalen Schlacht gegen die Reaper sind. Da sich dieser Wert auch mit Quest-Erfolgen im Solo-Modus steigern lässt, bildet der Multiplayer lediglich eine launige Alternative – verpflichtend ist er nicht.

FAZIT: Da wir den Mehrspielermodus zum Testzeitpunkt nur anhand der PC-Demo spielen konnten (in unserer Testversion war er deaktiviert!), verzichten wir derzeit noch auf eine finale Mehrspielerwertung. Unser Ersteindruck ist aber positiv: Das Taktik-Geballer funktioniert, macht Spaß und ist ein kurzweiliger Zeitvertreib. Und wer trotzdem keine Lust darauf hat, der lässt den Multiplayer eben einfach weg.



Bild oben: Der Fortschrittsbalken zeigt Shepards Erfolgschancen gegen die Reaper-Invasion an.

und Deckung suchen. Das ist okay so, da sich die KI-Kumpels in der Regel ganz ordentlich verhalten und nicht im Weg herumstehen. Und wer mit einem Kameraden doch mal unzufrieden ist, der kann die Schießerei jederzeit pausieren und die Fähigkeiten von Shepards Team in Ruhe auswählen: Betäubungsgeschosse, Handgranaten, Warpfelder, Spezialmunition und vieles mehr sorgen wieder für die nötige Prise Taktik im Dauerfeuer und machen die Kämpfe etwas gehaltvoller. Noch mehr Auswahl genießt man übrigens, wenn man einen Spielstand importiert: Als wir unseren hochgezüchteten Shepard aus **Mass Effect 2** übernahmen, startete er prompt auf Level 30 inklusive vieler Talentpunkte, die wir gleich verteilen durften. Dadurch fühlt sich Teil 3 für Veteranen noch mehr wie eine direkte Fortsetzung an. Damit das Spiel aber nicht zu leicht wird, passt Bioware bei importierten Helden den Schwierigkeitsgrad an – Sie müssen dann mehr und härtere Feinde bezwingen, sodass die Herausforderung nicht völlig flöten geht.

Waffen und Upgrades

Shepard kann diesmal sogar hinter Geschützen oder in einem Mech-Kampfroboter Platz nehmen – in solchen Szenen darf man einfach mal nach Herzenslust ballern. Regelmäßig findet Shepard auch neue Knarren, die er mit Upgrades ausstatten und mehrfach aufrüsten darf – ein simples System, das aber für genügend Abwechslung sorgt, damit die Kämpfe nicht eintönig werden. Neue Rüstungsteile gibt es allerdings nur für Shepard selbst, seine Begleiter sehen also von Anfang bis Ende gleich aus.

Wie bei **Mass Effect 2** gilt also auch hier: Wer ein Rollenspiel mit tonnenweise Items und vielfältigen Rüstungen à la **Kingdoms of Amalur** erwartet, der wird auch mit dem dritten **Mass Effect** nicht glücklich, trotz klarer Fortschritte gegenüber dem zweiten Teil. Die vielen Waffenupgrades sind aber nicht die einzige Neuerung: Nun gibt's auch wieder mehr Talente und Fähigkeiten, die das Team lernen und mehrfach aufleveln kann, ein kleines, willkommenes Plus für die Charakterentwicklung.

Öde Sternenkarte

Um Upgrades und Waffen zu finanzieren, musste man im Vorgänger noch zeitraubende Minispiele und Nebenaufgaben absolvieren. Die meisten davon hat Bioware für **Mass Effect 3** gestrichen. Ein Glück! Ohne das umständliche Hacken oder das sterbenslangweilige Sammeln von Ressourcen spielt sich das dritte **Mass Effect** ange-



Deckung ist zwar immer noch das A und O der Kämpfe, allerdings ist das Tempo deutlich höher als im Vorgänger.



Shepards Mission ist eindeutig: Er muss die galaktischen Völker in einer Allianz gegen die Reaper vereinen.



Prima: **Mass Effect 3** bietet mehr Locations auf der Citadel-Raumstation als der Vorgänger. (Bild stammt aus der PS3-Version)

Die N7 Collector's Edition

Mass Effect 3 erscheint als schicke Sammleredition, die auch einen DLC-Charakter enthält.

Neben der üblichen Verkaufsfassung wird **Mass Effect 3** auch als Collector's Edition veröffentlicht. Das gute Stück kostet in der PC-Version etwa 75 Euro und ist so gefragt, dass manche Händler schon mögliche Lieferprobleme angekündigt haben. Bei Redaktionsschluss war die Box zumindest noch über einige Versandhändler vorbestellbar. Die Inhalte der robusten Steelbook-Verpackung: Gebundenes Artbook (70 Seiten), N7-Aufnäher, Lithograph-Druck (ca. 10 x 15 cm), Soundtrack-CD, **Mass Effect** Dark Horse Comic, N7 Arsenal Pack (Extra-Waffen, Outfits für die Teammitglieder und N7-Hoodie für Commander Shepard). Dazu gibt's den DLC **From Ashes** mit einer Bonusmission und einem Bonuscharakter für Shepards Team. Der DLC ist ab Releasetag auch als kostenpflichtiger Download über Origin erhältlich, falls man lieber zur normalen Verkaufsfassung greift.



nehmer und flotter. Die aus Teil 2 bekannte Sternenkarte ist aber trotzdem wieder enthalten: Der Spieler lenkt sein kleines Schiffchen von System zu System, daran hat sich nichts geändert. Neu ist aber, dass man nun nicht mehr jeden Planeten einzeln anfliegen muss – ein Tastendruck genügt, um die Umgebung des Schiffs auf Beute zu scannen. Hat man etwas Wertvolles entdeckt, kommt das bekannte Planetenscan-Minispiel zum Einsatz, das immerhin blitzschnell erledigt ist. Etwas nervig allerdings: Hat man in einem System mehrmals die Scan-Taste betätigt, kommen ein paar Reaper-Schiffe angedüst, vor denen man zunächst schleunigst flüchten sollte. Wer das System trotzdem weiter erkunden will, fliegt nun einfach wieder zurück, muss dann nur geschickt den Gegnern ausweichen oder abwarten, bis die Alarmbereitschaft der Reaper zurückgegangen ist. Kurz gesagt: ein überflüssiges Spielelement, das sich kinderleicht aushebeln lässt.

Freiwilliger Multiplayer-Modus

Wie zuvor erwähnt, dienen die meisten Missionen, Quests und Spielfortschritte der Kriegsbereitschaft von Shepards Allianz, dargestellt durch einen Fortschrittsbalken. Dieser Wert lässt sich aber noch auf andere Art beeinflussen: Mit **Mass Effect 3** führt Bioware erstmals kooperative Mehrspielermissionen in die Serie ein, und auch diese wirken sich auf die Kriegsbereitschaft in der Solo-Kampagne aus. Wer die Koop-Einsätze mit bis zu drei Mitspielern erledigt, bekommt dafür nämlich einen Bonus auf seinen Fortschrittsbalken spendiert. Wenn man also keine Lust hat, wirklich jeden Nebenauftrag zu erledigen oder alle Upgrades zu suchen, kann man seine Erfolgschancen auch über das Spielen der Koop-Missionen verbessern. Bedeutet im Umkehrschluss: Wer keine Lust auf den Multiplayer hat, lässt ihn einfach weg. **Mass Effect 3** fühlt sich nämlich auch ohne den Mehrspielerpart rund und vollständig an. Ignorieren sollte man ihn trotzdem nicht, denn die Koop-Einsätze entpuppen sich als überraschend spaßig: Im vierköpfigen Team ist taktisches Vorgehen und Zusammenarbeit gefragt, während man sich gegen immer stärker werdende Gegnerwellen zur Wehr setzt. Das Klassensystem aus der Einzelspielerkampagne ist komplett enthalten, Sie können Ihren frisch erstellten Mehrspielerhelden also aufleveln, ihm neue Talente beibringen, Boni spendieren, Ausrüstung kaufen und seine Waffen verbessern. Das alles motiviert gerade genug, sodass man zwischendurch gerne mal eine Partie wagt, auch wenn der Multiplayer für sich genommen kein Kaufkriterium darstellt.

Saubere PC-Version

Wenig überraschend: Die PC-Umsetzung ist die beste Version von **Mass Effect 3**. Schon allein weil die Ladezeiten blitzschnell sind, macht das Spielen einfach mehr Spaß als auf den Konsolen. Auch grafisch ist das Spiel auf der Höhe der Zeit: Die Levels sind schick gestaltet, die Lichteffekte glaubhaft, die Zwischensequenzen mitreißend geschnitten. Dass manche Texturen verwaschen und einige Animationen hölzern wirken, kann man da leicht verschmerzen – Mass Effect 3 mag seine Schönheitsfehler haben, doch das Gesamtbild stimmt einfach. Ein dickes Lob an Bioware: Die beiden Spiel-DVDs enthalten mehrere Sprachfassungen, die sich sogar frei kombinieren lassen. Wer mag, kann beispielsweise mit englischer Sprachausgabe und deutschen Bildschirmtexten spielen, so muss es sein. Die deutsche Sprachausgabe geht zwar in Ordnung und trifft meistens den richtigen Ton, allerdings leidet sie auch unter gelegentlichen Übersetzungs- und Betonungsfehlern. Die englischen Sprecher sind also – wie schon in den Vorgängern – eindeutig besser.

Packendes Finale

Mass Effect 3 darf sich schon jetzt zu den atmosphärischsten Spielen des Jahres zählen – die rund 35 Spielstunden voller bildgewaltiger Schlachten und großer Gefühlsmomente bleiben lange im Gedächtnis. Spielerisch wird auch der dritte Teil keinen **Mass Effect**-Hasser mehr überzeugen, dazu bleibt er der Formel des Vorgängers viel zu treu. Doch wer ein großes Spiel mit viel Krawall und Herzschmerz erwartet, der bekommt genau das – ein würdiges Finale einer großartigen Trilogie.

Kontroverse: DLC gleich zum Release

Auch Mass Effect 3 wird mit DLC-Inhalten versorgt – und zwar direkt ab Erstverkaufstag.

Bereits zum Release ist der erste DLC für **Mass Effect 3** erhältlich. Er heißt **From Ashes** und soll gerüchteweise von einem der letzten lebenden Protheaner handeln. Wer **Mass Effect** kennt, weiß: Das ist eine spannende Sache, immerhin sind die mysteriösen Protheaner eines der wichtigsten Völker im **Mass Effect**-Universum! Dieser Alien ist aber nicht nur Teil einer Questreihe, die man in dem DLC spielen wird, er kann sich angeblich auch Shepards Team anschließen.

Fakt ist: Für unseren Test konnten wir **From Ashes** noch nicht ausprobieren, wussten bei Redaktionsschluss (2. März 2012) also nicht, wie gut er tatsächlich ist. Manche Spieler äußerten aber bereits ihren Unmut über den DLC – falls er wirklich eine so wichtige Figur beinhalte, einen Protheaner, dann gehöre er schlichtweg ins Hauptspiel, lautet der häufig genannte Vorwurf in den Fan-Foren. Dass Bioware den Inhalt aus dem Spiel ausgeklammert hat und nun kostenpflichtig anbietet, wird daher als Geldmacherei empfunden. Unwichtig ist dabei, dass der DLC bereits in der Collector's Edtion enthalten ist – denn die kostet ja auch deutlich mehr als die normale Verkaufsfassung ohne DLC.

Neu ist diese Vorgehensweise von Bioware nicht. Schon bei **Mass Effect 2**, aber auch bei der **Dragon Age**-Reihe verfuhr der Rollenspiel-Entwickler auf die gleiche Weise. Manche der DLC-Pakete waren nichts weiter als überteuerte Billigware, andere boten immerhin Zusatzcharaktere, waren aber für das Gesamterlebnis unerheblich. Nur wenige DLCs sind wirklich gelungen, etwa **Shadow Broker** für **Mass Effect 2**. Tatsächlich ist dieses Download-Paket nicht nur toll gemacht, sondern auch so interessant für die Geschichte des Spiels, dass viele Fans es als ungerecht empfanden, dafür noch einmal einige Euro hinblättern zu müssen. In **Shadow Broker** wird unter anderem die Handlung um Liara, eine wichtige Figur in **Mass Effect**, weitererzählt.

Ob **From Ashes** ähnlich gut wie **Shadow Broker** und damit zumindest sein Geld wert ist, das sei dahingestellt. Entscheidend ist doch, dass Bioware diese DLC-Politik nicht grundlos betreibt: Die Download-Pakete für den Vorgänger haben sich, trotz schwankender Qualität, blendend verkauft, die Spieler sind also bereit, dafür zu zahlen. Demnach wäre es aus Sicht von Hersteller Bioware unsinnig, daraus kein weiteres Kapital schlagen zu wollen – was bei **Mass Effect 2** funktionierte, wird auch Teil 3 nicht schaden. Und so viel steht fest: Auch **Mass Effect 3** wird seinen Anteil an DLCs bekommen, das hat Bioware bereits angekündigt. Ob sie aber ihr Geld wert sind, das entscheidet allein der Käufer.



In **From Ashes** wird der Spieler einen neuen Begleiter treffen. Erste Bilder (dieses hier stammt von Bioware) zeigen zudem Kollektoren als Gegner.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	09.03.2012
SPRACHE/TEXT	multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist ungeschnitten, aber trotz USK 16 recht blutig und härter als die Vorgänger.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,8 GHz Zweikern-CPU, 2 GB RAM, Radeon HD 4850 oder Geforce 9800 GT, 15 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu vier Spieler treten im Koop gegen Wellen von KI-Gegnern an. Das macht Laune, allerdings gibt es nur sechs Karten und keine Spieler-gegen-Spieler-Modi.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Felix meint



„Würdiges Finale einer großartigen Trilogie!"

Mein Vorurteil Ich liebe die Vorgänger, kann aber nicht leugnen, dass beide Spiele auch Schwächen hatten. Ob Teil 3 es besser macht? Ich bin skeptisch!

Gleich vorweg: Wer **Mass Effect 2** zu actionlastig und seine Rollenspielmechaniken oberflächlich findet, den wird auch der dritte Teil nicht bekehren. Wer jedoch eine epische Erzählung, spannende Entscheidungen, gelungene Action und tolle Inszenierung wünscht, der wird hier erstklassig bedient: **Mass Effect 3** bietet ein großes, bleihaltiges (und sicher kontroverses) Finale, das bei aller Explosionsliebe aber nicht die leisen Töne vergisst und mir dabei Charaktere präsentiert, an die ich mich noch lange erinnern werde. In der Summe ist **Mass Effect 3** für mich der rundeste Teil der Reihe und ein absolut würdiger Abschluss – vor allem für jene Spieler, die bereits die beiden Vorgänger gespielt haben und nun ihren Spielstand ins Finale übernehmen. Kleiner Tipp: Taschentücher bereithalten!

Wolfgang meint



„Gänsehaut-Finale mit hohem Action-Gehalt"

Mein Vorurteil Schon seit **Mass Effect 1** habe ich mich auf dieses Trilogiefinale gefreut. Hoffentlich verzettelt sich Bioware auf den letzten Metern nicht!

Ich kann diese ewige Streiterei einiger Spieler nicht mehr hören – ist **Mass Effect 3** nun ein Rollenspiel mit viel Geballer oder eher ein Actionspiel mit RPG-Elementen? Wen juckt hier denn bitte das Genre? **Mass Effect 3** ist einfach eine tolle Spielerfahrung, die mir alles bietet, was ich an der Serie mag: Dramatik pur, glaubhafte Charaktere und massenhaft Action! Wer die Vorgänger mochte, kommt also auch nicht am dritten Teil vorbei. Darauf die 90, hurra!

Wertung

PRO
- Spannende Handlung
- Glaubhafte Charaktere
- Knifflige moralische Entscheidungen
- Schnelle, actionreiche Kämpfe
- Kraftvolle, packende Inszenierung
- Spielstand aus **ME2** importierbar
- Mehr Waffen und Talente als in **ME2**

CONTRA
- Streng lineares Leveldesign
- Planetenscannen wirkt aufgesetzt
- Teils schwache Animationen

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	--



Zu Shanks Spezialitäten gehören Schnippeln, Hacken, Sägen, Sensen, Ritzen, Stechen und Finsterdreingucken.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	7.2.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Es wird zwar ordentlich geschnitten (auch mit der Kettensäge), das aber ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,4 GHz, 1,5 GB Ram, Geforce 6800 Ultra/ Radeon X1950 Pro, Steam

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im kooperativen Überlebensmodus wehren zwei Spieler (an einem PC oder über das Internet) endlose Angriffswellen ab.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Shank 2

Hieb- und Stich-Fest

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

Text: Jürgen Krauß

Hier fließt mehr Blut als in jeder Notaufnahme … großartig!

Denken Sie sich an dieser Stelle bitte eine clevere Einleitung, die die Story von **Shank 2** aufgreift und diese in Verbindung mit einem harmlosen Späßchen in den Fließtext hineinzieht. Wir würde eine solche ja gerne liefern, nur leider war es uns unmöglich, der wenig schlüssigen Geschichte zu folgen. Schade, denn die immer wieder eingestreuten Handlungssequenzen im Comicstil sind fast so hübsch anzusehen wie das Spiel selbst – und verdammt blutig sind sie auch. Aber was soll's? Ein solch actionreicher Brawler [Anm. d. Red.: Als „Brawler" bezeichnet man so 2D-Hüpf-Prügel-Schnetzel-Schieß-Dinger] muss sich gut anfühlen, gut aussehen und verdammt noch mal Spaß machen – und da zücken wir in allen drei Disziplinen gerne Bestnoten!

Fortschritt? Nein, danke.

Seit dem Vorgänger hat sich auf den ersten Blick nicht allzu viel getan: Wir haben es abermals mit einem überaus brutalen Sidescroller zu tun, der zwar ein verbessertes Kombo- und ein Konter-System verpasst bekommen hat, von einem komplexen Gameplay aber noch immer weiter entfernt ist als der Autor dieser Zeilen von einem Literaturnobelpreis. Vor allem die Bosskämpfe arten mit einer noch größeren Regelmäßigkeit als bei Teil 1 in stupide Hüpf- und Hackeinlagen aus. „Stupide" bedeutet in diesem Fall jedoch nicht „einfach", denn ein bisschen Frust ist **Shank 2** selbst im leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade programmiert. Dazu trägt vor allem das Kontrollpunktsystem seinen Teil bei, das sich zwischen zwei Spielstarts nur abgeschlossene Kapitel, nicht aber Checkpoints innerhalb von Kapiteln merkt. Diese allesamt ziemlich offensichtlichen Schwächen schmälern den Spielspaß insgesamt jedoch nur wenig – das Spiel ist dermaßen rund und schön, dass man ihm gerne vieles verzeiht … sogar die magere Unterstützung von Maus und Tastatur. Schließen Sie also unbedingt ein Gamepad an – oder besser gleich zwei, dann sind Sie auch für den auf eine sehr chaotische Weise spaßigen Koop-Überlebensmodus bestens gerüstet.


Immer wieder unterbrechen solch kunstvolle Abschnitte die ohnehin schon schicken Spielareale.



Im kooperativen Überlebensmodus treten Sie und ein Mitspieler gegen unendlich nachrückende Gegnerscharen an.

Jürgen meint



„Das ist ein schneidendes Erlebnis! Gefällt mir!"

Mein Vorurteil ▸ Ich erwarte wenig Neuerungen gegenüber dem Vorgänger – und der war super!

Die zwei für mich wichtigsten Erkenntnisse aus dem Test: Brawler sind auch 2012 nicht tot und in zwei Dimensionen passt mitunter mehr Spielspaß als in drei! Leider ist **Shank 2** nicht ganz so schnörkellos wie erhofft.

Wertung

PRO
- Wahnsinns Optik
- Intuitives, flüssiges Gameplay

CONTRA
- Fürs Gamepad optimiert
- Stumpfe Spielmechanik
- Hoher Schwierigkeitsgrad
- Nerviges Checkpoint-Konzept

GRAFIK	10
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	75

ROCCAT
BEST ROLE PLAY EQUIPMENT

RISEN 2
Dark Waters

Role Play Convention
RPC

WELTGRÖSSTES FANTASYEVENT!

5. & 6. MAI 2012
ROLE-PLAY-CONVENTION 2012
"DARK WATERS"

KOELNMESSE | WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE
WWW.FACEBOOK.COM/ROLEPLAYCONVENTION

Syfy

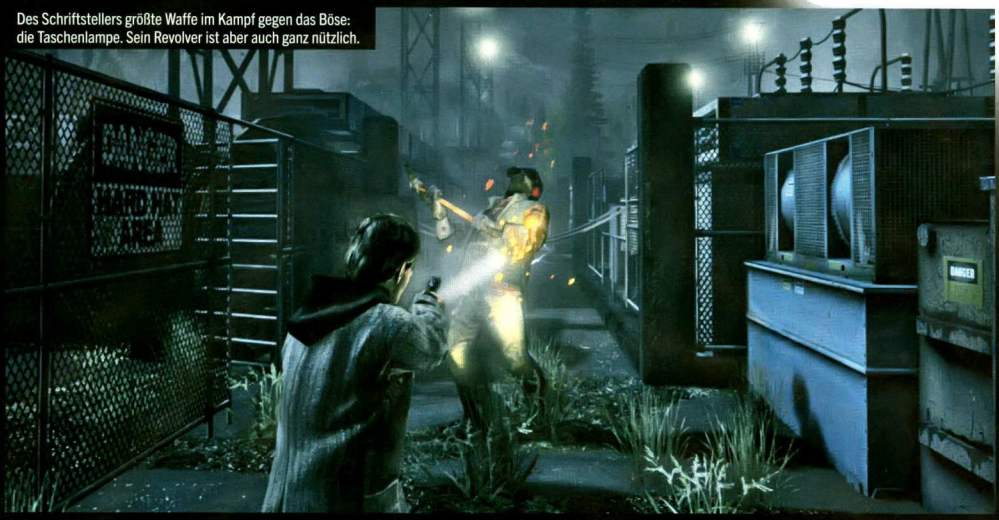


AB 27. APRIL
IM HANDEL ERHÄLTLICH

RISEN2.COM
YouTube /RISENOFFICIAL
/RISENTICKER
/RISENGAME

DEEP SILVER
PIRANHA

© Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria, and Deep Silver Inc. Larkspur, USA



Des Schriftstellers größte Waffe im Kampf gegen das Böse: die Taschenlampe. Sein Revolver ist aber auch ganz nützlich.

Alan Wake

Meister Lampe

86% PC ACTION

Genre: Action | Entwickler: Remedy | Hersteller: Nordic Games

Text: Jürgen Krauß

Die Feder ist mächtiger als das Schwert – aber ein Dreck gegen Lampe und Kanone!

Der schlimmste Feind eines Schriftstellers ist die Schreibblockade, wobei wahrscheinlich jeder Autor im Laufe seiner Karriere einmal unter einer solchen zu leiden hat. So auch Alan Wake, einer der ganz Großen seiner Zunft – doch ist das Leere-Seiten-Syndrom sein geringstes Problem. Sein Abenteuer ist nur zum Teil von der Suche nach seiner verlorenen Kreativität bestimmt, viel wichtiger ist der Kampf um seine geistige Gesundheit! Bei allem, was ihm und damit auch Ihnen im Laufe des rund achtstündigen Ausflugs in den ländlichen Nordwesten Amerikas widerfährt, müssen Sie sich nämlich fragen: Geschieht das wirklich oder bildet sich Wake das nur ein?

Nur Spinner hier!

Die Realität ist in diesem Mystery-Thriller, der die konventionellen Genre-Begriffe für Spiele zu sprengen droht, ein diffuses Etwas. Stets in der Nähe, aber doch nie greifbar. Immer am Horizont zu erahnen und doch niemals zu erreichen. Passenderweise wirft Sie das Spiel zu Beginn auch nicht direkt in die Handlung, sondern in einen unheilschwangeren Albtraum Wakes, der erst viel später einen Sinn ergibt. Die augenscheinliche Rahmenhandlung, in der Alan mit seiner Frau zu einem Erholungsurlaub nach Bright Falls aufbricht, nimmt erst danach ihren Lauf. Ganz gemächlich entfaltet sich die Story anschließend über sechs jeweils rund anderthalb Stunden dauernde Episoden hinweg. Das Episodenformat bedeutet in diesem Fall aber nicht, dass Sie das Spiel häppchenweise kaufen, sondern dass jedem außer dem ersten der sechs Kapitel eine Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse vorausgeht – ein Element, wie Sie es vielleicht aus amerikanischen TV-Serien kennen. Die-

PRO Versionenvielfalt

So vielschichtig wie das Abenteuer ist auch die Verkaufsstrategie: Download oder Box? Standard oder Sammler? Oder eine Kombination? Wir helfen weiter!

Download-Variante

Auf dem digitalen Vertriebsweg reisen Sie schon ab 30 Euro ins ländliche Bright Falls. Beide Konsolen-DLCs sind enthalten. Für nur 5 Euro mehr gibt's zudem die **Alan Wake Files**, die die Geschehnisse aus der Perspektive eines Beobachters erzählen, sowie eine Spiel-Tonspur mit Entwicklerkommentaren und den Soundtrack.

Box-Fassung

Für 40 Euro steht eine Box-Version im Regal, die neben Spiel und DLCs auch den Soundtrack, Postkarten, Sticker und Poster enthält. Für 50 Euro erhalten Sie zu all dem eine DVD mit Making-of, Musikvideos der fiktiven Old Gods of Asgard, Trailer, ein Storyboard in Filmform und mehr. Zusätzlich liegen die **Alan Wake Files** als gedrucktes Buch bei.



PRO Autor mit Weitsicht



Eine der Stärken der PC-Fassung: die Weitsicht. Vieles von dem, was Sie aus der Ferne sehen, bereisen Sie später – ohne zusätzliche Ladezeiten.

PRO Licht und Nebel



Wann immer Licht und Nebel zusammenspielen – und das ist sehr oft der Fall –, sieht das Spiel todschick aus.

CONTRA Unschärfe und Zeitlupe langweilen schnell



An vielen Stellen sollen Zeitlupe und Unschärfe für zusätzliche Spannung und optisches Spektakel sorgen – nur leider sehen Sie sich daran ziemlich schnell satt. Vor allem die ermüdend oft eingesetzte Verlangsamung bei anrückenden Feinden nervt irgendwann.

se Erzählstruktur ist für den Spieler besonders angenehm, befreit sie ihn doch von dem Zwang, das Abenteuer am Stück konsumieren zu müssen, um alle Facetten der Handlung erfassen zu können. Der ausgeklügeltste Kniff aber, den sich der begnadete Story-Schreiber Sam Lake hat einfallen lassen, sind die im Spiel verstreuten Manuskriptseiten. Die gehören zu einem Werk, an das sich dessen Autor Alan Wake nicht mehr erinnern kann, das aber offensichtlich die aktuellen Ereignisse um den Schriftsteller herum beschreibt. Anders als die ebenfalls vorhandenen, aber nur wenig bis gar nicht handlungsrelevanten Sammelobjekte, wie etwa Thermoskannen, Dosenpyramiden oder TV-Sendungen, lassen Sie die vollgetippten Blätter tiefer in die Geschichte eintauchen und ermöglichen Ihnen so eine zusätzliche Portion Spannung und Grusel. Eifrige Zettelsammler finden auf fast jeder Manuskriptseite kleine Ausblicke auf bevorstehende Ereignisse. Solche Spoiler verderben aber keineswegs den Spielspaß – Sie wissen zwar mitunter, was Ihnen in

CONTRA Konsolenüberbleibsel

Der finnische Entwickler Remedy hat sich nicht nur überdurchschnittlich viel Zeit mit **Alan Wakes** Portierung auf den PC gelassen, sondern sich auch überdurchschnittlich viel Mühe dabei gegeben. Ein paar konsolentypische Eigenheiten sind dem Spiel aber geblieben – und das ist keineswegs etwas Positives!



Stört wenig, fällt aber auf: Neben vielen sinnvollen Dingen gibt es auch Unnötiges, wie Thermoskannen einzusammeln.



Ein K.-o.-Kriterium für manch einen Mausdaddler: die Bevormundung durch eine Zielhilfe.



Die Autosteuerung ist schon mit dem Gamepad nicht gelungen, mit der Tastatur aber ist sie eine Qual!

PRO Innovatives Kampfsystem …

Alan Wakes Feinde lassen sich nicht einfach über den Haufen schießen – sofern Sie keine Leuchtpistole oder Blendgranate bei sich tragen, braucht es eine ruhige Hand, ein paar Kugeln und unbedingt eine Taschenlampe. So innovativ diese Mechanik aber auch ist, sie nutzt sich leider viel zu schnell ab.

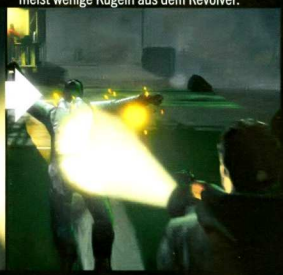
Solange ein Gegner derart unscharf vor Ihnen herumeiert, kann er nicht verletzt werden.



Zielen Sie mit Ihrer Lampe auf einen Besessenen, bis ein solch heller Blitz signalisiert, dass er seinen Schutz verloren hat.



Nachdem Sie Ihren Feind auf die beschriebene Weise geblitzdingst haben, reichen meist wenige Kugeln aus dem Revolver.



einer bestimmten Situation bevorsteht, doch ist es genau dieses Wissen, das Ihnen die Nackenhaare erst recht nach oben richten wird. Stellen Sie sich vor, Sie halten das Ende eines Stromkabels in der Hand und wissen, dass Sie gleich einen Schlag bekommen werden – sind die Sekunden vorher nicht schier unerträglich und, verzeihen Sie uns den flachen Scherz, voll elektrisierender Spannung?

Ach, da ist noch mehr?

Allein für Handlung und Spannung verdient **Alan Wake** Topnoten, nur ist das für ein Spiel natürlich längst nicht ausreichend. Reduziert man diesen interaktiven Thriller auf seinen spielerischen Kern, schrumpft er zwar ordentlich zusammen, es bleibt aber ein durchaus solides Actionspiel übrig. Im Kampf gegen das von der Dunkelheit dargestellte Böse erweist sich der Schriftsteller dabei als erfreulich schlagkräftig. Diese Finsternis greift Sie nur selten direkt an, stattdessen ergreift das Dunkel Besitz von den Bewohnern Bright Falls' und hetzt sie Ihnen auf den Hals. Zu Ihrem Unglück liegt das idyllische Kleinstädtchen in einem überwiegend von Holzfällern und Jägern besiedelten Gebiet – Ihnen wird also unterwegs nicht nur ein Beil um die virtuellen Ohren fliegen. Sie antworten in der Regel mit Blei und Schrot, immer aber zuerst mit Licht – Besessene werden nämlich von der Dunkelheit in Form eines wabernden schwarzen Schleiers geschützt. Solange Sie diese dunkle Aura nicht vertreiben, sind Ihre konventionellen Waffen wirkungslos. Also: Mit der Taschenlampe draufhalten, bis es blitzt, und dann den Revolver schwingen! Signalfackeln, Leuchtpistole und Blendgranaten sorgen für etwas Variation beim Dunkelheit-Vertreiben. Alles in allem kommt **Alan Wake** mit einer interessanten Kampfmechanik daher, die sich anfangs äußerst frisch und innovativ anfühlt, sich vor allem aber in den actionreicheren letzten Kapiteln etwas abnutzt. Im Gefecht fällt zudem eines der Überbleibsel aus der schon vor fast zwei Jahren veröffentlichten Konsolenvorlage auf: eine (nicht abschaltbare) Zielhilfe, die automatisch nahe stehende Gegner fokussiert. Etwas in dieser Art braucht es wohl, da Alan aus Perspektive der dritten Person ohne Fadenkreuz nur sehr ungenau zu schießen vermag. Trotzdem fühlt sich diese Lösung für Maus-und-Tastatur-Spieler unnötig bevormundend an. Dem insgesamt sehr kreativen, aber wenig komplexen Kampfsystem halten die Entwickler eine großzügige Portion Abwechslung entgegen: Sie bekommen es in angenehm variierenden Arealen unter anderem mit wild gewordenen Mähdreschern, Poltergeistern, Tornados und Vogelschwärmen zu tun. Falls Sie die Hitchcock-Referenz im vorangegangenen Satz entdeckt haben, dürften Sie sich auch über die vielen anderen, im Spiel oft sehr schlecht versteckten Anspielungen freuen. Aufmerksame Beobachter finden zudem Huldigungen an **Twin Peaks**, **Twilight Zone**, **Shining** und noch einige mehr.

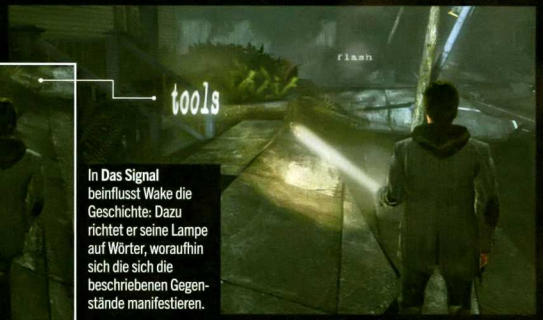
Für dein Alter siehst du gut aus!

Die Projektion von Gut und Böse auf Hell und Dunkel ist eine interessante Designentscheidung und das zentrale Element von **Alan Wake**. In den regelmäßig wiederkehrenden Tag-Abschnitten brauchen Sie um Ihren Protagonisten nicht zu fürchten – zumindest so-

PRO Viel Spiel für wenig Geld

Nicht nur, dass die Kampagne von **Alan Wake** – von der repetitiven Kampfmechanik einmal abgesehen – erstaunlich viel Abwechslung bietet (Sie besuchen unter anderem Konzertbühnen, Silberminen, Klapsmühlen und treffen dort auf Mähdrescher, Wirbelstürme, Traumfrauen und mehr), auch sind bereits beide Zusatzinhalte enthalten, die auf der Konsole seinerzeit teuer hinzugekauft werden mussten. Gesamt-Spielzeit: etwa zehn Stunden!





In **Das Signal** beinflusst Wake die Geschichte: Dazu richtet er seine Lampe auf Wörter, woraufhin sich die sich die beschriebenen Gegenstände manifestieren.

CONTRA ... das sich bald abnutzt



Keine große Gegnervielfalt und immer gleich ablaufende Auseinandersetzungen führen dazu, dass das an sich innovative Kampfsystem schnell etwas langweilt.

PRO Tolle Erzählweise



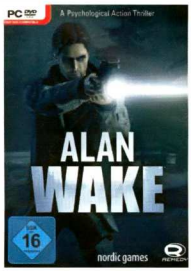
Die im Spiel verstreuten Manuskriptseiten geben einen Vorgeschmack auf bevorstehende Ereignisse. Ein erzählerischer Kniff, der sehr klug eingesetzt wird.

fern ihm nicht gerade das FBI auf den Fersen ist. Wann immer aber die Dunkelheit hereinbricht, sind Sie für jede Lichtquelle – und die meist damit verbundenen Kontrollpunkte – dankbar. Das Auge erfreut sich dabei nicht nur an den unzähligen, wenn auch nicht dynamischen Tag-Nacht-Wechseln, sondern auch an dem opulenten Einsatz von Nebel, der für ein herrlich surreales Ambiente sorgt. Auch die Weitsicht und die hoch aufgelösten PC-Texturen schmeicheln dem Sehorgan und machen **Alan Wake** optisch und technisch zu einem schicken Gesamtkunstwerk – trotz fehlender Direct-X-11-Funktionen. Ein paar Kleinigkeiten schmälern den positiven Eindruck dennoch: ab und zu doppelte Konturen bei schnellen Drehungen und ein die dunkle Präsenz untermalender Unschärfeeffekt, an dem wir uns schnell sattsahen. Apropos Dunkelheit: Auch die deutsche Tonspur ist ziemlich finster – immerhin steht im Audiomenü aber auch die fantastische englische zur Auswahl. Während vorab oft die in Aussicht gestellte, aber bereits in der Konzeptphase wieder verworfene offene Spielwelt kritisiert wurde, erkennen wir im Spiel sehr schnell: Linear ist gut – die Story würde sonst einfach nicht zünden.

Kaufen! Kaufen! Kaufen!

Den wenigen und verschmerzbaren Kritikpunkten stehen unzählige charmante Kleinigkeiten gegenüber, die das Spiel ebenso bemerkens- wie empfehlenswert machen: Was stört schon die schlechte Kondition Wakes, wenn das Kampfsystem derart kreativ ist? Was sollen wir uns über den inflationären Einsatz von Zeitlupen mokieren, wenn doch Ambiente und Optik dafür ihresgleichen suchen? Warum über die vielen langsamen Passagen aufregen, wenn dafür die Geschichte auf solch einzigartige Weise vorgetragen wird? Einzig die lange Wartezeit auf die PC-Veröffentlichung hätte nicht sein müssen. Dank fairem Preismodell, mitgelieferter Zusatzinhalte, stark verbesserter Technik, 3D- und Multimonitorunterstützung geht aber wohl selbst die in Ordnung.

Infos zum Spiel



PREIS	Ab ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	16.02.2012 (Steam)

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein – Gegner lösen sich in der Regel einfach in Luft auf.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine. Wake ist gemäß seiner Autorennatur ein eigenbrötlerischer Einzelgänger. Vielleicht liegt's aber auch daran, dass seine Frau entführt wurde und er niemandem trauen kann.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Jürgen meint



„Baff ist gar kein Ausdruck! Ich bin quasi baffbaff!"

Mein Vorurteil ▸ Ach, das ist doch nur wieder so ein Pseudo-Horror-Käse mit total vermurkster Konsolensteuerung! Bleib mir bloß vom Leib!

Anfangs war ich hin- und hergerissen: Als glühender Verfechter des „Je mehr Bums, desto gut"-Axioms waren mir viel zu viele langatmige Pausen im Spiel, in denen die Handlung fortgeführt wurde. Als mich genau diese aber mit der Zeit mehr und mehr in ihren Bann zog, legte sich irgendwo in mir ein Schalter um: Ich wollte nunmehr die Gefechte eiligst hinter mich bringen, um schnellstmöglich alles über die Story-Hintergründe zu erfahren! Da mein Arzt mir daraufhin beste geistige Gesundheit (ja, ich konnte es selbst kaum glauben!) bescheinigte, komme ich zu dem Schluss, dass es nicht an mir, sondern am Spiel liegen muss: In **Alan Wake** zählt nicht die Action – hier kommt vielmehr derjenige auf seine Kosten, der sich mit einer toll erzählten Mystery-Geschichte anfreunden kann. Verrückt, oder?

Thorsten meint



„Achtung, Wortspiel: ein aufgewecktes Erlebnis!"

Mein Vorurteil ▸ Ich habe die Xbox-Fassung samt aller DLCs förmlich verschlungen – folglich kann mich die PC-Umsetzung nur noch negativ überraschen ...

Respekt, Remedy! Die Portierung von **Alan Wake** kommt zwar reichlich spät, dafür aber gewaltig. Auf den Multimonitor- und 3D-Firlefanz kann ich gerne verzichten, aber die grafische Anpassung ist einfach klasse. Schade nur, dass die spielerischen Schwächen des Konsolenoriginals beibehalten wurden. Besonders die unsäglichen Hüpfpassagen hätte man durchaus straffen können. Nichtsdestotrotz ist **Alan Wake** ein Meilenstein der Erzählkunst. Kaufen!

Wertung

PRO
- Einzigartige Erzählweise
- Interessante Kampfmechanik
- Technisch (überwiegend) beeindruckende Umsetzung für den PC
- Tolles Gesamtkunstwerk mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis
- Vielseitiges Verkaufsmodell

CONTRA
- Konsolenüberbleibsel
- Zeitlupe und Unschärfe ermüden
- Gefechte nutzen sich schnell ab

GRAFIK 9
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	--



Gemeinsam mit unserem Joker-Teamkollegen erobern wir trotz Widerstand eine Gasanlage.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	07.02.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nicht die Bohne

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1,5 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte mit SM 3.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwar tragen die Modi lustig klingende Namen, es handelt sich dennoch aber um die Klassiker Team Deathmatch, Capture the Flag und Domination.

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	3

Gotham City Impostors

Nachahmungstäter

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Monolith | Hersteller: Warner Bros.

Text: Jürgen Krauß

Wenn die Mitspieler nicht mitspielen wollen, ist's doof.

Wenn die Katze aus dem Haus ist, tanzen die Mäuse auf dem Tisch – so lautet eine alte Volksweisheit. Auf Gotham City angewendet heißt das: Wenn Batman ausgeflogen ist, muss ein anderer das schwarze Cape an- und den Clowns das Fell über die Ohren ziehen. In **Gotham City Impostors** stürzen Sie sich also in einen Onlinekrieg, der von Jokers Schergen und Bürgern in Batman-Kostümen ausgetragen wird. Klingt witzig? Ist es auch – allein die Spieleinführung und die Menüs strotzen vor guten Gags. Nur ist dieser anfängliche Sympathiebonus schon wieder verspielt, bevor das Mehrspieler-Shooter-Tagewerk überhaupt erst losgeht …

Papa, wann geht's endlich los?

Das größte Problem von **Gotham City Impostors** ist weder die fragwürdige Finanzierungspolitik über teure Klamotten-DLCs noch das Spiel selbst – es ist das Matchmaking. Während es in den ersten Tagen nach Veröffentlichung gerne mal 20 Minuten gedauert hat, bis überhaupt ein Spiel zustande kam, wird selbst Wochen nach Release die Suche nach einer halbwegs ausgeglichenen Partie zur Geduldsprobe. Da es unmöglich ist, in laufende Gefechte einzusteigen und viele Mitspieler ein Match oft schon nach wenigen Sekunden wieder verlassen, enden die Auseinandersetzungen nicht selten mit weniger als vier Kostümträgern. Schade, wann immer der Zauberalgorithmus im Hintergrund nämlich halbwegs ausgeglichene Gruppen zusammenwürfelt und nicht sofort alle verduften, macht die Angelegenheit richtig Laune. Das Levelsystem ist motivierend, die Waffen sind abwechslungsreich, die schrillen Charaktere in ihren schrägen Outfits witzig und Gadgets wie der Enterhakenwerfer sorgen für erfrischendes Chaos auf dem Schlachtfeld. So unterhaltsam eine funktionierende Partie am Ende auch sein kann, **Gotham City Impostors** muss sich dennoch die Frage gefallen lassen: Warum soll ich 15 Euro für dieses Spiel ausgeben, wenn ich das wesentlich rundere und umfangreichere **Team Fortress 2** umsonst haben kann?



Lustige Accessoires und Klamotten gibt's wahlweise gegen virtuelles oder echtes Geld.


Wer einen Gleitschirm im Gepäck hat, drangsaliert Gegner auch mit Angriffen aus der Luft.

Jürgen meint



„Ich mag meine Mitspieler nicht."

Mein Vorurteil ▸ Unkonventioneller, spaßiger aber auch belangloser Unfug.

Das Problem an Mehrspieler-Shootern: Man ist von seinen Mitspielern abhängig – und wie im echten Leben ist alles, an dem andere Menschen beteiligt sind, von vornherein zum Scheitern verurteilt. Leider auch **GCI**.

Wertung

PRO
- Erfrischendes Chaos
- Kreatives Bewegungskonzept
- Schicker Charakter-Editor

CONTRA
- Missratenes Matchmaking
- Kluft zwischen Noobs und Pros
- Waffengefühl nicht optimal

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	72

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 weiteren COMPUTEC-Magazinen.

PC ACTION



Die Einheiten sind wahnsinnig detailliert, **King Arthur 2** sieht allgemein sehr gut aus – allerdings auf Kosten der Performance!

Die neuen Flugeinheiten eröffnen taktisch wertvolle Möglichkeiten. Sie genießen starke Vorteile gegen Nahkämpfer, sind aber anfällig für Beschuss.

King Arthur 2

Tafel-Rundenstrategie

Genre: Strategie | Entwickler: Neocore Games | Hersteller: Paradox Interactive

Text: Viktor Eippert

King Arthur 2 stellt den ersten Teil in den Schatten, stolpert aber über seine Engine.

Südengland war geeint, die Ritter der Tafelrunde versammelt und der Heilige Gral geborgen. Am Ende von **King Arthur** hatte man alles erreicht, um die sagenumwobene Artus-Saga zu einem glücklichen Ende zu führen. Doch wie so oft sollte der Frieden nicht lange währen. In **King Arthur 2** erleidet König Arthus auf mysteriöse Weise eine magische Wunde, die nicht mehr heilt und ihm zunehmend die Lebenskraft entzieht. Ohne Führer – und bedroht von einer Dämoneninvasion – verfällt das Reich daraufhin in Chaos und die Ritter der Tafelrunde verstreuen sich in alle Himmelsrichtungen. Sie fangen also wieder komplett bei null an und stehen vor der Aufgabe, als Arthus' Sohn William Pendragon das Reich wieder aufzubauen und ein Heilmittel für den im Sterben liegenden Vater zu finden.

Textquests mit Hörbuchflair

Sie merken schon: Anders als in den meisten Strategietiteln spielt die Handlung in **King Arthur 2** eine wichtige Rolle. Denn anders als in **Total War** dirigieren Sie nicht nur Ihre Armeen rundenweise über die schicke Strategiekarte und erobern nach und nach neue Provinzen für Ihr wachsendes Imperium, sondern Sie verbringen ebenfalls sehr viel Zeit mit der Lösung von Quests. Diese erinnern an Textabenteuer oder Pen&Paper-Rollenspiele: Sie klicken sich durch Abenteuergeschichten, fällen knifflige Entscheidungen und bangen jedes Mal aufs Neue um die daraus resultierenden Konsequenzen. Das klingt langweiliger, als es tatsächlich ist, denn die Texte sind richtig spannend und abwechslungsreich geschrieben. Selbst ein paar Rätsel haben die Autoren eingebaut. Eine deutliche Weiterentwicklung zum Vorgänger bieten die professionellen, englischen Sprecher. Im Gegensatz zum ersten **King Arthur** sind alle handlungsrelevanten Quests vollvertont, und das ausgesprochen gut! Insbesondere der markante Erzähler baut eine derart dichte Fantasy-Stimmung auf, die man in dieser Qualität nur aus guten Hörbüchern kennt.

Gold regiert die Mittelalterwelt

Der rundenbasierte Spielablauf ist erneut in Jahreszeiten unterteilt. Im Frühling, Sommer und Herbst agieren Sie mit Ihren Armeen auf der Landkarte, während der Winter zum Ausbau der Provinzen dient. Das Wirtschaftssystem wurde allerdings abgespeckt. Als einzige Ressource dient nunmehr Gold – Nahrung wurde ersatzlos gestrichen. Die Goldmünzen erhalten Sie nicht mehr durch Steuereinnahmen aus den Provinzen, sondern durch Kämpfe, Quests und den Verkauf gefundener Artefakte. Das bringt gleich zwei Probleme mit sich: Zum einen verliert ein großes Reich dadurch deutlich an Wert, da man wegen der fehlenden Steuereinnahmen keinen unmittelbaren Vorteil aus der Menge an Provinzen zieht. Zum anderen kann es so passieren, dass Sie sich unerwartet in den Bankrott manövrieren. Denn die Schlachten kosten viele Soldaten, die wiederum teuer im Nachschub sind. Wenn unerwartet viele kampfbasierte Quests aufeinanderfolgen, nachdem Sie zuvor nichts ahnend in den Aufbau Ihres Reiches oder diplomatische Beziehungen investiert haben, hilft meist nur die Ladefunktion. Ebenfalls etwas ärgerlich ist die Beschränkung der gleichzeitig verfügbaren Armeen. Erst wenn die Handlung weit genug fortschreitet, dürfen bis zu

drei Armeen zeitgleich kommandiert werden.

Tolle Schlachten, eklige Ruckler

Ausgefochten werden die Schlachten in Echtzeit und erinnern sowohl inszenatorisch als auch spielmechanisch an die **Total War**-Reihe. Auf den Schlachtfeldern Britanniens treffen Armeen mit Tausenden von Soldaten aufeinander, die allesamt einzeln animiert und unglaublich detailliert gestaltet sind. Besonders die hochstufigen Einheiten mit ihren toll verzierten Rüstungen sorgen für Fantasy-Flair pur. Doch die schicke Grafik hat ihren Preis. Und der ist gewaltig! Denn **King Arthur 2** hat mit brutalen Performance-Einbrüchen zu kämpfen. Nicht mal Rechner mit Spitzenhardware sind in der Lage, die Massenschlachten ruckelfrei auf maximalen Grafikeinstellungen darzustellen. Sehr schön ist dagegen, dass die Entwickler das im Vorgänger noch unausgereifte Kräfteverhältnis von Einheiten und Magie überarbeitet haben. Bogenschützen sind nun nicht mehr völlig übermächtig. Gleiches gilt für Heldenzauber, was an zwei sinnvollen Neuerungen liegt: Zum einen treten Zaubersprüche nicht sofort in Kraft; der zaubernde Held braucht einige Momente, um den Spruch zu wirken. Zum anderen verfügen beide Armeen über einen Magieschild. Dieser fängt Feindzauber ab, verliert bei jedem Treffer aber an Schildstärke. Um kein leichtes Ziel für feindliche Feuerbälle abzugeben, müssen Sie den Schild daher regelmäßig mit entsprechenden Zaubern und Fähigkeiten stärken.

Ein gelungener Nachfolger

Sofern Neocore Games die technischen Probleme in den Griff bekommt, ist **King Arthur 2** eine schöne Fantasy-Alternative zu den **Total War**-Spielen. Gerade im direkten Vergleich zum Erstling hat sich Teil 2 deutlich weiterentwickelt. Anfänger werden besser eingeführt, das Balancing wurde merklich verbessert, die Handlung ist interessant und die Textabenteuer versprühen den Charme eines hochwertigen Fantasy-Romans in Hörbuchform.



Auf der hübschen Strategiekarte erhalten Sie einen Überblick über Ihr Reich und derzeit vorhandene Quests (in Form der leuchtenden Schriftrollen).



Optisch geben die textbasierten Quests nicht viel her, doch atmosphärisch sind sie wirklich top.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	27.01.2012

SPRACHE/TEXT siehe Kasten rechts

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Bis auf vereinzelte Blutspritzer in nahen Zoomstufen ist die Gewaltdarstellung völlig unerheblich. Daher auch keine Schnitte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN (MIN.)
Zweikern-CPU mit 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce GTX 260 (512 MB) oder Radeon HD 4870 (512 MB)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Anders als im Vorgänger fehlen Mehrspieler-Optionen komplett.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Das Mysterium der deutschen Version

Die deutsche Version, die bisher noch keine ist.



Handbuch und Verpackung von **King Arthur 2** sind zwar auf Deutsch, das Spiel selbst jedoch nicht. In der von uns getesteten Verkaufsfassung, die seit dem 27. Januar so auch im Handel ist, waren sowohl Sprache als auch Text englisch. Bei der (sehr guten) Sprachausgabe wird das auch weiterhin so bleiben. Die deutschen Texte sollen laut Paradox per Patch folgen. Wer des Englischen nicht mächtig ist, sollte daher mit dem Kauf warten. Zu Redaktionsschluss lag uns keine Information seitens Paradox vor, zu welchem genauen Datum der Sprach-Patch erscheinen soll.

Viktor meint



„Tolles Revival des Textabenteuers!"

Mein Vorurteil ▸ Das erste **King Arthur** hat mich seinerzeit angenehm überrascht. Daher bin ich schon gespannt, ob Teil 2 noch eins draufsetzen kann.

Wer hätte ausgerechnet in einer Strategiereihe mit einer Rückkehr der Textabenteuer gerechnet? Allein für das tolle Feeling während der Quests, die mich sofort an viele schöne Pen&Paper-Rollenspielrunden erinnerten, verdienen die Verantwortlichen meinen Respekt. Umso mehr ärgere ich mich über die Schlamperei, die sich die Entwickler bei der Technik leisten! Was bringen mir die schick inszenierten Echtzeitgefechte, wenn ich sie vor lauter Geruckel nicht genießen kann? Immerhin sind Paradox-Spiele für ihren guten Patch-Support bekannt. Die Devise lautet also: abwarten und auf lindernde Updates hoffen.

Wertung

PRO
- Toll inszenierte Echtzeitschlachten
- Wunderbar atmosphärische, gut geschriebene Textabenteuer
- Sehr guter Erzähler
- Ausgezeichnetes Einheitendesign

CONTRA
- Starke Performance-Probleme
- Vereinfachtes Wirtschaftssystem
- Beschränkung auf maximal drei Armeen gleichzeitig
- Miese Kamerasteuerung im Gefecht

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--



Da sich Einheiten nur in Gruppen befehligen lassen, erteilen Sie die meisten Kommandos einfach über die Minimap.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 16,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	23.03.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist ungeschnitten und auf Englisch. Am 23. März 2012 erscheint aber eine lokalisierte Fassung im deutschen Handel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU mit 2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8600 oder Radeon HD2600

MEHRSPIELER-OPTIONEN
15 Karten für 2–4 Spieler – ordentlicher Umfang! Leider nur ein Standard-Spielmodus.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Felix meint



„Gar kein schlechter Start für Unigine Corp.!“

Mein Vorurteil ▸ Cooles Szenario und schicke Optik – auf **Oil Rush** hatte ich mich gefreut.

Oil Rush ist ein Budget-Spiel, und als ein solches macht es eine ziemlich gute Figur: schöne Optik, ein unverbrauchtes Setting und dazu ein solider Mehrspielermodus – für 16 Euro kann man da nicht viel falsch machen.

Wertung

PRO
- Sehenswerte Grafik
- Unverbrauchtes Setting
- Fairer Umfang, günstiger Preis

CONTRA
- Seichte Story mit öden Figuren
- Spielprinzip bietet wenig Tiefgang
- Wenige Einheitentypen

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	74

Oil Rush

Geht runter wie Öl!

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Unigine Corp. | Hersteller: Unigine Corp.

Text: Felix Schütz

Indie-Strategie auf hoher See: starke Engine, günstiger Preis

Das russische Studio Unigine Corp. war bislang vor allem für den **Heaven** DX11 Benchmark bekannt. Mittlerweile hat die Firma jedoch ein eigenes Team für Spiele aufgebaut und liefert mit **Oil Rush** seinen Debüt-Titel ab. Der entführt in ein Sci-Fi-Szenario, das sich kräftig bei dem Kevin-Costner-Streifen **Waterworld** (1995) bedient: In der Zukunft sind die meisten Landmassen vom Meer überspült und die Menschen streiten sich nur noch um eins: um Öl. Sie erleben die seichte Story aus der Sicht des Soldaten Kevin, der anfangs noch im Namen einer üblen Militärfraktion in die Schlacht zieht, sich dann aber auf die Seite der unterdrückten Menschen stellt. Was ein cleverer Kommentar zu Themen wie Umweltschutz oder Politik hätte sein können, entpuppt sich als steifer Plot mit schwacher Präsentation: Die Figuren haben null Profil, die Dialoge sind belanglos und wenn die englischen Sprecher loslegen, will man sich die Ohren zuhalten.

Die Jagd nach dem Öl

Anders als in klassischen Strategietiteln spielt das Terrain in **Oil Rush** kaum eine Rolle. In den Missionen geht's vielmehr darum, zentrale Punkte auf der Karte einzunehmen, etwa Ölbohrtürme oder Fabriken, die dann vollautomatisch Rohstoffe und Einheiten produzieren. Einzig die Verteidigung wird von Hand festgelegt: An fünf Slots errichtet man flink einen von drei Abwehrtürmen, dann geht's direkt weiter zum nächsten Kontrollpunkt, bevor der Feind ihn einnehmen kann – ein Katz-und-Maus-Spiel mit dem erfreulich aggressiven KI-Gegner.

Halbautomatisch

Die Truppenkontrolle ist ungewöhnlich: Einheiten werden nicht einzeln ausgewählt, stattdessen selektiert man nur das Gebäude, um das die Truppen gerade kreisen. Nun kann man der gesamten Mannschaft den Marschbefehl zum nächsten Kontrollpunkt erteilen oder die Auswahl vorher noch umständlich verkleinern. Genauere Kommandos sind allerdings nicht möglich: Die Truppen kreisen vollautomatisch um Kontrollpunkte herum, greifen an, wenn's was zu bekämpfen gibt, und erlauben sonst keine weiteren Befehle. Dadurch geraten die Kämpfe unnötig chaotisch, Profis werden außerdem taktische Tiefe vermissen. Immerhin: Durch Kämpfe steigt der Spieler im Level auf und darf so in kleinen Talentbäumen neue Boni und Fähigkeiten freischalten. So kann man etwa die feindliche Abwehr schwächen oder Bauprozesse beschleunigen – klingt banal, hat durch das simple Spielprinzip aber großen Einfluss auf die Balance. In den Talentbäumen schaltet man auch mächtige Spezialeinheiten frei, die das dürre Truppenangebot etwas aufpeppen. Unterschiedliche Fraktionen gibt's in **Oil Rush** nämlich nicht, man kommandiert stets die gleichen Kampfboote und Lufteinheiten.

Fair bemessen

Mit sechs bis zehn Stunden ist die Kampagne fair bemessen. Zudem bietet **Oil Rush** auch einen Skirmish- und einen Mehrspielermodus. Die Kartenauswahl für zwei bis vier Spieler kann sich sehen lassen, allerdings kamen in unserem Test nur wenige Partien zustande – allzu viele Spieler treiben sich nämlich nicht im Multiplayer herum.



Die vier Kontinente, auf denen die Rennen stattfinden, sind optisch ordentlich in Szene gesetzt.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 27,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	24.01.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Wer bei einem Rennspiel schneidet, dem ist nicht mehr zu helfen!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo/AMD Athlon 64 X2, 1,5 GB RAM, GeForce 7900GTX/ATI RADEON X1900 XT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Insane 2 lebt von seinen kreativen Spielmodi. Die machen mit echten Mitspielern natürlich am meisten Spaß!

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	10

Robert meint



„Macht mehr Spaß, als man meinen könnte“

Mein Vorurteil ▸ Sieht aus wie eins dieser unzähligen, billigen Arcade-Rennspiele.

Stimmt, aber egal: **Insane 2** ist genau das richtige Spiel zur Auflockerung jeder LAN-Party. Die Steuerung beherrscht jeder blutige Anfänger sofort, die Spielmodi machen Laune und viel Geld kostet das Rennspiel auch nicht.

Wertung

PRO
- Zehn kreative Spielmodi
- Massig Inhalte
- Eingängige Steuerung

CONTRA
- Kaum kreatives Auto-Tuning
- Zu wenig Abwechslung
- Für Profis zu oberflächlich

GRAFIK 7
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	75

Insane 2

Für Temposünder

Genre: Rennspiel | Entwickler: Tangem Games | Hersteller: Game Factory Interactive

Text: Robert Horn

Der Arcade-Renner punktet mit kreativen Spielmodi.

Im Schatten großer, medial ausführlich präsentierter Rennspiele wie **Dirt 3** oder der **Need for Speed**-Reihe könnte **Insane 2** sehr leicht übersehen werden. Das wäre ein Fehler, denn der derzeit nur über Steam erhältliche Titel bringt zwar keinen berühmten Namen mit, liefert dafür aber solide und vor allem witzige Rennunterhaltung für wenig Geld.

Einfach mal Spaß haben

Das Offroad-Rennspiel präsentiert sich nüchtern, es kommt ganz ohne Hintergrundgeschichte, Intro oder sonstigen unnötigen Schnickschnack daher. Stattdessen geht es einzig ums Fahren. Es gilt, 170 Rennen zu gewinnen, aufgeteilt auf vier Kontinente (Eurasien, Amerika, Afrika und Antarktis) und 20 verschiedene Schauplätze. In den Rennen selbst steigen Sie in 18 verschiedene geländegängige Fahrzeuge, deren Auswahl vom kleinen, wendigen Buggy bis hin zum gigantischen Monstertruck reicht. Auf Lizenzen bekannter Automarken müssen Sie allerdings verzichten. Die Karren selbst schalten Sie genretypisch nach und nach frei und verbessern sie in einem sehr oberflächlichen Werkstattmenü. Die wichtigsten Gründe, **Insane 2** eine Chance zu geben, sind folgende: Zum einen ist den Entwicklern das Fahrgefühl hervorragend gelungen. Die Steuerung mit einem Gamepad ist leichtgängig und erlaubt präzise Fahrmanöver, lässt aber immer noch Raum für unrealistische, vollkommen wahnsinnige, spektakuläre Lenkmanöver. Zum anderen punktet **Insane 2** mit seinen zehn verschiedenen, teils wunderbar kreativen Spielmodi, die sich auch online gegen bis zu sieben Spieler bestreiten lassen. So gibt es neben Checkpoint-Rennen etwa einen genialen Capture-the-Flag-Modus, ein Helikopter-Verfolgungs-Rennen oder den Gier-Modus, in dem alle Fahrer wertvolle Kisten aufsammeln müssen. Die KI leistet übrigens tolle Arbeit, fordert Ihr Können und verhält sich doch immer fair. Dadurch unterhält **Insane 2** im Solo-Modus etliche Stunden, online können es dank der tollen Spielmodi auch Monate werden.



Unser Liebling ist der Capture-The-Flag-Modus: Der ist herrlich chaotisch und wirklich lustig.


Im Gier-Modus müssen Sie möglichst schnell große Kisten aufsammeln. Gar nicht so leicht gegen die gute KI.



Zwischen den Missionen verkürzen Sie die Abklingzeiten für Waffen, Schilder und Nachbrenner mittels Upgrade-Punkten.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	25.01.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Weder existiert eine deutsche Version noch gibt es Anlass für Schnitte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 1,8 GHz/Athlon X2 1,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7600 GS/Radeon HD 2400 Pro

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Spiel besitzt keinen Mehrspielermodus. Es gibt lediglich Online-Ranglisten, in die Sie Ihre Missionsergebnisse eintragen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Peter meint



„Ein Revival des Genres? Schön wär's!“

Mein Vorurteil ▸ Endlich wieder ein Solo-Weltraumspiel, darauf warte ich seit **Freelancer**!

Sol: Exodus ist von **TIE Fighter** & Co. Lichtjahre entfernt: Geschichte und Fluggefühl sind Murks, es fehlt an Abwechslung und die Hacks sowie Upgrades wirken aufgesetzt. Was bleibt, ist ein viel zu kurzer Arcade-Shooter.

Wertung

PRO
- Zünftige, gut zu steuernde Dogfights
- Online-Rangliste für Highscore-Jäger

CONTRA
- Unrealistisches Arcade-Flugmodell
- Abwechslungsarme Missionstypen
- Wenige Waffen und Gegnertypen
- Dröge Story-Präsentation

GRAFIK 6
SOUND 6
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	--

Sol: Exodus

Unendliche Leere

Genre: Shooter | Entwickler: Seamless Entertainment | Hersteller: Seamless Entertainment **Text: Peter Bathge**

Der Weltraum-Shooter bietet zuviel spielerisches Vakuum.

Hand aufs Herz: Besitzen Sie noch einen Joystick? So einen Rüttelstock mit Schubkontrolle und drei Achsen? Falls ja, benutzen Sie ihn vermutlich hauptsächlich für Flug- und Weltraum-Simulationen, oder? Auf Ausflüge ins virtuelle All haben Sie Ihren archaischen Spaßstängel aber bestimmt schon länger nicht mehr mitgenommen. Schließlich erschienen im letzten Jahrzehnt so wenige passende Spiele, dass selbst ein einhändiger Sägewerkarbeiter sie problemlos an den wenigen verbliebenen Fingern abzählen könnte. Mit **Sol: Exodus** versucht ein kleiner Indie-Entwickler, dem Genre neues Leben einzuhauchen.

Zisch, Peng und Bumm!

Sie steuern einen Weltraumjäger und machen in ferner Zukunft mit zwei Laserwaffen und einer Raketenart Kleinholz aus religiösen Fanatikern. Wenn Sie Probleme haben, die flinken Gegner vor das Fadenkreuz zu bekommen, drücken Sie die Slide-Taste: Dadurch bleibt Ihr Schiff auf Kurs, während Sie Feinde oder gegnerische Raketen hinter Ihnen abschießen – eine praktische Abwandlung des aus Ego-Shootern bekannten Strafings. Sowohl mit Joystick als auch mit Maus und Tastatur gehen die Auseinandersetzungen flott von der Hand. Die physikalischen Gesetze ignoriert das Spiel dabei aber: Ihr Raumschiff beschleunigt in Sekunden auf Höchstgeschwindigkeit und bremst ebenso schnell ab. Der agile Jäger fühlt sich so beinahe substanzlos an, zumal Kollisionen folgenlos bleiben. Keine Spur von einer glaubwürdigen Bewegungsträgheit, wie sie schon das uralte **Freespace 2** besser vermittelte. Jener Klassiker sieht mit kostenlosen Grafik-Modifikationen inzwischen übrigens besser aus als **Sol: Exodus**: Die Raumjäger sind ideenlos designt und schwach texturiert. Zumindest Hintergrundgrafiken wie Planeten und Nebel wirken zeitgemäß.

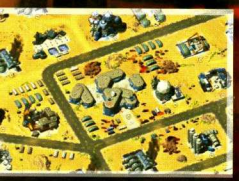
Die große Langeweile

Die acht Missionen (vier Stunden Spielzeit) bieten stets den gleichen Mix aus Eskort- und Zerstörungsaufgaben. Immer wieder knipsen Sie eine Staffel dümmlicher Feindjäger nach der anderen aus. Zwischendurch bekommen Sie es mit Bombern zu tun, die Sie aber ebenso fix aus dem All pusten. Stets müssen Sie dabei auf die Atlas achtgeben, Ihr Kommandoschiff. Dort landen Sie im Notfall und reparieren Ihren Jäger (Sie fliegen stets denselben Kahn) oder frischen Ihren Raketenvorrat auf. Das wirkt sich jedoch negativ auf Ihre Punktzahl aus, die Sie am Ende jedes Auftrags in eine Online-Rangliste eintragen. **Sol: Exodus** gibt es aktuell nur als kostenpflichtigen Download auf der Online-Vertriebsplattform Steam unter www.steampowered.com.

Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!

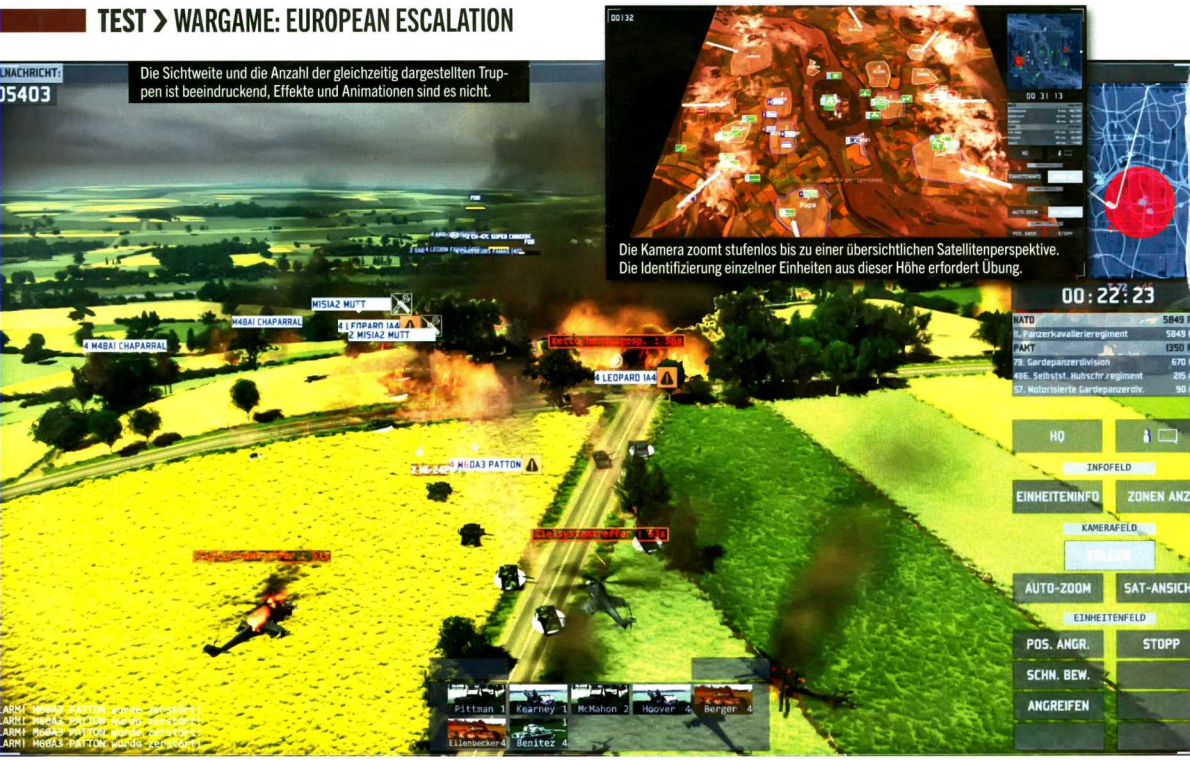
RAGE OF STORMS

NEU!
KOSTENLOS!





SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF
www.gratisonlinespielen.de



Wargame: European Escalation

Verschärfte Eurokrise

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Eugen Systems | Hersteller: Dtp

Text: Peter Bathge

Hinter einer hohen Einstiegshürde verbirgt sich ein Mehrspieler-Spaßgarant.

Sollten wir am Ende des Jahres einen PC-ACTION-Award für die schnödeste Namensgebung 2012 verleihen, dürfte Eugen Systems mit „Kriegsspiel: Europäische Eskalation" gute Chancen auf einen Podiumsplatz haben. Denn viel treffender (und langweiliger) lässt sich der Inhalt des neuen Spiels der **Ruse**-Entwickler kaum zusammenfassen: Sie spielen auf Schlachtfeldern in Europa Krieg.

Kampagnen-Einheitsbrei

Ruse (PCA-Wertung: 85 Punkte in Ausgabe 10/2010) bot eine für Echtzeit-Strategiespiele aufwendig erzählte Zweiter-Weltkrieg-Geschichte. **Wargame** spielt dagegen zur Zeit des Kalten Krieges und kokettiert mit faszinierenden „Was wäre, wenn ...?"-Szenarien: In vier Feldzügen mit je fünf bis sieben Missionen erleben Sie, wie DDR-Truppen 1975 in die BRD einmarschieren und was passiert, nachdem 1984 die europäischen Hauptstädte von Atombomben zerstört wurden. Spannung kommt aber kaum auf, es fehlen Identifikationsfiguren. Auch die Einsätze selbst sind mit sich wiederholenden Missionszielen keine Zierde ihrer Zunft. Wer keine Lust hat, sich durch die rund 20 Stunden lange Kampagne zu quälen, der darf Zufallsgefechte gegen die starke KI austragen, die sich auf das Legen von Hinterhalten versteht und erbarmungslos Schwächen in den Linien Ihres Heeres ausnutzt. Daneben existiert noch ein Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer, in dem **Wargame** erst so richtig loslegt.

Mehrspieler-Brillanz

In den Gefechten stehen sich die Mitgliedsstaaten der NATO und des Warschauer Paktes auf riesigen Schlachtfeldern gegenüber. Jedes Spielerteam verfügt zu Beginn über eine zuvor festgelegte Summe von Kommandopunkten, mit der Sie Ihre Armee aufstellen. Weitere Punkte erhalten Sie durch die Eroberung von Kontrollsektoren mittels schwach gepanzerter Kommandofahrzeuge: In der Kartenmitte liegen Sektoren, die besonders viele Punkte abwerfen; äußere Gebiete bringen weniger Zähler, dafür rollt von dort der im Gefecht geforderte Nachschub an. Welche der über 350 Truppen Ihnen zur Verfügung stehen, legen Sie vor Partiebeginn fest, indem Sie wie in einem Sammelkartenspiel Ihr 25 Einheiten starkes Deck zusammenstellen. Durch gewonnene Partien steigen Sie im Level auf und erhalten Befehlssterne, mit denen Sie immer bessere Vehikel freischalten. Das motiviert langfristig. Allerdings erschlägt einen zu Beginn die Auswahl an Panzern, Infanteristen, Flakgeschützen und Hubschraubern (Jets fehlen), zumal von einzelnen Modellen wie dem deutschen Leopard 1 A1 noch mehrere Varianten existieren, die sich in Details unterscheiden. Wollen Sie sich über die Stärken und Schwächen

jeder Einheit informieren, ist das Studium der trockenen Infotafeln mit Angaben zu Panzerung, Kaliber, Geschwindigkeit oder Präzision unumgänglich. Das angelesene Wissen erweist sich jedoch schnell als wertvoll, denn die Schlachten in **Wargame** sind realistischer und taktischer als in **Ruse**.

Realismus-Overkill

Wenn zwei Einheiten aufeinander schießen, kommen etliche Faktoren zum Tragen, unter anderem Panzerung (je nach Seite unterschiedlich), Untergrund (auf Straßen fahren die Panzer schneller, im Wald springt ihnen schon mal eine Kette heraus), Erfahrung (Soldaten steigen in der Stufe auf und reagieren dadurch weniger panisch auf Artilleriebeschuss), Treibstoffverbrauch (Versorgungslinien über Treibstofflaster und Depots sind unerlässlich und ein beliebtes Ziel feindlicher Angriffe) sowie Sichtlinien. Letztere erlauben taktische Winkelzüge: Im Wald versteckte Infanteristen machen aus einer Panzerkolonne Kleinholz, weil die keine Spähereinheit dabei hat und nur ein paar Hundert Meter weit sieht. Artillerie beschießt feindliche Stellungen am anderen Ende der Karte mit erhöhter Präzision, weil vorgeschobene Späher eine Schusskorrektur der Haubitzen erlauben. Die Möglichkeiten sind gewaltig, blindes Voranstürmen ist niemals erfolgreich und jede Einheit lässt sich durch eine andere kontern.

Interface-Tücken

Prima Idee: Nur wer die meisten Feindeinheiten zerstört, gewinnt. Die Anzahl der eroberten Sektoren oder angesammelten Rohstoffpunkte spielt keine Rolle. Dadurch haben auch defensive Spieler eine Siegchance und dynamische Gefechte entstehen, die dem Spieler anders als in **Starcraft 2** keinen schnellen Zeigefinger, sondern Gehirnschmalz abverlangen. Und eine Portion Geduld: Die hässliche Benutzeroberfläche könnte komfortabler sein, die Unterscheidung der Einheiten aus großer Höhe fällt schwer. Außerdem kam es im Test zu gelegentlichen Verbindungsproblemen im Mehrspielermodus.

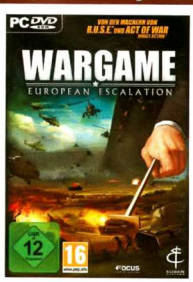


In Städten versteckte Infanterie macht mit Fahrzeugen kurzen Prozess, die sich unvorsichtigerweise in die Straßenschluchten wagen.



Seine fiktive Handlung erzählt **Wargame** in spartanischen Zwischensequenzen, die wie historische Geschichtsreportagen aufgemacht sind.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 38,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	24.02.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, trotz ernster Kriegsthematik gibt es keinerlei Gewaltdarstellung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikern-CPU mit 2,5 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Elf Karten, Levelaufstieg, Ranglisten: Der Mehrspielermodus hat alles, was sich Online-Strategen wünschen. Einzig ein LAN-Modus fehlt.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	2

Peter meint



„Hat mich erst auf den zweiten Blick gepackt."

Mein Vorurteil ▸ Szenario und Spielweise erinnern an **World in Conflict** – ich bin skeptisch, ob **Wargame** diesem Strategie-Meilenstein das Wasser reicht.

Was habe ich zu Spielbeginn geflucht: Die klobige Menüführung ist ein Graus, die ausnehmend flachen und von monotonen Agrarfeldern wimmelnden Karten sind weit von einem optischen Leckerbissen entfernt und selbst die Erteilung einfachster Befehle gerät unnötig kompliziert: Versuchen Sie mal, ein halbes Dutzend Infanterieverbände unter Zeitdruck in ihre jeweiligen Transporter zu laden! Kaum hatte ich mich aber einmal an diese Macken gewöhnt, war ich plötzlich hin und weg von den taktischen Optionen, welche die unglaublich große Zahl von Einheiten und simulierten Details ermöglicht. Im Mehrspielermodus werde ich deshalb noch eine ganze Weile Krieg spielen – hoffentlich liefern die Entwickler in Zukunft wie versprochen schönere Maps und weitere Spielmodi nach!

Viktor meint



„Ohne Einarbeitung geht hier gar nichts!"

Mein Vorurteil ▸ **Ruse** fand ich absolut klasse, vor allem die Mehrspielerpartien. Ich erwarte daher Großes von **Wargame**!

Wargames indirekter Vorgänger **Ruse** gefiel mir unter anderem wegen seiner tollen Präsentation und der wunderbar intuitiven Bedienung. Umso enttäuschter bin ich daher von **Wargames** sperrigem Interface-Monster und der öden Kampagne. Gerade eine Kriegssimulation mit derart komplexer Spielmechanik sollte im gleichen Zug nicht kompliziert in der Handhabung sein! Hat man sich aber erst mal reingefuchst, bietet **Wargame** eine immense Spieltiefe.

Wertung

PRO
- Taktik entscheidet über den Sieg.
- Hervorragende Balance
- Motivierendes Levelsystem
- Irrsinnig viele Truppentypen
- Herausfordernde Gegner-KI

CONTRA
- Unkomfortables Interface
- Spannungsarmer Solo-Feldzug
- Langweilige Kartentopografie
- Nur zwei Mehrspielermodi

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	78



Der Koop-Modus für vier Spieler ist herrlicher Quatsch – statt Teamwork steht Schadenfreude im Vordergrund.

Befreiungsaktion: Am Ende jedes Levels müssen Sie eine vorgegebene Anzahl an Gegnern erledigen, um einen Käfig zu öffnen.

Rayman Origins

Gehüpft wie gesprungen

Genre: Jump & Run | Entwickler: Ubisoft Montpellier | Hersteller: Ubisoft

Text: Thorsten Küchler

Keine Arme, aber viel Spielwitz: Ubisofts Maskottchen feiert sein PC-Comeback!

Der englische Untertitel **Origins** bedeutet so viel wie „Ursprünge" – und genau zu denen kehrt Rayman in seinem neuen Abenteuer zurück. 3D-Schnickschnack? Nix da! Durchgedrehte Karnickel? Braucht niemand! Und öde Minispiele? Auch nicht! Stattdessen erwartet Sie ein reinrassiges Jump & Run im Stile der **Super Mario**-Titel – und noch dazu ein verdammt gut gemachtes!

Die Grafik: Wie gemalt!

In künstlerischer Hinsicht ist **Rayman Origins** ein echtes Meisterstück: Die zweidimensionalen Hintergründe stecken voll liebevoller Details, das Geschehen flimmert stets ruckelfrei über den Monitor und die Animationen könnten glatt aus einem Disney-Film stammen. Egal ob Lava-Level, Eis-Höhle oder Zauberwald: Selten war ein 2D-Spiel so schick, so abwechslungsreich, so packend inszeniert. Schade jedoch, dass Ubisoft bis auf Vor- und Abspann komplett auf Zwischensequenzen verzichtet – hier hätten wir uns mehr Slapstick-Einlagen gewünscht.

Genial einfach, einfach genial!

Das Spielprinzip ist herrlich altmodisch und wirkt dennoch erstaunlich frisch: Sie spurten mit Ihrem Helden von links nach rechts durch die Levels, hüpfen über Plattformen und vertrimmen nebenbei ein paar Gegner. Später erlernt Rayman dann noch Spezialfähigkeiten: Mit dem Propeller-Upgrade schweben Sie durch die Lüfte, die Spurtfunktion lässt Sie an senkrechten Wänden hochlaufen. Sammelwütige schnappen sich zudem wertvolle Goldmünzen und die überall verstreuten Lums. Letztere sind deshalb wichtig, weil am Ende jedes Abschnitts abgerechnet wird: Je besser Sie agiert haben, desto mehr Electoons werden Ihnen gutgeschrieben. Und diese Währung schaltet wiederum neue Welten und zusätzliche spielbare Charaktere frei. In jeder der insgesamt zehn Welten mit je fünf Levels wartet außerdem eine optionale, zumeist bockschwere Verfolgungsjagd auf Sie. Und dann wären da ja noch die Shooter-Passagen: Rayman schwingt sich regelmäßig auf einen Moskito, schwirrt dann durch die Lüfte und ballert unzählige Widersacher ab. Was wie lästige Pflicht klingt, entpuppt sich als tolle Abwechslung: Denn die kunterbunten Schießereien werden immer komplexer und steuern sich nahezu perfekt. Wirklich klasse sind auch die Bosskämpfe: Riesenvogel, Monsterblume, Flammenechse und Wasserschlange fordern sowohl Ihr Geschick als auch Ihre Auffassungsgabe. Denn jeder der gigantischen, unglaublich schick animierten Gegner bedarf einer speziellen Angriffstaktik, um ihn zu besiegen.

Mehr Spieler, mehr Spaß?

Rayman Origins ist auch im Multiplayer eine echte Gaudi: Alle Levels lassen sich nämlich auch gemeinsam mit bis zu drei weiteren



Ein Hauch von Rätsel: Um die tödlichen Fliegen abzulenken, aktivieren Sie hell leuchtende Lampen.

Groß und großartig: Die Bossgegner sehen nicht nur hinreißend gut aus, ihre Bekämpfung macht auch tierisch viel Spaß!

Spielern absolvieren. Was folgt, ist eine wunderbar abgedrehte Team-Action: Schnappen Sie Ihren Kumpels Goldmünzen vor der Nase weg, hauen Sie ihnen einfach aus Boshaftigkeit eins auf die virtuelle Rübe und lassen Sie sich bei Bedarf wiederbeleben. Vorbildlich: Das Spiel unterstützt alle erdenklichen Steuerungsvarianten – Sie können theoretisch sogar alle vier Spieler an einer Tastatur zocken lassen. Der Mehrspieler-Modus hat aber auch seine Schwächen: Einige der Levels (Stichwort: Verfolgungsjagden) lassen sich gemeinsam kaum bewältigen, da die Übersicht enorm unter den zusätzlichen Spielfiguren leidet.

Die wenigen Schattenseiten

Während das Spiel zu Beginn noch überaus simpel ist und selbst Einsteiger unterfordert, wird es gegen Ende sackschwer. Dann offenbaren sich auch einige fiese Design-Fehler: Wenn Sie von der ungenauen Kollisionsabfrage oder einem Steuerungsaussetzer sabotiert werden, dann kommt Frust auf.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	29.03.2012

SPRACHE/TEXT kauderwelsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Der Held hat keine Arme und keine Beine – mit der USK hat das aber nichts zu tun.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU mit 3 GHz, 1 GB Arbeitsspeicher (Windows 7: 1,5 GB), Radeon X600XT oder Geforce 6800GT mit 128 MB.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie können das komplette Abenteuer auch mit bis zu drei weiteren Spielern im Koop absolvieren. Dies funktioniert aber nur lokal.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Thorsten meint



„Sensationell: Der alte Rayman hat's noch drauf!"

Mein Vorurteil ▸ Ich habe sowohl die Xbox- als auch die Wii-Version durchgespielt und geliebt! Entsprechend hoch sind die Erwartungen an die PC-Umsetzung.

Altbewährte Tugenden sind manchmal weitaus spaßbringender als irgendwelche innovativen Experimente: Das beweist nicht nur unser Redaktions-Oldie Wolfgang F., sondern auch **Rayman Origins**. Ubisoft liefert mit der traditionellen und doch so modernen 2D-Springerei ein wahres Meisterstück des Genres ab: Witzig, ideenreich, stilvoll – einen solch grandiosen Auftritt hätte ich dem alten Rayman gar nicht mehr zugetraut. Einzig im letzten Spieldrittel schleichen sich Schlampereien ein: Wenn die Steuerung bei einer fies schweren Stelle plötzlich hakt, dann ist das einfach nur frustrierend – so was würde einem Super Mario nicht passieren. Dennoch: Diese pralle Hüpf-Wundertüte ist ein Pflichtkauf für jeden PC-Besitzer!

Jürgen meint



„Da kommt das Kind im Mann auf seine Kosten."

Mein Vorurteil ▸ Ein Kinderspiel. Ein quietschbuntes, nettes, aber für richtige Spieler eher uninteressantes Kinderspiel.

So falsch war mein Vorurteil gar nicht: Bei jedem, der mit **Rayman Origins** in Berührung kam, übernahm alsbald das innere Kind die Kontrolle. So fielen alle Probanden einem unkontrollierten Kicherdrang anheim und ihre Augen erstrahlten in einem freudigen Glanz, wie er sonst nur bei Kindern an Weihnachten zu beobachten ist. Vor allem zu viert ein herrlich chaotischer Unfug, bei dem das Spielziel schnell zugunsten von gegenseitigem Gepiesacke aus dem Fokus gerät.

Wertung

PRO
- Grandiose Zeichentrick-Grafik
- Hervorragend designte Levels
- Knackige Bonus-Aufgaben
- Unterhaltsamer Koop-Modus
- Spaßige Shooter-Passagen

CONTRA
- Einige Levels im Koop zu chaotisch
- Kollisionsabfrage teils ungenau
- Einige Steuerungsaussetzer
- Altmodisches Freischalt-System

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	87

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie interessieren könnten!

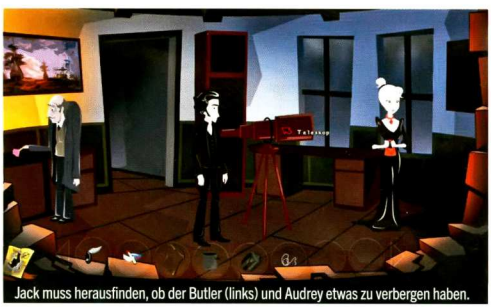
The Second Guest

Aktive Erbehilfe

Genre: Adventure | Entwickler: Twice Effect | Hersteller: Headup Games

Text: Marc Brehme

Das klassische Point&Click-Adventure **The Second Guest** kommt in düsterer 2D-Grafik daher, spielt in England im Jahr 1923 und versetzt Sie in die Rolle des Studenten Jack Ice. Der Glückspilz wurde von einem ihm unbekannten reichen Hansel als Alleinerbe eingesetzt. Als Ihr Held auf einer abgelegenen Insel und seinem neuen Schloss Grace Castle ankommt, gehen seltsame Dinge vor. Die Polizei ermittelt wegen Mordes an Ihrem Gönner und die bei der Erbschaft fast leer ausgegangene Verwandtschaft ist stinksauer auf Sie. Und so dackelt Jack über mehr als ein Dutzend Schauplätze, um Licht ins Dunkel zu bringen. Blöd: So richtig wissen Sie nie, was Sie genau machen sollen. Eine echte Hilfefunktion fehlt. Und weder vom Protagonisten selbst noch von den anderen Charakteren, die recht farblos bleiben, erhalten Sie dezente Hinweise zum weiteren Vorgehen. Also sind Sie aufs Herumprobieren angewiesen. Dennoch ist die Knobelei nach etwa vier Stunden vorbei, denn die Einzelhandelsversion enthält nur die Kapitel 1 und 2 des Episodenspiels. In ein paar Monaten soll Akt 3 erscheinen – voraussichtlich als Einzelepisode, aber wie alle fünf geplanten Episoden mit einer in sich abgeschlossenen Geschichte.



Jack muss herausfinden, ob der Butler (links) und Audrey etwas zu verbergen haben.

Wertung



EINZELSPIELER	71
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	08.03.2012

Marc meint



Ich mag alle Adventures. Wirklich. Aber **The Second Guest** hätte noch Entwicklungszeit gebraucht. Zeit, um mehr Feinschliff zu betreiben. Vor allem an Rätseldesign und Spielerführung. Ob die „sparsame" Grafik notwendiges Stilmittel ist oder das Ergebnis schnöder Finanzpolitik, darüber lässt sich streiten. Unstrittig sind hingegen die atmosphärische Soundkulisse und Sprachausgabe.

Pixeljunk Eden

Ich will nicht ins Paradies

Genre: Jump & Run | Entwickler: Q-Games, Ltd. | Hersteller: Q-Games, Ltd.

Text: Jürgen Krauß

Übers Spielprinzip des ursprünglich PlayStation-3-exklusiven Jump&Runs **Pixeljunk Eden** sollten wir besser gar nicht allzu viele Worte verlieren, sonst geht ein großer Teil des explorativen Spielspaßes am Ende noch verloren. Sie steuern einen Grimp, dessen Name ein Kunstwort aus „grip" („greifen") und „jump" („springen") ist – am ehesten ist das possierliche Tierchen wohl mit einem Äffchen vergleichbar, das sich hopsend von Pflanze zu Pflanze bewegt. Hüpfen und Pollen sammeln, viel mehr brauchen Sie nicht zu tun – das alles aber in einem ungemein kreativen grafischen Stil und zu eindringlicher, aber auch eigenwilliger elektronischer Musik. Der spielerische Anspruch ist dabei vergleichsweise gering, das aber tritt bei dem fast schon esoterisch-beruhigenden Abenteuer ziemlich in den Hintergrund. Für Action-Enthusiasten wie uns ist das Ganze eine Spur zu experimentell mit etwas zu wenig Spiel – als künstlerisches Projekt hat **Pixeljunk Eden** aber in jedem Fall Beachtung verdient. Auch kooperativ eine Reise wert!



Was da gerade passiert? Fragen Sie besser nicht, das würde den Spaß verderben.

Wertung



EINZELSPIELER	65
MEHRSPIELER	67
PREIS	Ca. € 9,-
USK-FREIGABE	nicht geprüft
TERMIN	02.02.2012

Jürgen meint



Mich schreckt zwar schon die Elektro-Musik ab, die mich an einen Fahrstuhl in einer Techno-Diskothek denken lässt, aber dennoch erkenne ich den künstlerischen Wert des Gesamtprodukts durchaus an – trotz des mangelnden spielerischen Anspruchs. Nur besonders toll finden muss ich es ja deswegen nicht, oder?

Pineapple Smash Crew

Frucht nach vorne

Genre: Action | Entwickler: Rich Make Game | Hersteller: Rich Make Game

Text: Peter Bathge

Bitte überschlagen Sie gerade mal im Kopf: In wie vielen PC-Spielen haben Sie als Space Marine außerirdische Raumschiffe erkundet? Okay, das dürfte eine Menge sein. Zweite Frage: Wie oft hatten diese schwer gepanzerten Weltraumsoldaten eine eckige Ananas als Kopf? Noch nie? Dann wird es höchste Zeit, diesen knallbunten Top-Down-Shooter zu spielen, der auf Steam (www.steampowered.com) zum Kauf bereitsteht. Mit Maus und WASD-Tasten steuern Sie ein Team aus vier Ananas-Soldaten durch von feindseligen Aliens verseuchte Korridore. Die Besonderheit daran: Alle Levels entstehen per Zufallsgenerator! Das sorgt auf den ersten Blick für viel Abwechslung, doch nach einigen Missionen stoßen Sie auf immer wieder verwendete Umgebungselemente, Bossgegner und langweilige Nebenaufgaben, bei denen Sie etwa runde Steine auf leuchtende Felder schieben. Toll: Jeder Soldat trägt eine von 13 aufzusammelnden Granaten, mit denen Sie Kameraden heilen, Gegner zerstückeln oder feindliche Projektile per Mini-Tornado abfangen. Sie dürfen jederzeit zwischen den vier Kerlen wechseln und so clevere Granaten-Kombos ausführen, was aber selten nötig ist. Außerdem stoßen Sie auf zeitlich begrenzte Power-ups. Ihre Soldaten sammeln Erfahrung in Kämpfen und steigen im Level auf; gestorbene Team-Mitglieder werden gegen eine kleine Gebühr automatisch ersetzt. Die Credits dafür finden Sie in unzähligen Kisten, die es zu zerschießen gilt.



Die Retro-Grafik erinnert ebenso wie der tolle Chiptune-Soundtrack an 8-Bit-Spiele.

Wertung



EINZELSPIELER **64**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	02.02.2012

Peter meint



Die Kerndisziplinen eines isometrischen Actionspiels meistert **Pineapple Smash Crew** problemlos: Die Ballereien fühlen sich gut an, die Steuerung geht leicht von der Hand. Was fehlt, ist das Drumherum: Zwar bietet jeder Level zusätzlich zu erforschende Räume – interessante Boni finden Sie dort aber keine. Auch das Erfahrungssystem enttäuscht, da sich höhere Charakterstufen kaum auswirken. Dazu kommt der niedrige Schwierigkeitsgrad. Als Reminiszenz an alte C64-Zeiten taugt das Spiel aber allemal.

Fallout: New Vegas Ultimate Edition

Arm ab statt arm dran!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Obsidian Entertainment | Hersteller: Bethesda

Text: Felix Schütz

Die **Ultimate Edition** von **Fallout: New Vegas** bietet das Komplettpaket: Das Hauptspiel plus alle erhältlichen DLCs. Die Mini-Erweiterungen **Dead Money**, **Honest Hearts**, **Old World Blues** und **Lonesome Road** bieten jeweils mehrere Stunden Spielzeit in neuen Gebieten. Die Geschichten der DLC-Add-ons verlaufen parallel zur Haupthandhandlung des postapokalyptischen Rollenspiels: Sie dürfen jederzeit in die neuen Gebiete reisen, darunter ein heruntergekommenes Kasino und eine unterirdische Forschungsanlage. Wie fürs Hauptspiel gilt auch hier: Die Qualität der Levels und Quests ist gut, aber nicht auf dem Niveau des Vorgängers **Fallout 3**. Die Spielwelt ist weniger glaubhaft, das Design wirkt unnatürlicher. Super hingegen: Die DLCs heben die Levelgrenze um 20 Stufen an, was auch das Hauptspiel deutlich aufwertet – nun können Sie den Helden bis Level 50 weiterentwickeln! Zusätzlich gibt es eine Reihe neuer Waffen, die teilweise aber zu mächtig ausfallen und den Schwierigkeitsgrad etwas verwässern. Leider hat **Fallout: New Vegas** selbst heute noch einige (wenn auch nicht dramatische) Bugs, die Entwickler Obsidian trotz vieler Patches nicht in den Griff bekam. Immerhin: Mit der **Ultimate Edition** erscheint **Fallout: New Vegas** erstmals ungeschnitten in Deutschland! Wie in der englischen Fassung trennen Geschosse jetzt also auch menschlichen Figuren Körperteile ab – das ging vorher nur bei Tieren. Mit einem Preis von knapp 40 Euro ist die **Ultimate Edition** ein faires Angebot für erwachsene Rollenspieler, die **Fallout: New Vegas** noch nicht ihr Eigen nennen.


Die Ultimate Edition erweitert das riesige **New Vegas** um neue Gebiete und Inhalte.

Wertung



EINZELSPIELER **84**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	10.02.2012

Felix meint



Fallout: New Vegas ist ein sehr gutes Spiel, vor allem in der **Ultimate Edition**: Endlich können deutsche Spieler das Abenteuer ungekürzt erleben! An den DLCs freut mich am meisten die höhere Levelgrenze, so habe ich länger Spaß am Spiel. Inhaltlich macht **New Vegas** mit seinem riesigen Umfang und enormer Freiheit immer noch eine klasse Figur, auch wenn es **Fallout 3** nicht das Wasser reichen kann. Etwas enttäuscht bin ich aber wegen mancher Bugs, die hätte Obsidian mittlerweile beheben müssen – das Urspiel erschien immerhin im schon im Oktober 2010!

TOP-SPIELE & LESER-CHARTS

Jeden Monat neu: Die 50 besten Spiele, sortiert nach Genres – 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	**Battlefield 3**	Entwickler: Dice Spielspaß: 94%* Groß angelegte Schlachten = großartiges Spiel
2	**Unreal Tournament 3**	Entwickler: Epic Games | Spielspaß: 93%*
3	**Battlefield 2**	Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*
4	**Left 4 Dead 2**	Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*
5	**Call of Duty: Modern Warfare 3**	Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 90%*

ACTION-ADVENTURES

1	**Grand Theft Auto 4**	Entwickler: Rockstar North Spielspaß: 93% Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen
2	**Batman: Arkham City**	Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 92%
3	**Batman: Arkham Asylum**	Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%
4	**Dead Space 2**	Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%
5	**Assassin's Creed 2: Brotherhood**	Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 90%

STRATEGIE & AUFBAUSPIELE

1	**Anno 1404**	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	**Anno 2070**	Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 89%

ROLLENSPIELE

1	**The Elder Scrolls 5: Skyrim**	Entwickler: Bethesda Spielspaß: 91% Der beste Teil der Elder-Scrolls-Reihe
2	**Dragon Age: Origins**	Entwickler: Bioware | Spielspaß: 91%
3	**Mass Effect 3**	Entwickler: Bioware | Spielspaß: 90%
4	**Fallout 3**	Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%
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	**Star Wars: The Old Republic**	Entwickler: Bioware | Spielspaß: 89%*
3	**Aion**	Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*
4	**Der Herr der Ringe Online**	Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*
5	**Rift**	Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*

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	**NBA 2K12**	Entwickler: Take 2 Spielspaß: 90% Eines der besten Basketball-Spiele aller Zeiten
2	**FIFA 12**	Entwickler: Electronic Arts | Spielspaß: 89%
3	**PES 2012**	Entwickler: Konami | Spielspaß: 88%
4	**Madden 08**	Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%
5	**Tiger Woods PGA Tour 08**	Entwickler: Headgate Studios | 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	**F1 2011**	Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%
5	**Blur**	Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

LESER TOP 10 – DAS SPIELEN SIE!

	ENTWICKLER	TEST IN
1. THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM	Bethesda	01/12
	HERSTELLER: Bethesda	WERTUNG: 91%
2. BATTLEFIELD 3	Dice	12/11
	HERSTELLER: Electronic Arts	WERTUNG: 94%*
3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	Infinity Ward	12/11
	HERSTELLER: Activision	WERTUNG: 91%
4. RISEN	Piranha Bytes	12/09
	HERSTELLER: Deep Silver	WERTUNG: 86%
5. WORLD OF WARCRAFT	Blizzard Entertainment	02/05
	HERSTELLER: Blizzard Entertainment	WERTUNG: 93%*
6. STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	Bioware	02/12
	HERSTELLER: Electronic Arts	WERTUNG: 89%*
7. MINECRAFT	Mojang	02/12
	HERSTELLER: Mojang	WERTUNG: --
8. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY	Blizzard Entertainment	09/10
	HERSTELLER: Blizzard Entertainment	WERTUNG: 90%
9. ANNO 2070	Related Designs	01/12
	HERSTELLER: Ubisoft	WERTUNG: 89%
10. ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS	Ubisoft Montreal	01/12
	HERSTELLER: Ubisoft	WERTUNG: 88%

JEDES SPIEL EIN TREFFER!



Zielsicher
zum passenden Spiel!

REMANUM



GREPOLIS



ELSWORLD



MYSTICAL LAND



BATTLESTAR GALACTICA



REBORN HORIZON

JETZT GRATIS-ITEMS SICHERN!

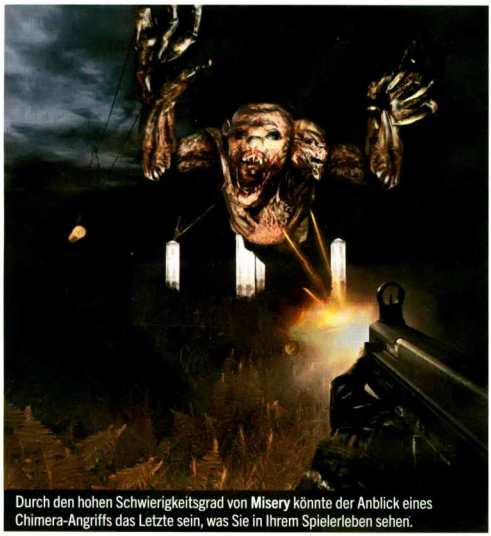
ALLES ZU **REBORN HORIZON** UND ANDEREN **TOP-BROWSERGAMES** AUF

browserhits.de

JEDES SPIEL EIN TREFFER!

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Durch den hohen Schwierigkeitsgrad von **Misery** könnte der Anblick eines Chimera-Angriffs das Letzte sein, was Sie in Ihrem Spielerleben sehen.



Niedlich, oder? Dieser hässliche Fleischbatzen war mal ein einfaches Hausschwein. Durch Mutation wurde es allerdings zu einem gefährlichen Gegner.



Misery bringt nicht nur Änderungen am Gameplay, sondern auch neue Texturen. Beachten Sie die veränderten Klamotten und Masken dieser Stalker.

Stalker: Call of Pripyat

Lebensverkürzende Maßnahmen

MOD Grafisch und akustisch aufpoliert, spieltechnisch brutal verschärft und von nervigen Bugs befreit. Diese Mod ist eine Generalüberholung für den russischen Shooter.

Der bislang letzte Teil der Shooter-Perle **Stalker** erschien bereits im Jahre 2009 und trug **Call of Pripyat** im Titel. Selbst wenn Sie diesen schon so oft durchgespielt haben wie den Gedanken, von Heidi Klum und Scarlett Johansson gleichzeitig verwöhnt zu werden, gibt es nun einen guten Grund, noch ein weiteres Mal die Kalaschnikow zu putzen: **Misery**. Diese Modifikation sorgt nämlich für ein deutlich verändertes Spielgefühl. Zwar bringt sie keine neuen Gebiete und Story-Elemente mit, glänzt aber auf so ziemlich jeder anderen Ebene mit teils deutlichen Veränderungen am Spiel. Deren Liste ist so lang, dass ihr an dieser Stelle nicht mal ein Peniswitz über Long Dong Silver gerecht werden würde.

Da! Schau her!

Zunächst einmal spendiert das Entwicklerteam True Zone dem mittlerweile grafisch etwas in die Jahre gekommenen **Call of Pripyat** Hunderte neuer Texturen mit gestochen scharfer Auflösung und legt noch komplett überarbeitete NPC- und Waffen-Skins obendrauf, die selbst verwöhnte Grafik-Fetischisten zum Kinnladen-Tango bringen. Andere Veränderungen am Gameplay zielen darauf ab, das Spiel realitätsnaher zu machen. Und das heißt in diesem Fall: bockschwer! Viele der medizinischen Gegenstände im Spiel wurden ihren realen Vorbildern angepasst. Bandagen heilen Ihren Charakter nun nicht mehr auf wundersame Weise, sondern stoppen lediglich die Blutungen. Nahrung verliert ebenfalls ihre regenerierende Kraft und wer mehrere Tage ohne Schlaf durch die Gegend marschiert, der hat bald mit verschwommener Sicht und Schwächeanfällen zu kämpfen. Zu hart für Sie? Dann lassen Sie besser die Finger von der Mod und spielen lieber **Kniffel Online**. Denn der Schwierigkeitsgrad lässt sich in **Misery** nicht anpassen. Ist es zu stark, sind Sie zu schwach!

Realitätsgewinn

Darüber hinaus gibt es mehr als 40 neue Waffen, deren Klang, Handhabung und Aussehen den realen Vorbildern entsprechen. Auch die Animationen der Waffen variieren nun je nach genutztem Kaliber und den angebauten Modifikationen. Außerdem ersetzten die Entwickler viele Sounds durch bessere und erweiterten die Umgebungsgeräusche.

Dick und fett

Misery ist nicht nur eine sehr gelungene, sondern auch eine gewaltige Mod. Das betrifft nicht nur die spielerischen Auswirkungen, sondern auch die Größe der Datei. Der Download ist 1,2 Gigabyte groß. *Malte Banz/Marc Brehme*

Misery

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Sehr schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Stalker: Call of Pripyat
WEBSITE	www.moddb.com/mods/stalker-misery
WERTUNG	Sehr gut

Crysis

Die Reise ins Ich

MOD In dieser Mod sind Sie auf der Suche nach sich selbst – mit künstlerischem Anspruch.

Im Februar veröffentlichten die Dark Craft Studios (**Crysis: The Worry of Newport**) das erste von drei Kapiteln ihrer melancholisch-düsteren **Crysis**-Mod **Triptych**. Darin erwarten Sie weder fliegende Aliens noch schießwütige Asiaten. Stattdessen glänzt die Mod mit sorgfältig vertonten Erzählungen, kleinen Rätseln und gemächlichem Spielfluss.

Gute-Nacht-Geschichten

Die besondere Atmosphäre spüren Sie sofort, wenn Sie als Hauptcharakter Jeremiah Ihre ersten Schritte in der Mod machen. Schnappen Sie sich das rote Buch im ersten Raum, liest Ihnen der Erzähler den Text vor und macht Sie so mit der Hintergrundgeschichte vertraut. Nervig: Obwohl Sie das Geschreibsel auch auf dem Bildschirm lesen können, lässt sich die Sprachausgabe nicht abbrechen. Ebenso halten Erzählsequenzen den Spielfluss immer wieder auf. Im Lauf der Mod lösen Sie kleinere Rätsel, um weiterzukommen. So brechen Sie etwa Türen auf und buddeln in Gräbern. **Triptych** ersetzt Action durch Storytiefe und Inszenierung. Waffen und Geballer gibt es nicht. Die weiteren Kapitel sollen im April und Juni erscheinen. *Malte Banz/Marc Brehme*

Triptych – Chapter 1	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 30 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einfach
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis
WEBSITE	www.moddb.com/mods/triptych
WERTUNG	Sehr gut



An diesen Lagerfeuern ertönt plötzlich die Stimme eines Mannes in Ihrem Kopf. Er heißt nicht Mark Zuckerberg, weiß aber offenbar dennoch zu viel über Sie ...



Objekte wie dieser Schalter sind oft so gut versteckt, dass ein Weiterkommen zunächst unmöglich erscheint. Tipp: Brennende Fackeln weisen den Weg.



Die Mehrspieler-Mod bedient sich bei Valves Zombie-Shooter **Left 4 Dead**.

Grand Theft Auto: San Andreas

Jäger und Gammler

MOD Es ist was faul in San Andreas – und Sie müssen den Schlamassel beseitigen!

Hurra! Eine Zombie-Mod für **GTA: San Andreas**! In **Left 4 Theft** kommt es in der fiktiven Stadt zu einer Untoten-Invasion. Die Army und eine Gruppe organisierter Verbrecher kämpfen nebenher um die Vorherrschaft. Entweder Sie treten im freien Spielmodus einer der beiden Fraktionen bei oder Sie schießen alles und jeden über den Haufen. Kampagnenmissionen sind angekündigt. *Malte Banz*

Left 4 Theft	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	GTA: San Andreas
WEBSITE	www.moddb.com\
WERTUNG	Gut

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen ...

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

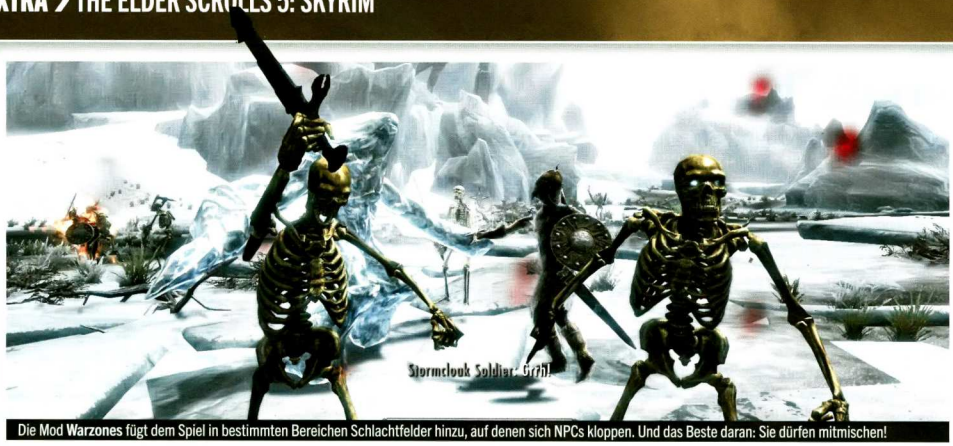
Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!

Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.



Die Mod **Warzones** fügt dem Spiel in bestimmten Bereichen Schlachtfelder hinzu, auf denen sich NPCs kloppen. Und das Beste daran: Sie dürfen mitmischen!

The Elder Scrolls 5: Skyrim

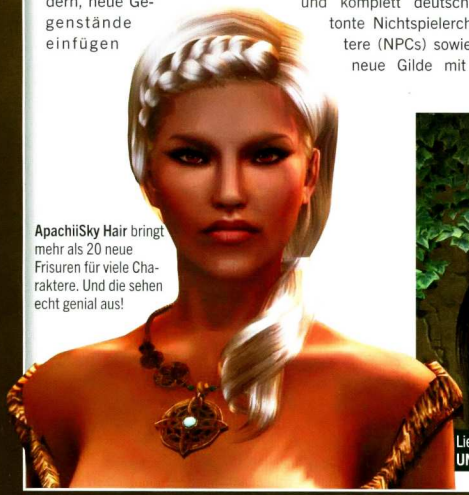
Frischfleischliche Gelüste

MOD Kaum sind die offiziellen Mod-Tools für **Skyrim** erschienen, schon spuckt die Community ohne Unterlass neue Mods aus. Wir stellen die besten Frischlinge vor.

Seit Bethesda mit dem **Skyrim Creation Kit** einen umfangreichen und komfortablen Editor für das Rollenspiel veröffentlicht hat, brummt es nicht nur auf der Community-Website skyrimnexus.com, sondern auch in Valves Steam-Workshop gewaltig. Täglich erscheinen Dutzende von Modifikationen, die **Skyrim** in Sachen Grafik und Gameplay verändern, neue Gegenstände einfügen und nun sogar neue Quests ins Spiel integrieren.

Endlich! Ein Elfer!

Mit **Die Beschützer von Himmelsrand** ist eine der ersten größeren Quest-Mods erschienen – und das sogar von einem deutschen Modder. Die Erweiterung von Benjamin „freezing_rain" Helbing bringt satte elf frische Quests sowie 13 neue und komplett deutsch vertonte Nichtspielercharaktere (NPCs) sowie eine neue Gilde mit zwei Gildenhäusern mit. Sie starten die Questreihe in einem neuen Haus, das Sie am anderen Ende von Dämmerstern am Wasser finden. Die Questmod enthält eine Haupt- und eine Nebenquestreihe. Um die Schlussbelohnung einzusacken, bei der Sie zum Gildenführer ernannt werden, müssen Sie alle Quests (bis auf zwei kleine, relativ versteckte Nebenquests) erledigen. Ziel der Mod ist es, sich den Beschützern von Himmelsrand anzuschließen, einer kleinen, privaten Gilde, deren Hauptsitz sich in Dämmerstern befindet. Lennard, ein Bewohner von Dämmerstern, hat sie gerade erst gegründet. Sie treten ihm und seiner kleinen Gilde bei, rekrutieren neue Leute für sie, erfüllen Quests und helfen Lennard, die Gilde immer bekannter zu machen. Die neuen Aufgaben sind kurzweilig und witzig. Unter anderem untersuchen Sie einen verfluchten Keller, kümmern sich um Hühnerfrikassee (Hmm, lecker!) und versuchen sich als Liebesbote Amor bei einer Verkupplungsaktion.



ApachiiSky Hair bringt mehr als 20 neue Frisuren für viele Charaktere. Und die sehen echt genial aus!



Liebhaber nackter Haut legen mit **DIMONIZED UNP female body** diverse Körperteile frei.



Nein, das ist nicht Heidi Klum ohne Make-up, sondern ein Dark Raven, einer von zig neuen Gegnern der **Skyrim Monster Mod.**



Die kleine Mod **Kill-move plus** macht die Finisher-Sequenzen mit neuen Animationen und Effekten noch cineastischer.

Sieh es doch mal realistisch!

Sehr beliebt sind derzeit auch Mods, die die Spielwelt realitätsnaher gestalten. So sorgt etwa **Wars in Skyrim** für auftretende Kloppereien von Dritten und bringt außerdem gute und böse Helden mit, die durch die Spielwelt patrouillieren und Ihnen – abhängig von Ihrer Gesinnung – entweder im Kampf zur Seite stehen oder Sie angreifen. Durch die Mod werden Sie häufiger auf neue Gegner, etwa Knochengolems, Werwolf-Vampire oder Riesenkrabben, treffen. Diese Mod ist nicht zu verwechseln mit **Warzones: Civil Unrest**, die 63 dynamische Schlachtfelder mit mehr als 2.000 spawnenden NPCs auf der Spielwelt einfügt. Auf den Schlachtfeldern gehen Massenkämpfe ab, bei denen Sie mitmischen können. Die **Skyrim Monster Mod** bringt mehr als 70 neue Kreaturen mit. Neben Säbelzahnkätzchen und Giganten fügte Modder dogtown1 allein 18 neue Drachen ein.

Ohrgasmus-Garantie

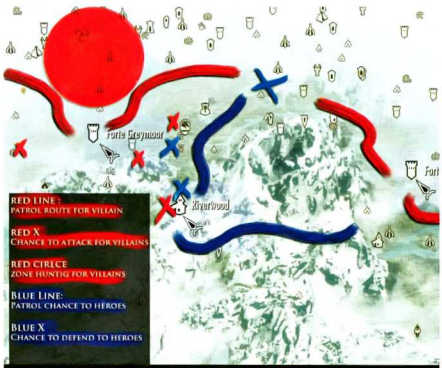
Mit **ApachiiSkyHair** feiern 21 neue und wirklich toll aussehende Frisuren für männliche und weibliche Menschen, Elfen und Orks in Ihrer **Skyrim**-Installation Einzug. **Sounds of Skyrim – The Dungeons** haut Ihnen mehr als 90 frische Klänge auf die Ohren. In Dungeons erkennen Sie nun schon vorher am Klang, welche Viecher gleich um die Ecke biegen. Praktisch! Am schnellsten finden Sie die hier vorgestellten Modifikationen unter skyrimnexus.com oder steamcommunity.com/workshop, indem Sie den fett gedruckten Mod-Titel in die Suche eingeben. *Marc Brehme*

Diverse Mods

MODUS	Einzelspieler, Gameplay-Mods
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Verschiedene
SPRACHE	Deutsch, Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Elder Scrolls 5: Skyrim
WEBSITE	www.skyrimnexus.com http://steamcommunity.com/workshop
WERTUNG	Sehr gut



Wenn Sie die Mod **Adult Show XXX** installieren, beschäftigen sich die Damen im Spiel dann öfter einmal für eine Weile ganz mit sich selbst …



Wars in Skyrim fügt etwa gute und böse Helden ein, die auf den eingezeichneten Wegen patrouillieren und bei Kämpfen für oder gegen Sie mitmischen.



Die Beschützer von Himmelsrand gehört zu den ersten guten Questmods und ist zudem deutsch vertont. Unter anderem klären Sie einen Mordanschlag (Bild).



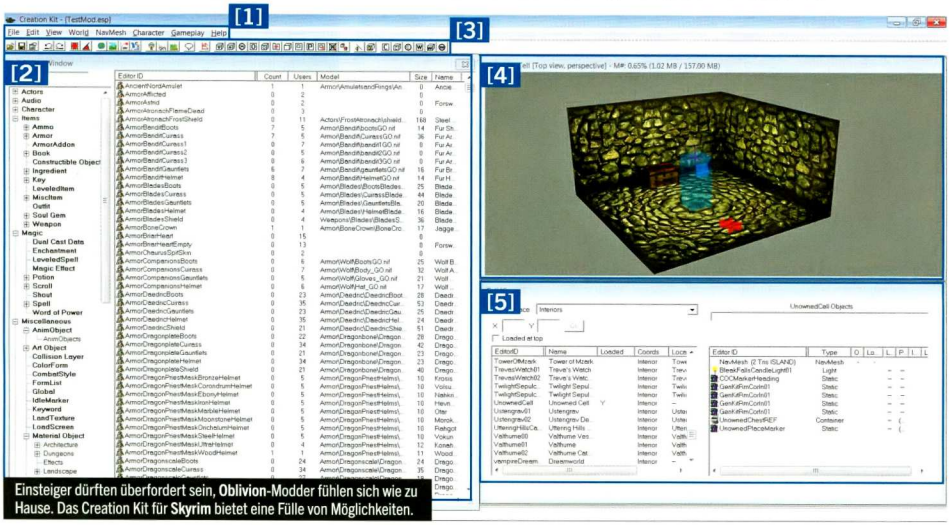
Das Creation Kit für Skyrim ist eines der mächtigsten Entwicklertools, die Moddern zur Verfügung stehen, um neue Inhalte für ein Spiel zu basteln.

Skyrim-Creation-Kit

New Kit On The Block

MOD Bethesda hatte schon immer geniale Editoren für seine Spiele. Und jetzt auch für **Skyrim**.

Anfang Februar hat Entwickler Bethesda Softworks das Skyrim-Creation-Kit veröffentlicht. Das mächtige Tool zum Erstellen neuer Inhalte für das Rollenspiel **Skyrim** kann via Steam heruntergeladen werden. Sie finden das SDK unter Bibliothek -> Auswahl „Tools" -> Creation Kit. Die Oberfläche erinnert vom Aufbau her an die Construction-Sets der Vorgänger **Morrowind** und **Oblivion**, trägt allerdings der gesteigerten Komplexität in **Skyrim** Rechnung und enthält viele neue Funktionen und Werkzeuge. Modding-Veteranen werden die neuen Möglichkeiten zu schätzen wissen, während Einsteiger zunächst von der Objekt- und Funktionenvielfalt etwas überfordert sein dürften. Bei der Arbeit mit dem Creation Kit sind gute Englischkenntnisse von Vorteil, da die ID-Nummern der Objekte und Funktionen so deutlich besser zuzuordnen sind. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen den mächtigen Editor vor und erklären, wie Sie eigene Quest-Mods basteln.



Einsteiger dürften überfordert sein, **Oblivion**-Modder fühlen sich wie zu Hause. Das Creation Kit für **Skyrim** bietet eine Fülle von Möglichkeiten.

Die Benutzeroberfläche

Damit Sie wissen, in welchem Bereich welche Spielelemente erstellt und bearbeitet werden, geben wir Ihnen einen Überblick.

[1] Menüleiste
Enthält Funktionen zur Verwaltung der Plugin-Dateien, der Kontrolle von Filtern, Charakterdesign und Bearbeitungswerkzeuge für Objekte, Meshes und Zellen.

[2] Objektfenster
Hier kontrollieren Sie alle Objekte aus der Objektdatenbank. Die Objektkategorien finden Sie links im Navigationsbereich. Neben allen denkbaren Objekten, Charakteren und Logikelementen aus dem Spiel finden sich hier auch Kategorien wie Soundobjekte und Spezialeffekte. Die aufgelisteten Objekte stellen Basisobjekte dar, von denen Sie beliebig viele Instanzen im 3D-Fenster beziehungsweise in der Spielwelt erstellen können.

[3] Symbolleiste
Enthält praktische Schnellzugriffe auf die am häufigsten gebrauchten Funktionen und Filter, ohne dass Sie sich umständlich durchs Menü hangeln müssen.

[4] 3D-Fenster
Dieses Fenster dient der Visualisierung und Inszenierung der verwendeten Objekte in der jeweils gewählten Zelle. Hier können Sie Objektinstanzen erstellen und diese beliebig manipulieren.

[5] Zellenansicht
Der Bereich enthält nach Zellenart geordnete Zellen und die enthaltenen Objekte in aufgelisteter Form. Durch einen Doppelklick auf ein Objekt wird die Ansicht im 3D-Fenster auf das Objekt ausgerichtet.

[2] Das Objektfenster

Dieser gut gefüllte Bereich ist im Grunde eine Datenbank, bestehend aus Basisobjekten (Templates) jeder erdenklichen Kategorie. Von diesen Objekten können Sie beliebig viele Instanzen im 3D-Fenster erstellen, indem Sie das Objekt anklicken und in das 3D-Fenster ziehen. Die Instanzen sind dann der jeweils geöffneten Zelle zugeordnet und werden in der Zellenansicht aufgelistet. Mit der Filterfunktion können Sie bestimmte Objekte schneller finden. Damit Sie eine Vorstellung davon bekommen, welche Objektkategorien Sie für Ihr Plugin verwenden können, erklären wir Ihnen hier die wichtigsten.

Actors
Für Nichtspielercharaktere (NPCs) und Monster. Diese Objekte haben KI-Routinen und Skripte; sie können mit anderen Objekten wie Türen, Gegenständen oder anderen NPCs interagieren. Actor-Objekte sind animiert, haben ein eigenes Inventar und die Möglichkeit, Zauber zu wirken. Außerdem können Sie einem Actor-Objekt Dialoge und Beziehungen zuweisen.

Audio
Mithilfe dieser Objekte können Sie jede Form von Musik und Soundeffekten in bestimmten Zellen und unter den verschiedensten Bedingungen anbringen. Neben den Abspielparametern wie Fading oder Loops passen Sie auch die Halleigenschaften an den jeweiligen Raum an oder priorisieren Sounds je nach Situation.

Character
Diese Objekte beziehen sich ebenfalls auf Eigenschaften von NPCs, zum Beispiel Rasse, Klasse, Gilde, Art der Fortbewegung, Stimme, KI-Paket, und mit dem NPC verbundene Quests.

Items
Wie der Name schon sagt, fallen darunter alle Gegenstandsobjekte, die in ein Inventar aufgenommen werden können, also Waffen, Rüstungen, Bücher, Tränke, Zutaten, Schlüssel oder Seelensteine.

Magic
Diese Objektkategorie beherbergt alle Zaubersprüche, Verzauberungen und andere magische Effekte. Auch Kräfte wie Wörter der Macht oder Kampfschreie fallen in diese Kategorie ebenso wie alchemistische Tränke und Schriftrollen.

Miscellaneous
Darunter fallen Objekte wie Kollisionsebenen, animierte Objekte, Kampfstile, Ladebildschirme, Texturen für Landschaften und Objekte für Shader. Auch Hinweisfenster-Objekte gibt es hier.

Special Effect
Dort finden sich u. a. Kamera-Objekte, Fußabdrücke, Materialtypen und Projektile. Aufprall-Effekte und Explosionen dürfen natürlich nicht fehlen. Partikeleffekte und Hinterlassenschaften wie Schutt sind ebenfalls enthalten.

World Data
Objekte aus dieser Kategorie steuern globale Dinge wie die Welt, deren Klima, Wetter und Wasserarten, aber auch die globale Beleuchtung und Zonen.

World Objects
Diese Objektkategorien enthalten Weltgegenstände im kleineren Maßstab. Beispiele sind Wände, Türen, Vegetation, Möbel, lokale Lichtquellen, Gegenstände.

All
Enthält alle Basisobjekte der Datenbank. Das Fenster sollte nur in Verbindung mit einem Suchbegriff angeklickt werden, da die enorme Anzahl der zu ladenden Objekte das Creation Kit zum Absturz bringen kann.

[4] Die 3D-Ansicht

Um eine Zelle mit Objekten zu füllen, ziehen Sie sie aus dem Objektfenster in das 3D-Fenster. Um die Objekte im 3D-Fenster auszurichten, nutzen Sie diese praktischen Schnellzugriffe.

Objektinstanz selektieren
Auf eine Objektinstanz im 3D-Fenster linksklicken oder auf ein Objekt in der Zellenansicht doppelklicken

Mehrere Instanzen selektieren
Strg halten und linksklicken

Zoomen
Mausrad drehen

Bewegung parallel zur Sichtebene
Mausrad drücken und Maus bewegen

Rotation relativ zum Objekt
Umschalt halten + Maus bewegen

Kamera auf Objekt ausrichten, Umschalt halten und F drücken

Kamerapositionen durchschalten, Vogelperspektive und Marker an- und ausschalten
C, T, M drücken

Objekt bewegen
Auf Objekt linksklicken und ziehen

Objekt an X-, Y- oder Z-Achse bewegen
X, Y oder Z drücken und halten, Objekt linksklicken und ziehen

Objekt rotieren
Auf das Objekt rechtsklicken und ziehen

Objektrotation zurücksetzen
Strg + K drücken

Zelle ausleuchten
A drücken

Objekt entlang der X-, Y- oder Z-Achse rotieren
X, Y oder Z drücken und halten, Objekt rechtsklicken und ziehen

Objekt skalieren
S drücken und halten, Objekt linksklicken und ziehen

Translations-/Rotations- und Skalierungshilfe anzeigen
E, W oder 2 drücken

Objekt am (Winkel-)Gitter ausrichten
Q bzw. Strg + Q drücken

Gitter auf ein Objekt ausrichten
Strg + K drücken

[5] Zellenansicht

Nein, das ist nicht die Perspektive aus der Sicht eines Gefangenen, das Fenster enthält auch keine Gitterstäbe. Vielmehr finden Sie dort alle Zellen einer gewählten Kategorie und eine Auflistung aller Objektinstanzen darin. Diese Angaben helfen Ihnen bei der Navigation im 3D-Fenster, das die gewählte Zelle anzeigt. Die Filterfunktion dient dem schnellen Auffinden eines bestimmten Objekts; außerdem können Sie in der entsprechenden Liste einfach die Anfangsbuchstaben der gesuchten Zelle oder des gesuchten Objekts eingeben. Mit einem Doppelklick auf eine Objektinstanz wird die 3D-Ansicht auf dieses Objekt ausgerichtet. Mit einem Stern (*) gekennzeichnete Zellen oder Objektinstanzen wurden kürzlich verändert.

In wenigen Schritten zur eigenen Mod

Das Creation-Kit für **The Elder Scrolls 5: Skyrim** ist zwar intuitivativ bedienbar und bietet einen gewaltigen Funktionsumfang. Alte Hasen, die schon für **Oblivion** gemoddet haben, werden sich rasch zu Hause fühlen, aber einen Anfänger können die vielen Funktionen schnell überfordern. Auf den folgenden Seiten erklären wir Ihnen verständlich, wie Sie eine einfache Quest-Mod für **Skyrim** basteln.

Schritt 1: Erstellen Sie ein neues Plugin

1. Starten Sie das Creation Kit und wählen im Menü -> File -> Data. Aktivieren Sie nur die Masterdatei skyrim.esm und bestätigen Sie mit OK. Klicken Sie bei auftauchenden Fehlermeldungen auf Abbrechen.
2. Wählen Sie über das Menü File -> Save, um ein neues Plugin zu speichern. Beachten Sie, dass Sie dieses Plugin bei zukünftigen Änderungen zusammen mit der Masterdatei laden und aktiv schalten müssen, damit die Änderungen in Ihrem Plugin gespeichert werden!

Schritt 2: Erstellen Sie eine neue Zelle

1. Duplizieren Sie eine bestehende Zelle der Kategorie Interior (z. B. UnownedCell), indem Sie in der Zellenansicht auf sie klicken und über das Kontextmenü Duplicate Cell klicken. Wählen Sie die duplizierte Zelle und benennen Sie sie um. Wählen Sie über das Kontextmenü Edit und ändern Sie den Namen der Zelle im Reiter InteriorData. Das ist der Name, der später im Spiel auch angezeigt wird.
2. Selektieren Sie alle Objektinstanzen der Zelle und löschen Sie sie.
3. Wählen Sie im Objektfenster eine beliebige Kategorie für Raumobjekte aus, z. B. World-Objects -> Static -> Dungeons -> Nordic -> SmRooms.
4. Wählen Sie ein Wandobjekt aus dieser Kategorie, z. B. NorRmSmWallSide01. Klicken Sie darauf und ziehen Sie es in das 3D-Fenster.
5. Klicken Sie die Objektinstanz an und wählen Sie im Kontextmenü Edit. Tragen Sie bei Position bei den X-, Y- und Z-Werten den Wert 0 ein, um das Wandobjekt auf den Koordinatenursprung der Zelle zu setzen. Über dieses Menü können Sie später auch die Position aller neuen Instanzen korrigieren.
6. Drücken Sie Q und Strg + Q,



Der Editor stellt auch für die Innenarchitektur eine Vielzahl von Einrichtungsgegenständen bereit.

Tutorial-Videos

Sie wissen nicht, welche Auswirkugen die vielen Funktionen haben, und sind mit dem enormen Funktionsumfang des Creation Kits etwas überfordert? Kein Problem. Heutzutage muss niemand mehr Hunderte Seiten Beschreibungen lesen, um sich Wissen anzueignen. Bethesda hat sich die Mühe gemacht und zahlreiche, von Entwicklern kommentierte Tutorial-Videos erstellt. Auch ohne Englischkenntnisse können Sie mit ihrer Hilfe die am Creation Kit demonstrierten Sachverhalte nachvollziehen und später selbst zur Anwendung bringen. Sie finden die Tutorial-Videos auf vielen Videoseiten, unter anderem auch auf YouTube. Geben Sie als Suchbegriff „Creation Kit Tutorial Series" ein. Für Detailfragen stellt Bethesda eine beständig wachsende Wiki-Seite auf www.creationkit.com zur Verfügung.



um das Gitter und das Winkelgitter zu aktivieren. Damit lassen sich Objekte genauer platzieren.

7. Wählen Sie das Wandobjekt und drücken Sie Strg + D, um es zu duplizieren. Verschieben Sie das Duplikat mit der Maus, bis es an das erste Wandobjekt angrenzt.

8. Wählen Sie nun im Objektfenster ein Eckenobjekt, z. B. NorRmSmCorIn01. Ziehen Sie es in das 3D-Fenster und platzieren Sie es angrenzend zu einem Wandobjekt.

9. Duplizieren Sie das Eckenobjekt, rotieren Sie es mit der Maus und bewegen Sie es an das andere Wandobjekt.

10. Wählen Sie ein Raummitte-Objekt, z. B. NorRmSmMid01 und ziehen Sie es in das 3D-Fenster. Platzieren Sie es an die Innenseiten der Wandobjekte. Stellen Sie sicher, dass die Deckentextur dieser Objekte nahtlos an die der angrenzenden Wandobjekte anschließt.

11. Wählen Sie ein Stirnseiten-Wandobjekt für die angrenzenden Wände, z. B. NorRmSmWallFront, und platzieren Sie es an der Stirnseite der Raummitte-Objekte.

12. Ergänzen Sie alle fehlenden Raumobjekte, indem Sie die bereits beschriebenen duplizieren und platzieren. Sie können mehrere Raum-Objekte auf einmal duplizieren und damit den Raum beliebig groß oder klein gestalten.

13. Überprüfen Sie den fertigen Raum, indem Sie nach Lücken zwischen den Raumobjekten Ausschau halten. Manche Objekte könnten beim Platzieren überlappen. Korrigieren Sie die Position solcher Raumobjekte.

14. Wählen Sie ein Wandobjekt und drücken Strg + F. Wählen Sie bei Replace with ein Ausgangsobjekt, z. B. NorRmSmWallFrontExSm01.

15. Wählen Sie aus der Objektkategorie SmHalls das Objekt NorHallSm1wayEndExSm01 und platzieren Sie es an der Außenseite des Ausgangsobjekts. Platzieren Sie angrenzend ein paar Instanzen des Objekts NorHallSm1way01, um einen Gang zu bauen.

16. Experimentieren Sie mit anderen Objekten aus der gleichen Objektkategorie, um Treppen, Sackgassen und andere Elemente zu realisieren.

17. Wählen Sie ein Tür-Objekt (z. B. NorDoorSmLoad01) und platzieren Sie es an einem beliebigen Ausgangsobjekt. Damit die Tür funktioniert, müssen Sie allerdings noch ein weiteres Tür-Objekt in einer Zielzelle erstellen.

18. Editieren Sie die erste Tür und aktivieren Sie im Bereich Teleport das gleichnamige Kontrollkästchen. Wählen Sie die gewünschte Zelle und die gewünschte Tür-Referenz darin. Wenn Sie keine Referenz wählen können, befindet sich kein geeignetes Tür-Objekt in der Zielzelle!

Zellenwärter

Glückwunsch! Sie haben eine Innenzelle erstellt und mit der Außenwelt verbunden! Mit anderen Objektkategorien können Sie die unterschiedlichsten Räume erschaffen, z. B. Höhlen, Minen, Tempel – eben alles, was Sie unter der Hauptkategorie Dungeons finden. Die anderen Hauptkategorien decken die Objekte für Außenzellen ab, die Sie in anderen Zellenkategorien finden.

Steam Workshop

Modden ist eine Sache, aber wie bekommen die Mods möglichst viel Aufmerksamkeit in der Community? Bis jetzt mussten die Mods für **Morrowind** oder **Oblivion** teils recht umständlich über Fanseiten hochgeladen werden. Und wenn Sie interessante Mods suchen und finden wollten, war eine zeitintensive Recherche über viele einzelne Internetseiten nötig. Mit dem Steam Workshop gehört das der Vergangenheit an, denn damit finden Sie über nur eine Plattform alle Mods und können zudem Ihre eigenen Werke bequem veröffentlichen. Im **Skyrim**-Eintrag Ihrer Spielebibliothek findet sich ein Link auf den Steam Workshop, in dem Sie interessante Mods anschauen und abonnieren können. So gewählte Mods werden automatisch beim nächsten Spielstart heruntergeladen (Meldung im **Skyrim**-Launcher), installiert und im Plugin-Manager aktiviert. Wenn Sie eine eigene Erweiterung hochladen möchten, wählen Sie im Creation Kit File -> Upload Plugin and Archive to Steam. Ihr Plugin erscheint nun in der Liste der freigegebenen Workshop-Dateien. In Ihrem Steam-Profil finden Sie den Eintrag: Workshop-Dateien anzeigen. Diese Liste zeigt Ihre bisher hochgeladenen Plugins. Über Community -> Workshop-Dateien anzeigen können Sie diese Liste jederzeit bearbeiten.



Schritt 3: So staffieren Sie die Zelle aus

Bevor Sie eine Zelle mit statischen und dynamischen Objekten füllen, müssen Sie die Räume erst einmal ausleuchten, damit dort überhaupt etwas zu sehen ist.

1. Verwenden Sie Lichtquellen aus der Objektkategorie World Objects -> Light, um Räume und Gänge zu erhellen. Denken Sie daran, dass jede Lichtquelle auch einen sichtbaren Gegenstand (z. B. brennende Ölschalen, Fackeln, Feuerstellen) in unmittelbarer Nähe braucht, um glaubwürdig zu wirken. Es gibt Lichtobjekte mit und ohne Schattenwürfe.

2. Füllen Sie Ihre Räume und Gänge nach eigenem Ermessen mit innenarchitektonischen Gegenständen. Dafür bieten sich Objekte aus den Hauptkategorien Container, Furniture, Static und Movable Static an.

Falls Sie nicht in Kategorien denken, geben Sie einfach den englischen Suchbegriff (z. B. „chair" oder „table") in das dafür vorgesehene Feld ein und wählen Sie die Kategorie *All.

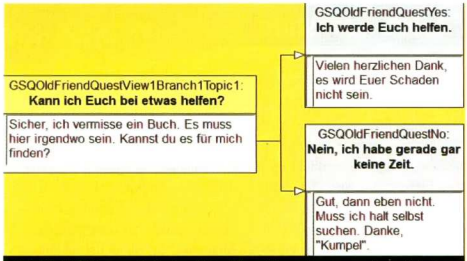
3. Erstellen Sie einen Nichtspielercharakter (NPC), indem Sie



Schritt 2 (Zelle erstellen, Punkt 13.) – Mit der freien Kamera im Editor verschaffen Sie sich einen Überblick über die von Ihnen gebaute Landschaft.



Schritt 3 (Zelle ausstaffieren, Punkt 1.) – In der fertig eingerichteten Zelle platzieren Sie Lichtquellen und simulieren eine authentische Ausleuchtung.



Schritt 4 (Dialoge erstellen) – Dialogflüsse, Verzweigungen und parallel ablaufende lange Monologen überprüfen Sie in einer Art Storyboard-Übersicht.



Schritt 3 (Eine Zelle ausstaffieren, Punkt 3.) – Im Editor bauen Sie auch NPCs ein. Diese können durch Skripte etwa mit Gegenständen interagieren.

die Objektkategorie Actors -> Actor wählen und in die Objektfeldliste rechtsklicken. Klicken Sie auf New. Geben Sie dem NPC eine ID, einen Namen und aktivieren Sie das Kontrollkästchen Unique. Wählen Sie im Reiter Inventory ein vordefiniertes Outfit oder fügen Sie manuell Rüstungsteile oder andere Gegenstände hinzu, damit Ihr NPC nicht nur in Unterhosen durch die Welt spaziert. Geben Sie ihm auch mindestens eine Waffe oder einen Satz von Zaubersprüchen (Reiter Spell-List) mit, damit er sich nicht nur mit den Fäusten verteidigen muss. Klicken Sie dann auf OK und ziehen Sie Ihr NPC-Objekt in das 3D-Fenster.

4. Erstellen Sie einen questrelevanten Gegenstand (z. B. ein Buch), indem Sie die Objektkategorie Items -> Books wählen und auf ein beliebiges Buch-Objekt doppelklicken. Ändern Sie die ID (z. B. in NPCsBuch) und klicken Sie auf OK und Ja, um das neue Basisobjekt zu erstellen.

5. Erstellen Sie einen zweiten NPC mit beliebigen Eigenschaften und fügen Sie seinem Inventar das erstellte Buch hinzu.

Schritt 4: So erstellen Sie eine Quest und Dialoge

Bisher haben Sie lediglich statische Inhalte erschaffen. Nun geht es daran, eine Quest zu kreieren.

1. Wählen Sie die Kategorie Character -> Quest. Rechtsklicken Sie in die Objektliste und wählen Sie New. Geben Sie eine ID und einen Namen ein; IDs müssen einzigartig sein und dürfen keine Sonderzeichen enthalten. Der Name wird so im Spiel als Questname angezeigt. Geben Sie bei Priority den Wert 60 ein, das ist der Standardwert für eigenständige (Standalone-)Quests. Wählen Sie bei Type den Wert Side Quests. Klicken Sie auf OK.

Aufgabenverteilung

Unsere Beispielquest: Der erste NPC sucht ein Buch, das er nicht finden kann. Es befindet sich im Inventar des zweiten NPCs (Buchdieb). Der Spieler bekommt vom ersten NPC die Aufgabe, diesen Gegenstand zu finden und ihm zurückzubringen. Befragt er den zweiten NPC, greift dieser an. Der Spieler besiegt den Buchdieb und findet das Buch in seinem Inventar. Er gibt es dem ersten NPC zurück.

2. Öffnen Sie die Quest erneut über die Objektliste und wählen Sie den Reiter Quest Stages. Rechtsklicken Sie im Bereich Index und wählen Sie New. Geben Sie als Wert 0 ein. Wiederholen Sie den Schritt und erhöhen Sie die Werte in Zehnerschritten bis 40, damit Sie ein paar Queststadien haben. Die Zehnerschritte sind sinnvoll, wenn Sie später noch ein paar Zwischenschritte einbauen wollen.

3. Wählen Sie den Reiter Dialogue Views, rechtsklicken Sie in die Liste und wählen Sie New. Geben Sie dem Dialog eine ID. Selektieren Sie den Dialog in der Liste, rechtsklicken Sie in den rechten Bereich und wählen Sie Create branch (Dialogzweig). Geben Sie diesem ebenfalls eine ID.

4. Doppelklicken Sie auf das Topic (das innere Rechteck). Schreiben Sie im Feld Topic Text den Satz für die Dialogoption des Spielers (z. B. „Kann ich Euch bei etwas helfen?"). Doppelklicken Sie in den Listenbereich und erfassen Sie bei Response Text die Antwort des NPCs (z. B. „Sicher, ich vermisse ein Buch. Es muss hier irgendwo sein. Kannst du es für mich finden?"). Ignorieren Sie das Spellcheck-Fenster, es dient nur der Korrektur von englischsprachigen Texten. Klicken Sie auf Record und sprechen Sie den Response Text, um Ihre Stimme aufzunehmen (das geht natürlich nur mit einem funktionsfähigen Mikrofon oder Headset). Klicken Sie auf Save, um die Sounddatei zu speichern. Achtung: Sie müssen auch ohne Mikrofon ein paar Sekunden Leere aufnehmen, da der Dialog sonst nicht lange genug auf dem Bildschirm angezeigt wird!

5. Klicken Sie auf OK, um zum Fenster Topic Info zu gelangen. Rechtsklicken Sie im Bereich Conditions und wählen Sie New. Klicken Sie auf INVALID, wählen Sie die ID Ihres vorher erstellten NPCs aus und bestätigen Sie mit OK. Jetzt ist die neue Dialogoption nur bei diesem NPC verfügbar. Erstellen Sie eine neue Condition mit Condition Function = Get Stage. Wählen Sie bei INVALID die von Ihnen erstellte Quest-ID aus. Geben Sie bei Comparison kleiner als (<) und bei Value den Wert 10 an. So stellen Sie sicher, dass dieser Dialog nur angezeigt wird, wenn die Quest noch nicht angenommen wurde. Klicken Sie so oft OK, bis Sie wieder den Dialogzweig sehen (das farbige Rechteck). Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Show all text, um alle Dialogzeilen zu sehen.

6. Rechtsklicken Sie im ockerfarbenen Bereich des Dialogzweigs und wählen Sie Add Topic. Ergänzen Sie die vorgegebene ID um ein aussagekräftiges Suffix für die Weiterführung des Dialogs (z. B. QuestAccepted).



Schritt 6: Das Plugin testen – Überprüfen Sie das Verhalten von NPCs durch die erstellten Skripte. Hier greift in unserem Questbeispiel der Buchdieb an.

Erfassen Sie bei Topic Text die Antwort des Spielers (z. B. „Ich werde Euch helfen."). Doppelklicken Sie in den unteren Bereich, um die Antwort des NPCs zu schreiben (z. B. „Vielen Dank, es wird Euer Schaden nicht sein."). Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Goodbye, wenn die Konversation nach dem Dialog beendet werden soll. Vergessen Sie nicht, auch für diesen Dialog eine Bedingung anzulegen, damit nur Ihr erstellter NPC diese Dialogoption hat. Schreiben Sie im Bereich Scripts -> End den Befehl:

```
GetOwningQuest().SetStage(10)
```

Das bedeutet, dass das Queststadium der Quest, die diesen Dialog enthält, auf 10 gesetzt wird. Wenn Sie also im Spiel die Quest annehmen, verschwindet die Dialogoption (das Topic mit der gelben ersten Zeile), weil Sie als Bedingung für dieses Topic QuestStage <10 eingestellt haben. Kehren Sie nun zur Dialogansicht zurück.

7. Legen Sie nach dem gleichen Schema ein weiteres Topic für die Möglichkeit an, die Quest nicht anzunehmen (ID z. B. QuestDenied). Zurück in der Dialogansicht müssen Sie die Topics noch verbinden. Klicken Sie in den Textbereich des ersten Topics (der Mauscursor wird zu einer Hand) und ziehen Sie die Verbindung auf die beiden anderen Topics. Die Reihenfolge der beiden Dialogoptionen beim NPC hängt davon ab, in welcher Reihenfolge die Topics verknüpft wurden!

8. Erstellen Sie einen neuen Dialogzweig für den Buchdieb (Frage nach dem Buch und entlarvende Antwort) und setzen Sie die GetIsID-Bedingung auf den zweiten NPC, der das Buch im Inventar hat. Setzen Sie eine zweite Bedingung mit GetStage == 10. Dies sorgt dafür, dass die Dialogoption ausschließlich bei diesem NPC verfügbar ist, wenn Sie den Auftrag des anderen NPCs angenommen haben.

Schreiben Sie im Bereich Scripts -> End den Befehl:

```
akspeaker.
startcombat(Game.GetPlayer())
```

Dies sorgt dafür, dass der zweite NPC Sie nach dem Dialog angreift.

9. Erstellen Sie für den Abschlussdialog des Auftraggebers der Quest einen weiteren Dialogzweig, in dem Sie Dialoge für den Spieler (z. B. „Ich habe dein Buch!") und die Antwort des NPCs erfassen. Stellen Sie als QuestStage-Bedingung für diesen Dialog den Wert 30 ein. Die fehlenden Zwischenschritte werden von den folgenden Skripts übernommen.

Geskriptet

Um die Quest wie in der Zusammenfassung ablaufen zu lassen, müssen der zweite NPC und das Buch ein Skript erhalten. Die verwendete Skriptsprache Papyrus können Sie direkt über das Creation Kit oder mit jedem beliebigen Editor realisieren.

Schritt 5: So erstellen Sie eigene Skripte

1. Doppelklicken Sie auf den zweiten NPC. Klicken Sie im Bereich Scripts auf Add. Wählen Sie New Script und bestätigen Sie mit OK. Geben Sie dem Skript einen Namen und bestätigen Sie wieder. Klicken Sie auf AddProperty, um eine korrespondierende Skriptvariable zu erstellen. Geben sie ihr einen Namen, wählen Sie den Typ Quest und bestätigen Sie. Wählen Sie die Variable und klicken Sie auf Edit Value. Wählen Sie die vorher erstellte Quest aus der Liste. Bestätigen Sie, bis Sie wieder im Actor-Fenster sind. Rechtsklicken Sie auf den Skripteintrag und wählen Sie Edit Source. Ergänzen Sie das Skript um folgende Passage:

```
Event OnDeath(Actor killer)
NamederSkriptvariable.
SetStage(20)
EndEvent
```

Das bedeutet, dass im Falle des Todes des zweiten NPCs das Queststadium auf den Wert 20 gesetzt wird.

2. Erstellen Sie nach dem gleichen Schema ein Skript für das Buch (in der Objektkategorie Items -> Books).

Ergänzen Sie das Skript um folgende Passage:

```
Event OnContainerChanged
(ObjectReference newContainer, ObjectReference
oldContainer)
if (newContainer ==
Game.GetPlayer())
NamederSkriptvariable.
SetStage(30)
endif
EndEvent
```

Das bedeutet, wenn das gesuchte Buch vom Inventar des zweiten NPCs in das des Spielers wandert, wird das Queststadium auf den Wert 30 gesetzt. Somit ist der Abschlussdialog beim Auftraggeber-NPC verfügbar.

Schritt 6: Das Plugin testen

1. Starten Sie **Skyrim** und stellen Sie sicher, dass Ihr Plugin aktiviert ist (**Skyrim**-Launcher -> Datendateien)

2. Drücken Sie im Startbildschirm von **Skyrim** ^ (Zirkumflex), um die Konsole aufzurufen.

3. Geben Sie coc Namelhrer-Innenzelle ein. Damit springen Sie direkt zu Ihrer gestalteten Innenzelle.

4. Spielen Sie den Questverlauf nach.

Sie werden merken, dass in unserer Beispiel-Erweiterung für **Skyrim** keine Questziele oder Einblendungen angezeigt werden; ebensowenig wechseln Gegenstände den Besitzer oder werden Zwischensequenzen abgespielt. Diese Features zusätzlich zu realisieren, würde den Rahmen dieses Erste-Schritte-Artikels sprengen. An dieser Stelle empfehlen wir für weiterführende Informationen die sehr ausführlichen Tutorials, die Sie unter www.creationkit.com/Category:Tutorials finden können. Viel Erfolg beim Modden!

Mod Wettbewerb für kreative Tüftler

Bethesda hat schon für **Morrowind** und **Oblivion** Mod-Wettbewerbe ausgerichtet. Für **Skyrim** kooperiert Bethesda sogar mit dem Grafikkartenhersteller Nvidia und den Gaming-Computer-Spezialisten von iBUYPOWER. Diese Firmen sponsoren für die Gewinner des aktuellen Modding Wettbewerbs hochwertige Preise. Die Sieger werden durch die Befürwortung der betreffenden Mods von anerkannten Moddern bzw. einem Gremium aus Mitarbeitern von nexusmods.com bestimmt. Anerkannte Modder sind Mitglieder dieser Community, deren Fan-Erweiterungen mindestens eintausend Mal heruntergeladen wurden. Fühlen Sie sich herausgefordert? Dann bauen Sie eine tolle Mod! Der Contest läuft bis zum 30.04.2012. Bis dahin müssen Sie Ihr Werk einreichen.



SIE HABEN DAS GAME 2012?

Dann nehmen Sie teil bei **MAKE THE GAME** – dem Wettbewerb für talentierte Entwickler. Wir suchen bis zu 3 Spiele!



A competition by computec MEDIA

Besuchen Sie uns auf Facebook

Es winken **Publishing-Verträge** für die weltweiten Vermarktungsrechte mit einem Gesamtvolumen von bis zu

1.000.000 € *

davon bis zu **250.000 €** bar als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszahlung
& bis zu **750.000 €** Werbevolumen für Print- und Online-Werbung



Der MTG-**Gewinner 2011**

ÜBER 5.000.000 LESER von 14 Print-Magazinen und 15 Online-Portalen WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT



101.007 verkaufte Exemplare pro Monat**





34.418 verkaufte Exemplare pro Monat**

30.472 verkaufte Exemplare pro Monat**

ONLINE

pcgames	buffed.de	VIDEO games ZONE.DE	pcgames Hardware
1,56 Mio. Unique User**	870.000 Unique User**	890.000 Unique User**	1,80 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de

SFT | Games and More u. v. a.

** Laut AGOF internet facts 2011-10 *** Laut IVW IV/2011

DIE JURY



MICHAEL HENGST

Producer – Seit 1988 in der Spielebranche, war Chefredakteur bei Powerplay und Videogames, arbeitete für Sunflowers, Das Trickwerk, JoWooD, Playlogic, Steelmonkeys und Gameforge. Seit 2011 ist Michael Hengst selbstständig.



FELIX RÖKEN

VP, International Development Havok – Führte als CEO die Trinigy Group bis zum erfolgreichen Verkauf an Havok®, einem Intel-Unternehmen. Seit 2011 ist er dort Teil des Senior Managements und verantwortet Havoks internationale Geschäftsentwicklung.



PETRA FRÖHLICH

Chefredakteurin PC Games – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für das dienstälteste Computerspielemagazin in Deutschland, PC Games sowie play³, N-ZONE u. a.



FLORIAN STANGL

Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich Computer- und Online-Spiele.



HANS IPPISCH

COO COMPUTEC MEDIA – Startete im Jahr 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock'n'Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.

Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.

Weitere Informationen erhalten Sie nach der Registrierung auf

www.makethegame.de

*** Über die Dotierung der Publishing-Verträge entscheidet die Jury nach freiem Ermessen. Für die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte steht ein maximales Gesamtvolumen von bis zu 750.000 EUR für Werbeleistung (innerhalb der COMPUTEC-MEDIA-Publikationen) sowie von bis zu 250.000 EUR als nicht zurückzahlbare Lizenzvorauszahlung zur Verfügung. Es werden maximal drei Spiele ausgezeichnet, unter denen das Gesamtvolumen aufgeteilt wird. Sollte die Qualität bzw. das Erlöspotenzial der eingereichten Spiele den Anforderungen der Jury nicht entsprechen, so können sich die Zahl der ausgezeichneten Spiele und das Cash- und Mediavolumen entsprechend reduzieren.**

MULTIMEDIA

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





Jurassic Park: Bosskampf in Bildern

Ninja Gaiden 3

Die Rache des Wanderfalken

Genre: Action | Entwickler: Team Ninja | Hersteller: Tecmo/THQ

Text: Thorsten Küchler

Tecmo lädt zum Klingentanz: Ein neuer Höhepunkt für die legendäre Action-Serie!

Es gibt schon bescheuerte Namen: Nico Schwanz zum Beispiel oder Ulla Kock am Brink oder Christoph Peter Schuster. Aber Drache Wanderfalke? So kann doch nun wirklich niemand ernsthaft heißen. Falsch gedacht! Denn Ryu Hayabusa heißt übersetzt genau das. Und irgendwie passt dieser Name auch: Denn der Held der **Ninja Gaiden**-Serie ist schnell wie ein Raubvogel und so übermenschlich stark wie ein Fabelwesen. In seinem neuesten Abenteuer tritt Herr Wanderfalke wieder mal gegen wahnsinnige Terroristen an: Ein Geheimbund mit dem Titel „Lords of Alchemy" (ja, so was können sich nur Japaner ausdenken) verübt fiese Anschläge und sprengt unter anderem halb London in die Luft. Womit wir auch schon bei einer der ersten wichtigen Änderungen wären: **Ninja Gaiden 3** spielt ausschließlich an internationalen Schauplätzen – Ausflüge in irgendwelche Fantasywelten gibt es nicht. Stattdessen reisen Sie nach Japan, in ein karibisches Geheimlabor und auf die arabische Halbinsel. Überhaupt gibt sich Entwickler Team Ninja redlich Mühe, mehr Realismus in die Serie zu bekommen. Das merkt man vor allem an der Story: Ryu ist nun nicht mehr der kaltblütige Krieger von einst, sondern ein emotional gebrochener Mann voller Gewissensbisse. Dieser Ansatz ist zwar löblich, bei der Ausführung hapert es allerdings. So lernt Ryu im Laufe des Spiels beispielsweise ein Mädchen kennen, das seit dem Tod seiner Eltern nicht mehr spricht. Stattdessen kommuniziert die Kleine über ihr pinkes Handy, in das sie Nachrichten eintippt. Klar, dass ausgerechnet dieses Problemkind Ryu ins Herz schließt und ihm schließlich eine SMS mit dem Wortlaut „Sei mein Papa" zeigt. Ganz ehrlich: Wir mussten laut loslachen! Weitaus weniger komisch ist aber der Kern



Ultimative Technik: Sobald Ihre Klinge genug Blut geschmeckt hat, dürfen Sie einen Supermove auslösen …



… und Ryu verwandelt sich in einen glühenden Feuerball, der jeden Gegner im Handumdrehen wegsäbelt.







Den Monsterdinosaurier müssen Sie zunächst von den Beinen holen, indem Sie ihm auf die Haxen hauen. Herrlich gemein: Das Biest verwandelt sich nach einiger Zeit und trägt dann einen Metallpanzer, der seinen Körper schützt – nur der Kopf bleibt verwundbar. Haben Sie die Birne des Riesenviehs schließlich weich geklopft, folgt eine rasante Fluchtsequenz mit explosivem Ende. Merke: Man sollte tunlichst keine Rakete in den Mund nehmen – vor allem dann nicht, wenn man einem Ninja samt Pfeil und Bogen gegenübersteht.

des Spiels: Denn der besteht aus knallharten, unfassbar schnellen Schwertkämpfen.

Ein Mann, ein Wort, ein Schwert

Zuerst ein Schocker für alle **Ninja Gaiden**-Liebhaber: Der Waffenwechsel wurde ersatzlos gestrichen! Das bedeutet: Ryu kämpft nur noch mit seinem Schwert – die Schlagstöcke und Sensen aus den Vorgängern sind verschwunden. Das klingt im ersten Moment nach einem Rückschritt, entpuppt sich aber als kluge Designentscheidung: Denn so konnte sich Team Ninja voll und ganz auf die Schwertkampfmechanik stürzen – und diese perfektionieren. Das macht sich spielerisch bezahlt: Selten gab es eine so schnelle, so cool animierte, so motivierende Säbelei wie in **Ninja Gaiden 3**. Dabei ist die grundsätzliche Steuerung enorm simpel: Eine Taste für harte Schläge, eine für schnelle Hiebe, eine zum Ausweichen – mehr müssen Sie nicht verinnerlichen. Der Clou: Während Einsteiger wild auf die Knöpfe drücken und so zumindest halbwegs ansehnliche Attacken auslösen, können Profis mit dem richtigen Timing grandiose Kombo-Manöver vom Stapel lassen. Welche Moves es im Einzelnen gibt und wie man sie ausführt, zeigt eine optional einblendbare interaktive Liste. Ryu ist also der Absender tödlicher Nachrichten, aber wie sieht es mit den Adressaten aus? Die sind ebenso zahlreich wie gewitzt! Egal ob Standardsöldner, Elektro-Zauberer oder Echsenvieh – jeder Gegner verlangt nach einer eigenen Taktik. Die schlechte Nachricht: Wer nicht aufpasst, gibt schnell den virtuellen Löffel ab. Die gute: Das Spiel ist längst nicht mehr so brutal schwer wie seine Vorgänger. Auf dem Schwierigkeitsgrad „Normal" kommt man mit etwas Geduld und Übung locker durch – zumal die Rücksetzpunkte sehr fair gesetzt sind. Und wird es Ihnen dann doch mal zu stressig, können Sie jederzeit in den leichteren „Hero"-Modus wechseln. Deutlich kompromissloser ist da schon die Gewaltdarstellung – denn wo gesäbelt wird, da fallen auch Schurken. Wenn sich Ryu durch die Gegnermassen pflügt, spritzt Blut und einige Attacken sehen echt fies aus. Allerdings bleiben alle digitalen Körperteile dort, wo sie hingehören – was auch gut ist, denn sonst würde das Spiel zur Splatterorgie mutieren. **Ninja Gaiden 3** erscheint hierzulande übrigens un-

Schatten der Welt: Die Mehrspieler-Modi

Im Online-Zeitalter kommt auch Ninja Gaiden 3 nicht ohne Multiplayer aus.

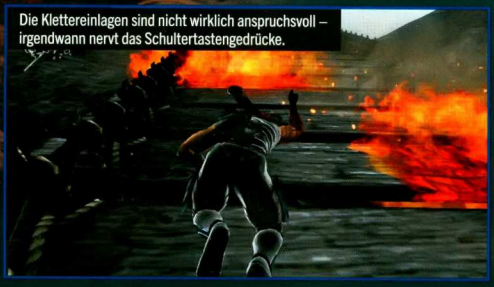
Der seltsam betitelte Menüpunkt „Schatten der Welt" führt Sie in den speziellen Mehrspieler-Bereich: Dort erstellen Sie sich einen eigenen Ninja – zunächst noch mit einer rudimentären Klamottenauswahl. Weiteren Schnickschnack wie etwa eine schicke Rüstung müssen Sie sich erst verdienen: Denn sämtliche absolvierten Koop-Herausforderungen (maximal zwei Spieler) und Online-Schlachten (maximal acht Spieler) versorgen Sie mit Erfahrungspunkten sowie neuer Ausrüstung. Innovativ: In den Internetgefechten verfügen Sie über eine Art Selbstmord-Option – und können so Ihrem Gegner im letzten Moment die sicher geglaubten Punkte vorenthalten. Wer keine Lust auf Geselligkeit hat, der kann zehn der Bonus-Missionen auch ganz alleine angehen: Sie treten dann gegen eine Monsterhorde an und erledigen diese möglichst mit den vorgegebenen Moves – eine nette Dreingabe, mehr aber auch nicht.






Der brandneue Bogen verschießt Sprengköpfe und zielt automatisch auf den nächstbesten Gegner.


Wenn Ryu durch die Luft gleitet, sieht das genial gut aus – steuern können Sie ihn dann aber nur minimal.


Die Klettereinlagen sind nicht wirklich anspruchsvoll – irgendwann nervt das Schultertastengedrücke.


Bei den Kämpfen geht es nicht gerade zimperlich zu – das Spiel ist ab 18 und ungeschnitten.

geschnitten und trägt seinen „Ab 18 Jahren"-Stempel zu Recht.

Herrlicher Hokuspokus

Ryu kann jedoch nicht nur mit dem Schwert gut umgehen, er ist auch ein prima Zauberer. Allerdings gibt es nur noch eine einzige Magieoption: Füllen Sie durch schwungvolle Attacken Ihr Ki-Meter bis zum Anschlag, so können Sie einen Flammendrachen herbeirufen. Das lodernde Hexenwerk frisst dann einfach alle anwesenden Gegner auf – praktisch, aber auf Dauer eintönig. Weitaus befriedigender ist da schon die sogenannte „Ultimative Technik": Dieser Superduper-Move darf immer dann eingesetzt werden, wenn Ryus Klinge mit genügend Blut benetzt wurde. Durch einen Druck auf die Dreiecktaste weisen Sie Ihren Ninja dann an, wie ein Berserker durch die Gegnerreihen zu pflügen. Fernab der zahlreichen Scharmützel streuen die Entwickler einige nette Nebenbeschäftigungen ein. Mal fliegt Ryu durch die Lüfte und weicht Raketen aus, mal wandert er durch das Dorf aus dem Serienedebüt und plaudert dort mit alten Bekannten, mal kraxelt er in Eishöhlen herum. Schade jedoch, dass viele dieser Einlagen mit müden Quicktime-Sequenzen einhergehen. Das Nachdrücken von eingeblendeten Tasten geht uns nämlich langsam, aber sicher auf den Keks. Trotz dieser unbestreitbaren Tatsache ist Team Ninja mit dem dritten Teil der Action-Reihe ein echter Befreiungsschlag gelungen: Die alten Tugenden sind noch intakt, wurden aber mit frischen Ideen unterfüttert. Und dann wäre da ja noch die virtuelle Kamera: Endlich, endlich, endlich hat man immer den direkten Blick aufs Geschehen – kein Vergleich zum aberwitzigen Perspektiventango aus den Vorgängern. Und auch sonst sei die technische Umsetzung hier positiv erwähnt: 60 Bilder pro Sekunde, schicke Effekte, recht kurze Ladezeiten, optionale japanische Sprachausgabe, Installation nur auf Wunsch des Spielers – so loben wir uns das, lieber Herr Wanderfalke.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	23.03.2012

SPRACHE/TEXT Englisch+Japanisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN?
Nein! Das Spiel ist zwar reichlich brutal, aber die USK hat Gnade vor Recht ergehen lassen. Dass bei den Gefechten trotz der rabiaten Säbelei sämtliche Körperteile an den Gegnern dranbleiben, ist laut den Entwicklern so gewollt – und auch in der internationalen Version von **Ninja Gaiden 3** so.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Weil die Online-Server noch nicht laufen, können wir keine Multiplayer-Wertung vergeben. Details siehe Kasten auf Seite 103

Thorsten meint



„Der Kern? Verbessert! Das Drumherum? Entfernt!"

Mein Vorurteil ▸ Weil ich so eine knallharte Sau bin, habe ich tatsächlich alle Teile der Serie durchgeackert – hoffentlich macht Team Ninja keine Experimente.

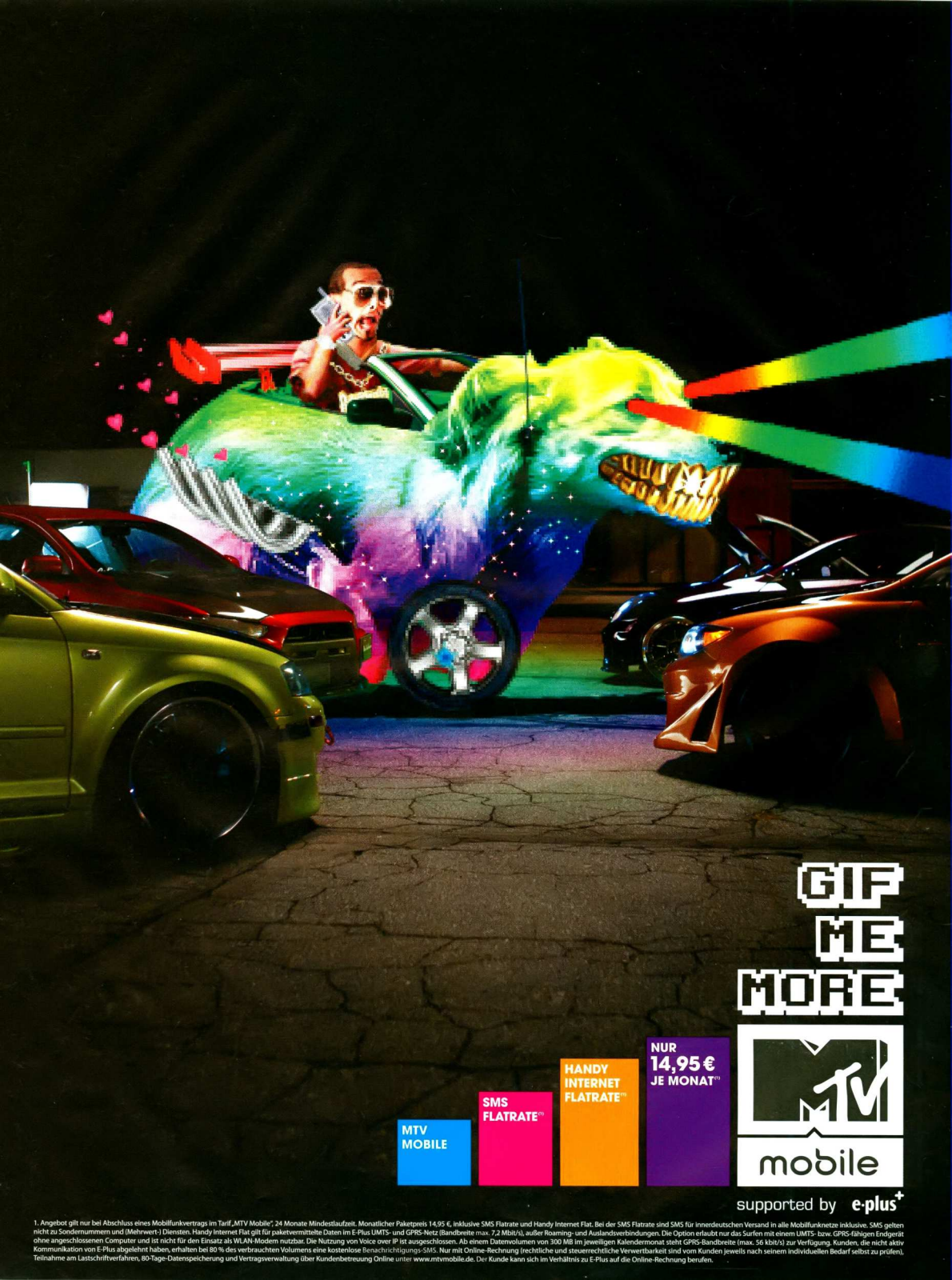
Schon erstaunlich, was so eine Entschlackungskur alles bewirken kann: Aus Wolfgang Fischer hat sie einen halbwegs ansehnlichen Menschen gemacht, aus **Ninja Gaiden 3** ein noch besseres Actionspiel. Denn Team Ninja hat konsequent entrümpelt: Item-System raus, Waffenwechsel raus, taktischer Zaubereinsatz raus. Was bleibt, ist das Wesentliche – die gnadenlos guten Schwertkämpfe. Schade jedoch, dass nicht alle Neuerungen wirklich durchdacht wirken: Das ständige, anspruchslose Geklettere hätte man sich beispielsweise sparen können. Und das mit der emotionalen Story, das üben wir mal lieber noch, liebe Japaner! Denn beim Anblick des ach so traurigen Ryu könnte ich glatt weinen – und das ganz sicher nicht vor Freude. Wer auf eine PC-Umsetzung wartet, der kann das übrigens noch bis zum Ende seiner Tage tun – das Ding bleibt leider konsolenexklusiv.

Wertung

PRO
- Brillantes Kampfsystem
- Spektakuläre Bosskämpfe
- Klasse Optik, 60 Bilder pro Sekunde
- Fair fordernder Schwierigkeitsgrad

CONTRA
- Kein Item-Sammeln mehr
- Story konfus und hanebüchen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



1. Angebot gilt nur bei Abschluss eines Mobilfunkvertrags im Tarif „MTV Mobile", 24 Monate Mindestlaufzeit. Monatlicher Paketpreis 14,95 €, Inklusive SMS Flatrate und Handy Internet Flat. Bei der SMS Flatrate sind SMS für innerdeutschen Versand in alle Mobilfunknetze inklusive. SMS gelten nicht zu Sondernummern und (Mehrwert-) Diensten. Handy Internet Flat gilt für paketvermittelte Daten im E-Plus UMTS- und GPRS-Netz (Bandbreite max. 7,2 Mbit/s), außer Roaming- und Auslandsverbindungen. Die Option erlaubt nur das Surfen mit einem UMTS- bzw. GPRS-fähigen Endgerät ohne angeschlossenen Computer und ist nicht für den Einsatz als WLAN-Modem nutzbar. Die Nutzung von Voice over IP ist ausgeschlossen. Ab einem Datenvolumen von 300 MB im jeweiligen Kalendermonat steht GPRS-Bandbreite (max. 56 kbit/s) zur Verfügung. Kunden, die nicht aktiv Kommunikation von E-Plus abgelehnt haben, erhalten bei 80 % des verbrauchten Volumens eine kostenlose Benachrichtigungs-SMS. Nur mit Online-Rechnung (rechtliche und steuerrechtliche Verwertbarkeit sind vom Kunden jeweils nach seinem individuellen Bedarf selbst zu prüfen), Teilnahme am Lastschriftverfahren, 80-Tage-Datenspeicherung und Vertragsverwaltung über Kundenbetreuung Online unter www.mtvmobile.de. Der Kunde kann sich im Verhältnis zu E-Plus auf die Online-Rechnung berufen.



Unter den vielen neuen Gegnern ist auch der „Splitter", der sich im Licht unserer Taschenlampe kurzerhand in zwei Exemplare teilt.

Mehr Action, dickere Gegner, größere Vielfalt – das könnte vor allem die Storyliebhaber unter den **Alan Wake**-Fans etwas stören.

Alan Wake: American Nightmare

Täglich grüßt der Schriftsteller

Genre: Action | Entwickler: Remedy | Hersteller: Microsoft

Text: Jürgen Krauß

Oder: Warum es nur ein klitzeklein wenig nervt, immer wieder das Gleiche zu tun.

Alan Wake ist Schriftsteller mit einem großen Problem: Er hat sie nicht mehr alle. Das kann sich in einem wilden, aber größtenteils leider nur eingebildeten Kampf gegen die Dunkelheit äußern (schauen Sie dazu am besten beim Test von **Alan Wake** auf Seite 68 vorbei) oder in einer Episode der ebenso wenig realen TV-Show **Night Springs**, deren Autor, Hauptdarsteller und Antagonist er selbst ist. **American Nightmare** lässt Sie also – sofern Sie eine Xbox 360 besitzen – über die Schulter des Protagonisten Alan Wake blicken und seine Reise entlang der Grenze zum Wahnsinn hautnah miterleben. Der Bösewicht ist dieses Mal nicht ein diffuses, dunkles, nicht greifbares Etwas, sondern eine tatsächliche Person, Mr. Scratch. Der sieht nicht nur zufällig ein wenig so aus wie Wake selbst, sondern es scheint sich dabei gar um dessen böses Ich zu handeln. Was Ihnen zu Beginn sehr wirr und unverständlich vorkommen dürfte, klärt sich mit der Zeit, zumindest größtenteils, auf – wobei die Story klar wieder zu den Stärken des Spiels zählt, auch wenn sie nicht ganz an die erzählerische Qualität des Vorgängers heranreicht. Dramaturgische Kniffe sind aber auch für dieses Abenteuer obligatorisch: darunter sich selbst erfüllende Prophezeiungen oder die bereits aus **Alan Wake** bekannten, in die Zukunft weisenden Manuskriptseiten sowie das mehrmalige Durchspielen gleicher Ereignisse und Schauplätze mit unterschiedlichem Ausgang. Während das Levelrecycling zwischenzeitlich zwar nervt, am Ende aber aufgrund der geschickt gestrickten Geschichte doch irgendwie in Ordnung geht, zündet das aufgefrischte Gameplay vom ersten Moment an: Wake hat mehr Puste, mehr Waffen und mehr Gegner zur Verfügung, was das Spiel sehr viel dynamischer und actionreicher gestaltet – es dafür aber auch weniger finster und bedrohlich wirken lässt.

Onkel, erzähl mir was!

Der ganz große Wurf gelang Remedy mit der Einführung eines Erzählers, der fast wie ein Fußballkommentator das Geschehen und die Aktionen des Protagonisten begleitet. Zwar hat das Konzept noch Luft nach oben, aber die sonore Stimme, die pointierten Anmerkungen und die teils famosen Texte lassen uns das Gleiche auch für jedes andere Spiel wünschen. Dazu haben wir allerdings auch eine gute und eine schlechte Nachricht für alle Englisch-Verweigerer; zuerst die gute: Remedy hat die deutsche Tonspur dieses Mal nicht in den Sand gesetzt. Die schlechte: Die finnischen Entwickler haben gar nicht erst versucht, die deutsche Tonspur in den Sand zu setzen. Wer bei dem vielen aufgezwungenen Angelsächsisch aus den



Auf dem Gelände des alten Autokinos verspottet uns der böse Mr. Scratch mithilfe der Videoleinwand während eines Kampfes.



Diese Kreaturen verwandeln sich bei Bedarf von einer annähernd menschlichen Gestalt in einen Schwarm Vögel.

Lautsprechern nur noch „Train Station" versteht, sollte vielleicht lieber zum komplett storyfreien, deshalb aber auch deplatziert wirkenden Arcade-Modus greifen. Darin schmeißt sich Alan auf der Jagd nach einer möglichst guten Ranglistenplatzierung immer größer werdenden Gegnergrüppchen entgegen – und das jeweils zehn Minuten lang bis zum Sonnenaufgang. Diese Dreingabe tut niemandem weh, ernsthaft gebraucht hätte sie wohl aber auch keiner.

So schlimm ist's ja gar nicht …

Sie kennen das vielleicht: Eben noch ließ Ihnen **Germany's Next Topmodel** die Hose eng werden, dann schaltet jemand versehentlich um auf **Bauer sucht Mama-Ersatz**, wo die Damen auf unerklärliche Weise noch viel, viel hässlicher aussehen als üblich. Ganz ähnlich geht es uns mit **American Nightmare**, das sich wohl oder übel an der von uns eben erst zur Seite gelegten, wunderschönen PC-Fassung von **Alan Wake** messen lassen muss. In anderen Worten: Technisch haut uns das, was die olle **Microsoft-Daddelkiste** hier auf den **Schirm klatscht**, nicht unbedingt vom Hocker – von mies sind wir aber trotzdem noch meilenweit entfernt. Die Stimmung passt, auch wenn die Atmosphäre weit weniger schaurig rüberkommt als beim Vorgänger. Überhaupt haben wir es bei **American Nightmare** nicht mehr mit einem ausgeklügelten Mystery-Thriller zu tun, sondern eher mit einem handfesten Actionspiel mitsamt verdrehter Story. Viele coole neue Erzählelemente sorgen dafür, dass sich das Ganze nicht wie ein lahmer **Alan Wake**-Aufguss anfühlt, insgesamt reicht das Abenteuer aber nicht ganz an die packende, spannende und spektakuläre Vorlage heran. Spielen sollten Sie's freilich trotzdem!

Im Ring mit Herrn Häkkinen

Kommt ein Finne in eine Spiele-Redaktion …

Inmitten der kältesten Woche dieses Winters begab es sich, dass Remedys Head of Franchise Development, Oskari Häkkinen, mit der Test-Version von **Alan Wake** im Gepäck bei uns reinschneite und einen Tag lang mit uns spielte und quatschte. Bei dieser Gelegenheit erfuhren wir nicht nur, dass es in Finnland an diesem Tag wärmer war als in Deutschland (bei -20 °C fror hier selbst der Skandinavier), sondern auch, dass Remedy sich dem PC sehr verpflichtet fühlt, dass die lange Wartezeit auf die PC-Fassung von **Alan Wake** womöglich etwas mit Absprachen mit Microsoft zu tun hatte und dass die Chancen auf eine baldige PC-Umsetzung von **American Nightmare** gar nicht mal so schlecht stehen – das alles wurde natürlich im höchst inoffiziellen Konjunktiv formuliert, versteht sich.



Oskari Häkkinen posiert für einen Video-Beitrag auf beiliegender DVD. Anschauen!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	15.02.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION

Wie schon beim Vorgänger ist die hiesige Version inhaltsgleich mit allen anderen. Deutsche Sprachausgabe ist nicht vorhanden.

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Zwar böte sich der enthaltene Arcade-Modus auch für mehr als einen schießfreudigen Schriftsteller an, jedoch verzichtete Remedy komplett auf die Integration eines Mehrspieler-Teils. Lediglich die mitgelieferten Ranglisten fordern dazu heraus, gegeneinander anzutreten.

Jürgen Krauß meint



„Manchmal ist tatsächlich auch mehr mehr."

Mein Vorurteil ▸ Ein **Alan Wake** mit mehr Action? Das wird sicher super! Obwohl … war nicht eigentlich die Story das Tolle am Vorgänger?

Ein Gameplay-Clou: Wake muss Begebenheiten anhand von gefundenen Manuskriptseiten nachstellen – eine großartige Idee mit viel Spielspaßpotenzial; da man dabei jedoch kaum etwas falsch machen kann, ist der spielerische Anspruch eher mau. Und das steht sinnbildlich für das gesamte Spiel: Es bringt viele tolle Ideen mit, die aber zumeist wirken, als hätte jemand sie eingebaut, bevor sie zu Ende gedacht wurden. Die Inszenierung hätte etwas mehr Pomp vertragen und der an sich großartige Erzähler ein paar mehr Textzeilen. Auch die größere Gegnervielfalt hätte zu noch viel mehr Abwechslung bei den Kämpfen führen müssen. Dass die Story weniger auf Mystery setzt und stattdessen mehr in Richtung Action abdriftet, stört mich im Grunde wenig, echten **Alan Wake**-Fans könnte das jedoch durchaus missfallen. Keine Frage, ich hatte Spaß mit **American Nightmare** … jedoch hätte ich damit noch viel mehr Spaß haben wollen!

Wertung

PRO

- Durchdachte Weiterentwicklung
- Toller Erzähler
- Abwechslungsreichere Kämpfe
- Nette Story, greifbarer Bösewicht

CONTRA

- Es bleibt in vielen Belangen Luft nach oben

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	--

LESERBRIEFE@pcaction.de

Vorsicht, kann Spuren von Zynismus, Sarkasmus, Ironie, Schwachsinn und Nüssen enthalten!

Kolumne von Jürgen Krauß

Crowdfunding, Kraußfunding, Krautfunding, Clownfunding ... was kommt da noch alles auf uns zu?



Ich möchte mit Ihnen in diesem Monat über Kickstarter sprechen – auch wenn es wohl wie sonst auch in einem furzöden Monolog enden wird. In jedem Fall sollten wir uns zuallererst darüber klar werden, was so ein Kickstarter überhaupt ist. Wikipedia erklärt uns dazu Folgendes: „Penghidup tendang merupakan salah satu kaedah yang digunakan bagi menghidupkan sesebuah enjin pembakaran dalaman (biasanya padamotosikal) dengan menendang ke bawah tuas penghidup yang dihubungkan ke enjin melalui satu gear sala." – zumindest, falls man versehentlich in der Sprachauswahl auf Malaiisch klickt. Auf der deutschen Seite steht nur irgendetwas über Motorräder, ich wollte aber auf etwas ganz anderes hinaus: auf Tim Schafer. Keine Ahnung, ob der legendäre Entwickler mit der lustigen Frisur Motorrad fährt oder nicht, aber der findige Geschäftsmann hat es tatsächlich geschafft, per Crowdfunding sein nächstes Adventure zu finanzieren. Wobei „finanzieren" eine ziemliche Untertreibung ist: Statt lediglich die kalkulierten Kosten von 400.000 US-Dollar mit dieser Aktion zu decken, hat ihm das Ganze fast 2,5 Millionen Kröten in die Geldbörse gespült. Das „überschüssige" Barvermögen fließt jetzt aller Wahrscheinlichkeit nach in die Multiplattform-Entwicklung und die Sprachausgabe des neuen Spiels, in einige Badewannen voll mit Champagner, Koks und Nutten, eine goldene Schafer-Statue fürs Büro und vielleicht eine kleinere Südseeinsel. Den Rest verprassen die Jungs und Mädels von Double Fine sicher einfach.

Jetzt, wo wir geklärt haben, worum es hier überhaupt geht, würde ich gerne meine Meinung über derartige Entwicklungen äußern: Määäääääääääääääääääääh! Das muss ich vielleicht näher erläutern: Prinzipiell ist frischer Wind in der Art, wie Spiele finanziert und entwickelt werden, freilich begrüßenswert. Trotzdem stehe ich diesem „Wir zahlen die Zeche gemeinsam und im Voraus"-Trend – wie übrigens allem, aus dem ich keinen in Euro messbaren Vorteil für mich selbst erwarten kann – skeptisch gegenüber. Wie kann ein Spiel toll, groß- und neuartig, bahnbrechend, in höchstem Maße spektakulös werden, wenn dessen wirtschaftlicher Erfolg vorbestimmt ist? Würden Sie sich beim Baggern anstrengen, wenn schon von Anfang an feststünde, dass Sie später noch mit dem Loch spielen dürfen (Sie Ferkel, es geht um Bagger, diese großen gelben Dinger mit den Schaufeln!)? Ist nicht genau das der Grund, warum bei jedem neuen **Call of Duty**, dessen wirtschaftlicher Erfolg so voraussehbar ist wie das Ende eines Pornofilms, alle aufschreien und sich über ausgebliebene Innovation beschweren?

Auf der anderen Seite: Ich mag Herrn Schafer (wie unschwer auf dem Foto zu erkennen ist) und finde es toll, wenn er erfolgreich Spiele produziert. Ich werde ihm sogar noch etwas Geld hinterherwerfen – wenn ich ihm nämlich 10.000 US-Dollar überweise, darf ich sogar mit ihm und seinem Kollegen Ron Gilbert Essen gehen. Am besten lade ich die beiden zu uns hier nach Mittelfranken ein, dann können wir uns gemeinsam mal an Bratwurst-mit-Crowdfunding versuchen. Yummy!

Ihr Jürgen Krauß

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen" ...



Und das geschah vergangenen Monat ...

Schuss vor den Bug!

Ich wende mich an Sie weil ich nen großes Problem mit ***Bf3*** *habe. Ich bin in der Mission Genossen, irgend wo in Frankkreich glaube ich. Uch muss auf eine Treppe hoch, zu einen Bahnsteig. Und hier nun mein Problem: Wenn ich am Ende der Treppe bin kommt mir auf der rechten Seite ein Typ entgegen den ich im Nahkampf platt machen soll! Mir wird von dem Spiel gesagt das ich „E" drücken soll und beule mich dan mit ihm, dann wird mir gesagt das ich die linkemaustaste drücken soll und das geht nicht weil die maus zwar angezeigt wird aber nicht die linke taste, die ich ja eigtl. drücken muss. Ich habe schon alles probiert von: Spielreparieren bis Tastenbelegung ändern, nix geht und ich kann nicht weiter spielen!!!!!! Ist das ein bekannter Bug ? Kann ich noch irgenwas machen das es wieder funtz? Freue mich auf eine schnelle Nachricht von Ihnen!*

NORMAN LUKOSCHAT

Ja, das ist ein bekannter Bug. Er heißt Gerhard. Gerhard, der Bug. Wenn du ihn dann bitte an seinen Besitzer zurückgeben könntest, der vermisst ihn sicher schon. Danke.

Ich bin faul, habt Mitleid!

*euer magazin hat mich jahrelang durch die pupertät begleitet, jeden monat bin ich zur tanke gelaufen und habe mir euer magazin von meinem wenigen taschengeld gekauft, hat sich aber auf jedenfall gelohnt. kennengelernt habe ich euch schon viel früher, als kleiner hosenscheisser hab ich manchmal die ausgaben von meinem cousin durchgeblättert (ende der 90er). jetzt zur sache, ich kaufe euer magazin schon seid paar jahren nicht mehr, da mir das taschengeld gestrichen wurde, seid paar jahren muss ich arbeiten für mein geld zu verdienen, die unmenschlichkeit hat nunmal gesiegt! da ich im moment arbeitslos bin ist es ja klar das ich keine kohle habe, jedoch habe ich so einen schrottpc (****battlefield vietnam*** *zeiten!!!) und schrott handy und mir ist den ganzen tag langweilig, weil meine freunde alle arbeiten oder noch zur schule gehen. desswe-*

gen würde ich gerne an euren gewinnspielen teilnehmen um meine elektronische ausrüstung ein bisschen zu modernisieren (falls ihr immer noch so viel zeugs verschenkt wie früher), jedoch muss man dafür scheinbar euer magazin kaufen, dafür hab ich halt echt keine kohle, also bleiben uns 2 möglichkeiten, ihr schenkt mir ein abo, damit ich an den gewinnspielen teilnehmen kann (hätte auch echt mal wieder lust mir die nackten frauen in eurem magazin anzuschaun, falls ihr die noch zeigen dürft), oder ihr schenkt mir direkt ein paar von euren sachen, hätte gerne einen laptop und ein smartphone, mit einen high-end pc wäre ich auch zufrieden, weil meiner kotzt mich echt an. ich finde das ist eigendlich das mindeste was ihr für mich tun könnt, da ihr mich bezüglich **duke nukem forever** so dreist angelogen habt, ich habe euch wirklich geglaubt das es im winter 2666 rauskommt!!! achso und dafür das ich mit einem 5€ schein damals an der kasse stand und nicht bezahlen konnte, als ihr von 4,99€ auf 6,30€ (oder wie viel das war) erhöht habt ihr kapitalisten!! naja, falls ihr mittlerweile gewohnt seid normale leserbriefe zu bekommen dann entschuldigt mich, habe halt noch eure alten leserbriefe in erinnerung.

MARKUS M.

Natürlich haben wir Mitleid mit jedem, der den ganzen Tag zu Hause sitzen darf und sich die Eier schaukeln kann, anstatt wie wir hart arbeiten zu müssen. Wir haben sogar so viel Mitleid, das lässt sich nicht einmal annähernd in materiellem Gegenwert ausdrücken! Darum verstehst du sicherlich, dass wir unsere High-End-PCs, Smartphones und Laptops lieber behalten und dich stattdessen in Gedanken einmal herzlich drücken.

Thron-Folger

Ich lese ja seit 1996....OmG... mit! Warum weiss ich eigentlich nicht. Hab alle „Redakteure" erlebt, und das war nicht immer schön. (Alleine Herr Fischer, im dunkeln, ich glaub ich würd nen Herzinfarkt bekommen, Oder Geltenpoths Frisur damals, grusel, btw. schönes Bild auf kultboy.com) Hach ja.. aber immer hatte ich meine PC ACTION „Scheisshauslektüre" für mich alleine,..bis heute!(siehe Bild) Nun weiss ich mit Gewissheit; Ich bin alt! Aber Scheiss drauf...

MIRCO „SLIME"

DAS ist dein Scheißhaus? Respekt, der Thron mit den Lederapplikationen sieht wirklich gemütlich aus – da kann man sicher gut und gerne mal eine ganze PC ACTION lang sitzen bleiben.



Als der kleine Junge zu Weihnachten die neue PC ACTION bekam, fühlte er sich wie ein kleiner Junge an Weihnachten.



*Tja, liebe Herren. Es ist ja schön und gut, dass ihre Formel zum aktuellen Einkaufsführer mathematisch nicht so ganz funktionsfähig ist, dann aber auf der Seite 93 des aktuellen Hefts bei dem Spiel **Team Fortress 2** auch noch ein falsches Bild abzudrucken, ist dann doch schon grob fahrlässig. Wer auch immer daran die Schuld trägt: Pranger und mit Fischers Schuhsohlen füttern.*

PAUL SCHREIBER

Dieser Pranger geht klar an unseren Layout-Neuzugang Sandra*, die sich mit Spielen einfach noch nicht so gut auskennt. Oder mit layouten. Oder mit dem korrekten Ablesen und Zuordnen von fein säuberlich sortierten und benannten Packshots, um diese an der jeweils richtigen Stelle in einen Artikel zu pappen. Die vorgeschlagene Strafe mit den Schuhsohlen fanden wir eigentlich ganz sympathisch, nur können wir die zierliche Sandy mit einer von Wolfgangs Sohlen ungefähr zwei Jahre lang ernähren. Dann muss die Ohnmacht nach den ersten beiden Bissen als Strafe für dieses Erstvergehen wohl reichen ...

* In Ermangelung eines echten Fotos von Layouterin Sandy mussten wir auf ein digitales Gemälde von Paint-Koryphäe, Packshot-Künstler und Ex-PCA-Redakteur Dennis B. ausweichen.

Ernst sein ist alles!

Ich habe diesen Monat seit langen und zum 2 mal ene andere Spielzeitung als die Gamestar gelesen. Zu erst war alles ok. Und ich habe auch gleich angefangen zu lesen. Ich hatte zwar auf etwas mehr inhalt gehoft aber ok. Der eigentliche kern punkt der überhaupt nicht geht und mich wieder jedes mal da zu bringt das nichts anders besser ist ale die Gamestar ist der selbe wie der des kaufes eine PC Games vor ca 5 Jahren. Die Leserbriefe werden dermaßen schlecht/überheblich/teils hochnäsig von euch beantwortet. Das geht garnicht. So einen Humor , fals es denn einer sein soll, denn kann man unter Kolegen auf Arbeit machen. Aber nicht in einem Spiele Heft.

SASCHA KÖPPEN

Du hast natürlich Recht: In ein Spieleheft darf sich kein Humor einschleichen. Wo kämen wir

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

denn da auch hin? Am Ende fühlen sich unsere Leser gar noch unterhalten. Nicht auszudenken!

Danke, Captain Obvious!

Ich hatte ein kleines Mallheuer. Ich konnte mir leider nicht die PCAction dieses Monats kaufen. Deshalb wollte fragen ob ihr die mir zuschicken könntet! Ihr habt doch bestimmt eine zuviel oder was? Ich würd mich riesig darüber freuen! Ich hab aber noch ein zweites Problem. Ich hatte mir neulich die ***Gothic2*** *Gold-Edition uber Steam gekauft. Nur leider läuft das nicht ganz rund. Irgendwie hat das Spiel ein Problem damit, weite Distanzen darzustellen. Denn wenn ich die Distanz-Darstellung runterschraube läuft alles halbwegs gut. Ich hoffe ihr habt dafür eine Lösung und vielleicht noch eine PCA zuviel.*

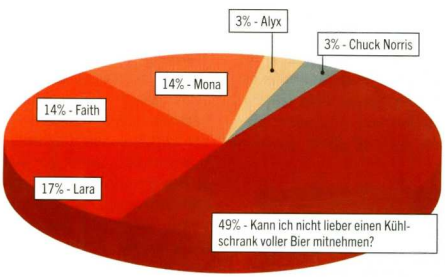
BENJAMIN WINKLER

Schraub doch einfach die Distanz-Darstellung runter, dann läuft sicher alles halbwegs gut. Gratis-Hefte gibt's bei uns aber nur gegen Bezahlung.

Umfrage des Monats

Wir fragen, Sie antworten – welch ein Spaß!

Da sieht man mal wieder, wie man sich täuschen kann: Bislang dachten wir immer, Brüste wäre das „B"-Wort, das unsere Leser am glücklichsten macht. Nach einer Umfrage unter unseren Facebook-Fans fanden wir aber heraus, dass Bier den Befragten offensichtlich viel wichtiger ist! Auf die Frage **„Wenn Mona Sax, Lara Croft, Alyx Vance und Faith auf eurer Bettkante säßen, im Rettungsboot aber nur noch ein Platz frei wäre und ihr den letzten Fallschirm verteilen dürftet: Wen würdet ihr mit auf eine einsame Insel nehmen?"** antworteten überwältigende 49 % mit **„Kann ich nicht lieber einen Kühlschrank voller Bier mitnehmen?"** Erstaunlich. Unerwartet. Gibt es vielleicht noch andere Bereiche, bei denen wir unsere Leser falsch einschätzen? Hat am Ende einer von Ihnen einen Schulabschluss, eine nicht imaginäre Freundin oder sogar Haare auf der Brust?



Voll Webzwonull und so ...

... weil wir auch wirklich jeden Trend mitmachen!

Natürlich erreichen Sie uns nicht nur über die klassischen Kanäle E-Mail (Pah, Oldschool!), Post (in welchem Jahrhundert leben Sie denn?!) und Fax (Wahahahaha, der war gut!), sondern auch über moderne Kommunikationsplattformen wie Facebook und Twitter. Dazu geben Sie in die Adresszeile Ihres Internetanzeigeprogramms bitte Folgendes ein:

- **Facebook:** www.facebook.com/pcaction
- **Twitter:** www.twitter.com/pcaction

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, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Jonas Hilla, Micha Kohl, Robert Mader, Marcus Schwatke
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Monika Jäger
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

COO 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. 25 vom 01.01.2012

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!, 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.

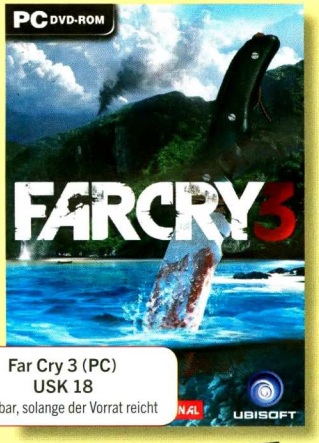
DU WILLST ES DOCH AUCH!

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!

IHRE VORTEILE:

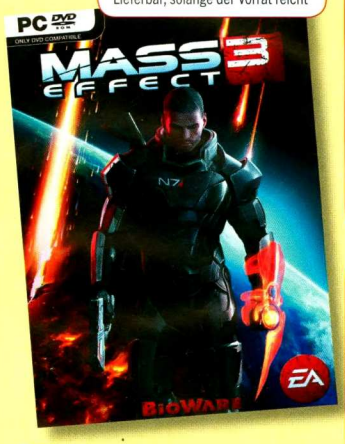
- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



Far Cry 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Mass Effect 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht





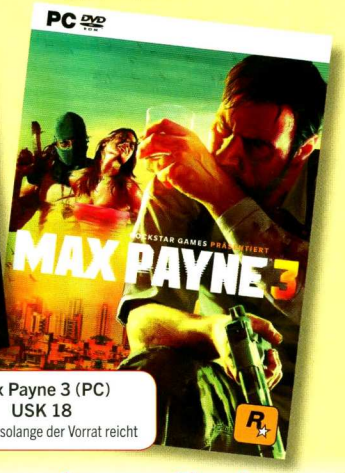
HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Diablo III (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Max Payne 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

Gutschein über 30 Euro von Amazon.de
Lieferbar, solange der Vorrat reicht!

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

TOP 10 DER NACKTMODSPIELE

Das sind unsere zehn liebsten PC-Spiele, für die es Textilbefreiungs-Modifikationen gibt. Nehmt das, Konsoleros!

10



MAX PAYNE 2

Wie könnten wir eine Nackedei-Parade besser einleiten als mit Max Paynes Gefährtin Mona Sax, dem Computerspiele-Sax-Objekt schlechthin? Da gäbe es bestimmt einige Möglichkeiten, aber wir haben uns letztendlich doch für die dralle Mona entschieden. Punkt, aus. Das Polygon-Sax-Symbol einmal hüllenlos zu erleben (nicht nur in der Duschszene), sollte übrigens jedem als Ansporn reichen, **Max Payne 2** einmal wieder hervorzukramen.



9

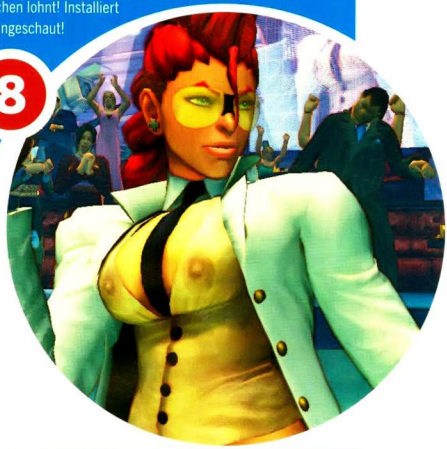
GEHEIMAKTE TUNGUSKA

Als normal denkende Menschen haben wir für Adventures nicht viel übrig. Dennoch finden wir Nacktpatches für Point- und Fi… äh Klick-Abenteuer einen durchaus begrüßenswerten Ansatz, um den Interessentenkreis zu erweitern. Mehr davon!

STREET FIGHTER 4

Warum genau jemand auf die glorreiche Idee kam, den Kämpferinnen aus **Street Fighter 4**, diesen Tieren in Frauengestalt, diesen muskelbepackten Bestien, diesen unförmigen Doppel-X-Chromosomträgerinnen eine Klamotten-Freikur zu spendieren, ist uns ein Rätsel … und zwar eines, das sich genauer zu untersuchen lohnt! Installiert und hingeschaut!

8



LEFT 4 DEAD

Dass Zoey rockt und Rochelle keiner leiden kann, ist kein großes Geheimnis und da ändert auch eine Textilbefreiung nichts dran. Aus diesem Grund gibt es wohl auch nur zwei Nacktmods für die Serie: eine für Zoey und **Left 4 Dead 1** sowie eine, die Rochelle in **Left 4 Dead 2** durch die nackte Zoey aus **Left 4 Dead 1** ersetzt. Verrückt, oder?

7



MIRROR'S EDGE

Was ist fast genauso toll wie das Anstarren hübscher nackter Körper? Selbst nackt herumzulaufen! Dieses absolute Gefühl der Freiheit, dieses Auflehnen gegen soziale Konventionen, dieser fast schon meditative Purismus – herrlich! Drum also installieren Sie bitte sofort einen Nacktpatch für **Mirror's Edge**. Sie werden die Protagonistin aufgrund der Ego-Perspektive im Spiel zwar so gut wie nie nackt zu sehen bekommen, dafür aber haben Sie die Gewissheit, die ganze Zeit über unbekleidet herumzuturnen.

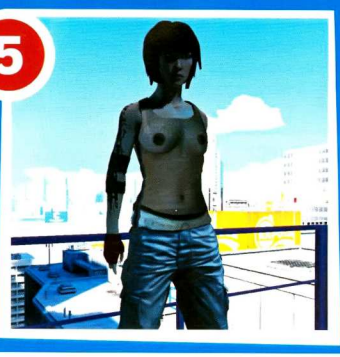


6

BATMAN: ARKHAM CITY

Eigentlich hätte hier **Batman: Arkham City** und damit die auch verhüllt schon schärfste Katze der Spielegeschichte stehen sollen, aber wir haben mit nur einer freien Hand die Mod nicht richtig installiert bekommen. Um uns vom Gedanken an die unbekleidete, athletische, anbetungswürdige Katzenfrau abzulenken und auch Ihnen bei diesem aufregenden Special eine Pause zu gönnen, gibt's stattdessen ein Bild aus einer Nackte-Männer-Modifikation für **Skyrim**.

5



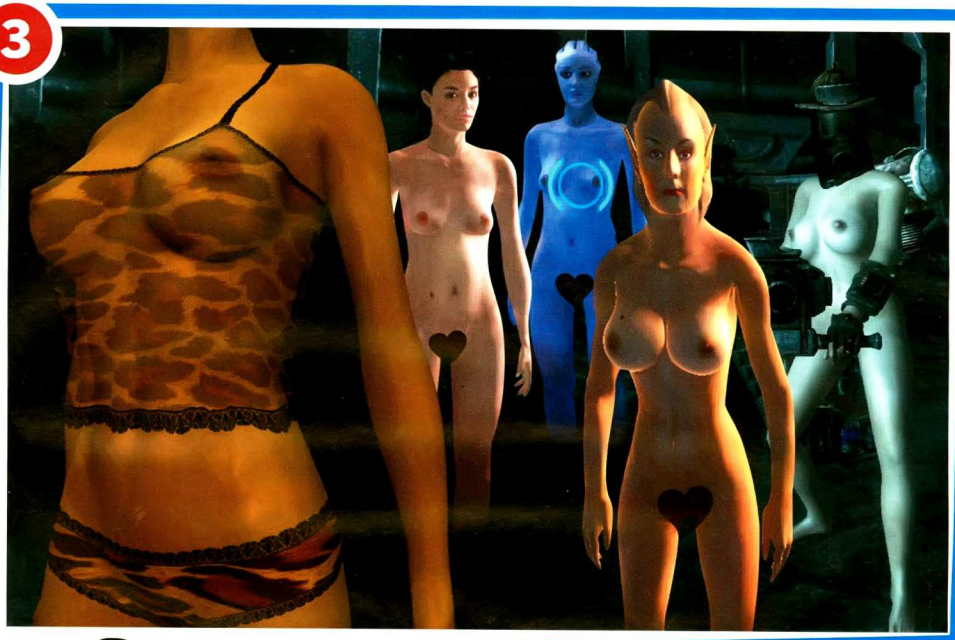
4 DIE SIMS 3

Was bitte sollen wir denn mit einer „Lebenssimulation", die nicht einmal die drei zentralen Elemente unseres Lebens – Alkoholismus, Voyeurismus und Sich-dem-Chef-gegenüber-danebenbenehm-ismus – simuliert? Na wenigstens lässt sich **Die Sims 3** zumindest um einen der drei Themenkomplexe erweitern. Kleiner Tipp: der mit den Brüsten.





3 THE ELDER DUNGEON AGE OF DRAGON EFFECT 3



Bevor wir jetzt anfangen, alle nur erdenklichen Rollenspiele hier einzeln aufzuführen, fassen wir das Phänomen „RPG-Brüste" auf einem verdienten dritten Platz zusammen – mit einer Mops-Collage.



2 HALF-LIFE 2

Bekämen wir einen Euro für jedes Mal, wenn wir uns Gordons sexy Begleiterin Alyx nackt vorgestellt haben, hätten wir jetzt schon locker zwei Euro beisammen – sehr früh schon haben wir nämlich Google mit „Half-Life 2 Nacktpatch" gefüttert und seitdem brauchen wir uns die Gute nicht mehr nur vorzustellen.

1 TOMB RAIDER

Wann immer ein erster Platz allzu offensichtlich ist, können wir uns eigentlich jedes weitere Wort sparen. Dennoch interessant, wie sehr viel runder Laras Milchtüten über die Jahre geworden sind …







Das in einer postapokalyptischen Welt angesiedelte Strategie-Browsergame gewann 2011 den Wettbewerb „Make the Game".

Reborn Horizon

Genre: Aufbau-Strategie | **Entwickler:** Slipshift | **Hersteller:** Computec Media AG | **Termin:** Erhältlich | **Internet:** www.reborn-horizon.de

Text: Kristina Pauncheva

Der Weltuntergang ist erst der Anfang. Bauen Sie aus den Trümmern Ihr Imperium auf!

Die Erde, wie wir sie kennen, existiert nicht mehr. Bei einem atomaren Krieg wurden die Zentren der Zivilisation zerstört, die wenigen Überlebenden müssen aus den Trümmern eine neue Welt aufbauen ... Dieses düstere Zukunftsszenario bildet die packende Kulisse des preisgekrönten Aufbaustrategiespiels **Reborn Horizon**. Das von Slipshift entwickelte Browsergame, Gewinner des Entwickler-Wettbewerbs „Make the Game" 2011, wurde am 6. Februar 2012 offiziell veröffentlicht, nachdem es bereits in der Open-Beta-Phase zahlreiche Spieler begeistert hatte. Doch auch Skeptiker finden sich immer wieder: „Kann man denn anspruchsvolle Aufbaustrategie im Browser-Format entwickeln?" Das Sci-Fi-Strategiespiel hat durchaus mehr zu bieten als den „Klicken und warten"-Verlauf, den man aus manch anderen Browsergames kennt.

Aller Anfang ist einfach

Sie starten auf einem leeren Feld, in dessen Mitte sich eine einzige Ruine befindet. Daraus bauen Sie ein Rathaus sowie ein paar Häuser, die der Bevölkerung in Ihrem Territorium Unterkunft bieten. Da Sie nicht über unbegrenzte Ressourcen verfügen, müssen Sie Schrott, Stein, Nahrung und Energie produzieren, um Ihr Dorf zu einer Stadt auszubauen und später weitere Siedlungen zu gründen. Ihnen stehen mehrere Gebäude zur Verfügung, die der Ressourcenproduktion oder der Aufbewahrung dienen – oder Ihnen die Möglichkeit geben, Arbeiter und Soldaten zu rekrutieren (Kaserne, Kommandozentrum). Ver-



Anfangs ist ein kleines Dorf Ihre einzige Siedlung. Bauen Sie Gebäude und horten Sie Rohstoffe, ...



... um eine florierende Stadt zu erschaffen. Die Unterschiede machen sich auch grafisch bemerkbar.

Von der Ruine zum Wirtschaftsimperium: Die Spielelemente

In **Reborn Horizon** haben Sie nur dann Erfolg, wenn Sie die einzelnen, für das Genre der Aufbaustrategie typischen Grundelemente miteinander kombinieren.

Der Anfang: Eine Stadt (aus)bauen



Um Ressourcen zu produzieren, müssen Sie Ihr Rathaus und die rundherum gelegenen Gebäude ausbauen. Dadurch gewinnen Sie in Zukunft mehr Ressourcen.

Die Weiterreise: Weitere Gebiete erobern



Erobern Sie ein Silo, Kraftwerk oder eine Mülldeponie, die in der Nähe Ihrer Stadt liegen. Dadurch erhalten Sie einen Bonus auf Ihre Produktion.

Der Leitfaden: Aufträge erfüllen



Schauen Sie regelmäßig in die Sektion „Aufgaben": Die Aufträge zeigen, welche Gebäude Sie als Nächstes brauchen, und Sie bekommen zudem Belohnungen.

Für Fortgeschrittene: Kämpfen



Bilden Sie Allianzen mit anderen Spielern oder bekämpfen Sie diese: In der postapokalyptischen Welt ist jedes Mittel recht, um an Ressourcen zu kommen.

schiedene Quests helfen Ihnen, den Überblick zu behalten, was Sie als Nächstes bauen müssen. Für jede erfüllte Aufgabe bekommen Sie Rohstoffe, die Sie auch dringend brauchen, um voranzukommen. Ressourcenmanagement ist das A und O in der postapokalyptischen Welt. Expansion durch Krieg ist die zweite Möglichkeit, um Rohstoffe zu gewinnen. Erkunden Sie die Städte anderer Spieler auf der Regionskarte und greifen Sie sie schließlich mit Ihren rekrutierten Soldaten an, um zu expandieren. Die eingenommenen Territorien bringen Ihnen einen Bonus auf die Produktion ein. Diejenigen, die kein Interesse am virtuellen Krieg haben, können sich mit anderen Spielern zu Allianzen zusammenschließen und anschließend Materialien oder Truppen zu den Städten ihrer Freunde entsenden. Jede Aktion nimmt Zeit in Anspruch. Die Ungeduldigen können das Warten verkürzen, indem sie Bonus-Items im Shop kaufen. Generell gilt jedoch: Sie erreichen alles im Spiel auch ohne den Einsatz von echten Euros. **Reborn Horizon** ist auch als kostenfreies Game ein ansprechendes Spiel, das allen Strategie-Fans gefallen dürfte.

FAKTEN



GENRE:	Aufbaustrategie
ENTWICKLER:	Slipshift GmbH
PUBLISHER:	Computec Media AG
TERMIN	06. Februar 2012

- Strategiespiel im Browser
- Düsteres Endzeit-Szenario
- Ziel des Spiels: Aufbau eines Imperiums durch Ressourcenproduktion, Bildung von Allianzen oder Kriegsführung
- Der Spieler kann NPC-Siedlungen oder die Territorien anderer Spieler ausspähen und angreifen.

Kristina meint



„Das Ende der Welt ist erst der Anfang!"

Was haben wir gespielt? ▸ Wir haben etwa 50 intensive Stunden gebaut, gekämpft und expandiert, bis unser Rathaus die Stufe 10 hatte.

Reborn Horizon wird Ihnen gefallen, wenn ...

- ... Sie Spaß daran haben, Ressourcen zu sammeln und zu produzieren, um neue Objekte zu erschaffen.
- ... Sie gern ein paar Schritte vorausplanen und im Blick behalten, was Sie als Nächstes tun müssen.
- ... Sie sich bei Spielen in einer futuristischen, düsteren Spielwelt wohlfühlen.
- ... Sie einerseits gern gegen andere Spieler antreten, um das eigene Vermögen zu vermehren.
- ... Sie andererseits auch gern mit anderen zusammenspielen und gemeinsame Ziele entwickeln.

SPIELSPASS: 8 VON 10

*Kristina Pauncheva ist als freie Redakteurin für PC ACTION tätig.

Code für Gratis-Items!



Wir schenken Ihnen coole Ingame-Items im Wert von rund 15 Euro!

Durch Eingabe des Codes Test-0bb1-ac45-ee3e auf www.reborn-horizon.de bekommen Sie diese Gegenstände gratis:

- *10 Roulette-Chips • 3 Arbeiter, 1 Fleißiger Arbeiter*
- *1 Ausbilder, 1 Fleißiger Ausbilder*
- *Je 1 Paket mit 10.000 Einheiten Schrott, Steinen und Energie*

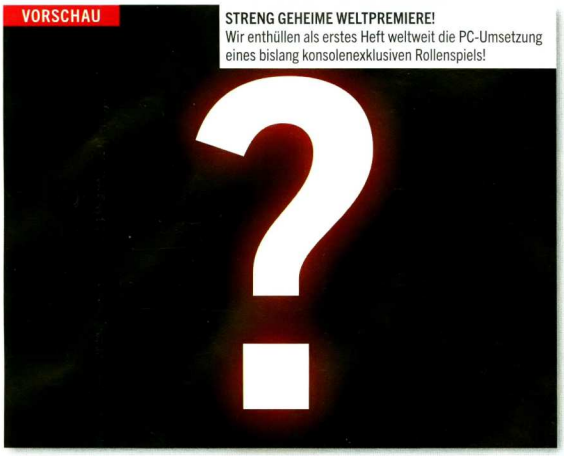
Öffnen Sie im Spiel das Optionen-Menü und geben Sie den oben genannten Code im Feld „Gutschein einlösen" ein. Die Items landen anschließend in Ihrem Inventar. Der Code ist bis zum 31.01.2013 gültig und nur einmal pro Account einlösbar.

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.

VORSCHAU

STRENG GEHEIME WELTPREMIERE!
Wir enthüllen als erstes Heft weltweit die PC-Umsetzung eines bislang konsolenexklusiven Rollenspiels!



TEST



Ridge Racer: Unbounded
Wer hier nicht komplett in Raserei verfällt, darf sich nicht Rennspielfan nennen!

VORSCHAU



Guild Wars 2
Ernsthafte Konkurrenz für **WoW** und **SW: TOR**? Wir berichten aus der geschlossenen Beta!

VORSCHAU



Max Payne 3
Letzter Leistungs-Check vor dem Test: Wir haben den Zeitlupen-Shooter ausführlich gespielt.

VORSCHAU



Hitman: Absolution
Frische Spieleindrücke aus dem härtesten Abenteuer des Auftragskillers.

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 Vollversionen:
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 ACTION abonnieren:
abo.pcaction.de

PC ACTION 05/12

AB MITTWOCH,

11. APRIL

IM HANDEL!

JASF

Jane's Advanced Strike Fighters







ÜBER 30 JETS

INKLUSIVE F-22A RAPTOR, F-35 LIGHTNING II
UND DER RUSSISCHEN SU-35 SUPER FLANKER

MULTIPLAYER COMBAT

FÜR BIS ZU 16 SPIELER

COOP-PLAY KAMPAGNE

FÜR 2 BIS 4 SPIELER

AB SOFORT ERHÄLTLICH



PC DVD XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PlayStation3 PlayStation Network

HTTP://JASFGAME.COM

EVOLVED games

BVT Games Fund IV Dynamic GmbH & Co. KG. Developed by Trickstar Games. Published by Evolved Games. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PlayStation Network" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Änderungen vorbehalten.


MASS EFFECT 3
BEFREIE DIE ERDE
8. MÄRZ 2012
WWW.MASSEFFECT3.DE
Jetzt Trailer ansehen
KINECT SENSOR EMPFOHLEN
XBOX LIVE
BioWare
XBOX 360
KINECT
16
© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts 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. All other trademarks are the property of their respective owners.
XBOX 360
KINECT