PC ACTION

www.pcaction.de



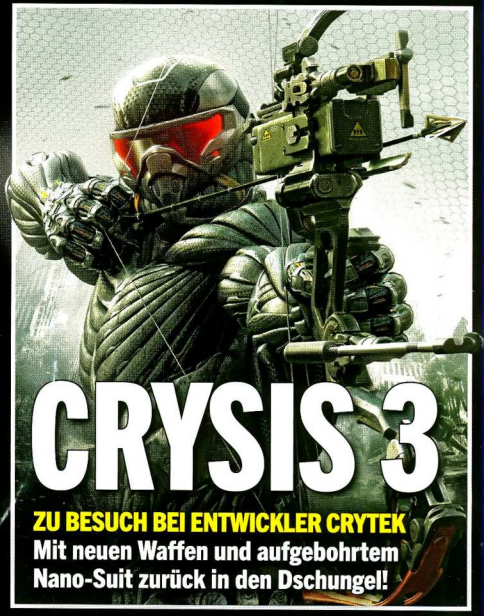
VOLLVERSION AUF DVD

PRINCE OF PERSIA DIE VERGESSENE ZEIT

Geniale Mischung aus Action und Geschicklichkeit: Das beste Abenteuer von Ubisofts persischem Prügelprinzen!

AKTUELLE VIDEOS & TRAILER: Resident Evil 6, Diablo 3, Assassin's Creed 3, Lost Planet 3, Aliens: Colonial Marines, Far Cry 3, World of Warcraft: Mists of Pandaria, Guild Wars 2 u. v. m.

GRATIS-TOOLS VON ASHAMPOO (VOLLVERSIONEN): Burning Studio 2012, Core Tuner 2, HDD Control (jede Vollversion wird nach kostenloser E-Mail-Registrierung freigeschaltet)



CRYSIS 3

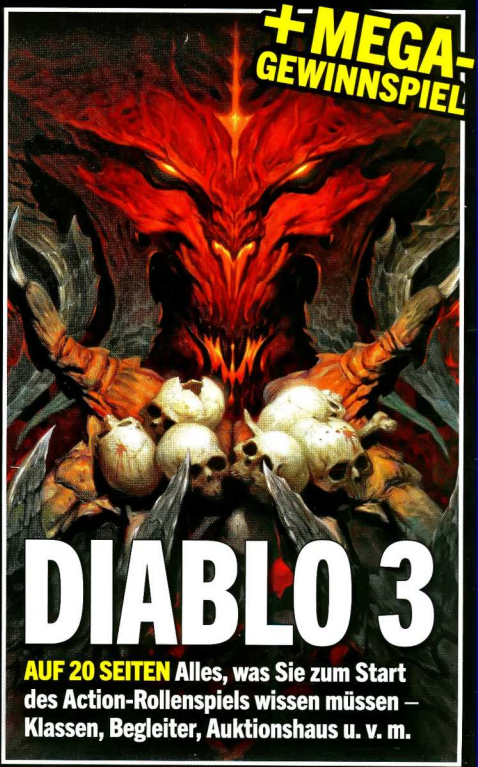
ZU BESUCH BEI ENTWICKLER CRYTEK Mit neuen Waffen und aufgebohrtem Nano-Suit zurück in den Dschungel!



+ EXKLUSIVES ENTWICKLER-INTERVIEW

CALL OF DUTY BLACK OPS 2

ENDLICH ENTHÜLLT Kampfroboter, Weltuntergangsstimmung, futuristische Waffen: Das neue Call of Duty spielt in der Zukunft!



+ MEGA-GEWINNSPIEL

DIABLO 3

AUF 20 SEITEN Alles, was Sie zum Start des Action-Rollenspiels wissen müssen – Klassen, Begleiter, Auktionshaus u. v. m.

06/2012 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

4 395002 705500 06

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



COMPANY OF HEROES 2

EXKLUSIVE VORSCHAU Bombengrafik, mehr Action: Erste Infos zur Fortsetzung des Strategie-Dauerbrenners!

HIER ZEIGT DER KRIEG SEIN WAHRES GESICHT!

IRON FRONT

Liberation 1944



POWERED BY ARMA² TECHNOLOGY







Die nächste Generation der Militärsimulationen: Realistischer Bodenkampf, große Panzerschlachten, packende Dogfights.

"Ein Must-Have für alle Fans von ArmA II und Operation Flashpoint (Orig.)!" Gamers.de

Kämpfen Sie auf Seiten der Deutschen in Kampagne und Multiplayer oder erstellen Sie im Editor eigene Missionen.

Abb. vorläufig. Änderungen vorbehalten.

Special Thanks to www.german-gamers-club.de

PC exklusiv

X1 SOFTWARE

HTTP://IRONFRONT.DEEPSILVER.DE AB 25. MAI IM HANDEL

© Copyright 2012 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2012, © 2012 X1 Software/AWAR. All rights reserved.

AWAR

DEEP SILVER

Der Teufel steckt im Detail



In diesen Tagen gibt es für PC-Spieler nur ein Thema: den Start von Blizzards Action-Rollenspiel! Ob **Diablo 3** nach den zahlreichen Verschiebungen, diversen Kürzungen und Last-Minute-Änderungen noch der erwartete Überflieger wird, kann nur ein ausführlicher Langzeit-Test zeigen. Diesen können wir Ihnen aber erst in der nächsten Ausgabe liefern, denn Blizzard fährt in Bezug auf Tests eine ganz eigene Politik. Anders als viele Hersteller, die uns schon Wochen vor der Veröffentlichung ihres Titels Vorabversionen zukommen lassen, öffnet der kalifornische Software-Hersteller allen Spielern (und damit auch uns Spiele-Redakteuren) die Höllentore erst zum offiziellen Release. Um Sie dennoch optimal auf **Diablo 3** einzustimmen, haben wir uns entschieden, sämtliche Erkenntnisse zum Action-RPG des Jahres in einem 20-seitigen Mega-Special (ab Seite 26!) zusammenzufassen. Damit bleiben dank umfassender FAQ und ausführlicher Klassenvorstellungen keine Fragen offen!

Um die vielen anderen aktuellen Themen ins Heft zu bekommen, sind wir für Sie weit gereist: Wir besuchten Crytek in Frankfurt (**Crysis 3** ab Seite 46) und jetteten zu Capcoms Hausmesse Captivate nach Rom, um **Resident Evil 6** und **Lost Planet 3** zu sehen. In Vancouver erstürmten wir für die exklusive Enthüllung von **Company of Heroes 2** das Relic-Hauptquartier und bei Gearbox in Dallas kuschelten wir mit der Alien-Queen (**Aliens: Colonial Marines** ab Seite 80). Um unser Titelthema noch ins Heft zu bekommen, war ein echter Last-Minute-Stunt nötig. Der **Call of Duty**-Spezialist Sebastian Stange hatte nach dem Besuch beim Entwickler Treyarch in Kalifornien nur wenige Stunden Zeit, seine Eindrücke zu **Black Ops 2** in eine ausführliche Vorschau einfließen zu lassen. Ab Seite 10 sehen Sie, dass sich der große Aufwand gelohnt hat!

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

HEFTINHALT

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



Heftinhalt 06/12

▶ Mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen.

Start

	DVD-Inhalt	5
	Editorial	3
	Inhalt	4
	Redaktionsvorstellung	8
	Vollversion: Prince of Persia – Die vergessene Zeit	6

Vorschau

	Aliens: Colonial Marines	80
▶	Call of Duty: Black Ops 2	10
▶	Company of Heroes 2	74
▶	Crysis 3	46
	Das Schwarze Auge: Demonicon	54
	Dishonored: Die Maske des Zorns	58
	Far Cry 3	64
	Lost Planet 3	62
	Resident Evil 6	70
	Sniper: Ghost Warrior 2	68

Magazin |

	Batman: Arkham City GOTY	21
	Battlefield 3: Close Quarters	20
	Hitman: Sniper Challenge	18
	Max Payne 3	17
	Tops & Flops	18
	Turrican-Soundtrack	18

Special |

▶	Diablo 3	26

Test

	Confrontation	100
	Der Fall John Yesterday	100
	Insanely Twisted Shadow Planet	99
	Port Royale 3	92
	Memento Mori 2: Wächter der Unsterblichkeit	98
	MUD: FIM Motocross World Championship	101
	Naval Warfare: Arctic Circle	101
	Ridge Racer: Unbounded	102
	Risen 2: Dark Waters (Nachtest)	96
	Superbrothers: Sword & Sworcery EP	102
	Tribes: Ascend	90

Standards |

	Meinungsmache	88
	So testen wir	86
	Top-Spiele	104

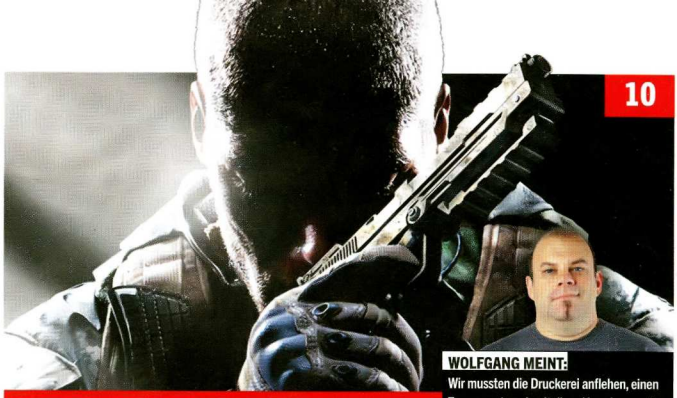
Extra

Mods & Maps |

	Kingdoms of Amalur: Reckoning	106
	Max Payne	111
	Max Payne 2	108
	Two Worlds 2	107
	Wing Commander Saga: The Darkest Dawn	107

Abspann

	Leserbriefe	112
	Heftvorschau	114
	Impressum	113



10

Vorschau | CoD: Black Ops 2

WOLFGANG MEINT:
Wir mussten die Druckerei anflehen, einen Tag zu warten, damit diese Vorschau noch reinpasst. Doch das hat sich gelohnt!



46

Vorschau | Crysis 3

MARC MEINT:
Mit Pfeil und Bogen auf Alien-Jagd? Crytek wartet mit tollen Überraschungen im schicken Dschungelshooter auf!

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Prince of Persia: Die vergessene Zeit

GRATIS-TOOLS (SEITE 2)
Ashampoo Burning Studio 2012
Ashampoo Core Tuner 2
Ashampoo HDD Control

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

MODS & MAPS (SEITE 2)
Kingdoms of Amalur: Reckoning
• YSA – Youngneil1 Shapes Amalur

VIDEOS (SEITE 2)
Aliens: Colonial Marines
Assassin's Creed 3
Borderlands 2
Darksiders 2
Das Schwarze Auge: Demonicon
Diablo 3
Dishonored
Far Cry 3
Guild Wars 2
Legend of Grimrock
Lost Planet 3
Port Royale 3
Resident Evil 6
Ridge Racer: Unbounded
Risen 2: Dark Waters
Top Gun: Hard Lock
Vollversion: Prince of Persia – Die vergessene Zeit
World of Warcraft: Mists of Pandaria







Keiner läuft so schön die Wände entlang wie der Prinz aus Persien!

SPIELE IM HEFT

Aliens: Colonial Marines, Vorschau	80
Batman: Arkham City GOTY, Magazin	21
Battlefield 3: Close Quarters, Magazin	20
Call of Duty: Black Ops 2, Vorschau	10
Company of Heroes 2, Vorschau	74
Confrontation, Test	100
Crysis 3, Vorschau	46
Das Schwarze Auge: Demonicon, Vorschau	54
Der Fall John Yesterday, Test	100
Diablo 3, Vorschau	26
Dishonored: Die Maske des Zorns, Vorschau	58
Far Cry 3, Vorschau	64
Hitman: Sniper Challenge, Magazin	18
Insanely Twisted Shadow Planet, Test	99
Kingdoms of Amalur: Reckoning, Mods & Maps	106
Lost Planet 3, Vorschau	62
Mass Effect 3, Magazin	18
Max Payne, Mods & Maps	111
Max Payne 2, Mods & Maps	108
Max Payne 3, Magazin	17
Memento Mori 2: Wächter d. Unsterblichkeit, Test	98
MUD: FIM Motocross World Championsh., Test	101
Naval Warfare: Arctic Circle, Test	101
Port Royale 3, Test	92
Prince of Persia: Die vergessene Zeit, Service	6
Resident Evil 6, Vorschau	70
Ridge Racer: Unbounded, Test	102
Risen 2: Dark Waters, Test	96
Sniper: Ghost Warrior 2, Vorschau	68
STALKER 2, Magazin	18
Superbrothers: Sword & Sworcery EP, Test	102
Survarium, Magazin	18
Tribes: Ascend, Test	90
Two Worlds 2, Mods & Maps	107
Warhammer 40.000: Dark Millenium, Magazin	18
Wing Commander Saga, Mods & Maps	107
Zwei, Magazin	18

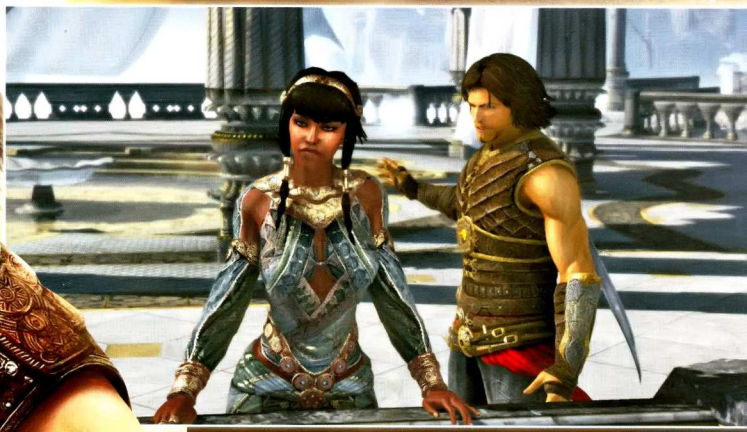
VOLLVERSION auf DVD

Prince of Persia: Die vergessene Zeit



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Spannendes Action-Adventure aus der **Prince of Persia**-Reihe
- Abwechslungsreiche Sprung-und Kletterpassagen
- Motivierendes Levelsystem mit Spezialfähigkeiten
- Dynamische Kämpfe gegen Monsterhorden und Bossgegner
- Packende Geschichte im fernen Persien
- Manipulation der Zeit und der vier Elemente
- Detaillierte Grafik und flüssige Animationen
- Durchdachte, leicht zu handhabende Steuerung



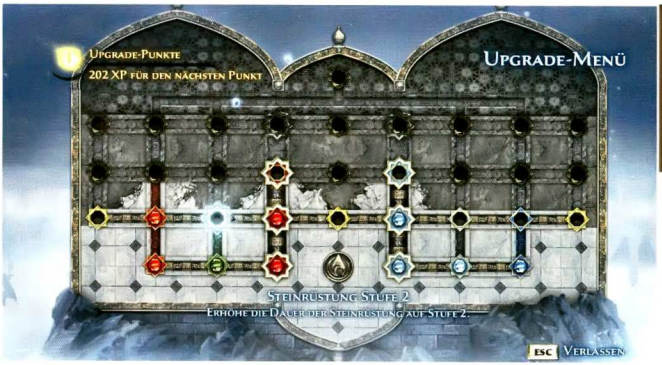
Zehn Stunden packende Unterhaltung

Die Geschichte spielt zwischen den Ereignissen der Vorgänger **Sands of Time** und **Warrior Within** und führt den Prinzen in das Königreich seines Bruders. Im Kampf gegen Invasoren entfesseln die beiden eine mystische Sandarmee, die es nicht nur auf die Angreifer, sondern auch auf die Monarchen abgesehen hat. Bei seinem Versuch, die Dämonen zu verbannen, erhält der Held Hilfe von einer magisch begabten Dschinn.



Kampf gegen das Böse

Wie in den Vorgängern kämpft sich der Prinz durch Horden von Monstern, die sich ihm in den Weg stellen. Mit seinem Schwert kann er normale sowie schwere Angriffe ausführen, außerdem verfügt er über vier Spezialfähigkeiten, welche an die vier Elemente angelehnt sind. Neben den normalen Gegnern stellen sich Ihnen oft auch mächtigere Endbosse in den Weg.



Der Junge hat Talent(e)!

Indem Ihr Prinz zahlreiche Gegner besiegt, sammelt er Erfahrung, für die er Skillpunkte erhält. Was Sie damit anstellen, bleibt Ihnen überlassen: Per Talentbaum stocken Sie Lebensenergie oder Energieslots des Helden auf oder erhöhen die Kampfkraft des Prinzen. Zudem bauen Sie Spezialangriffe wie einen mächtigen Wirbelsturm in vier Stufen aus.



Abwechslung beim Klettern

Der Prinz verfügt über die Fähigkeit, Wasser erstarren zu lassen, sich durch die Lüfte zu schwingen und Kletterplattformen aus dem Nichts zu erschaffen. Außerdem beherrscht er den aus den Vorgängern bekannten Trick, die Zeit zurückzudrehen, um Fehler ungeschehen zu machen. Die abwechslungsreichen Sprungpassagen erfordern aber trotzdem Reaktionsvermögen und Geschick.

Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann „Starten". Alternativ führen Sie im DVD-Hauptverzeichnis die Datei „Setup.exe" aus. Wichtig: Starten Sie nicht das Setup-Programm aus dem separaten Vollversionordner!
- Wenn während der Installation die Meldung „Bitte Disk 5 einlegen" erscheint, wenden Sie die DVD auf Seite 2. Nach der Installation wechseln Sie wieder auf Seite 1.

Systemanforderungen

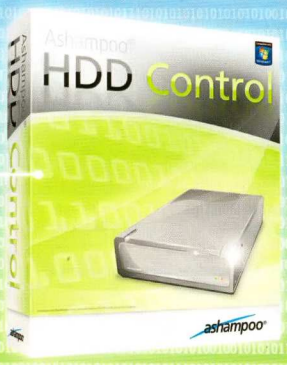
- **Minimum:** Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870
- **Empfehlenswert:** Phenom II X4 965 BE/Core i5-750, 4 GB RAM, Geforce GTX 275/Radeon HD 5830

Wichtig: Da das Spiel über einen Online-Kopierschutz verfügt, benötigen Sie ein kostenloses Ubisoft-Benutzerkonto, mit dem Sie **Die vergessene Zeit** nach der Installation verknüpfen. Eine Internetverbindung benötigen Sie allerdings nur einmalig für die Aktivierung. Danach startet das Spiel auch offline und lässt sich ohne Einschränkungen benutzen. Die Spielstände werden lokal gespeichert.

Die Seriennummer zum Spiel finden Sie auf der Codekarte zwischen den Seiten 82 und 83.

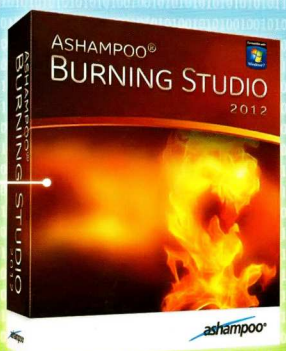
Gratis-Tools von Ashampoo

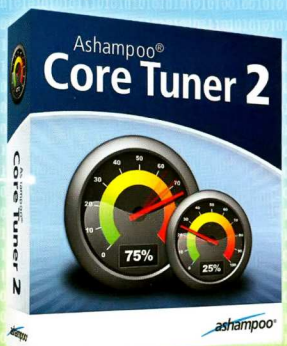
Diese nützlichen Tools auf unserer DVD können Sie zehn Tage kostenlos ausprobieren und nach einer Email-Registrierung kostenfrei als Vollversionen nutzen.



Warnt vor Festplatten-Ausfällen, beseitigt Performance-Probleme, befreit von unnötigem Ballast!

Keine Limits! Burning Studio 2012 ist die entfesselte Brennpower für Ihre Multimedia-Inhalte.





Die Lösung zur optimalen, effizienten Verwaltung und Verteilung Ihrer Prozessorleistung..

DIE REDAKTION

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

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

BEDANKT SICH:
... bei Stefan Dettmering von Bethesda (damals Sony, rechts), der ihm dieses herrliche Bild aus dem Jahr 2001 geschickt hat. Wo sind nur all die Haare geblieben?

ÄRGERT SICH:
... über die fast kampflos an Dortmund abgegebene Meisterschaft. Das muss nächste Saison besser werden!

IST IM HORROR-FIEBER UND SPIELT:
... wieder alte **Resident Evil**-Teile und **Dead Space 2**.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

SCHNETZELT:
... sich in Vorbereitung auf **Diablo 3** durch das quietschbunte **Sacred 2**, leicht gemoddet ;-)

FREUT SICH:
... über die gesundheitlichen Riesenfortschritte seiner lieben Frau und beginnt, an Wunder zu glauben!

ZEIGTE:
... trotz des kalten Wetters beim Abschiedsgrillen mit Herrn Krauß Mut zu nackten Unterarmen.

SASCHA LOHMÜLLER // REDAKTEUR



Action/Shooter/Sport/(MMO)RPGs

SPIELT:
... momentan neben **Battlefield 3** wieder das erste **Everquest**. Manche Klassiker werden halt nie alt.

HÖRT:
... die neue Scheibe von Meshuggah, **Koloss**.

SIEHT:
... das Bundesliga-Finale und bedauert, dass es seine Schalker Knappen nicht mehr geschafft haben, das Bayern-Pack einzuholen.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

WARTET:
... auf den Sommer und hat in wilder Vorfreude schon mal seine Porno-Spiegelbrille rausgesucht.

ERGAB SICH:
... dem Reiz eines Tablet-PCs. Nein, es ist kein Apple! Oder haben die ihre Preise halbiert und iTunes abgeschafft?

SPIELT:
... neben **Angry Birds** (Tablet) vor allem **Risen 2** am PC und ärgert sich, dass es dafür keine Mod-Tools geben soll.

PETER BATHGE // VOLONTÄR



Ego-Shooter sowie Rollen- und Strategiespiele

HAT:
... sich endlich eine PlayStation 3 gekauft. Ob der zierliche Duplo-Controller wohl kompatibel mit seinen Wurstfingern ist?

ENTSTAUBT:
... den Joystick, um **Wing Commander Saga** zu genießen. Endlich wieder ein Weltraum-Shooter, super!

SPIELT:
... bis zum **Diablo 3**-Release noch fix **The Witcher 2**.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

SPIELT:
... **Trials Evolution** und endlich mal **Skyrim**.

HAT EIN NEUES WORT GELERNT:
... und zwar „prätentiös"! Bedeutet so viel wie „selbstgefällig". Landet gleich im aktiven Wortschatz. Danke, Julia!

DANKT VON HERZEN:
... seinen beiden Ober-Pfeifen Gigi und Polster. Wie hätte er all die Jahre nur ohne diese Quellen der Freude auskommen sollen? Unvorstellbar! Absolut! Wirklich ...

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



HAT:
... sich den Klassiker der Klassiker unter den Mixern gegönnt, einen **Rodec MX180 MK3** und darf jetzt ein unvorstellbares Klangerlebnis genießen!

DANKT:
... „Ruegen-Ing0w" dafür, dass er so ein treuer PC ACTION-Leser ist, und Frank Mandjik, ohne den es mein Bild in dieser Rubrik nicht geben würde :)

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



PLANT:
... mit Kollegen einen Trip nach Riva del Garda am Gardasee. Dort schwingt er sich dann auf seinen Drahtesel und heizt mit den anderen den Tremalzopass runter ... yeeeehaaaaa ...

ERKENNT:
... in der US-Serie **The Big Bang Theory** erschreckend viele Parallelen zu Kollegen hier im Verlag.

CHRISTIAN WEIGEL // VOLONTÄR — STARGAST



Genre

SPIELT ABWECHSELND:
... **Kingdoms of Amalur** und **Legend of Grimrock**.

HÖRT:
... gerne Film- und Spielesoundtracks. Im Moment: **Black Gold** und **Battleship**.

KLICKT:
... ständig auf den Firefox-Browser, obwohl in seiner Wohnung in Fürth noch gar kein Internetanschluss ist.

1&1 DSL
DAS BESTE WLAN

Auszeichnungen der 1&1 HomeServer-Familie

Stiftung Warentest test GUT (1,7) FRITZ!Box 7330 im Test: 12 WLAN-Router Ausgabe 03/2012

Ausgabe 03/2012

INTERNET & TELEFON

19,99 €/Monat*

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

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





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.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von den Entwicklern zur Verfügung gestellt und zeigen ganz gut den Look des Spiels. Aus der Ego-Sicht sieht es aber aufgrund des neuen HUDs und diverser Info-Einbleundungen ein wenig anders aus!



Call of Duty: Black Ops 2

Das hat Zukunft!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Treyarch | Hersteller: Activision | Termin: November 2012

Text: Sebastian Stange

Dieses Jahr erlebt die Reihe den dramatischsten Wandel seit **Modern Warfare**!

FAQ

*Oh, ein neues **Call of Duty**! Was ist denn diesmal der Aufhänger?*
Der Kalte Krieg der Zukunft zwischen China und USA. Und der Kalte Krieg der Vergangenheit. Im Text erklären wir alles!

Ist ja gut! Aber was wisst ihr bislang vom Spiel?
Mehr als wir hier erzählen können. Treyarch hatte uns sechs Stunden lang zu Gast und wir unterhielten uns ausführlich mit Engine-Spezialisten, Animations-Designern, Audio-Profis, Story-Autoren, Mehrspieler-Designern und dem Treyarch-Studioboss.

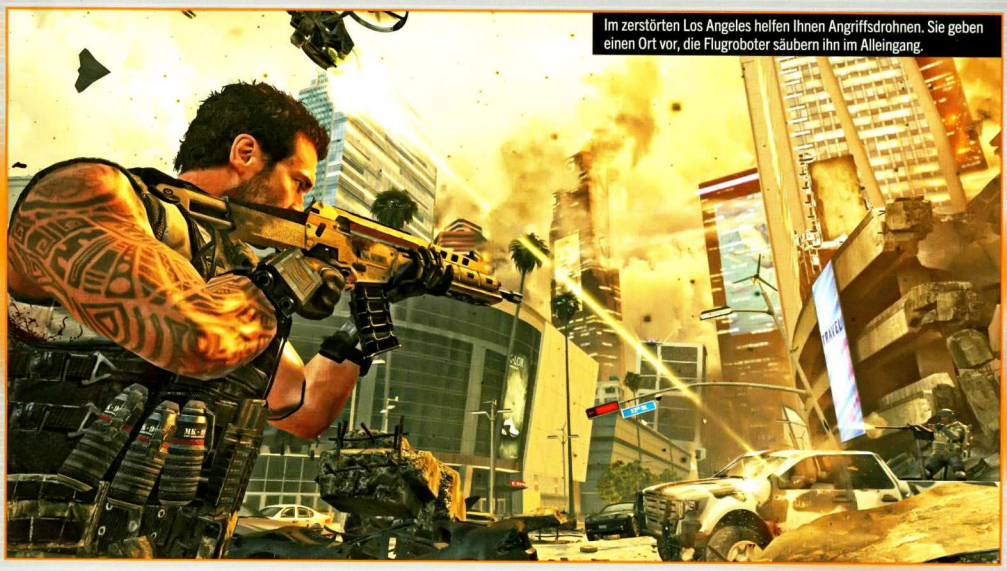
Und was konkret wurde vom Spiel gezeigt?
Zwei unterhaltsame Gameplay-Abschnitte, jeweils 10 Minuten lang. Dazu einen virtuellen Rundgang durch zwei Mehrspieler-Maps und Filmaufnahmen der Motion-Capture-Session.

Die Entwickler haben also gleich alle Spielelemente enthüllt?
Großer Gott, nein! Noch sind Mehrspielermodus, Zombie-Modus und große Teile des Story-Modus geheim. Allerdings gab es da einige Andeutungen!

Ahja? Welche denn?
Der Zombie-Modus wird eine neue Spielwelt bekommen, eine Vielfalt an Modi, mehr Zombies und er wird erstmals mit der Mehrspieler-Engine realisiert.

Und was tut sich beim Mehrspielermodus?
Die Entwickler stellen alle Serientraditionen in Frage und wollen mit dem neuen Multiplayer allen Spielertypen etwas bieten. Der Titel soll sich an auch E-Sportler wenden und dennoch sehr unterhaltsam für Zuschauer sein. Der Elite-Dienst wird außerdem direkt ins Spiel integriert. Das Setting für den Mehrspielerteil ist übrigens ausschließlich in der Zukunft angesiedelt.

Das klingt doch alles ganz gut, oder?
Das ist noch nicht alles! Die Grafik-Engine wurde um neue Effekte erweitert. Sie beherrscht nun tolle Sachen wie Ambient Occlusion, High Dynamic Range Lighting oder besseres Texture-Blending. Die uns gezeigte Xbox 360-Fassung sah klasse aus. Und PC-Spieler sollen dank Direct X 11-Effekten endlich mal von ihrer überlegenen Hardware profitieren!



Im zerstörten Los Angeles helfen Ihnen Angriffsdrohnen. Sie geben einen Ort vor, die Flugroboter säubern ihn im Alleingang.

Jedes Jahr derselbe Trott! Im November erscheint ein neues **Call of Duty**! Darin wird uns ein toll inszenierter Level-Schlauch mit jeder Menge Hurra-Patriotismus und vielen Explosionen serviert und im Mehrspielermodus nerven Kiddies mit Spezialwaffen-Dauerfeuer. So weit das Klischee und die Erwartungen aller Schwarzseher. Doch dieses Jahr wird das anders! Denn Entwickler Treyarch hat einige spannende, gewagte und vielversprechende Ideen für **Black Ops 2**, eine direkte Fortsetzung des 2010er Ego-Shooters. Radikalste Neuerung: Ein Großteil der Handlung findet in der Zukunft statt!

Zwei kalte Kriege

Das Zukunfts-Szenario von **Black Ops 2** dreht sich um einen neuerlichen Kalten Krieg, der um Metalle der Seltenen Erden geführt wird. Hinter dem Begriff verbergen sich 17 verschiedene Elemente, die für moderne Elektronik, Batterien und Militär-Technik unerlässlich sind. Zum heutigen Zeitpunkt kommen über 95% davon aus China. Und in der Zukunft von **Black Ops 2** gibt es deswegen ebenso krasse Spannungen zwischen USA und China, wie damals zwischen Amis und Russen im ersten (echten) Kalten Krieg. Apropos damals: Gut ein Drittel des Spiels spielt in der Vergangenheit, etwa Ende der 80er Jahre während des Afghanistan-Feldzugs der Russen. In diesen Abschnitten spielen Sie erneut Alex Mason, den Protagonisten des Vorgängers. Und auch sein totgeglaubter Sidekick Frank Woods ist wieder dabei. In diesem Teil des Spiels bleiben die Entwickler ihrem Konzept der historischen Fiktion treu. Sie halten sich an tatsächliche geschichtliche Ereignisse, erfinden darin aber möglichst coole und spannende Geheim-Einsätze. „So lief das damals wirklich!" rufen sie damit aus und erzählen dem Spieler, wie während der 80er Jahre ein Monster geboren wurde.

Cyber-Krieg im Heimatland

Raul Menendez aus Nicaragua (Schauplatz berüchtigter CIA-Aktionen) wird im Zukunftsszenario der schlimmste Bösewicht der Welt sein. Wie er dazu wurde, erfährt man in den Vergangenheitsabschnitten von **Black Ops 2**. Glaubwürdig und nachvollziehbar soll seine Entwicklung sein. Aber der Spieler soll auch in die Abgründe seines Charakters blicken. 2025 schlägt Raul dann zu. Mit einem gewaltigen Coup greift er in den Kalten Krieg zwischen USA und China ein. Und um sein Handeln zu erklären, müssen wir kurz das Mooresche Gesetz an-

Rückblick: Was bisher geschah

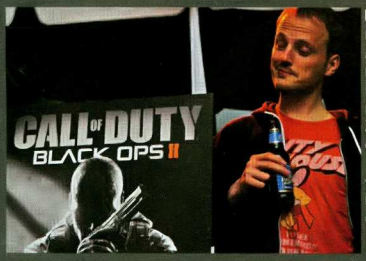
Die Handlung von **Black Ops** ist für ein **Call of Duty**-Spiel ungewöhnlich intensiv: Wie üblich schlüpfen Sie in mehrere Rollen und erleben eine spannende Geschichte, die sich über mehrere Jahrzehnte hinzieht. US-Soldat Alex Mason wird in der Gegenwart von seinen eigenen Leuten festgehalten und verhört. In Rückblenden erfahren Spieler so von einem von Nazis erfundenen Nervengas namens Nova-6, das von den Russen im Kalten Krieg eingesetzt werden soll. Auf der Jagd nach dem Gift und den Hintermännern, allen voran dem russischen General Nikita Dragovich, reist der Spieler um die halbe Welt, kämpft etwa im Vietnamkrieg, am Raumhafen in Baikonur oder in einer geheimen arktischen Basis. Alex Mason, der von seinen ehemaligen Freunden nicht gerade zimperlich verhört wird, erwähnt immer wieder einen russischen Freiheitskämpfer namens Viktor Reznov, den er während seiner Gefangenschaft in Vorkuta kennenlernte und der ihn im Kampf gegen Dragovich angeblich unterstützte. Erst am Ende des Spiels stellt sich heraus, dass Reznov schon seit Jahren tot ist und allein der Einbildung von Mason entspringt. Der wurde nämlich von Dragovich einer Gehirnwäsche unterzogen, um so als Schläfer tödliches Nova-6-Gas in den USA freizusetzen. In letzter Minute können Masons Kollegen das verhindern. Im Abspann wird angedeutet, dass Masons eigentliche Programmierung allerdings die Ermordung von John F. Kennedy vorsah ...



Im Vorgänger wurde eine verrückte Spionage- und Verschwörungs-Story erzählt, die sich hinter den Kulissen der Weltpolitik abspielte.

Zu Gast bei den Entwicklern

Treyarch sitzt In einem verglasten Bürogebäude in Santa Monica, direkt neben Activision. Das Studio wurde kürzlich erst von Grund auf renoviert. Drinnen arbeitet das komplette Treyarch-Team mit Hochdruck an **Black Ops 2**. Viele Bereiche waren daher für uns tabu. Einzig die Audio-Abteilung stand uns offen, wo die Sound-Designer mit kuriosen Spielzeugen, selbstgelöteten Synthesizern, Kinderspielzeugen und Trockeneis versuchen, die Sounds von 2025 zu erfinden.



▶ Mit solchen Eigenkreationen suchen die Audio-Designer geeignete Zukunfts-Sound-Effekte. Sie funktionieren sozusagen wie Zufallsgeneratoren für coole Klänge.

◀ Ein Studiobesuch ist harte Arbeit. Ganz ehrlich!



Das runderneuerte Studio wirkt mächtig edel!

schneiden. Die Entwickler spinnen nämlich den Gedanken weiter, dass sich die Prozessorleistung unserer Rechner etwa alle zwei Jahre verdoppelt. 2025 wird sich die Welt daher dramatisch verändert haben. Was heute ein Supercomputer ist, wird zu der Zeit an jedem Handgelenk befestigt sein. Und das Militär wird mehr und mehr automatisiert. Roboterdrohnen, allwissende HUDs, Röntgen-Zielfernrohre und Soldaten-Telemetrie sind Alltag, stellen aber auch ein enormes Sicherheitsrisiko dar – Stichwort: Cyber-Krieg. Und genau diesen Fakt nutzt Menendez aus. Er gelangt an die Zugangs-Keys für das US-Militärnetzwerk und steuert die schwer bewaffnete Drohen-Flotte der US-Streitkräfte gegen Städte in den gesamten USA – und eine weitere Flotte ist auf dem Weg nach China.

Ein würdiger Auftakt

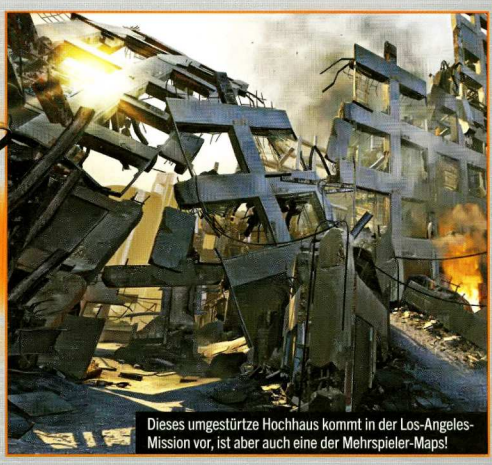
Das Gameplay beginnt auf einem Highway, an Bord der Präsidentenlimousine. Drinnen stirbt ein angeschossenes Stabsmitglied, die Präsidentin(!) schreit auf Ihre Spielfigur ein. Und draußen bricht die Hölle los. Schwärme von Drohnen sausen durch die Luft, futuristische Kampfjets versuchen, den Roboter-Angriff zu verhindern, bewaffnete Terroristen schießen um sich, Autobahnbrücken kollabieren. Es ist das serientypische, stark geskriptete und mitreißende Chaos! Und das Zukunftszenario ist in interessanten Details sichtbar. Ihre Spielfigur, Alex Masons Sohn David, trägt etwa ein Multifunktionsdisplay am Unterarm und in den Scheiben des Fahrzeugs sind überall kleine HUDs und Digitalanzeigen eingebaut. Doch wir können uns nicht zu lange auf Details konzentrieren. Denn ein Helikopter stürzt vor uns auf die Straße. Das Geschehen wechselt zur Zeitlupe, die Limousine crasht, das Bild wird schwarz. Ein typischer **Call of Duty**-Auftakt. Dann geht es endlich richtig los!

Futuristisch? Realistisch!

Die Aufgabe ist nun, den Stab der Präsidentin sicher nach Downtown Los Angeles zu geleiten. Auffällige „Beschützen"-Markierungen über den Zielpersonen machen das klar. Und da gibt es zwei weitere Icons an der Stelle, wo der Highway zusammengebrochen ist: „Sniper" und „Abseilen" Erstmals haben Sie in einem **Call of Duty** verschiedene Auswahlmöglichkeiten, wie sie bestimmte Situationen meistern wollen. David könnte sich abseilen und am Boden in den Nahkampf übergehen. Wir sehen aber, wie er oben bleibt und mit einem futuristischen Gewehr die Angreifer stoppt. Dessen Zielfernrohr kann durch Wände sehen und die Projektile der Waffe funktionieren nach dem Metal-Storm-Prinzip. Googeln Sie den Begriff mal; diese



Diese coole Sau heißt Harper. Außer dem Fakt, dass er eine wichtige Rolle spielt und Ihr Verbüneter ist, wollen die Entwickler noch nichts zu ihm verraten.



Dieses umgestürzte Hochhaus kommt in der Los-Angeles-Mission vor, ist aber auch eine der Mehrspieler-Maps!

Animierprogramm für Mensch und Pferd

Um glaubwürdige Animationen zu erhalten und dabei vor allem jede Menge Emotionen und auch den spezifischen Charakter der Schauspieler (und gleichzeitig Sprecher) hinter Spielfiguren einzufangen, nutzt man das Performance-Capture-Verfahren. Dazu wird die Stimme der Schauspieler zusammen mit deren Körperbewegung, Blickrichtung und Mimik in einem Motion-Capture-Studio erfasst und dann auf Polygonmodelle übertragen. Das sorgt dafür, dass subtile kleine Nuancen im Spiel erhalten bleiben, etwa kleine Gewichtsverlagerungen, kurze Seitenblicke oder unbewusste Gestern der Schauspieler. Für die Spielszenen im Afghanistan-Szenario holte sich das Animationsteam sogar ein Pferd ins Studio, beklebte es und seinen Reiter mit speziellen Markern und scannte die Bewegungen von beiden ein. Das Ergebnis gab es in einer kurzen Zwischensequenz zu sehen. In der Tat sind die Pferde in **Black Ops 2** prima animiert. Bleibt nur die Frage, ob man im Spielverlauf auch auf einem reiten wird!





▲ Bislang sahen wir nur, wie sich die virtuellen Gäule in Zwischensequenzen bewegen. Hoffentlich wirken sie auch mitten im laufenden Spiel noch glaubwürdig!

◀ Um das Motion-Capturing zu realisieren, buchte das Team ein routiniertes Stunt-Pferd, das trotz der irritierenden Aufkleber und der Gummimatten auf dem Boden stets ruhig blieb.

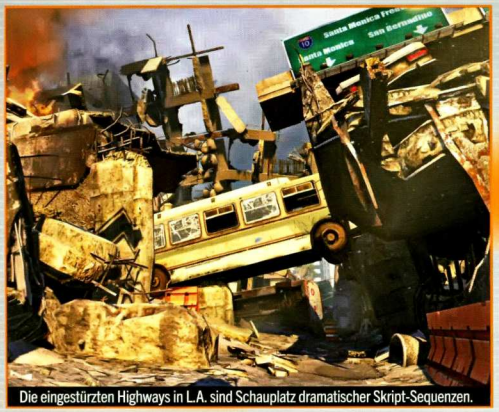
Technik gibt es schon heute! Enorm viele Projektile liegen hintereinander im Lauf und werden elektronisch in extrem schneller Folge abgeschossen. Damit schießt man bei Bedarf auch durch Betonsäulen. Im Spiel müssen Sie dazu den Abzug entsprechend länger drücken, die Schusspower aufladen und nur dann dringt ihre Waffe tief genug. Sicherlich ein spannendes Element im Mehrspieler-Modus!

Straßenschlacht mit Robotern

Im weiteren Verlauf des Levels kämpft sich Mason ins Herz von Los Angeles vor. Dabei setzt er sich ans Geschütz einer Flugabwehrbatterie, mit dem er ganze Schwärme von Raketen in Richtung der Drohnen schickt. Er fährt einen Armeelaster mit Vollgas durch Autowracks und Explosionen und er weist MG-Schwebedrohnen Ziele zu, während er in Downtown durch zerstörte Gebäude sprintet. Die fliegenden Helfer räumen, sobald man ihnen eine Zielregion zugewiesen hat, mit heftigen Dauerfeuer in Sekundenschnelle ganze Gegnerhorden aus dem Weg. Das ist im Herzen immer noch derselbe, stark geskriptete und lineare **Call of Duty**-Spielverlauf: Gegner kommen, Sie ballern sie weg und laufen zum nächsten Ort, wo wieder Gegner kommen. Doch er ist ungemein temporeich und die vielen Hightech-Gadgets bringen frischen Wind in die Sache, ohne den Spielverlauf unnötig zu komplizieren. Da wären etwa die CLAWs, bewaffnete und stark gepanzerte Militärroboter, die sich auf vier Robo-Beinen fortbewegen. Es braucht keine große Erklärung um zu Begreifen, dass die Dinger brandgefährlich sind und es ist logisch, dass man sie stark behindert, indem man ihre Gliedmaßen zerballert. Und so schießt sich David langsam den Weg dorthin frei, wo Jahr für Jahr die Spielemesse E3 stattfindet. Er kämpft gerade mitten auf einer der Straßen vor dem Messegelände, als plötzlich ein Hochhaus umkippt. Eine beeindruckende Szene, die kurz alles in Dunkelheit hüllt.



Eine Szene aus einer Strike-Force-Mission. Sie können jeden Soldaten und jede Drohne Ihrer Seite steuern und jederzeit frei zwischen ihnen wechseln!



Die eingestürzten Highways in L.A. sind Schauplatz dramatischer Skript-Sequenzen.


Die CLAW-Roboschreiter halten gehörigen Beschuss aus.

Toll inszenierte Baller-Action

Nach der Vernichtung des Gebäudes verhüllt eine dichte Staubwolke die Szenerie. Die Sichtweite ist fast null, Stimmen und Geräusche dringen aus allen Richtungen und das Gefecht geht in einer stimmungsvollen, surrealen Atmosphäre weiter. Das sieht klasse aus! Für Konsolenverhältnisse sind die Beleuchtungseffekte grandios und generell wirkt die Grafik trotz mancher Matschtextur wahrlich prächtig. Seit **Black Ops** hat sich hier wirklich was getan! Und gerade als wir denken, alles gesehen zu haben, steigt David in einen Kampfjet ein, um seinen Kameraden aus der Luft Feuerschutz zu geben. Er kann zwar keinen Jet fliegen, doch in Treyarchs Zukunftsvision macht das der Flieger zur Not auch ganz allein – die Steuerung wird also keinen Spieler vor unlösbare Probleme stellen. Und eindrucksvoll ist es allemal, wie er zwischen den Wolkenkratzern hindurchzischt, die aus der Trümmerwolke am Boden ragen. Nun gilt es, Ziele am Boden und in der Luft auszuschalten – mit Raketen und Maschinengewehren. Gegen Ende der Szene, als David gerade mitten im Dogfight mit mehreren Drohnen ist, versagt plötzlich die Elektronik seines Fliegers. Eine weitere Cyber-Attacke des Bösewichts? Auf jeden Fall ist die Kiste plötzlich auf Kollisionskurs mit einer Drohne. David gelingt es in letzter Sekunde, den Schleudersitz zu betätigen. Eine Sekunde, bevor sein Jet in der Luft zerschmettert wird, steigt er aus, erlebt die Explosion aus luftiger Höhe und rast dann wieder dem Boden zu, wo weiterhin die Schlacht um Los Angeles tobt. Hier endet die Demo. Und wäre das alles gewesen, was die Entwickler uns gezeigt hätten, wir wären bereits jetzt sehr zufrieden. Denn was wir sahen, bringt viel frischen Wind in die Serie. Sie bleibt aber ihren Wurzeln treu – mit packender, toll inszenierter Hollywood-Action und griffigem Shooter-Gameplay. Doch da gibt es noch mehr zu erzählen!

Sie können etwas bewirken!

Die interessanteste Neuerung stellen die so genannten Strike-Force-Missionen dar, die immer wieder im Verlauf der Kampagne eingestreut werden. Sie sind Teil der Zukunfts-Handlung und stellen Sie stets vor die Wahl zwischen zwei oder mehr Einsätzen auf der ganzen Welt. Sie können nur einen davon spielen. Die anderen passieren von alleine. Wie sie ausgehen, erfahren Sie im weiteren Spielverlauf. Und egal ob Sie eine solche Mission bestehen oder nicht – das Spiel geht weiter. Ihre Leistung bestimmt jedoch Story-Details sowie das Ende des Spiels. Erstmals können Sie in einem **Call of Duty** den Verlauf der Handlung sowie deren Ausgang beeinflussen – und zwar nicht nur in den Strike Force Missionen, sondern auch in der normalen Kampagne. Die Tatsache, dass es verschiedene Enden gibt, dürfte für einen gehörigen Wiederspielwert sorgen. Doch der Clou an den Strike-Force-Einsätzen ist nicht die Art und Weise, wie sie in die Story eingebettet sind. Der Clou ist, dass sie darin selbst entscheiden können, wen Sie spielen! Die uns gezeigte Mission spielt in Singapur, wo es Ihr Ziel ist, die


Ausgerechnet da, wo das Spiel im Juni während der Spielemesse E3 gezeigt wird, findet der fiktive Terror-Angriff statt!



Mark Lamia ist Studioleiter von Treyarch, dem Entwickler von Black Ops 2.

„Eine plausible Fiktion der Zukunft“

PC ACTION im Gespräch mit dem Treyarch-Studioboss.

PC ACTION: Hat die ganze Recherche darüber, wie die nahe Zukunft politisch, wirtschaftlich und militärisch aussehen könnte, Überraschungen für Sie bereitgehalten?

LAMIA: Sie hat meine Augen für viele Sachen geöffnet, von denen ich zuvor nur wenig wusste. Wir haben uns mit weltbekannten Experten verschiedener Themengebiete ausgetauscht. Wir sprachen etwa mit dem Militärexperten Peter Singer über Roboter-Kriegsführung und Drohnen, doch der Typ erzählte uns bald von ganz anderen Sachen und Entwicklungen. Und seit wir da ein wenig nachforschten, erscheinen viele Informationen und Schlagzeilen, die man täglich liest, in einem ganz anderen Licht. Da gerät man schon mal ins Grübeln. Aber darum geht es uns auch – eine plausible Fiktion der Zukunft!

PC ACTION: Wir bekamen heute eine lange Einführung in die Zukunftsvision von Black Ops 2. Ein Spieler wird sich aber keinen Vortrag über Seltene Erden anhören, bevor er loszockt. Wie vermitteln Sie ihm die Story-Zusammenhänge?

LAMIA: Darin haben wir Erfahrung! Wir haben euch im ersten Teil bereits die Invasion in der Schweinebucht, den Vietnamkrieg und andere geschichtsträchtige Ereignisse nahe gebracht. Dinge, die viele Leute nicht genau verstehen oder einordnen können. Und zwar auf eine Art und Weise, die spannend und unterhaltsam ist. Wir sind es gewohnt, so etwas gehaltvoll und tiefgreifend zu erzählen, sofern sich jemand darauf einlassen will. Es wird aber auch Leute geben, die einfach nur zocken wollen. Und für die wird **Call of Duty: Black Ops 2** selbstverständlich auch funktionieren.

PC ACTION: Der gezeigte Level war in vielerlei Hinsicht typisch Call of Duty: sehr spektakulär, sehr linear, sehr stark geskriptet. Wird es auch ruhigere Momente oder Levels mit mehr Freiheit geben, außerhalb der Strike-Force-Missionen?

LAMIA: Klar! Den Level haben wir euch gezeigt, weil er eine Vielzahl an verschiedenen Spielelementen zeigt. Es gibt da das typische Ballern zu Fuß und eine Scharfschützen-Einlage – die Technologie dahinter wollten wir unbedingt zeigen. Wir wollten auch klar machen, dass man nicht nur an der Seite der Drohnen kämpft, sondern dass sich auch neue Strategien und Möglichkeiten ergeben, wenn man gegen sie kämpft. Es gibt eine Fahrsequenz. Man fliegt sogar einen Jet. In diesem Sinne ist diese Mission eigentlich gar nicht typisch für die Serie. Es gibt so viele verschiedene Mechaniken nur innerhalb dieses einen Levels. Wir haben natürlich auch ruhigere Abschnitte, aber dieser Level ist einer der Höhepunkte des Spiels und der Story. Wir würden ihn nicht jetzt schon zeigen, wenn er alles enthüllen würde, worum es im Spiel geht. Er zeigt einen Punkt in der Handlung, an dem der Spieler glaubt, er hat alles kapiert, alle richtigen Schlüsse gezogen. Aber es steckt natürlich mehr dahinter!

Ladung eines Containerschiffs zu zerstören. Dazu muss eine Laser-Defensivanlage deaktiviert werden, damit ein Luftangriff bis zum Schiff durchdringen kann. Die Mission beginnt typisch cineastisch mit dem Abseilen aus einem Hubschrauber. Doch der weitere Spielverlauf ist eher eine Art Sandbox-Spiel. Der Level – ein Hafengelände mit Kränen, Containern, Gebäuden und Booten – ist recht offen und Sie können ab dem Start entscheiden, wie die Schlacht verläuft. Sie können in eine Kommandeurs-Ansicht wechseln, die den Level als Drahtgittermodell und alle freundlichen Einheiten als grüne, sowie Gegner als rote Silhouetten zeigt. Wie in einem Strategiespiel setzen Sie dann Wegpunkte, befehlen Angriffe und beobachten, wie die Truppen agieren. Jede Einheit hat dabei sogar eine Anzeige für Lebensenergie und wer einmal stirbt, bleibt tot. Endlos neu auftauchende Gegnerhorden gibt es hier nicht!

Fußsoldat oder Robo-Schreiter?

Wenn Sie keine Lust auf Strategie haben, wählen Sie einfach irgendeinen der Fußsoldaten aus und spielen die komplette Mission als typischen Shooter. Icons im Level zeigen an, wo wichtige Ziele sind, welche Apparate Sie hacken müssen und wo Gegner lauern. Im Verlauf der Schlacht trifft gegnerische und freundliche Verstärkung ein. Was als Infanteriegefecht beginnt, wird durch das Eintreffen von Flugdrohnen und Robo-Schreitern gleich zu einer ganz anderen Angelegenheit. Und natürlich können Sie auch die Drohnen und Roboter steuern. Dieses Element ist eine tolle Neuerung, zielt es doch auf einen großen Kritikpunkt ab, der immer wieder an **Call of Duty** bemängelt wird: Linearer, starrer Missionsverlauf. Mit verschiedenen Kampfoptionen, diversen Entscheidungs-Momenten und diesen „Spiel, wie Du willst“-Missionen geht Treyarch dieses Thema gleich von mehreren Seiten aus an. Und all ihre Ideen wirken durchdacht und spaßig. Toll, dass die Shooter-Serie endlich einen großen Satz nach von macht!



Strike-Force-Einsätze beginnen und enden mit serientypischen, reißerischen Sequenzen. Alles dazwischen wirkt extrem neu und ungewohnt. Eine gewagte Spielidee!

Sebastian meint



„Ein unerwartet genialer Ersteindruck!“

Vor der Präsentation dachte ich: „Große Neuerungen wird's eh nicht geben. Mich erwartet der übliche **Call of Duty**-Bombast in neuem Gewand.“ Aber nix da! Die Neuerungen und Design-Ideen in **Black Ops 2** sind verblüffend umfangreich, wohlüberlegt und obendrein allesamt wirklich spannend! Wenn das alles klappt, bringt Treyarch die Shooter-Serie mit **Black Ops 2** einen Riesenschritt weiter. Einen derart dramatischen Sprung habe ich eigentlich erst mit der Einführung einer neuen Konsolen-Generation erwartet – schließlich ist die Spielereihe vor allem auf Xbox 360 und PS3 zuhause und sorgte dadurch in den letzten Jahren auch dafür, das die PC-Fassungen stets recht niedrige Anforderungen an die Hardware stellten. Es scheint, als ob die Entwickler aus den aktuellen Konsolen wirklich alles rausgeholt haben. Und was bin ich erst auf den Mehrspieler- und Zombie-Modus gespannt! Eines sollte Ihnen aber klar sein: Das Spiel bleibt ein **Call of Duty**. Zu keiner Zeit werden Sie hier mit allzu komplexen Mechaniken konfrontiert. Das Spiel wird ein Jedermanns-Shooter sein und keine Militärsimulation. Ich kann prima damit leben. Können Sie es auch?

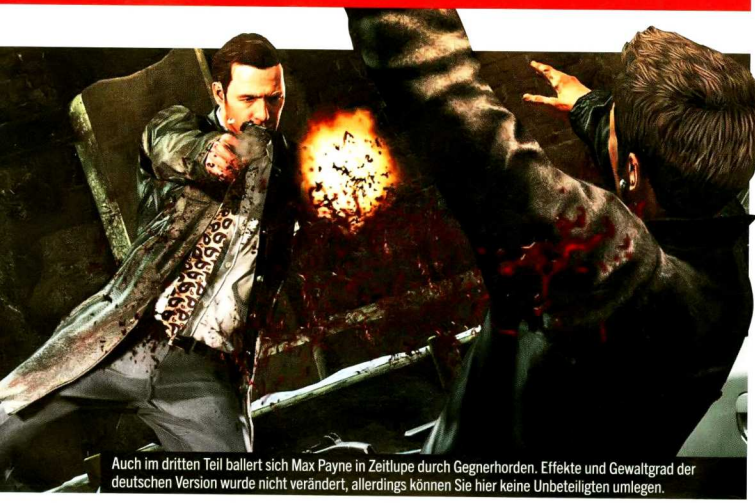
WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



© 2012 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 'PlayStation' and the 'PS' Family logo are registered trademarks and PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners.

MAGAZIN

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



Auch im dritten Teil ballert sich Max Payne in Zeitlupe durch Gegnerhorden. Effekte und Gewaltgrad der deutschen Version wurde nicht verändert, allerdings können Sie hier keine Unbeteiligten umlegen.

Max Payne 3

Da hast du dich geschnitten!

EGO-SHOOTER Für das USK-Siegel wurden minimale Änderungen an der deutschen Version des Spiels vorgenommen.

Am 1. Juni erscheint mit **Max Payne 3** der neueste Teil der Serie um den Cop, der Zeitlupenschießereien unter dem Namen Bullet Time bekannt und in Shootern salonfähig gemacht hat. Ende April hat die USK den Actiontitel unter die Lupe genommen und ihm – erwartungsgemäß – eine Alterfreigabe ab 18 Jahren verpasst.

Nichts für kleine Kinder

Bis zu diesem Zeitpunkt war unklar, ob Entwickler Rockstar für die USK-Freigabe Änderungen an der deutschen Version des Spiel vornehmen musste. Publisher Take 2 meldete sich nach dem USK-Urteil allerdings selbst zu Wort und erklärte, dass bis auf eine Ausnahme alle Spielelemente, Multiplayer-Modi und Gewaltdarstellungen mit den anderen Fassungen identisch seien. „Die deutsche Version ist auch im Online-Multiplayer voll kompatibel zur internationalen Version, damit deutsche Spieler uneingeschränkt gegen Spieler aus der ganzen Welt antreten können", so Take 2 in einer Pressemitteilung. Eine Änderung im Gameplay wurde für den deutschen Markt jedoch „aus Jugendschutzgründen" vorgenommen. In der deutschen Version von **Max Payne 3** können Spieler keine unbeteiligten Passanten über den Haufen ballern – woraus sich laut Take 2 jedoch kein spielerischer Nachteil ergibt.

Technik, die begeistert

Die ebenfalls veröffentlichten Systemvoraussetzungen für **Max Payne 3** sind nicht ohne. Um sich mit dem raubeinigen Helden durch São Paulo ballern zu können, sollten in Ihrer Zockerkiste mindestens ein Zweikernprozessor mit 2,4 Gigahertz und zwei Gigabyte Arbeitsspeicher stecken; satte 16 Gigabyte werden unterstützt. Diese Komponenten sollten wenigstens von einer Geforce 8600 mit 512 GByte Videospeicher flankiert werden. Auf Ihrer Festplatte wird sich der Shooter mit satten 35 Gigabyte ausbreiten.



MARC MEINT: „Schöne heile PR-Welt: „Max Payne 3 erscheint in Deutschland ungeschnitten". Aha. Und der „God-Mode" von Unbeteiligten, den es aus Jugendschutzgründen nur in der deutschen Version gibt, ist ein zusätzliches Feature für die Germanen? Alles Interpretationssache, oder?"

HITMAN™
ABSOLUTION

THE ORIGINAL ASSASSIN

HITMAN.COM

ORIGINAL ASSASSIN

IO-Interactive SQUARE ENIX

PC DVD PS3 XBOX 360 XBOX LIVE

© 2012 IO INTERACTIVE A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo, IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. EIDOS and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 'PlayStation' and the 'PS' Family logo are registered trademarks and PS3 and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners.

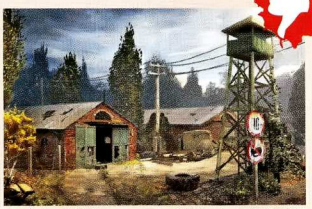
TOPS & FLOPS

Zwei angekündigt



Shinji Mikami, der Erfinder der **Resident Evil**-Reihe, arbeitet an **Zwei**, einem neuen Survival-Horror-Spiel. Er verspricht, damit Angst und Spannung auf eine neue Stufe zu heben. Der Release ist für 2013 geplant.

Stalker 2 doch eingestellt



Entwickler GSC Gameworks bestätigte, dass das Projekt **Stalker 2** (Bild) nun doch beerdigt ist. Für die Entwicklung des Free-2-Play-MMO-Shooters **Survarium** gründeten die Mitarbeiter das neue Studio Vostok Games.

Mass Effect 3: Erweitertes Ende



Nach der Diskussion um den Schluss von **Mass Effect 3** wird Electronic Arts im Sommer per DLC ein erweitertes Ende mit neuen Filmsequenzen und Epilogszenen bereitstellen, das für mehr Klarheit sorgen soll.

Warhammer 40.000: Dark Millennium



Das neue Spiel im **Warhammer 40.000**-Universum wird nur noch **Dark Millennium** heißen. Weil THQ das finanzielle Risiko eines MMOGs zu groß ist, kommt das Spiel stattdessen mit Einzel- und Mehrspielermodus.



Sniper Challenge nutzt die Glacier-2-Engine aus **Absolution** und bietet dank Achievements einen Wiederspielwert.

Hitman: Sniper Challenge

Einmal die 47 mit blauen Bohnen

ACTION-ADVENTURE Square Enix setzt bei **Hitman Absolution** auf eine Sniper-Mission als Vorbesteller-Bonus.

Ab 15. Mai 2012 ist die PC-Version von **Hitman: Sniper Challenge** für 4,99 Euro im Handel erhältlich. In diesem eigenständigen neuen Spiel ist es Ihre Aufgabe, mit Agent 47 den Waffenhändler Richard Strong Jr. und seine 14 Leibwächter zu eliminieren – innerhalb des äußerst eng gesteckten Zeitlimits von nur 15 Minuten. Was wir besonders gut finden: Beim Kauf von **Hitman Absolution** wird der Preis der **Hitman Sniper Challenge** bei Vorlage des Kaufbeleges angerechnet.



MARC MEINT: „Erhältlich ist **Sniper Challenge** für Konsolen und PC gleichzeitig: am 15. Mai. Spielbar ist es aber erst mal nur für PS3 und Xbox 360; PC-Spieler zocken erst ab 1. August. Blöd."

Spiele-Soundtrack

Ohrentief rein

SONSTIGES Ein Kickstarter-Fundraising soll die Neuveröffentlichung des gefeierten **Turrican**-Soundtracks sichern.

Komponist Chris Hülsbeck feierte vor allem in den Neunzigerjahren als Macher von Musik für Computerspiele große Erfolge – insbesondere mit der Musik zu **The Great Giana Sisters** und zum Actionspiel-Klassiker **Turrican**.

Mit künstlichen Zusatzstoffen

Nun plant Hülsbeck, ein neu abgemischtes Album zu veröffentlichen, das auch zusätzliche Stücke enthalten soll, die vom WDR-Rundfunkorchester aufgenommen werden. In einem Interview zeigte sich der Musiker zudem begeistert von der Idee, eine mögliche **Turrican**-Fortsetzung – finanziert über Kickstarter – mit dem Soundtrack zu versorgen: „Dafür wäre ich sofort Feuer und Flamme!" Im Moment hofft er aber erst einmal, dass er die Summe zusammenbekommt, die er für die Produktion seines Albums veranschlagt. Hülsbeck: „Wir müssten um die 1.400 Leute für das limitierte und nummerierte Album-Box-Set zusammenbekommen".



MARC MEINT: „Hülsbeck und seine Musik sind Kult. Ich bin so heiß auf das neue Album – und auf ein Remake des obergenialen **Turrican** – wie auf die hübsche Sprechstundenhilfe bei meinem Hausarzt. Hoffentlich kommt die Kohle über das Fundraising schnell zusammen. Also: bitte spenden Sie jetzt!"



Videospiele-Komponist Chris Hülsbeck wurde durch seinen Soundtrack zum Klassiker **Turrican** weltweit berühmt.



AB 1. JUNI FÜR PC

JETZT VORBESTELLEN

18
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE

MAXPAYNE3.DE

#MAXPAYNE3

PS3 PC DVD ROM

© 2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Max Payne und die Rockstar Games -Marken und -Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software. „PlayStation" „PS3" „PS3" and „ " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden unter Lizenz von Microsoft verwendet. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Battlefield 3

Hier kannst du dich richtig tief reinknien!

MEHRSPIELER-SHOOTER Für den Shooter kommen drei monothematische DLC-Erweiterungen.



Donya Fortress ist eine von vier neuen Karten, die im **Close Quarters**-DLC für Infanteriekämpfe enthalten sind.



Nahezu alles lässt sich zerballern und die HD-Zerstörung von Frostbite 2 sorgt dabei für eine geile Optik.

Mehr als 12 Millionen Mal hat sich **Battlefield 3** seit seiner Veröffentlichung am 27. Oktober 2011 verkauft. Um die Spielerschaft bei Laune zu halten, wird Entwickler DICE in diesem Jahr noch drei DLC-Erweiterungen für den Mehrspielermodus des Shooters spendieren. Den Anfang macht das **Close Quarters**-Paket mit vier Maps, zehn neuen Waffen (darunter die SPAS-12 und Steyr AUG), neuen Aufträgen und einzigartigen Erkennungsmarken, die auch im Hauptspiel eingesetzt werden können. Was jedoch fehlt sind … Fahrzeuge! Denn bei **Close Quarters** geht es um Infanterie-Kloppereien auf engem Raum – **Call of Duty** lässt grüßen! Neue Fahrzeug-Gefechte gibt es dann später im Jahr mit dem DLC **Armored Kill**, der unter anderem frische fahrbare Panzer, ATVs und mobile Artillerie liefert. Der Produzent des Spiels, Patrick Bach, verriet, dass darin die größte Mehrspieler-Karte enthalten sein wird, die es je in **Battlefield** gegeben hat. Das große DLC-Finale erwartet Sie schließlich im Dezember mit der Erweiterung **End Game**, über die der Entwickler noch nichts verrät.



MARC MEINT: „Die Gefechte in **Closed Quarters** fallen ungleich hektischer und die Zerstörung detailreicher aus als im Hauptspiel. Cool! Dennoch fehlen mir schon jetzt neue Karren – für die tolle Mischung aus Häuserkampf und Fahrzeuggefechten, die das Hauptspiel so genial macht."



12

TERA™ und „TERA: The Exiled Realm of Arborea" sind Markennamen von Bluehole Studio Inc. Copyright © 2007-2012 Bluehole Studio Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Frogster Online Gaming GmbH und Frogster Interactive Pictures AG. Alle Rechte vorbehalten. ©2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

frogster

UBISOFT

Bluehole studio

Batman: Arkham City – Game of the Year Edition

Noch ein Käfig voller Narren

ACTION-ADVENTURE Rocksteady besiegelt sein **Batman**-Meisterwerk mit einer neuen Edition.

Wenig überraschend haben Warner Bros. Interactive und Entwickler Rocksteady die **Game of the Year Edition** von **Batman: Arkham City** angekündigt. Das Highlight dieser neuen Fassung: Neben dem Hauptspiel enthält sie auch einen brandneuen Einzelspieler-DLC namens **Harley Quinn's Revenge**. Der soll rund zwei zusätzliche Spielstunden bieten, in denen man abwechselnd in die Rollen von Batman und Robin schlüpft. Gemeinsam macht sich das dynamische Duo ein letztes Mal nach Arkham City auf, um dort gegen Harley Quinn und ihre neue Gang anzutreten. Der DLC soll damit die Geschichte des zweiten **Batman**-Abenteuers abschließen. Wer bereits das Hauptspiel besitzt, kann sich den DLC auch einzeln hinzukaufen, der Preis für die PC-Fassung steht noch nicht fest. Natürlich enthält die **Game of the Year Edition** sämtliche bislang erhältlichen DLCs, welche neue Challenge Maps, zusätzliche Charaktere und Kostüme beinhalten. Die Konsolenfassungen von **Batman: Arkham City – Game of the Year Edition** erscheinen im September, der Termin für die PC-Version ist noch unbekannt.



FELIX MEINT: „An Kostümen oder Challenge Maps habe ich null Interesse. Ich will gute Inhalte, die mein Hauptspiel erweitern! Und genau das scheint der neue DLC **Harley Quinn's Revenge** zu bieten – auch wenn zwei Stunden eher mager klingen."



Der DLC **Harley Quinn's Revenge** erzählt die Story von Arkham City zu Ende und bietet neue Gebiete und Gegner.



In dem neuen DLC wird man nicht nur Batman, sondern auch Robin steuern – der war bislang nur für Challenge Maps reserviert.



TERA-EUROPE.COM/PCACTION

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: 15. Mai 2012



Die offene Beta des Action-Rollenspiels vom 20. bis 23. April stieß erwartungsgemäß auf riesige Resonanz. 300.000 **Diablo 3**-Fans nahmen daran teil und zwangen die Server fast in die Knie.

2 Assassin's Creed 3

Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: 30. Oktober 2012



Mit **Assassin's Creed 3** will Ubisoft die Serie von Grund auf umgestalten. Der neue Held Connor kämpft etwa vornehmlich beidhändig und das alte Gesundheitssystem weicht automatischer Regeneration.

3 Far Cry 3

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

Wie die Vorgänger wird **Far Cry 3** einen Karten-Editor enthalten, mit dem Fans neue Mehrspielergebiete entwerfen können. Mod-Tools wird es jedoch definitiv keine geben, so Ubisoft.



4 Grand Theft Auto 5

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



Während handfeste Infos von Rockstar erst zur E3 im Sommer erwartet werden, gibt es Gerüchte um einen Releasetermin zum Ende 2012. Analysten rechnen eher mit März 2013.

5 Bioshock Infinite

Entwickler: 2k Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 19. Oktober 2012

Laut Kevin Levine, Mitgründer des Entwicklerstudios Irrational Games, erfordert das Drehbuch von **Bioshock Infinite** die vierfache Schreibarbeit des gesamten ersten Teils.



Mitmachen & gewinnen!

Bestimmen Sie mit, welche Spiele sich auf den vordersten Plätzen unserer Most-Wanted-Liste tummeln!

Natürlich müssen Sie Ihre wertvolle Stimme nicht kostenlos abgeben. Unter allen Teilnehmern der aktuellen Umfrage verlosen wir fünf Exemplare eines aktuellen Spitzentitels. Natürlich verraten wir nicht im Vorfeld, um welches Spiels es sich dabei handelt – das wäre doch langweilig! Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

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



Mai 2012			
Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Dtp Entertainment	25. Mai
Dirt Showdown	Rennspiel	Codemasters	25. Mai
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	15. Mai
Game of Thrones	Rollenspiel	Focus Home Inter.	31. Mai
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	24. Mai
Iron Front: Liberation 1944	Action	Deep Silver	25. Mai
Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	24. Mai
Realms of Ancient War	Rollenspiel	Dtp Entertainment	25. Mai
Spellforce: Faith in Destiny	Rollenspiel	DreamCatcher	15. Mai
Street Fighter X Tekken	Action	Capcom/Namco	11. Mai

Juni 2012			
Civilization 5: Gods & Kings	Runden-Strategie	2K Games	22. Juni
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	22. Juni
LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	29. Juni
Martial Empires	Rollenspiel	Dtp Entertainment	15. Juni
Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni
Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	18. Juni
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	29. Juni
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	21. Juni

2. Quartal 2012			
Baldur's Gate Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	2. Quartal
Command & Conquer: Tiberium Alliances	Strategie	Electronic Arts	2. Quartal
Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2. Quartal
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2. Quartal
London 2012	Sportspiel	Sega	2. Quartal
Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	2. Quartal
Test Drive: Ferrari Legends	Rennspiel	BigBen Interactive	2. Quartal
Warlock: Master of the Arcane	Runden-Strategie	Deep Silver	2. Quartal

Juli 2012			
Prototype 2	Action	Activision	27. Juli
Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	3. Juli

3. Quartal 2012			
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	3. Quartal
Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	3. Quartal



Mit dem Add-on **Die Tiefsee** bringt **Anno 2070** eine neue Zivilisationsstufe mit. Die Tech-Fraktion wird unter Wasser um die Bevölkerungsschicht „Genies" erweitert.

Borderlands 2	Action	2K Games	21. September
Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September
Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	Sommer
Dark Souls	Action-Rollenspiel	From Software	August
Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	August



Um dem Action-Adventure den nötigen Feinschliff zu geben, hat Publisher THQ die Veröffentlichung von Juni auf August verschoben.

F1 2012	Rennspiel	Codemasters	September
Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	6. September
Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	3. Quartal
Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	3. Quartal



Jack Keane 2 soll knackige Rätsel, herzliche Charaktere und viel Humor bieten. Außerdem entscheiden Sie im Spielverlauf, welche der beiden Heldinnen Ihr Herzblatt wird.

LEGO Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	Sommer
Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	26. September
Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal
Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August
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	19. Oktober
Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	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
Hedone	Ego-Shooter	Acony	2012
Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
Mechwarrior Online	Action	Infinite Game Publ.	2012
Mechwarrior Tactics	Strategie	Infinite Game	2012
Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	23. Oktober
Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
Omerta – City of Gangsters	Strategie	Kalypso Media	4. Quartal
Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Raven's Cry	Action	Zuxxez	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
Worms Revolution	Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal
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
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso	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
Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
Planetside 2	Ego-Shooter	Sony	Nicht bekannt
Rainbow 6: Patriots	Ego-Shooter	Ubisoft	2013
Sim City	Strategie	Electronic Arts	2013
Stalker 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Star Trek	Action	Paramount Interactive	2013
Tactical Intervention	Ego-Shooter	OGPlanet	Nicht bekannt
The Boondock Saints	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013

SIE HABEN DAS GAME 2012?

Dann nehmen Sie teil bei **MAKE THE GAME** – dem Wettbewerb für talentierte Entwickler. Wir suchen bis zu 3 Spiele!

MTG 2012

MAKE THE GAME

DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB

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

REBORN HORIZON

Der MTG-**Gewinner 2011**

ÜBER 5.000.000 LESER von 14 Print-Magazinen und 15 Online-Portalen WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT



96.419 verkaufte Exemplare pro Monat**

30.827 verkaufte Exemplare pro Monat**

25.379 verkaufte Exemplare pro Monat**

ONLINE

PC Games	buffed.de	VIDEOgames ZONE.DE	PC Games Hardware
1,87 Mio. Unique User**	910.000 Unique User**	640.000 Unique User**	2,28 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de

SFT | Games and More u. v. a.

** Laut AGOF internet facts 2011-12 *** Laut IVW I/2012

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.

Diablo 3

Auf, Teufel komm raus!

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Blizzard | Hersteller: Blizzard | Termin: 15.05.2012

Text: Stefan Weiß

Fiebern Sie mit uns dem sehnsüchtig erwarteten Action-RPG entgegen!

Es kommt nur selten vor, dass unsere komplette Redaktion die Tage bis zur Erscheinung eines PC-Spiels zählt. **Diablo 3** ist ein solcher Fall. Und so wie uns geht es Tausenden Spielern, die fieberhaft den 15. Mai herbeibeten, an dem sich die Blizzard'schen Höllenpforten endlich öffnen.

Gut angeheizt!

Um Ihnen die Wartezeit zu versüßen, haben wir ein extradickes Special geschnürt, das Sie perfekt auf die Action-RPG-Schnetzelei einstimmt – 18 prall gefüllte Seiten mit zahlreichen Infos und ersten Tipps zu den fünf Charakterklassen. Obendrein verlosen wir noch jede Menge **Diablo 3**-Goodies in unserem exklusiven Gewinnspiel, machen Sie mit!









INHALT

	Seite
Gewinnspiel, Diablo 3-Sonderheft Coole Preise und eine dufte Extra-Ausgabe	27
FAQ: 20 Fakten zum Spiel Alles Wissenswerte zum Thema **Diablo 3**	28
Klassen: Der Mönch Charakterbeschreibung und Grundlagentipps	34
Klassen: Der Hexendoktor Charakterbeschreibung und Grundlagentipps	36
Klassen: Der Zauberer Charakterbeschreibung und Grundlagentipps	38
Klassen: Der Barbar Charakterbeschreibung und Grundlagentipps	40
Klassen: Der Dämonenjäger Charakterbeschreibung und Grundlagentipps	42
Die Begleiter Grundlagentipps zu Ihren Gefährten	44

GEWINNSPIEL

Höllisch gute Preise gewinnen!

Um Ihnen den Start zur diabolischen Dämonenhatz zu versüßen, bringen wir cooles Diablo-Zeug unters Volk!

Beantworten Sie einfach folgende Frage:
Wie heißt das Add-on zu **Diablo 2**?
A) Lord of Distraction
B) Lord of Destruction

Und das gibt es zu gewinnen:
4 x Rogue-Action-Figur
3 x Handtuch im edlen **Diablo**-Look
3 x Minifigur „Diabrgl, the cute Lord of Terror"
3 x Steelseries **Diablo 3**-Mousepad (verschiedene Motive)
3 x Steckdosenlampen (US-Stecker)
2 x Butcher-T-Shirt (Größe L)
1 x Steelseries **Diablo 3**-Headset
1 x Steelseries **Diablo 3**-Maus

Teilnahmebedingungen:
Teilnahmeberechtigt sind alle PC ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Teilnehmen ist ganz einfach – schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Diablo-3-Gewinnspiel" an gewinne@pcaction.de
Teilnahmeschluss: 8. Juni 2012, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Steelseries Diablo 3-Headset



Steelseries Diablo 3-Mousepad



Steelseries Diablo 3-Maus

Da brüllt der Barbar ...
... vor Freude natürlich, denn bei solch feinen Preisen kann man ja nur noch frohlocken!

Diablo 3: Das PC-Games-Sonderheft

Voll durchstarten!

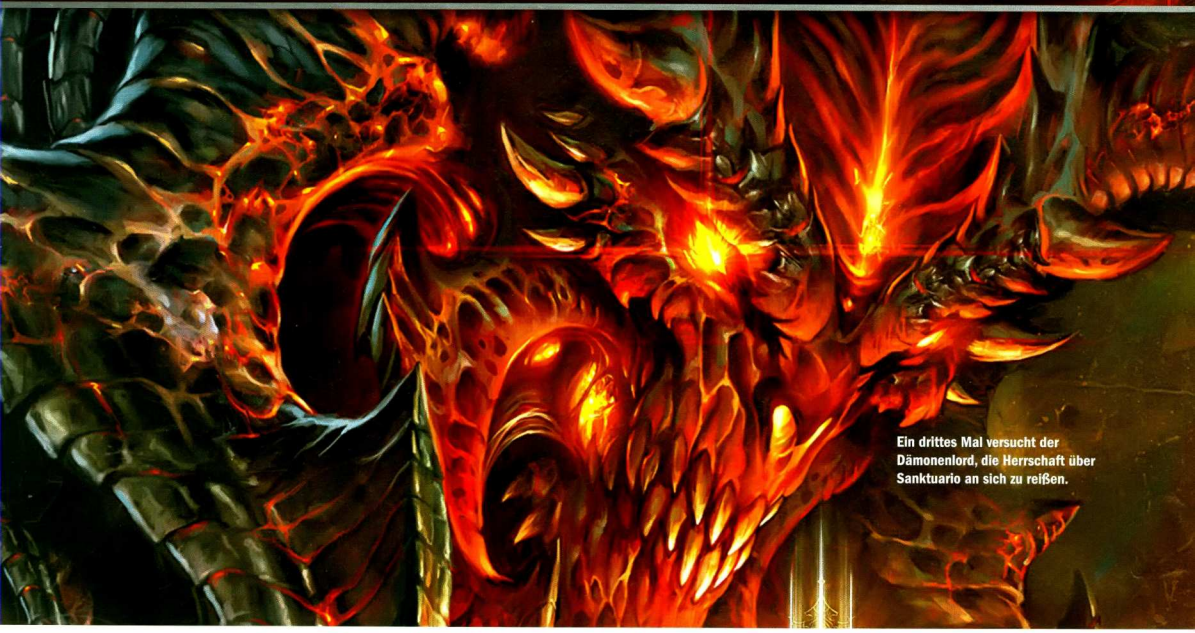
Passend zum Start von **Diablo 3** finden Sie ab dem 9. Mai 2012 das extrastarke Sonderheft zum teuflischen Blizzard-Rollenspiel im Zeitschriftenhandel. Die Redaktion unseres Schwestermagazins PC Games bietet Ihnen darin auf 100 Seiten wertvolle Guides und Tipps zu **Diablo 3**.

- **Klassenguides:** Auf 32 prall gefüllten Seiten liefern wir die wichtigsten Grundlagen zu allen fünf Klassen. Auszüge davon finden Sie im Special dieser PCA-Ausgabe.
- **TIPPS:** Wie funktioniert das Auktionshaus, was muss ich über das Handwerkssystem in **Diablo 3** wissen, was ist beim Anlegen des Battle.net-Accounts zu beachten? Unser Sonderheft beantwortet alle **Diablo 3**-Fragen!





Den Stil kenn ich doch?
Für unser exklusives Poster im **Diablo 3**-Sonderheft griffen die Comic-Zeichner von **Shakes & Fidget** zum Stift!



Ein drittes Mal versucht der Dämonenlord, die Herrschaft über Sanktuario an sich zu reißen.

Diablo 3: 20 Fakten zum Spiel

Was für ein Spiel ist **Diablo 3**? Worum geht es darin, wie spielt es sich und wie komme ich voran? Wir haben für Sie die 20 wichtigsten Fakten rund um das Thema **Diablo** zusammengestellt.

1 Um was für eine Art Spiel handelt es sich bei der Diablo-Reihe?

Dämonenscharen an jeder Ecke, unzählige Kämpfe gegen Untote, Skelette und Monster aus dem Jenseits – und ein Held, der nach dem Quell allen Übels sucht: Bei der Diablo-Reihe handelt es sich um Action-Rollenspiele. Der Spieler steuert eine Figur, seinen Charakter, und lässt ihn gegen computergesteuerte Monster kämpfen. Der Sieg bringt Erfahrungspunkte und lässt das virtuelle Ich vorankommen. Sie wählen zwischen mehreren Charakterklassen, die mit verschiedenen Fähigkeiten, Rüstungen und Waffen in den Krieg gegen die Dämonen ziehen. Das geniale Spielprinzip kommt auch im dritten Teil zum Tragen.



Schnelle Kämpfe gegen Untotenhorden: Auf dieser Grundlage baut die Diablo-Spielereihe auf.



2 Welche Voraussetzungen muss mein PC erfüllen?

Für Diablo 3 brauchen Sie – wie auch schon für die Teile 1 und 2 – keinen besonders leistungsstarken PC. Einige Bedingungen muss Ihr Rechner allerdings erfüllen, damit die Jagd nach dem Dämonenherrscher nicht zur Qual wird:

Minimal:
- Windows XP/Vista/Windows 7 (+ jeweils aktuellste Service Packs) mit Direct X 9.0c
- Intel Pentium D 2.8 GHz/AMD Athlon 64 X2 4400+
- Nvidia Geforce 7800 GT/Ati Radeon X1950 Pro oder besser
- 1 GB RAM (Win XP)/1,5 GB RAM (Vista/Win 7)
- 12 GByte freier Festplattenspeicher
- Dauerhafte Internetverbindung
- Bildschirmauflösung: min. 1.024 × 768 Pixel

Empfohlen:
- Windows Vista/Windows 7 (+ jeweils aktuellste Service Packs)
- Intel Core 2 Duo 2.4 GHz/AMD Athlon 64 X2 5600+ 2.8 GHz
- Nvidia Geforce 260/Ati Radeon HD 4870 oder besser
- 2 GByte RAM
- 12 GB freier Festplattenspeicher
- Dauerhafte Internetverbindung

3 Brauche ich bestimmte Hardware, um spielen zu können?

Nein, Sie benötigen keine bestimmten Extra-PC-Komponenten wie etwa einen zusätzlichen Controller, um **Diablo 3** zu spielen. Für Fans der Reihe gibt es im Handel Headset, Maus und Mauspad von Steelseries, die mit dem **Diablo 3**-Logo verziert sind. Richtig cool ist zum Beispiel das Steelseries-Headset mit toller Diablo-Optik. Natürlich tut es auch ein schlichter Kopfhörer, um die Monsterhatz zu genießen.



Das Steelseries-Headset beeindruckt mit Diablo-Optik.

4 Wo bekomme ich das Spiel und wie viel kostet es? Welche Versionen sind im Handel erhältlich?



Die Collector's Edition bietet mehrere Extras, etwa einen USB-Stick und einen dekorativen Diablo-Schädel.

Auf der offiziellen Battle.net-Homepage (eu.battle.net/de) können Sie den digitalen Client des Spiels für 59,99 Euro erwerben. Es handelt sich um die globale Version, in der unter anderem folgende Sprachen enthalten sind: Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Portugiesisch und Polnisch. Ab dem 7. Juni wird die russische Sprachversion freigeschaltet und Sie können die Sprache auch im Spiel aktivieren.

Bei amazon.de erhalten Sie die deutsche Version (Uncut, USK-Freigabe ab 16 Jahren) für etwa 55 Euro. Die Collector's Edition ist dort vorbestellbar. Für 89,99 Euro bekommen Sie nicht nur **Diablo 3**, sondern auch einen USB-Stick in Form eines Seelensteins, der die Vollversion von **Diablo 2** und **Diablo 2: Lords of Destruction** enthält. Außerdem schenkt Ihnen Blizzard Ingame-Gegenstände für **Diablo 3**, mit denen Sie die Items Ihres Charakters optisch verändern können, sowie ein **World of Warcraft**-Pet und **Starcraft 2**-Porträts.

BRAUCHE ICH EINEN BATTLE.NET-ACCOUNT, UM ZU SPIELEN? 5

Ja, Sie müssen sich erst bei Battle.net registrieren, ehe Sie die Spielwelt Sanktuario betreten dürfen. Wenn Sie das Spiel über die offizielle Seite kaufen, brauchen Sie allein für den Erwerb von **Diablo 3** einen Account. Auch bei jedem Spielstart müssen Sie sich mit der zuvor bei Battle.net hinterlegten E-Mail-Adresse und dem Passwort anmelden und die Internetverbindung muss während der gesamten Zeit, die Sie im Spiel verbringen, aufrechterhalten bleiben.



Bei jedem Spielstart melden Sie sich mit Ihren Battle.net-Daten an.

6 Was genau ist Battle.net?

Battle.net ist die Online-Spieleplattform von Blizzard. Unter eu.battle.net/de können Sie Ihren Account einsehen und bearbeiten, neue Spiele erwerben oder bereits bestehende Spieleaccounts (etwa **World of Warcraft**) mit Battle.net verknüpfen. Der Account ist für Sie kostenlos.



Das Battle.net-System bietet Ihnen Zugriff auf alle aktuellen Blizzard-Hits.

7 Wie schütze ich meinen Account?



Um sich einzuloggen, brauchen Sie natürlich ein Passwort. Doch wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, schützen Sie Ihren Account mit einem Authenticator. Dabei handelt es sich um ein kleines Gerät – oder um eine Smartphone-App –, das einen zufälligen Code generiert. Erst nachdem Sie diesen am PC eingegeben haben, dürfen Sie sich in Ihren Account oder in eines der damit verknüpften Spiele einloggen. Diese Sicherheitsmaßnahme hat sich schon bei World of Warcraft bestens bewährt und kommt auch bei Diablo 3 zum Einsatz.



Den physischen Authenticator erhalten Sie direkt im Blizzard-Shop (http://eu.blizzard.com/store/index.xml) für ca. 10 Euro.

WELCHE GESCHICHTE WIRD IM SPIEL ERZÄHLT? 8

Im Grunde genommen erzählt das Spiel die älteste Geschichte der Welt. Nein, nein, es geht nicht etwa um Adam und Eva, sondern um den Kampf zwischen Himmel und Hölle. Erzengel und Dämonen kämpfen in **Diablo** um die Herrschaft über die Erde und ihre Bewohner. Die Menschen stehen immer zwischen den Fronten und müssen sich entscheiden. In Sanktuario kämpfen sie gegen die Ausgeburten der Hölle. Wir sind schon sehr gespannt, welche Entwicklung die spannungsgeladene Story im dritten Teil der **Diablo**-Reihe nimmt. Freuen Sie sich schon jetzt auf beeindruckende Rendersequenzen, welche die Story erzählen.



Die Hölle auf Erden: Die von Diablo angeführten Dämonen wollen Sanktuario erobern.



In den Katakomben der Kathedrale von Neu-Tristram wartet das Böse auf Sie.

9 Wie ist das Spiel aufgebaut? Wie kommt man voran und was ist das Ziel?

Bei **Diablo 3** geht es wie bei den meisten Rollenspielen darum, Erfahrungspunkte zu sammeln, in der Stufe aufzusteigen und den eigenen Charakter zu verbessern. Die wichtigsten Komponenten dabei sind die Kämpfe gegen Monster und die Quests – die Aufgaben, die Sie erfüllen müssen. Für beides werden Sie mit Erfahrung belohnt, bis Sie die Maximalstufe 60 erreichen. Außerdem erbeuten Sie von toten Monstern wertvolle Gegenstände, mit denen Sie Ihren Charakter ausrüsten, um ihn stärker und gefährlicher zu machen – und um noch mehr Monster töten zu können.



Monster bekämpfen, Erfahrung und wertvolle Beute sammeln – das bringt Ihren Charakter voran.

10 Welche Klassen gibt es?



Die Klassen unterscheiden sich in puncto Ressourcen, Ausrüstung und Fähigkeiten.

Sie haben die Wahl zwischen fünf Klassen. Diese unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten und folglich in ihrer Spielweise. Der Barbar etwa ist ein Nahkämpfer, der ganzen Untotenhorden problemlos standhält. Der Zauberer ist das komplette Gegenteil: Die magisch begabte Klasse kommt am besten voran, wenn sie Abstand zu den Gegnern hält. Der Hexendoktor ist ebenfalls ein Magier, doch verfügt er über eine andere Art der Zauberei – er kann tote Kreaturen wieder zum Leben erwecken und in den Kampf schicken. Auch der Dämonenjäger ist ein Fernkämpfer, der jedoch keine Magie, sondern Pfeile und Geschosse benutzt. Der Mönch ist die fünfte **Diablo 3**-Klasse. Er kombiniert Nah- und Fernkampfattacken mit Heilungszaubern und bietet Ihnen somit eine sehr vielseitige Spezialisierung.

11 Wie ist das Fähigkeiten-System aufgebaut?

Sie erlernen alle paar Stufen eine neue Fertigkeit (auch Skill genannt). Die Fähigkeiten in **Diablo 3** sind in sechs Kategorien unterteilt, die sich nach Klasse unterscheiden. Jede Fertigkeit lässt sich durch Runen verbessern und weiterentwickeln. Mehr über die einzelnen Klassen lesen Sie in unseren Klassenguides ab Seite 34, in denen wir Ihnen alle wichtigen Tipps und Tricks rund um das Erklimmen der ersten Stufen der Level-Leiter verraten.



Sie kombinieren immer nur sechs Zauber aktiv miteinander.

12 Was sind Runen?

Runen sind bei **Diablo 3** keine Gegenstände im herkömmlichen Sinne. Es handelt sich dabei um Verbesserungen für Ihre Fertigkeiten. Alle paar Stufen schalten Sie eine neue Rune frei, die sich auf die Wirkung einer Fähigkeit auswirkt. So können Sie – je nachdem, welche Rune Sie aktivieren – die Dauer eines Effekts verlängern, die Reichweite eines Angriffs erweitern und vieles mehr.



Bevor der Dämonenjäger seine Attacken durch Runen verbessert, schießt er mit gewöhnlichen Pfeilen (links). Nach der Aufwertung haben seine Geschosse zusätzliche Effekte (rechts).

13 WIE VERBESSERE ICH MEINEN AVATAR?

Auf Ihren Reisen, die im kleinen Dorf Neu-Tristram beginnen, erbeuten Sie viele verschiedene Gegenstände. Diese sind manchmal besser als die Items, die Ihr Charakter sein Eigen nennt. Tauschen Sie in solchen Fällen die Gegenstände aus. Außerdem können Sie bei den Händlern im Spiel Items für Gold kaufen. Eine weitere Möglichkeit, an wertvolle Gegenstände zu kommen, bieten Ihnen Ihre eigenen Handwerker. In **Diablo 3** stehen Ihnen ein Schmied und ein Juwelier zur Verfügung. Das Handwerkssystem wurde inzwischen mehrfach von Blizzard überarbeitet, wir sind auf das fertige Ergebnis gespannt.



Der Schmied zerteilt Ihre alten Rüstungsteile, die Sie nicht mehr brauchen, in einzelne Stücke und baut daraus neue, bessere Kleidung für Ihren Charakter.

14 Kann oder muss ich sogar echtes Geld investieren?

„Alles kann, nichts muss" – im Echtgeld-Auktionshaus von **Diablo 3** können Spieler ihre erbeuteten Gegenstände zum Verkauf anbieten. Andere Spieler, die im Vorfeld ihr Battle.net-Guthaben mit Euros aufgeladen haben, können die angebotenen Items ersteigern. Zusätzlich zum Echtgeld-Auktionshaus gibt es natürlich eine zweite Variante, in der nur die spielinterne Währung (Gold) genutzt wird.



15 Kann ich meine Spielwährung wieder in echtes Geld umwandeln?

Nachdem Sie Ihren Account aufgeladen haben, können Sie diese Transaktion nicht rückgängig machen. Mit dem Guthaben können Sie nur im Spiel einkaufen. Spieler in manchen Regionen werden die Möglichkeit haben, sich ihre durch Auktionen erzielten Erlöse als Echtgeld überweisen zu lassen. Mehr Informationen zu diesem bis dato ungewöhnlichen Konzept wird Blizzard in Zukunft veröffentlichen.



Im Auktionshaus von Diablo 3 zählt auch echte Münze.

16 WAS FÜR MONSTER GIBT ES IM SPIEL?

Sie treffen auf reguläre Gegner (weißer Namensschriftzug), die sich weder durch besondere Fähigkeiten noch durch besondere Beute auszeichnen. Darüber hinaus gibt es sogenannte Champions (blauer Schriftzug), die zwar mehr Schaden austeilen, doch auch mit höherer Wahrscheinlichkeit wertvolle Beute fallen lassen. Wenn Sie auf einen Gegner mit einem in Gelb ausgeschriebenen Namen (Rare) treffen, können Sie sich auf seltene Items freuen – vorausgesetzt, Sie knacken den schwer zu besiegenden Feind. Die wohl härtesten Gegner sind die sogenannten Uniques (lila Schriftzug), zu denen auch der Skelettkönig gehört. Das sind einzigartige Monster, die meist die letzte Hürde vor dem Abschluss einer Questreihe oder eines Aktes darstellen.



Diese zwielichtige Gestalt ist der erste richtig harte Gegner, den Sie besiegen müssen. Der Skelettkönig wartet in den Katakomben einer alten Kirche auf Sie.

17 Welche Modi gibt es im Spiel?

Wenn Sie sich einen normalen Helden erstellen (zu Beginn können Sie nur einen solchen erschaffen), kämpfen Sie sich durch vier Schwierigkeitsgrade. Sie fangen bei Normal an, machen anschließend mit Albtraum und Hölle weiter. Jeder weitere Modus wird nach dem Durchspielen des vorhergehenden freigeschaltet. Auf Stufe 60 steht Ihnen der letzte Schwierigkeitsgrad, Inferno, zur Verfügung. Hier sind selbst die normalen Monster eine Herausforderung. Wenn Ihr erster Charakter die Stufe 10 erreicht, schalten Sie für den nächsten Avatar den Hardmode frei. In diesem ist alles schwieriger – und Ihr Charakter darf nicht sterben, denn wenn er einmal tot ist, dürfen Sie nie wieder damit spielen.



Einmal tot, für immer tot – wenn Sie einen Hardmode-Charakter erstellen, dürfen Sie ihn auf keinen Fall sterben lassen.

18 Kann ich mit anderen Spielern spielen?

Ja, Sie können Ihr Spiel jederzeit öffentlich machen. Dadurch können sich andere Spieler, die gerade die gleiche Quest wie Sie machen, sich Ihnen anschließen. Außerdem können Sie bei Spielstart natürlich selbst einem öffentlichen Spiel beitreten, statt Ihr eigenes fortzuführen.



Sie können Spieler, mit denen Sie schon einmal zusammen unterwegs waren, zu Ihrer Freundesliste hinzufügen.

19 Kann ich gegen andere Spieler antreten?

Auch diese Möglichkeit haben Sie. In einer Arena treten immer Teams von jeweils drei Spielern gegeneinander an. Dabei gibt es gewertete und nicht gewertete Kämpfe. Wenn Sie an den gewerteten Battles teilnehmen, steigen Sie durch jeden Sieg in der Rangliste auf. Nach und nach schalten Sie dadurch kleine Extras wie Titel oder Achievements frei.



Sie wollen nicht nur gegen computergesteuerte Gegner antreten? Dann tragen Sie doch mal spannende Kämpfe gegen andere Spieler aus!

20 Wird man in Teil 3 auf Diablo treffen?

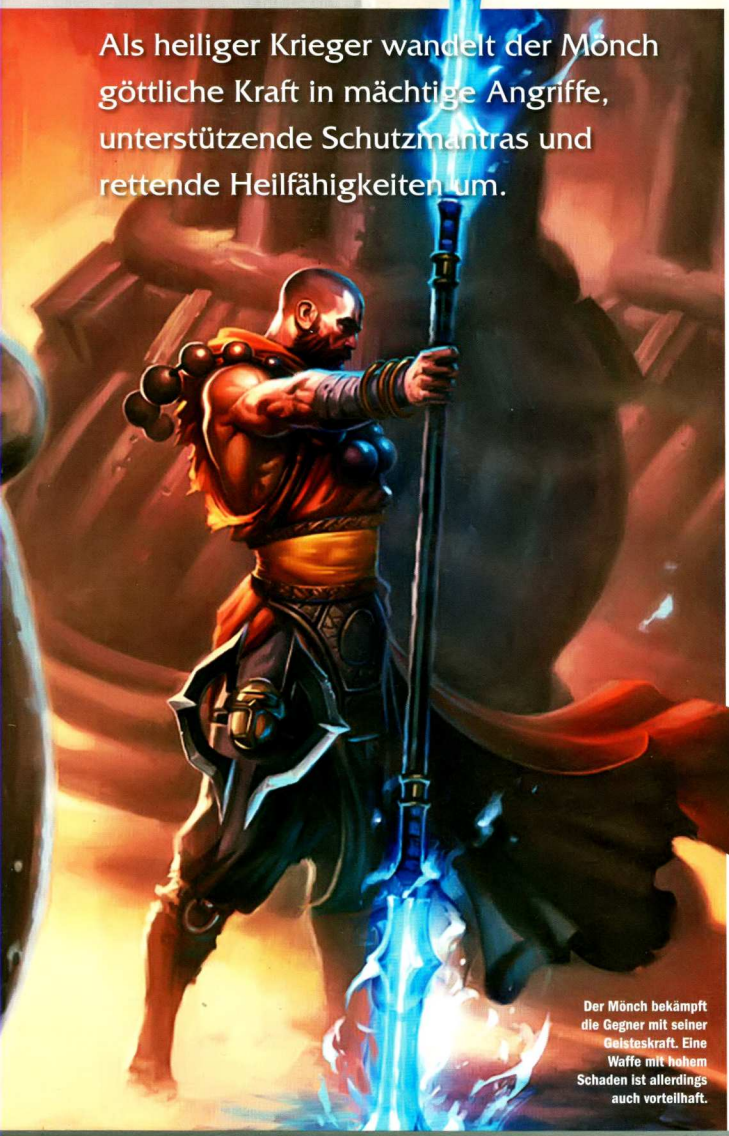


Manche Fans verkleiden sich sogar als Dämonenfürsten.

Der Obermotz der dämonischen Kult-Spielereihe fasziniert hunderttausende Menschen weltweit. Manche basteln sich sogar Diablo-Kostüme. Klar, dass alle Fans eines wissen wollen: Wird man den gefährlichsten aller Untoten im Spiel treffen? Ja, wird man, hat Blizzard bestätigt. Nur wo und wie, das müssen Sie selbst herausfinden.

Kraft durch Glaube: Der Mönch

Als heiliger Krieger wandelt der Mönch göttliche Kraft in mächtige Angriffe, unterstützende Schutzmantras und rettende Heilfähigkeiten um.



Der Mönch bekämpft die Gegner mit seiner Geisteskraft. Eine Waffe mit hohem Schaden ist allerdings auch vorteilhaft.

Die Vorteile des Mönchs liegen auf der Hand. Sein Glaube ermöglicht es ihm, die Macht der Götter Ivgorods in mächtige Nahkampfangriffe zu kanalisieren und ganze Schlagsalven auf die Feinde niederregnen zu lassen. Dank seiner schnellen Reflexe ist er in der Lage, blitzschnell zwischen den Gegnern hin und her zu huschen, in ihre Flanke oder den ungeschützten Rücken zu gelangen, um dort tödliche Attacken loszulassen. Natürlich hilft ihm diese Beweglichkeit auch in der Verteidigung. Keine andere Klasse in **Diablo 3** kann derart geschickt feindlichen Schlägen ausweichen und so Schaden völlig vermeiden.

MEHR ALS NUR SCHADEN

Seine Stärke liegt aber nicht nur in der enormen Mobilität, gleichzeitig kann er auch die Bewegungen seiner Feinde gezielt einschränken. Ob sie verlangsamt, geblendet oder am Boden festgewurzelt werden sollen – für den Mönch kein Problem. Die Knoten in den Beinen Ihrer Widersacher helfen dabei auch Ihren Verbündeten, die leichteres Spiel mit den Gegnern haben. Zusätzlich nutzt Ihr Mönch Mantras, um sich und jeden Mitstreiter gezielt zu verstärken. Diese bieten mehr Schutz vor feindlichen Angriffen, eine erhöhte Lebensregeneration oder eine größere Anfälligkeit der Feinde für die Attacken Ihres Teams. Schließlich besitzt der Mönch auch noch eine Heilfähigkeit, mit der er sich und alle Kollegen in einem kleinen Radius heilt. In Kombination mit der passiven Fähigkeit *Licht im Dunkel* resultieren solche, vom Mönch aktiv gewirkten Heilungen in einer Schadensstärkung jedes geheilten Ziels. Machen wir es kurz: Der Mönch liefert nicht nur enormen Schaden, sondern macht auch jeden Spieler in seiner Nähe zu einem besseren Kämpfer.

IHRE RESSOURCE: GEISTESKRAFT

Nur wenn Sie Ihre Geisteskraft geschickt einsetzen, werden Sie aus Ihrem Mönch das Maximum herausholen.

Im Kampf verbraucht der Mönch Geisteskraft, wenn er seine Angriffe und Unterstützungsmöglichkeiten nutzt. Seine primären Fertigkeiten gewähren ihm mit jedem Schlag einige Zähler der wichtigen Ressource, während alle anderen Fertigkeiten Geisteskraft verbrauchen. Sie müssen in den Gefechten also eine Balance zwischen den Geisteskraft erzeugenden und den Geisteskraft verbrauchenden Fähigkeiten des Mönchs schaffen. Mit bestimmten Runen oder passiven Fertigkeiten erhöhen Sie den erzeugten Geisteskraftwert oder senken alternativ die Kosten bestimmter Angriffe.



EIN GESCHICKTER KÄMPFER

Das wichtigste primäre Attribut Ihres Helden ist ganz klar Geschicklichkeit. Dieser Wert erhöht nicht nur Ihren Schaden, sondern verbessert gleichzeitig auch die Ausweichchance Ihres heiligen Kämpfers. Von Stärke und Intelligenz lassen Sie dagegen die Finger. Stärkere Rüstung und Widerstandskraft sind zwar niemals verkehrt, doch fehlt Ihnen dafür die Verbesserung Ihrer offensiven Schlagkraft. Sammeln Sie zusätzlich Vitalitätspunkte an, um Ihren Lebensvorrat weiter zu erhöhen. Waffen wählen Sie vor allem aufgrund des „Schaden pro Sekunde"-Werts. Hier gilt: Je höher, desto besser. Ebenfalls wichtig sind die diversen sekundären Attribute, doch lassen sich diese nur schwer in eine wertende Reihenfolge bringen. Goldsammler schätzen eine Erhöhung des Goldfundbonus höher ein als Spieler, die schnell im Level aufsteigen möchten und daher Gegenstände mit Erfahrungs-Boni tragen. Je weiter Sie in die Welt von **Diablo 3** vordringen, desto wichtiger wird der durch Heilkugeln wiederhergestellte Lebensvorrat respektive die durch anderweitige Boni gewährten Lebenspunkte. Mehr Kälte- oder Feuerschaden für Ihre Waffen ist immer eine feine Sache, solange die Gegner nicht genau gegen diese Elementarschadensquellen immun sind. Sie sehen: In **Diablo 3** ist es enorm wichtig, dass Sie sich gemäß Ihren Bedürfnissen die richtigen Klamotten besorgen.



WAFFEN UND RÜSTUNGEN



Der Mönch zieht mit diversen Nahkampf-Einhandwaffen wie Äxten, Dolchen oder Schwertern oder mit Stäben und Stangenwaffen in den Kampf. Selbst Schilde kann er tragen. Richtig wohl fühlt er sich aber nur mit zwei Faustwaffen oder einem Daibo. Außerdem schmückt er sein Haupt mit einem Kraftstein, damit er die Kraft seines Geistes fokussiert bündeln kann.



Der Hexendoktor ist ein Meister der Manipulation – so versklavt er untote Kreaturen und lässt diese einfach für sich kämpfen.

„Diener, erhebt euch!“ – der Hexendoktor

Der Außenseiter aus dem fernen Dschungel setzt Feinden mit Gift und Beschwörungen zu und zeichnet sich durch seine Vielfalt aus.

Der Hexendoktor ist ein spiritueller Krieger aus den fernen Dschungelwäldern von Torajan. Damit hat er mit den anderen Helden von **Diablo 3** nicht viel gemeinsam. Seine Lederrüstung erinnert an einen Voodoo-Priester und seine Fähigkeiten sind außerordentlich vielseitig: Er nutzt Gift, alle Elemente, Flüche und Geister oder beschwört Untote und kann Furcht in Feinden hervorrufen. Wer in **Diablo 3** einen düsteren Totenbeschwörer sucht, wird vom Hexendoktor enttäuscht werden. Wer sich auf den eigenwilligen Stil einlässt, findet aber eine vielseitige Magier-Klasse, die sich an die unterschiedlichsten Spielerbedürfnisse anpassen lässt.

SO SPIELEN SIE DIE KLASSE

Vergessen Sie den Nahkampf: Als Hexendoktor sind Sie auf Zauber angewiesen, um Feinde zu besiegen. Dabei können Sie sich nicht bequem hinter beschworenen Monsterhorden verstecken, sondern müssen auch selbst Schaden verursachen. Dazu stehen Ihnen viele verschiedene Fähigkeiten mit un-



Nutzen Sie Heilkugeln! Diese regenerieren nicht nur die Lebenspunkte Ihres Charakters, sondern auch die Ihrer Begleiter.

terschiedlicher Reichweite zur Verfügung. Wenn Sie sich nah an die Gegner heranwagen, können Sie mit *Feuerfledermäuse* oder *Krötenplage* ganze Gruppen auf einmal erledigen. Gegen starke Feinde bleiben Sie aber besser auf Distanz und setzen *Giftpfeil* oder *Leichenspinnen* ein. Außerdem haben Sie als Hexendoktor einige Tricks auf Lager, mit denen Sie Gegner kontrollieren: Sie können starke Nahkämpfer für einige Sekunden in die Flucht jagen (*Entsetzen*) oder Gegner kurzfristig auf Ihre Seite ziehen (*Massenverwirrung*).

FOLGSAME HORDEN

Der Hexendoktor kann Begleiter beschwören, die permanent an seiner Seite kämpfen. Der Schaden der Kreaturen ist dabei gering. Einen Bossgegner kriegen Sie allein mit Beschwörungen nicht klein. Nutzen Sie *Zombiehunde* und *Koloss* lieber als wandelnde Verteidigung, um zusätzliche Feinde zu beschäftigen. Das heißt aber auch: Werden Ihre Diener erschlagen, stehen Sie ohne Schutz da. Lassen Sie Ihre Beschwörungen deshalb nicht aus den Augen und rufen Sie sie rechtzeitig neu. Wenn in der Hektik des Kampfes der Überblick verloren geht und Sie nicht mehr sicher sind, ob und wie viele Beschwörungen Sie noch haben, schauen Sie auf den Begleiterstatus oben links oder auf die kleinen lila Punkte auf der Minikarte.

DER BLAUE SAFT

Der Hexendoktor nutzt Mana als Ressource. Jede Fähigkeit, die Sie einsetzen, kostet dabei einen Teil des Manas, das sich nach und nach von selbst auflädt. Wer bei der Auswahl der Fähigkeiten und Runen nur auf teure Effekte setzt, steht schnell ohne Mana da und ist damit kurze Zeit handlungsunfähig. Setzen Sie deshalb im Einzelspieler-Modus auf eine gute Mischung aus kostengünstigen Fähigkeiten (*Giftpfeil*, *Leichenspinnen*) und solchen, die Ihr Mana regelmäßig verbrauchen (*Feuerfledermäuse*, *Heuschreckenschwarm*). Wenn Sie doch einmal mit knappem Mana von vielen Feinden erwischt werden, ziehen Sie sich einfach für eine Weile zurück, bis sich Ihr blauer Saft regeneriert hat.

INTELLIGENZ ALS HAUPTATTRIBUT

Eine alte Weisheit des Dschungels sagt: Der Klügere macht mehr Schaden! Sammeln Sie als Hexendoktor vor allem Intelligenz auf Ihrer Ausrüstung an, um Ihren Schaden zu erhöhen.

Als Hexendoktor ist der Schaden Ihrer Fähigkeiten direkt vom Schaden der Waffe abhängig. Das gilt auch für Beschwörungen (so verursachen die Zombiehunde etwa neun Prozent Ihres Waffenschadens als Schaden). Wenn Sie gerade an keine bessere Waffe kommen, sammeln Sie mehr Intelligenz auf Ihrer Ausrüstung an. Dieses Attribut erhöht allen Schaden des Hexendoktors und seiner Beschwörungen um einen gewissen Prozentsatz. Dazu steigen mit wachsender Intelligenz auch die Widerstände gegen magischen und körperlichen Schaden, was Intelligenz ganz klar zum Wert Nummer 1 macht.



Setzen Sie bei Ihrer Ausrüstung auf Intelligenz, da Sie dadurch den Schaden Ihrer Zauber erhöhen.

DREIFACH VERHEXT

Hexendoktoren unterscheiden zwischen körperlicher und geistiger Welt. Genauso verhält es sich auch mit den Fähigkeiten.

Alle Fertigkeiten des Hexendoktors gehören zu einem bestimmten Bereich. Die Unterscheidung ist hauptsächlich für Runen und die Schadensart (und damit für die Resistenzen der Feinde) von Bedeutung. Kombinieren Sie die Fähigkeiten verschiedener Bereiche in Ihrer Auswahl, um immer die richtige Antwort parat zu haben.

Fähigkeiten der körperlichen Welt

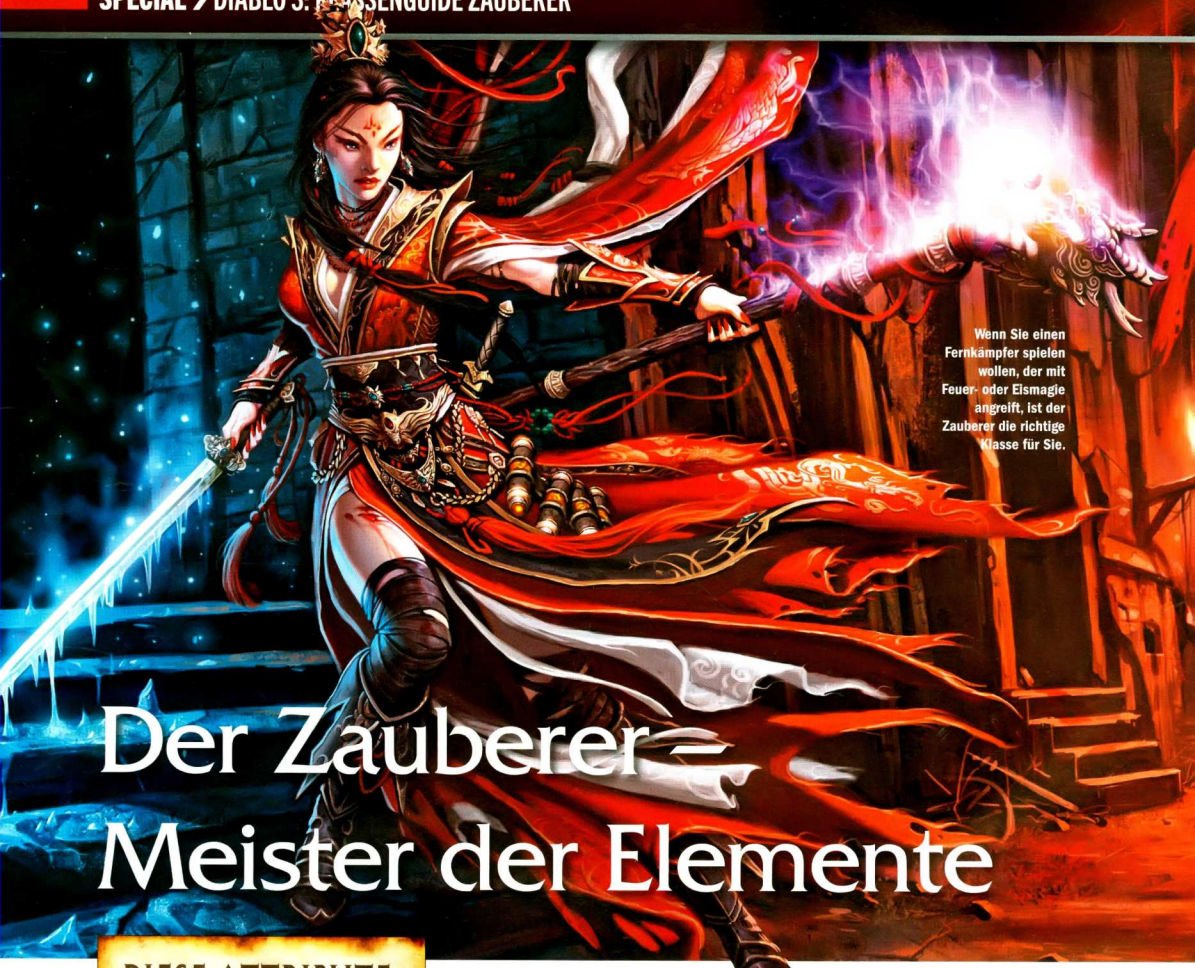
Alle Beschwörungen des Hexendoktors fallen unter diese Kategorie und verursachen hauptsächlich physischen Schaden (etwa *Zombiehunde*, *Leichenspinnen* oder *Koloss*). Einige Fähigkeiten dieses Bereiches verursachen stattdessen Giftschaden über Zeit (*Heuschreckenschwarm*, *Giftpfeil* oder *Zombieangreifer*).

Fähigkeiten der geistigen Welt

Die meisten Zauber des Hexendoktors gehören zu dieser Kategorie. Mit den passenden Angriffen verursachen Sie Feuerschaden (*Feuerfledermäuse* oder *Feuerbombe*) oder *Arkanschaden* (Heimsuchung).

Unterstützende Fähigkeiten

Einige Zauber des Hexendoktors fallen in keinen der beiden genannten Bereiche. Sie verursachen keinen Schaden, sondern unterstützen den Kampf durch Gegnerkontrolle (*Massenverwirrung*, *Entsetzen*, *Verhexen*).



Wenn Sie einen Fernkämpfer spielen wollen, der mit Feuer- oder Elsmagie angreift, ist der Zauberer die richtige Klasse für Sie.

Der Zauberer – Meister der Elemente

DIESE ATTRIBUTE BRAUCHEN SIE

1. Intelligenz 2. Vitalität

In **Diablo 3** gibt es eine ganze Menge sekundäre Werte, die primären Attribute dagegen sind überschaubar. Als Zauberer konzentrieren Sie sich komplett auf die Steigerung von Intelligenz und Vitalität. Jeder Punkt Vitalität gewährt Ihrem Zauberer zehn Lebenspunkte. Intelligenz erhöht Ihren Zauberschaden und ist somit Ihr mächtigster Wert, wenn Sie maximalen Schaden verursachen wollen. Außerdem erhalten Sie durch Intelligenz ein geringes Maß an Widerstand gegen feindliche Zauber. Stärke und Geschicklichkeit lassen Sie links liegen – diese Werte sind nur für Barbaren, Mönche und Dämonenjäger sinnvoll und bringen Ihrem Zauberer keinen Vorteil.

Der Zauberer benutzt Arkankraft und entzieht den Feinden mit verschiedenen Arten der Magie in Sekundenschnelle ihre Lebenspunkte.

Der Zauberer in **Diablo 3** ist die typische Glaskanone, wie man sie auch aus anderen Spielen kennt: viel Schaden durch mächtige Zauber, dafür wenig Defensive. Den Mangel an Rüstung gleicht der Zauberer durch seine Rüstungsfertigkeiten aus. Und sollte er doch mal in Bedrängnis geraten, ruft er einfach eine Hydra zu Hilfe oder verlangsamt die Zeit. Auf dieser Doppelseite erklären wir Ihnen, welche Eigenschaften die Zaubererklasse besitzt und stellen Ihnen die grundlegende Spielmechanik vor, mit der Sie sich Ihrer Feinde erwehren.

WIE LEVELT SICH DER ZAUBERER?

Obwohl der Zauberer im späteren Spielverlauf eine Menge Spaß macht – vor allem dank grafisch überragender Zauber –, die ersten Levels sind

recht zäh, gerade wenn Sie keine gute Waffe besitzen. Der durch Ihre Waffe verursachte Schaden ist auf den ersten Stufen ausschlaggebend dafür, wie schnell Sie vorankommen. Wenn Sie bis Stufe 10 immer noch mit einem Level-3-Stab durch die Dungeons ziehen, besuchen Sie unbedingt den Schmied oder einen Händler und besorgen Sie sich von ihm eine bessere Waffe. Beim Schmied können Sie sich außerdem ausbilden lassen, um die Handwerksstufe zu steigern. Je mehr Gold Sie in die Ausbildung investieren, desto bessere Gegenstände können Sie erhalten. Die benötigten Materialien bekommen Sie durch die Wiederverwertung seltener Gegenstände. Investieren Sie jedoch nicht gleich zu Beginn Ihr ganzes Gold in die Lehre. Ab Stufe 2 der Schmiedausbildung muss Ihr Charakter zum Beispiel Level 15 und höher sein, damit Sie die Gegenstände überhaupt tragen können. Wenn Sie immer eine halbwegs für Ihren Level gute Waffe besitzen, metzeln Sie mit Ihren Flächenzaubern nur so die Gegnerhorden nieder und Ihr Zauberer kommt problemlos und schnell voran.

WELCHE WAFFEN BENUTZT DER ZAUBERER?

Die Waffengattung spielt auf den ersten Levels keine Rolle, entscheidend ist nur der Schadenswert des Gegenstandes. Ob brachiales Zweihandschwert oder der für Ihre Klasse typische Zauberstab – je höher der Waffenschaden, desto höher fällt der Schaden Ihrer Zauber aus. Die Waffe selbst benutzen Sie nur, wenn Sie keine Arkankraft mehr besitzen und weiter die rechte Maustaste klicken. Selbst wenn Ihnen mal die Arkankraft ausgeht, haben Sie immer noch Ihre Kernzauber, sodass Ihre angelegte Waffe eigentlich nie zum Einsatz kommt. Auf höheren Levels greifen Sie dann doch auf die typischen Waffen eines Zauberers zurück: Zauberstäbe und magische Kugeln für die Nebenhand gewähren Ihnen mehr Intelligenz, Arkankraft und viele weitere nützliche Attribute, die den verursachten Schaden Ihres Zauberers enorm steigern.

DIE RESSOURCE: ARKANKRAFT

Magische Geschosse sind nett, Meteore und Hydras hingegen sind unschlagbar – dafür benötigt der Zauberer jedoch seine Arkankraft.



Der Zauberer ist kein besonnener Magier, der die Ressource Mana nutzt. Um mächtige Attacken zu wirken, greifen Zauberer auf Arkankraft zurück. Diese Art der Energie ermöglicht Ihnen den Einsatz mächtiger sekundärer Fertigkeiten wie *Druckwelle* oder *Arkane Kugel*. Am Beginn Ihrer Zauberer-Karriere besitzen Sie maximal 100 Punkte Arkankraft und regenerieren jede Sekunde zehn Punkte. Wer also mit *Arkanen Kugeln* um sich schleudert, steht schnell ohne Arkankraft da. Teilen Sie sich Ihre Arkankraft gut ein: Spätestens wenn Sie sich mit *Eisrüstung* oder einem anderen Zauber vorm virtuellen Ableben retten wollen und keine Arkankraft haben, werden Sie merken, wie wichtig es ist, immer etwas davon übrig zu haben. In den späteren Level-Bereichen ist es möglich, durch Gegenstände die maximale Menge und die Regeneration von Arkankraft zu erhöhen. Sammeln Sie so viel „+Arkankraft" und „+Arkankraftregeneration" wie möglich, damit Sie Ihre mächtigen Zauber noch öfter und schneller einsetzen können.

DIE ROLLE DES MAGIERS IM GRUPPENSPIEL

Beim Zusammenspiel mit anderen sieht es ähnlich aus wie beim Solo-Leveln: Sie halten sich im Hintergrund, lassen Ihren Templer oder die Mitspieler in die Gegnermassen springen und bombardieren mit Ihren Fernkampfzaubern alles, was sich bewegt. Wenn Sie mit einem Fernkämpfer zusammen spielen, sind Sie dafür zuständig, Gegner mit *Frostnova* oder *Zeit verlangsamen* auf Abstand zu halten.







Der Barbar scheut die Nähe zum Gegner nicht und ist die perfekte Tank-Klasse.

Der Barbar – immer im Mittelpunkt

Wenn Sie ein Freund der direkten Auseinandersetzung ohne Spielereien und Magie sind, dann ist der Barbar genau das Richtige für Sie!

Der Barbar ist die einzige Klasse, die den Sprung von **Diablo 2** in den Nachfolger geschafft hat. Einige Fähigkeiten wie der berüchtigte *Wirbelwind* sind ebenfalls wieder mit von der Partie. Dennoch: Der Barbar in **Diablo 3** ist eine komplette Neuentwicklung und keineswegs ein lahmer Aufguss vergangener Tage.

EIN TANK IN DIABLO 3?

Sollten Sie sich für den Barbar entscheiden, haben Sie die Möglichkeit, den wohl stabilsten Charakter in **Diablo 3** zu erschaffen, wenn Sie die passenden Fähigkeiten und die richtige Ausrüstung wählen. Sie haben sogar eine Spottfähigkeit. Lassen Sie sich davon nicht täuschen, denn klassisches Aggromanagement wie etwa in den meisten MMORPGs gibt es in **Diablo 3** nicht. Allerdings werden Sie naturgemäß als Nahkämpfer deutlich mehr auf die Mütze bekommen als ein Fernkämpfer, der aus sicherer Distanz agiert.

KONTROLLE UND LEBENSENTZUG

Um gegen die Dämonen zu bestehen, haben Sie mehrere Möglichkeiten, die Sie miteinander kombinieren sollten. Zum einen gibt es wie schon in den Vorgängerspielen die Eigenschaft Lebensentzug auf einigen Waffen und Gegenständen, durch die Ihnen die Lebenspunkte gutgeschrieben werden, die Sie den getroffenen Gegnern entziehen. Zum anderen erscheinen nach dem Töten von Gegnern manchmal Lebenskugeln, die Gesundheit regenerieren. Sammeln Sie diese auf und steigern Sie deren Effektivität durch diverse Fähigkeiten und Gegenstände. Auf diese Weise sind Sie nicht gezwungen, permanent Tränke, die die letzte

Möglichkeit darstellen, Leben wieder herzustellen, zu schlucken. Ein guter Trankvorrat lohnt sich aber immer für Notfälle.

Werfen Sie außerdem die Gegner mit Ihren Angriffen zurück oder betäuben Sie sie jedes Mal, wenn Sie die Gelegenheit dazu haben. Senken Sie zudem mit Ihren Kampfrufen den Schaden der Gegner. Zu guter Letzt verfügen Sie als Barbar über eine natürliche Schadensreduktion von 50 Prozent.



WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Als Barbar haben Sie in **Diablo 3** Zugriff auf nahezu alle Waffen und Rüstungen. Sie wählen dabei zwischen zwei Einhandwaffen, einer Zweihandwaffe oder einer Einhandwaffe und einem Schild. Anders als im Vorgänger **Diablo 2** darf der Barbar keine zwei Zweihänder nutzen. Als Ausgleich dafür gibt es spezielle Waffen nur für Ihre Klasse. Diese Mächtigen Waffen bilden eine eigene Kategorie, was vor allem für den passiven *Waffenmeister* eine Rolle spielt.

WUT – ANTRIEBSKRAFT FÜR IHRE MÄCHTIGEN ANGRIFFE

Der Barbar erzeugt mit jedem seiner Primärangriffe Wut. Wie viel das ist, hängt von der gewählten Primärattacke und Ihren passiven Fähigkeiten ab. Alle anderen Angriffe verbrauchen Punkte der Ressource. Außerdem verfällt Ihre Wut langsam, wenn Sie sich nicht im Kampf befinden, und Sie müssen sie beim nächsten Kampf wieder aufbauen. Rumstehen und über den letzten Einkaufsbummel in Tristram tratschen ist also nicht!

WUT IM DETAIL

Wie funktioniert die Ressource Wut genau und was bedeutet sie für die Wahl der Waffen?

Jeder Ihrer Primärangriffe sowie manche Ihrer defensiven, taktischen und Macht-Fähigkeiten erzeugen Wut. Schlagen Sie also häufiger zu, dann erzeugen Sie auch mehr Wut. Deswegen verfügt der Barbar mit zwei Einhandwaffen über das höchste Wutpotenzial, denn er schlägt 15 Prozent schneller zu, als wenn er nur eine Einhandwaffe hätte. Mit einer Zweihandwaffe halbiert sich die Zahl der Angriffe grob gesagt. Das klingt zunächst einmal so, als wenn Sie immer mit zwei Einhändern herumlaufen sollten.

Der Ausgleich: Mehr Schaden pro Angriff!

Allerdings wird der Schaden bei den meisten Angriffen durch den Waffenschaden berechnet. Und der ist bei Zweihandwaffen deutlich höher. Sprich: Sie benötigen gar nicht so viel mehr Wut, um den gleichen Schaden zu machen wie der Kollege mit zwei Einhändern. Allerdings bleibt ein Nachteil: Wenn Sie zusätzliche Effekte wie das Zurückwerfen des *Seismischen Schmetterns* erzielen wollen, dann können Sie das mit zwei Einhändern wohl einfacher.







Nutzen Sie einen Schild, um die Angriffe der Gegner abzublocken.

SOLLTE ICH EINEN SCHILD NUTZEN?

Ein Schild verspricht Ihnen eine deutliche Senkung des erlittenen Schadens, aber welchen Preis zahlen Sie dafür?

Was die Wut-Erzeugung betrifft, liegt die Variante mit dem Schild zwischen den beiden anderen Möglichkeiten der Waffenwahl. Dafür erhalten Sie nicht nur einen Batzen Rüstung, sondern blocken auch noch einen Teil des Schadens direkt ab. Je besser der Schild ist, desto höher ist Ihre Blockchance. Ein Schild lohnt sich in zwei Situationen. Entweder wenn Sie in einer Gruppe spielen und nur als Prellbock für Ihre Fernkämpfer dienen. Oder aber wenn Sie zwei Einhandwaffen von sehr unterschiedlicher Güte haben. Denn mit zwei Einhändern werden die Angriffe abwechselnd ausgeführt. Jeder Schlag mit einer schlechten zweiten Waffe reduziert aber Ihren Schaden recht deutlich. Es ist auch durchaus möglich, dass es im Hell- und Inferno-Modus Stellen gibt, in denen Sie jede Form der Schadensreduktion benötigen, die Sie bekommen können.



Mit zwei Handarmbrüsten und mehreren Fallen auf Lager macht sich der Dämonenjäger auf die Suche nach Diablos Dienern.

Vom Hass getrieben: Der Dämonenjäger

Mit tödlichen Pfeilen, Geschossen und Fallen sowie mit dunkler Magie befördert der Dämonenjäger die Untotenscharen auf direktem Wege wieder in die Hölle.

Eine Klasse, deren Vertreter mit Handarmbrust bewaffnet Schaden auf Distanz anrichten und dabei zwei Ressourcen nutzen – das gab es in den ersten zwei **Diablo**-Teilen nicht. Der Dämonenjäger ist in vielerlei Hinsicht eine Neuheit in Sanktuario.

SO SPIELEN SIE DEN DÄMONENJÄGER

Mit dieser Klasse konzentrieren Sie sich vor allem auf eines: Sie richten Schaden an. Beachten Sie allerdings einige Besonderheiten Ihres Charakters, damit der Schriftzug „Ihr seid tot. Am letzten Checkpoint wiederbeleben?" möglichst selten auf dem Bildschirm flackert.

Erstens hat Ihr Held zu Beginn seiner Reise nur Stoffkleidung an, die ihm kaum Schutz bietet. Halten Sie daher Abstand zu den Gegnern. Erst ein paar Stufen später hüllt sich der Dämonenjäger in eine Lederkluft.

Zweitens verfügen Sie über Skills, die Ihren Charakter unsichtbar machen oder ihn große Entfernungen in Sekundenschnelle überbrücken lassen. Bauen Sie diese Fertigkeiten der Kategorien Jagd und Defensive unbedingt in Ihre Rotation ein. Damit sorgen Sie automatisch für den eben erwähnten Abstand.

Drittens nutzt der Dämonenjäger als einzige Klasse zwei Ressourcen. Erst wenn Sie den Umgang mit beiden beherrschen, teilen Sie mit Ihrem Jäger genug Schaden aus.

DISZIPLINIERTE JÄGER WERDEN MIT JEDEM DÄMON FERTIG

Ihre Primärressource ist der Hass. Diese brauchen Sie, um manche offensive Skills auszuführen. Wie genau das Hass-System funktioniert, entnehmen Sie dem Kasten auf der nächsten Seite.

Ihre zweite Ressource, die Disziplin, verbrauchen Sie für Ihre defensiven und Jagd-Fertigkeiten. Sie verfügen nur über 30 Punkte der Energieart und regenerieren einen Punkt pro Sekunde. Wenden Sie daher nie mehr als zwei Disziplin-Skills hintereinander an. Sparen Sie sich mindestens zehn Punkte für einen Notfall-Einsatz der Fähigkeit *Salto*, mit der

IHRE PRIMÄRRESSOURCE: HASS

Lernen Sie, Ihren Hass zu kontrollieren, um Dämonenhorden problemlos und vor allem schnell genug zu besiegen.

Hass ist die wichtigere Ressource des Dämonenjägers und wird durch seine primären Fertigkeiten – auch Signature-Spells genannt – generiert. Mit Ihren sekundären Fähigkeiten, mit denen Sie höheren Schaden austeilen, verbrauchen Sie wiederum Hass. Die wichtigste sekundäre Attacke beim Leveln ist *Schnellfeuer*. Nutzen Sie diese bei jedem Kampf so lange, bis die linke Hälfte Ihrer Ressourcen-Kugel leer ist. Im Kampf regenerieren Sie fünf Punkte Hass pro Sekunde, wenn Sie keine Fertigkeiten anwenden. Warten Sie jedoch nicht, bis sich Ihre Energie von allein aufgeladen hat. Greifen Sie zu *Hungriger Pfeil* oder *Einfangender Schuss*, um Hass zu regenerieren und gleichzeitig Schaden anzurichten. Schon nach kurzer Zeit haben Sie diese Spielweise für den Dämonenjäger verinnerlicht.





Sie einen Sprung über 35 Meter machen. Damit sind Sie in der Lage, Ihren Dämonenjäger im Handumdrehen aus einer brenzligen Situation herauszuziehen.

DIESE WERTE BRAUCHT IHR HELD

Das Primärattribut des Dämonenjägers ist Geschicklichkeit. Mit einem Punkt erhöhen Sie Ihren Schaden um 1 und Ihre Ausweichchance um 0,1 Prozent. Geschicklichkeit hat daher höchste Priorität.

Das zweite Attribut, das für Sie eine Rolle spielt, ist Vitalität. Pro Punkt steigern Sie damit das Leben Ihres Charakters um zehn Punkte. Ziehen Sie magische (blaue) Rüstungsteile mit Vitalität und Geschicklichkeit allen anderen Kleidungsstücken vor!

Die sekundären Attribute, von denen Ihr Charakter profitiert, erhöhen Ihre Lebensregeneration, Ihren Schadensausstoß und Ihre kritische Trefferchance sowie Ihre Ressourcenregeneration. Öffnen Sie Ihr Inventar und drücken Sie auf die Schaltfläche „Details" direkt unter der Übersicht Ihrer Attribute, um alle Statuswerte Ihres Charakters zu sehen. Wenn Sie mit der Maus über einen bestimmten Wert fahren, erscheint ein Tooltip mit der Angabe der Auswirkung und Zusammensetzung des Attributs.





Wenn Sie von Gegnerhorden umgeben sind, betätigen Sie Schnellfeuer. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und drehen Sie sich im Kreis, um viele Monster auf einmal zu erwischen (linkes Bild). Verbessern Sie Schnellfeuer mit der Rune Vernichtendes Feuer, um die Gegner zusätzlich in Brand zu setzen (rechtes Bild).

DIE QUAL DER (WAFFEN-)WAHL

Zwei Handarmbrüste oder Zweihand-Armbrust und Köcher? Was ist für Sie sinnvoller?

Der Dämonenjäger ist die einzige Klasse, die Handarmbrüste tragen darf. Dabei handelt es sich um Einhandwaffen mit hoher Geschwindigkeit. Ist also der Jäger mit den ihm vorbehaltenen Waffen am besten beraten? Nicht ganz. Welche Waffe oder welche Kombi Sie wählen, hängt von Ihrer Spielweise ab. Wer vorrangig mit den primären Fähigkeiten angreift, profitiert von den Handarmbrüsten und ihrer hohen Geschwindigkeit. Diese Waffen sind auch perfekt, um schnell Hass zu erzeugen. Spieler, die vor allem mit ihren sekundären, Hass verbrauchenden Skills arbeiten, ziehen keinen Vorteil aus einer schnellen Waffe. Im Gegenteil – je schneller Sie schießen, desto schneller stehen Sie ohne Hass da. Da Sie beim Leveln Schaden mit dem sekundären *Schnellfeuer* anrichten, empfehlen wir: Rüsten Sie Ihren Charakter mit einer langsamen Zweihandarmbrust aus, die einen hohen Schadenswert aufweist.

Ihre Begleiter in Diablo 3

Drei unterschiedliche Gefährten sorgen für die Qual der Wahl. Mit unseren Tipps ziehen Sie mit der optimalen Begleitung in die Schlacht!

In **Diablo 3** werden Sie einigen Gefährten begegnen. Jeder von ihnen verfügt dabei über verschiedene Fähigkeiten und unterstützt Sie und Ihre Spielausrichtung auf seine Art und Weise. Trotzdem ist nicht jede Fertigkeiten-Kombination des Begleiters für alle Klassen gleichermaßen sinnvoll.

❖ DER TEMPLER ❖



Kormac ist der erste Begleiter, der Ihnen über den Weg läuft. Der Templer glänzt durch seine Vielfältigkeit und macht an der Seite einer jeden Klasse eine gute Figur. Mit einer defensiven Ausrichtung verspottet er feindliche Kreaturen und lenkt somit die Bedrohung auf sich, während Sie dem Gegner in den Rücken fallen oder aus sicherer Entfernung zuschlagen. Wenn Sie Kormac hingegen auf Erholung spezialisieren, wird er Sie mit Heilungen versorgen und die Regenerationsrate Ihrer Lebenspunkte erhöhen. Doch egal für welche Ausrichtung Sie sich entscheiden, Kormac ist auch immer ein ausgezeichneter Nahkämpfer, der seinen Feinden große Wunden zufügt. Der Templer entspricht somit am ehesten der aus **World of Warcraft** bekannten Klasse des Paladins.

DER HEILENDE TEMPLER

Geeignet für: Barbar, Dämonenjäger, Mönch, Hexendoktor, Zauberer



Dank fünf Talentpunkten lässt sich Kormac zu einem ausgezeichneten Heiler ausrüsten, der Sie im Kampf unterstützt, indem er Sie am Leben hält. Damit der Templer Sie zukünftig mit Lebenspunkten versorgt, aktivieren Sie die Fertigkeit *Heilen* (1). Dadurch werden Sie von Kormac alle 30 Sekunden für bis zu 4.651 Lebenspunkte geheilt, wenn Ihre Gesundheit unter den feindlichen Attacken leidet. Auch in der nächsten Fertigkeitenebene wird Ihnen die Wahl leicht gemacht: Aktivieren Sie *Treue*, um die Regenerationsrate Ihrer Gesundheitspunkte zu erhöhen (2). Etwas kniffliger wird es, wenn der Templer Stufe 15 erreicht. *Ansturm* (3) betäubt alle Feinde für zwei Sekunden und verursacht zudem 50 Prozent Waffenschaden, *Offensive* (4) hingegen verursacht massiven Schaden und ist dank kurzer Abklingzeit auch schneller wieder verfügbar. Wir empfehlen *Ansturm*, denn das verschafft Ihnen eine kleine Verschnaufpause. Der letzte Punkt wandert in die Fertigkeit *Wächter* (5). Dadurch erhält der Templer eine weitere Heilfähigkeit, zudem stößt er feindliche Kreaturen zurück, die Ihnen zu nahe rücken.



DER NAHKAMPF- UND TANK-TEMPLER

Geeignet für: Dämonenjäger, Mönch, Hexendoktor, Zauberer



Kormac steht Ihnen auch als Tank- und Nahkämpfer zur Seite, wenn Sie ihn dementsprechend spezialisieren. Er steckt zwar nicht so viel Prügel weg wie der Barbar, macht aber trotzdem eine passable Figur. Benutzen Sie den ersten Fertigkeitenpunkt, um *Einschreiten* zu aktivieren (1). Wenn Ihre Lebenspunkte unter 50 Prozent fallen, zieht Kormac die Aufmerksamkeit der Feinde für die nächsten drei Sekunden auf sich. In Kombination mit *Einschüchtern* (2) ideal, denn die Fertigkeit sorgt dafür, dass sich das Bewegungstempo aller Feinde um 60 Prozent reduziert, wenn sie Kormac attackieren. So bleibt Ihnen genügend Zeit, sich in sichere Entfernung zu begeben. Auch für die Kampf-Spezialisierung ist die Fertigkeitenwahl auf Stufe 15 nicht leicht. Wir empfehlen Ihnen *Offensive* (3), um den Gesundheitsbalken des Gegners kräftig zu dezimieren. Der letzte Punkt wandert in *Inspirieren* (4), das dafür sorgt, dass Ihre klassenabhängigen Ressourcen schneller regeneriert werden.

❖ DER SCHUFT ❖



Im weiteren Spielverlauf werden Sie Lyndon kennenlernen – einen verschlagenen Schuft, der mit allerlei Tricks und List kämpft und am meisten dem Jäger in **World of Warcraft** ähnelt. Lyndon ist ein typischer Fernkämpfer, der seinen Feinden mit vergifteten Pfeilen und explosiven Geschossen das Leben aushaucht. Zudem kann er, sollte er doch einmal in Bedrängnis geraten, seine Gegner blenden oder sich per

Verschwinden aus dem Staub machen, indem er sich in eine Wolke aus Rauch hüllt und dabei einige Selbstheilungen auf sich wirkt. Er verhilft seinen Verbündeten zusätzlich zu einer gesteigerten kritischen Trefferchance oder erhöhtem Schaden.

DER SCHUFT ALS MEISTER DER VERLANGSAMUNG

Geeignet für: Fernkämpfer wie Dämonenjäger, Hexendoktor, Zauberer



Lyndon ist ein Fernkämpfer, der weder über Heil- noch Tankfertigkeiten verfügt. Daher ist seine Spezialisierung umso mehr davon abhängig, welche Rolle Sie selbst in **Diablo 3** einnehmen. Als Fernkämpfer ist es Ihr oberstes Ziel, dass Ihnen feindliche Kreaturen nicht auf die Pelle rücken. Daher wählen Sie zuallererst *Verkrüppelnder Schuss* (1), wodurch das Bewegungstempo eines Gegners um 60 Prozent reduziert wird. Erreicht Lyndon Stufe 15, aktivieren Sie *Verschwinden* (2). Ist der Schuft verletzt, wird er für fünf Sekunden unsichtbar und heilt sich in der Zwischenzeit um bis zu 15.505 Lebenspunkte. Und klar ist eines: Je länger der Begleiter lebt, desto nützlicher ist er auch für Sie! Auf Stufe 20 wählen Sie *Kraftschuss* aus (3). Dabei handelt es sich um eine angriffsstarke Explosion, die Gegner zudem für eine 50-prozentige Chance betäubt. Zuletzt schalten Sie *Anatomie* frei (4), wodurch Lyndons und auch Ihre kritische Trefferchance dauerhaft um drei Prozent erhöht wird.

DER SCHUFT ALS STARKER SCHADENSAUSTEILER

Geeignet für: Nahkämpfer wie Barbar, Mönch



Auch Nahkämpfer freuen sich darüber, den Schuft als Begleiter an Ihrer Seite zu haben. Lyndon kämpft aus sicherer Entfernung, zieht den feindlichen Bestien jede Menge Lebenspunkte vom Konto ab und unterstützt Sie so maßgeblich im Kampf. Da Barbaren einige Prügel wegstecken und Mönche sich selbst heilen können, spezialisieren Sie Ihren Gefährten auf maximalen Schadensausstoß. Der erste Punkt wandert daher in *Giftbolzen* (1). Die Fertigkeit erzeugt sofortigen Schaden und hinterlässt einen Gifteffekt auf dem Ziel, das den Feind über weitere drei Sekunden schwächt. Erreicht Lyndon Stufe 15, statten Sie ihn mit *Skrupellosigkeit* (2) aus. Dadurch blendet er alle Gegner, die sich vor ihm befinden – und in der Zwischenzeit stecken Sie selbst keinen Schaden ein und können mächtig austeilen. Die letzten beiden Punkte wandern in *Kraftschuss* (3) und *Anatomie* (4), denn erst nach dem Release des Spiels wird sich zeigen, wie mächtig *Hysterie* (5) sich tatsächlich auf den ausgeteilten Schaden auswirkt.

❖ DIE ZAUBERIN ❖



Eirena ist eine Mischung aus Hexenmeisterin, Magierin und Priesterin und lässt sich somit nur schwer einer bekannten Klasse aus **World of Warcraft** zuordnen. Die Zauberin verfügt über allerlei schwächende Magiezauber, die Ihre Gegner verwirren, desorientieren oder jeglichen Willen verlieren lassen. Zusätzlich unterstützt sie ihre Verbündeten mit Kraftschilden oder schleudert mächtige arkane Explosionen ins feindliche Lager.

DIE UNTERSTÜTZENDE ZAUBERIN

Geeignet für: Fernkämpfer wie Dämonenjäger, Hexendoktor, Zauberer



In der Beta-Phase von **Diablo 3** sind wir Eirena leider noch nicht begegnet. Ihre verfügbaren Fertigkeiten lassen aber darauf schließen, dass sie eine ideale Gefährtin für zukünftige Schlachtfelder und PvP-Gemetzel ist. Fernab von dieser These stellen wir Ihnen aber an dieser Stelle eine Fertigkeitenverteilung vor, die auch im PvE-Spiel sinnvoll ist, wenn Sie selbst eine Fernkämpfer-Klasse spielen. Zuerst aktivieren Sie *Desorientieren* (1), wodurch Ihre Feinde kurzzeitig die Orientierung verlieren. Im nächsten Schritt benutzen Sie *Geschosse reflektieren* (2), das Sie mit einem schützenden Schild umhüllt und eintreffende Geschosse reflektiert. *Machterfüllte Rüstung* (3) ist an dieser Stelle keine gute Wahl, da der Verlangsamungseffekt nur dann greift, wenn der Gegner Sie attackiert – und das wollen Sie als Fernkämpfer schließlich vermeiden! Zuletzt aktivieren Sie *Kräftiger Stoß* (4), wodurch Eirena arkanen Schaden verursacht und nahende Feinde zudem zurückstößt, sowie *Konzentrierter Geist* (5), was Ihr Angriffstempo dauerhaft um drei Prozent erhöht.

DIE SCHADENSVERSTÄRKENDE ZAUBERIN

Geeignet für: Nahkämpfer wie Barbar, Mönch



Im Gegensatz zu den anderen Begleitern aktivieren Sie Eirenas Fertigkeiten auf Stufe 15, 20, 25 und 30. Auch das ist ein Hinweis dafür, dass die Zauberin Ihnen erst im späteren Spielverlauf begegnen wird. Als Nahkämpfer spezialisieren Sie die Gefährtin so, dass sich Ihr eigener verursachter Schaden erhöht und die Spielweise optimiert wird. Daher aktivieren Sie zuallererst *Betören* (1). Die Fertigkeit bewirkt, dass Eirena den Willen eines Feindes übernimmt, sodass er für einige Sekunden auf Ihrer Seite steht und für Sie kämpft. Auf Stufe 20 benutzen Sie *Machterfüllte Rüstung* (2), wodurch Ihre Rüstung um 15 Prozent gestärkt wird und sich das Bewegungstempo aller Angreifer für drei Sekunden um 30 Prozent reduziert. Als Nächstes schalten Sie auf Stufe 25 *Erosion* frei (3). Die Fertigkeit verursacht nicht nur Schaden, sondern sorgt auch dafür, dass der gesamte Schaden aller Attacken für kurze Zeit um 15 Prozent erhöht ist. Zuletzt setzen Sie *Konzentrierter Geist* (4) frei, um Ihre Angriffsgeschwindigkeit um drei Prozent zu erhöhen.

Screen-Info

Sämtliche Bilder in diesem Artikel wurden uns vom Publisher Electronic Arts zur Verfügung zugeschickt. Sie zeigen das Spiel nur exemplarisch, die dargestellten Szenen wirken arg gestellt.



Crysis 3

Der hat den Bogen raus!

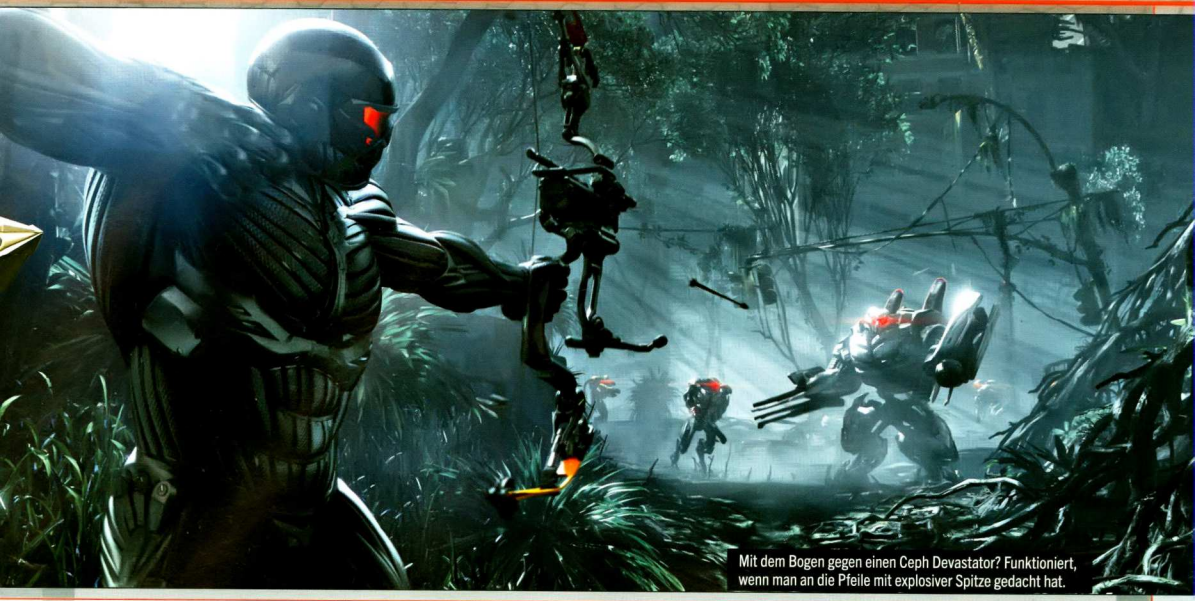
Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Crytek | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2013

Text: Robert Horn

Zum dritten Mal macht sich ein Typ im Nanoanzug daran, die Welt von Aliens zu befreien.

Das ist neu

- Spielt 20 Jahre nach Crysis 2
- Schauplatz ist das zerstörte New York, das von der Natur zurückerobert wurde
- Neue Anzug-Funktion: Hacken
- Neuer alter Held: Prophet
- Prophet kann jetzt auch Alien-Waffen benutzen
- Neuer Gegnertyp: Scorcher
- Prophet benutzt einen Bogen zum lautlosen Kämpfen



Mit dem Bogen gegen einen Ceph Devastator? Funktioniert, wenn man an die Pfeile mit explosiver Spitze gedacht hat.

Kaum ist der Frieden hergestellt, geht er auch schon wieder kaputt, das zarte Ding. Das ist bei zankenden Geschwistern der Fall, keifenden Eheleuten, schlecht gelaunten Bahnangestellten, bei hochrangigen Politikern und oft auch beim Besuch des Stammtischs einmal in der Woche. In Computerspielen und anderen Unterhaltungsmedien ist der Weltfrieden wohl am häufigsten in Gefahr, denn all den virtuellen Invasoren, Aggressoren, Imperatoren, Despoten und Diktatoren liegt er nicht besonders am Herzen. Wie langweilig wäre es doch, wenn Frieden herrschen würde! Schließlich wollen wir ja höchstpersönlich die Welt retten, den globalen Krieg verhindern oder wenigstens selbst bestreiten (und gewinnen!) und am Ende mit cooler Siegerpose die Lösung aller Probleme (wirklich aller!) verkünden, die Jungfrau küssen und das Lösegeld kassieren. Um so etwas zu er- und vor allem zu überleben, sind virtuelle Helden gefragt, gestählte Kämpfer, todesmutig und kaltblütig, gesegnet mit ausreichend Feuerkraft, überragenden Reflexen und überlegener Technik. Helden, die mal eben so die Welt retten, haben immer genau das Spielzeug dabei, das ihnen am Ende den entscheidenden Vorteil (und somit die zu küssende Jungfrau) verschafft. John hatte in den Filmen sein Rambo-Messer. Daniel LaRusso, der Karate Kid, hatte seinen Kranich-Kick. Herr Schwarzenegger hatte sowieso immer irgendwas (im Zweifelsfall voluminösere Oberarme) und Frodo Beutlin hatte seinen besten Freund Samweis. Das Musterbeispiel für Helden-Gadgets aber hat Crytek erfunden. Der silbrig-schwarz glänzende Ganzkörperanzug, der Nano-Suit, ist ein Wunder der Technik. Das Hightech-Monster wurde zum Star der Crysis-Reihe, zum mehrfachen Weltenretter und zum ultimativen Must-have für jede Auseinandersetzung mit angriffslustigen Außerirdischen. Der Nano-Suit war so cool, dass die Träger dieses Wunderdings beinahe unwichtig wurden.

Zurück im Anzug

Nun ist es endlich so weit. Der Nano-Anzug kehrt zurück. Und mit ihm Alien-Invasoren, zerstörte Städte, C.E.L.L.-Gemeinheiten und eine Welt am Rande des Untergangs. Denn die Erfinder des Nano-Anzugs haben die Erde der Zukunft düster entworfen. **Crysis** Teil 1 – da begann alles – spielt im Jahr 2020 und die Welt ist noch in Ordnung. Zumindest fast, denn auf einer kleinen, sonnigen Insel irgendwo im chinesischen Meer rumort es. Nordkoreanische

Das neue Heim der Ceph

Um der Bedrohung durch die Außerirdischen Herr zu werden, baute man riesige Kuppeln: Die Nano-Domes



Ganze Städte verschwanden unter den gewaltigen Kuppeln, die die Überreste der Ceph-Armeen unter Kontrolle halten und den gefährlichen Manhattan-Virus an seiner Ausbreitung hindern sollen. **Crysis 3** spielt im sogenannten Liberty-Dome in Manhattan.

Wie die Welt außerhalb der gewaltigen Kuppeln aussieht, wissen wir noch nicht. Das Geschehen in **Crysis 3** dreht sich um Ereignisse im New Yorker Dome, 20 Jahre nach den Ereignissen von **Crysis 2**. Was die Ceph innerhalb der Domes hält, darüber können wir nur spekulieren.

Neue Tricks in der Kiste

Eine Fortsetzung braucht naturgemäß neue Waffen und coole Features. Ein paar wenige sind für **Crysis 3** schon bekannt:

DER BOGEN

Prophets ultramoderner Bogen hat einige Besonderheiten. Damit kann der Held aus dem Tarnmodus heraus schießen, ohne dabei entdeckt zu werden. Außerdem hat das Ding eine automatische Nachladefunktion.

MUNITION

Die Pfeile des Superbogens rüsten Sie mit unterschiedlichen Spitzen, etwa EMP- oder Explosivgeschossen aus.

DER NANO-ANZUG

Nur eine neue Funktion des Nano-Anzugs ist bisher bekannt: Der Träger kann nun feindliche Elektronik hacken und damit etwa gegnerische Abwehrtürme dazu bringen, auf ihre eigenen Leute zu feuern.

Wie einst John Rambo schwört nun auch Held Prophet auf einen Hightech-Bogen zum lautlosen Ausschalten.

Truppen besetzen das Eiland, dort gefangene amerikanische Wissenschaftler rufen per Funk um Hilfe. Ein Spezial-Team wird entsandt, alle in das Markenzeichen der Serie, den stromlinienförmigen Nanoanzug, gehüllt. Als Kämpfer Nomad stellten sich die Spieler damals der Bedrohung durch die Asiaten und später durch unvermittelt auftauchende Außerirdische, die Ceph. Mit **Crysis** erschuf das deutsche Entwicklerstudio Crytek ein weltweit beachtetes Werk, das nicht nur mit seiner Bombastgrafik von sich reden machte. Im Mittelpunkt des Spielgeschehens standen schon damals zwei Dinge, die sich auch in **Crysis 3** wiederfinden: spielerische Freiheit mit Sandbox- und Open-World-Elementen und der viel gepriesene Nano-Wundermantel, der jedes Gefecht zu einer Spielwiese kreativer Herangehensweisen machte. Die Funktionen des Spezialanzuges erlaubten es dem Träger nämlich, sich unsichtbar zu machen, schneller zu rennen, mehr Treffer wegzustecken oder stärker zu werden – zumindest solange die Energie des Anzugs nicht verbraucht war. Durch simples Kombinieren dieser Kräfte konnten Spieler sich ihren ganz eigenen Weg bahnen und Situationen nach ihren Vorstellungen meistern. Die taktischen Kniffe, die der Nano-Anzug erlaubte, verliehen dem ansonsten sehr direkten Shooter eine wohltuende Tiefe. Am Ende von **Crysis** war die Invasion der Aliens nicht wirklich gestoppt – der Krieg gegen die Ceph sollte vielmehr globale Ausmaße annehmen. Die Geschichte von Nomad, seinem Chef Prophet und Kollege Psycho wird übrigens in einer sechsteiligen Comic-Reihe weitererzählt, die einige Lücken in der Hintergrundgeschichte schließt.

New York, New York!

Crysis 2 brachte einige radikale Änderungen mit sich. Die wohl wichtigste war die Abkehr vom tropischen Dschungel-Setting hin zu einer Stadt im Belagerungszustand. In New York wollten die Entwickler die Geschichte der Ceph-Invasion weitererzählen. Auch wenn die kaputten Straßen und zerbombten Häuser von New York zu spannenden Versteckspielen einluden, gab es doch eine Menge Fans, denen ein erneutes Inselparadies-Thema lieber gewesen wäre. Zudem war **Crysis 2** linearer als sein Vorgänger und verzichtete zugunsten einer Konsolen-Umsetzung auf allzu hardwarehungrige Extras. Storytechnisch setzte der Shooter auf einen neuen Helden, Alcatraz, der zu Beginn den Nano-Anzug vom sterbenden Prophet übernimmt. Auch hier wurden die Ceph (die ein neues Aussehen spendiert bekommen hatten) am Ende zwar zurückgedrängt, besiegt waren sie jedoch immer noch nicht. Ob sich das in Teil 3 ändern wird?

Großstadt in Trümmern

Crysis 3 spielt 20 Jahre nach seinem Vorgänger. Die Welt ist eine andere geworden. Zwar gelang es, die Ceph einigermaßen in Schach zu halten, doch gibt es noch immer jede Menge von ihnen. Kurzerhand entschloss man sich dazu, die schlimmsten betroffenen Gebiete einfach mit einer riesigen Kuppel zu versiegeln. Diese Nano-Domes gibt es nun überall auf der Welt, was sich im Inneren genau abspielt, weiß außer C.E.L.L., die die Dinger gebaut haben, aber eigentlich niemand. Die C.E.L.L. Corporation hatte übrigens schon im zweiten Teil ihre schmutzigen Finger im Spiel. Die Nano-Domes sind Cryteks erster Schritt, um eine neue Spielwelt zu erschaffen



New York musste in den letzten Jahren einiges mitmachen. Straßen sind kaum noch zu erkennen.



Dichte Wälder in einer Großstadt? Uns gefällt die Idee der Entwickler, wieder verstärkt auf Natur zu setzen.

und vielleicht einen alten Fehler auszubügeln. Denn viele Fans hielten den Entschluss, **Crysis 2** in eine Großstadt zu verlegen, für grundlegend falsch. Die Serie ist schließlich für üppigen, grafisch imposanten Dschungel berühmt, während in einer Metropole der Anteil an Flora doch recht überschaubar ist. Crytek argumentierte damals mit Schlagwörtern wie „Großstadtdschungel" und dem neuen Feature „vertikales Gameplay", also dem Spiel mit unterschiedlichen Höhen. In der Tat sah das zerstörte New York in **Crysis 2** beeindruckend aus und überraschte mit einer unerwarteten Wildheit, mit tiefen Schluchten, Wasserfällen und einer gelungenen Atmosphäre. An das imposante Dschungel-Erlebnis aus **Crysis** reichte diese Version von New York dennoch nicht heran. In **Crysis 3** wird sich das nun ändern. Die Entwickler rudern aber nicht zurück, sondern verbinden sozusagen das Beste aus zwei Weltenmiteinander: Die Handlung spielt noch immer im zerstörten New York, doch die 20 Jahre Zeitunterschied haben die Natur zurückgebracht: Überall wuchern Pflanzen, Moos bedeckt Gebäude, Bäume wachsen in den Himmel und Gras wuchert durch die Asphaltbeläge der Straßen. Die Natur erobert sich ihr Territorium zurück und sie tut das in einem rasend schnellen Tempo. Mit diesem Kniff erschaffen die Entwickler urbane Regenwälder und vermischen geschickt die Dschungelatmosphäre aus **Crysis 1** mit dem Schauplatz aus Teil 2. Mit typischer Crytek-Bescheidenheit reden die Entwickler in diesem Zusammenhang von den „sieben Weltwundern".

Sieben Szenarien

Das klingt hochtrabend, bedeutet aber nur, dass es sieben verschiedene Interpretationen dieses urbanen Regenwaldes geben wird. Sie stapfen also nicht nur durch eine immer gleiche grüngraue Dschungelgroßstadthölle, sondern werden verschiedene Arten der verwilderten Natur-Beton-Mischung erleben: Mal kämpfen Sie sich in einem sumpfigen Feuchtgebiet durch hüfthohes Wasser, dann wieder breiten sich riesige, savannenartige Graslandschaften vor Ihnen aus. Diese Abwechslung klingt vielversprechend; ein **Crysis 3** braucht eben neben Nano-Anzug und fiesen Aliens vor allem eine atemberaubende und ungewöhnliche Kulisse. Die sieben Weltwunder werden dies mit Sicherheit erfüllen.

Ein alter Bekannter

Bisher haben wir Ihnen noch gar nicht verraten, wer dieses Mal in den Nano-Anzug schlüpfen wird, um sich mal wieder mit Außerirdischen und bösen Söldnern zu prügeln. Die Enthüllung der Entwickler, dass dieses Mal der Kämpfer Prophet im Mittelpunkt der Ereignisse stehen würde, hat uns auf jeden Fall gehörig verblüfft. Denn Prophet, das haben viele von Ihnen sicherlich selbst am Bildschirm erlebt, sollte eigentlich tot sein. Er nimmt sich zu Beginn von **Crysis 2** das Leben, da er unheilbar am Manhattan-Virus erkrankt war – einer Seuche, die die Ceph im Kampf gegen die Menschen eingesetzt hatten. Den fortschrittlichen Nano-Anzug 2.0 trug daraufhin ein Soldat namens Alcatraz. Prophets Geist jedoch steckte immer noch irgendwie in dem Anzug (fragen Sie uns nicht, wie das gehen soll!), sodass wir uns vorstellen können, dass der „neue" Prophet eine Mischung der beiden Helden sein könnte. Die Entwickler schweigen zu diesem Thema natürlich. So früh in der Entwicklung will man spannende (und verwirrende!) Details nicht preisgeben. An Prophets Seite findet sich übrigens kein Geringerer als Raubein Psycho. Den bärbeißigen Engländer kennen Sie vielleicht noch aus Teil 1. Sein Charakter war so beliebt, dass ihm die Entwickler damals ein eigenes Add-on spendierten. In **Crysis 3** kehrt er zurück und kämpft an der Seite des nicht-toten Prophet gegen die Ceph im New-York-Nano-Dome, dem sogenannten Liberty-Dome. Dort ist es verdächtig ruhig. Die eingeschlossenen Außerirdischen haben schon seit Jahren keinen Versuch mehr unternommen, die Barriere zu durchbrechen, sondern verhalten sich friedlich in ihrem Reservat – für widerliche, machthungrige Invasoren etwas zu friedlich! Wir erleben Prophet in den Häuserschluchten Manhattans, als er versucht, dem Geheimnis der Domes auf den Grund zu gehen.

Die sieben Weltwunder

Künstlerisch wertvoll: Artworks verraten, wie einige der sieben Dschungel-Gebiete im fertigen Spiel aussehen könnten:



Kennen Sie den Film **I Am Legend**? Dann kommt Ihnen diese Szene mit Savanne und Großstadt sicher bekannt vor.



Bäume wuchern aus zerstörten Wolkenkratzern. Wir finden: Wunderschöne, grüne Endzeitstimmung!



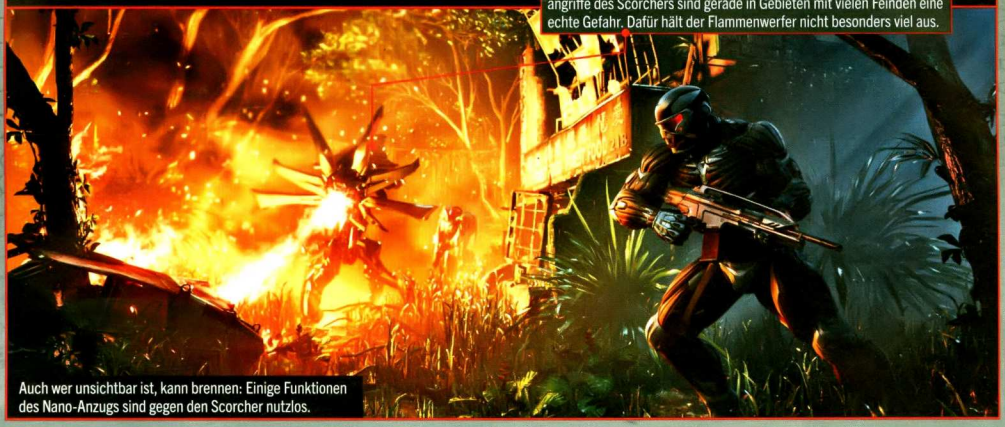
In einigen Bereichen der Stadt sind neue, natürliche Flussläufe entstanden.



Hier sieht es eher aus wie in den Everglades. Ist aber Chinatown, New York.

Feuer unter dem Nano-Hintern

Einen neuen Gegnertypen hat Entwickler Crytek bisher vorgestellt. Begrüßen Sie bitte recht freundlich den Scorcher.



Auch wer unsichtbar ist, kann brennen: Einige Funktionen des Nano-Anzugs sind gegen den Scorcher nutzlos.

FLAMMENBESTIE

Der Scorcher ist der Ausputzer unter den Ceph-Einheiten. Er wird besonders dafür eingesetzt, enge Räume und unzugängliche Gebiete auszuräuchern und potenzielle Feinde aufzuschrecken. Die Flächenangriffe des Scorchers sind gerade in Gebieten mit vielen Feinden eine echte Gefahr. Dafür hält der Flammenwerfer nicht besonders viel aus.

Über Funk kommuniziert er mit Psycho, dessen schnoddriges Englisch sofort ins Ohr geht. Prophet selbst ist gerade einer Gefangenschaft entkommen, wer seine Häscher waren, will uns Crytek aber noch nicht verraten.

So muss das sein

Die ersten bewegten Bilder von **Crysis 3** lassen unsere Augen groß werden. Das Spiel sieht (mal wieder) verblüffend gut aus! Klar hatten wir ein optisch beeindruckendes Baller-Abenteuer erwartet, aber das Szenario, das wir erblicken, wirkt so wunderbar stimmig und zur Serie passend, dass wir uns am liebsten sofort selbst auf die Nano-Socken machen und die Umgebung erkunden würden. Das Szenario wirkt, als hätten die Entwickler die zerstörten Straßenzüge von New York aus **Crysis 2** mit einer Vegetationsgranate in ein Stück Amazonas-Dschungel verwandelt. Wir erleben Prophet inmitten von Hochhaustrümmern, verrosteten Straßenschildern und zerfallenen Läden. Er steht knietief in sumpfigem Wasser, Moos bedeckt in der Nähe liegende Trümmerteile. Prophet bewegt sich vorsichtig. Er will nicht entdeckt werden. Durch ein zerschossenes Fenster blickt er ins Freie, wo Ceph-Patrouillen die Straßen kontrollieren. Über ihnen schwebt ein riesiges Alien-Raumschiff. Wir fragen uns unwillkürlich, was die Außerirdischen im Liberty Dome hält. Ausreichend Feuerkraft, um diesem Gefängnis zu entkommen, hätten sie augenscheinlich. Entdeckt zu werden, wäre für Prophet fatal, also nutzt er die wohl bekannteste Funktion seines Nano-Anzugs und wird vor unseren Augen unsichtbar. Aus einem Loch im Gebäude schleicht er nach draußen. Hier wird uns die ganze morbide Schönheit des zerstörten und überwucherten New York bewusst. Die Szenerie erinnert an postapokalyptische Schauplätze aus Filmen und gefällt uns deutlich besser als der schnöde Beton-Dschungel aus **Crysis 2**. In den Straßen, die nahezu komplett unter Wasser stehen, patrouillieren die aus dem Vorgänger bekannten Ceph-Einheiten. Prophet nutzt ein Spezialfernglas, um sich wichtige Informationen über Anzahl und Bewaffnung seiner Gegner anzeigen zu lassen. Je länger er dabei ein einzelnes Ziel anvisiert, desto detallierter werden die Daten. Die taktische Planung vor jedem Scharmützel ist also auch in **Crysis 3** eine Option. Nach der Späh-aktion geht es richtig ab: Kämpfer Prophet nähert sich lautlos einem einzelnen Grunt-Alien und zückt seinen Bogen.

Lautloser Jäger

Moment. Bogen? Ja, eine der neuen Waffen, mit denen Sie gegen die Ceph in den Krieg ziehen werden, ist ein ultramoderner Kampfbogen. Das mag zu Beginn seltsam klingen, denn wer sich unsichtbar machen kann und mittels Supertechnik irre Dinge vollbringt, der braucht zum Siegen doch keinen billigen Stock mit einer Schnur dran, oder? Nun, doch. Denn Prophets Bogen erlaubt ihm nicht nur das lautlose Ausschalten von Gegnern, sondern er kann auch direkt aus dem Unsichtbarkeitsmodus seines Anzugs feuern, ohne dabei enttarnt zu werden! Und genau das tut er in der von uns beschriebenen Szene. Mit einem gut gezielten Pfeil fällt er den

Cryteks neues Studio

Die ursprünglich in Coburg ansässigen Entwickler sind vor Kurzem innerhalb von Frankfurt am Main in ein neues, topmodernes Büro umgezogen. Genug Platz für die 120 Crytek-Angestellten. Das neue Studio befindet sich übrigens zentral in der Frankfurter Innenstadt – ein ausdrücklicher Wunsch der Mitarbeiter.







Die Szenerie des mit Pflanzen überwucherten New York wirkt beinahe idyllisch, wäre da nicht der Typ mit der Knarre.

„Man muss auf seine Community hören“

PC ACTION sprach in Frankfurt mit zwei **Crysis 3**-Entwicklern.



Jan Lechner, Senior Development Director (links), Rasmus Hojengaard, Senior Creative Director (rechts)

PC ACTION: Wie lange arbeitet ihr bereits an Crysis 3?

LECHNER: „Die Planungen für Teil 3 laufen eigentlich schon seit der Fertigstellung von Crysis 2. Natürlich haben wir erst eine kleine Pause eingelegt, aber dann zügig mit den Arbeiten am Nachfolger begonnen.“

HOJENGAARD: „Die Frage ist, was man als Anfang bezeichnet. Ist es, wenn man das erste Artwork malt, das erste Polygon erschafft oder vielleicht schon, wenn man sich erste Konzepte überlegt? Wir haben uns lange vor der ersten Programmierarbeit konzeptionelle Gedanken über das Setting gemacht.“

PC ACTION: Hat Crysis 2 ein für euch zufriedenstellendes Ergebnis erzielt?

HOJENGAARD: „Es lief sehr ordentlich und wir haben viele Einheiten verkauft. Natürlich könnte das Ergebnis immer noch besser sein. Man will ja immer neue Maßstäbe setzen – nicht unbedingt nur in finanzieller Hinsicht, sondern auch bezüglich des Erfolgs bei den Kritikern und Fans. Wir haben wie schon nach dem Release von **Crysis 1** viel dazugelernt. Das gesammelte Feedback und unsere eigenen neuen Ideen fließen nun in Teil 3 ein.“

LECHNER: „Wie Rasmus schon sagt, sind wir sehr zufrieden, da wir mit **Crysis 2** viel erreicht haben. Aber es gibt immer Raum für Verbesserungen. Irgendwann mussten wir einfach aufhören, Dinge ins Spiel zu packen, und diese für den Nachfolger aufheben.“

PC ACTION: Crysis 2 brachte verglichen mit dem Original einige Abwandlungen mit sich. Das Setting war neu, das Gameplay gestaltete sich linearer und die Funktionen des Nanosuits wurden vereinfacht. Steht ihr noch voll hinter diesen Änderungen oder gibt es rückblickend Dinge, die aus eurer Sicht nicht so gelungen sind?

LECHNER: „Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, die gäbe es nicht [lacht]. Bei der Überarbeitung der Anzug-Funktionen haben wir aber definitiv die richtige Richtung eingeschlagen. Nicht nur hinsichtlich der besseren Zugänglichkeit, sondern auch bezüglich der Vielseitigkeit. Der Spieler konnte sich wesentlich besser an verschiedene Situationen anpassen und schneller darauf reagieren. Zwar gibt es Leute mit sehr schnellen Fingern, die das auch in **Crysis 1** hinbekommen, wir wollten es aber in Teil 2 vereinfachen und Dinge zusammenführen. Hinzu kommt ja noch die Möglichkeit, die Anzug-Fähigkeiten auszubauen und an den eigenen Spielstil anzupassen. Davon abgesehen, würde ich nicht sagen, dass wir etwas grundlegend falsch gemacht haben. Uns war bewusst, dass der Schauplatz New York eine große Herausforderung darstellt. Nicht nur, weil die Stadt so gut wie jeder kennt und man hier nichts verbocken darf, sondern auch, weil es nicht einfach war, das Sandbox-Gameplay von Teil 1 in eine urbane Umgebung zu transferieren. Der Dschungel hat uns die Arbeit deutlich leichter gemacht. Ich würde also nicht sagen, dass es eine falsche Entscheidung war, aber es wurde letztlich schwieriger, als wir zunächst angenommen hatten.“

HOJENGAARD: „Was ich wirklich interessant finde, ist die Bereitschaft von Crytek, manchmal wirklich große Risiken einzugehen. Hier wird einfach Vollgas gegeben. In anderen Spielreihen, wie etwa bei **Call of Duty**, wird von Nachfolger zu Nachfolger nur sehr wenig geändert, während sich lediglich die Technik weiterentwickelt. Crytek tickt da anders. Erst liefert man ein fantastisches Erlebnis auf einer Tropeninsel und dann … BOOM! … geht's nach New York. Aus solchen kreativen Schwenks lernt man eine ganze Menge. Die gesammelten Erfahrungen hinsichtlich Spielmechanik und Umgebung versuchen wir, nun in **Crysis 3** zusammenzuführen.“

PC ACTION: War diese Zusammenführung von Dschungel und Stadtgebiet eher kalkuliert, um Fans beider Teile gleichermaßen anzusprechen, oder war es tatsächlich eine kreative Entscheidung?

HOJENGAARD: „Man muss einerseits auf seine Community hören und andererseits aber auch an seinen eigenen Ideen festhalten. Die Balance ist wichtig. Aus der Schnittmenge heraus entsteht dann ein gutes Spiel.“

LECHNER: „Es ging uns darum, die Stärken beider Vorgänger in Teil 3 zu kombinieren. Der urbane Dschungel ist also durchaus aus einem kreativen Prozess heraus entstanden und nicht nur aus bloßem Kalkül.“

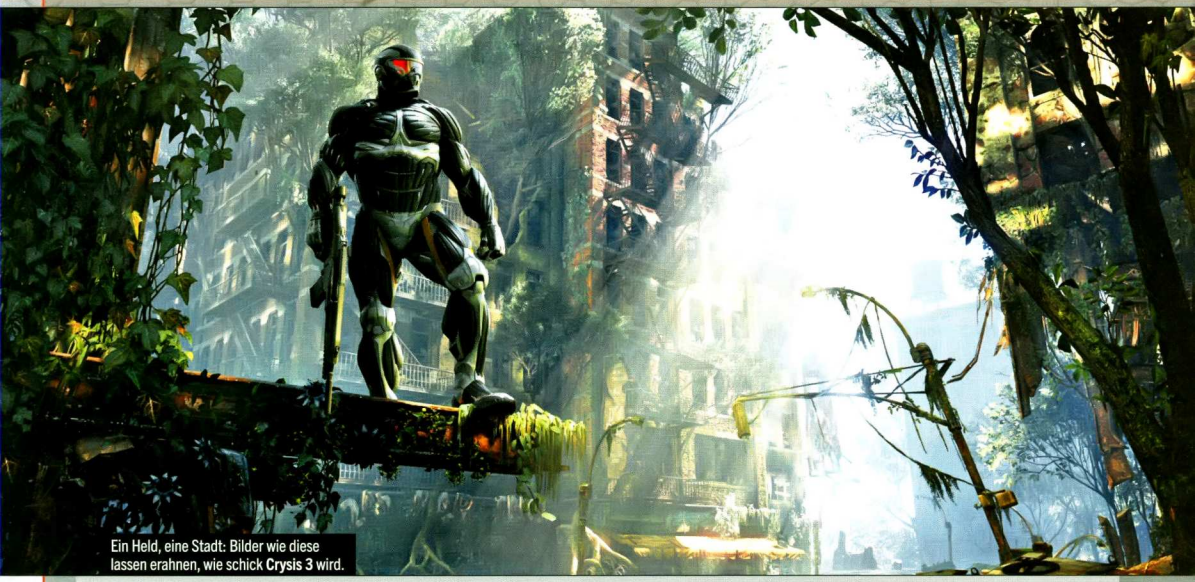
PC ACTION: Ihr sagtet, dass es immer Raum für Verbesserungen gäbe. Worauf liegt bei der Entwicklung von Crysis 3 denn das Hauptaugenmerk?

HOJENGAARD: „Da kann man einige Dinge nennen. Am wichtigsten ist für uns eine größere Spielwelt mit mehr spielerischen Möglichkeiten. Also das horizontale Gameplay aus Teil 1, kombiniert mit der Vertikalität aus **Crysis 2**. Ein anderer wichtiger Aspekt ist das Equipment, welches dem Spieler zur Verfügung steht. Also nicht nur mehr, sondern auch unterschiedlichere Waffen wie der Bogen und diverse Alien-Knarren. Dritter wichtiger Punkt ist die Story. Sie muss all die anderen Dinge zusammenhalten, um ein rundes, in sich geschlossenes Spielerlebnis zu bieten.“

LECHNER: „Kontext ist uns sehr wichtig. Jede Aktion des Spielers ist irgendwie mit der großen Sache verknüpft. Uns ist wichtig, dass der Spieler nicht nur gewisse Dinge tut, sondern auch weiß, warum er sie tut. Story und Gameplay sind eng verbunden, verstärken sich gegenseitig und gehen fließend ineinander über. In diesem Punkt haben wir echt viel dazugelernt. Wir wollen nicht fünfzehn Dinge gleichzeitig erzählen, sondern uns auf gewisse Ereignisse beschränken. Wenn der Spieler dann diese epischen Momente erlebt – und glaubt mir, von diesen wird es viele im Spiel geben –, dann versteht er sie nicht nur besser, sie bedeuten ihm auch mehr.“



Redakteure Toni Opl (links) und Robert Horn (rechts) gemeinsam mit Rasmus Hojengaard.



Ein Held, eine Stadt: Bilder wie diese lassen erahnen, wie schick **Crysis 3** wird.

Ceph direkt vor ihm und schleicht weiter. In der Nähe entdeckt der Held große Geschütztürme, die die Ceph zur Sicherung des Gebietes aufgestellt haben. An dieser Stelle erleben wir eine neue Funktion des Nano-Anzugs: Das Wunderding kann nun nämlich feindliche Elektronik aushebeln. Soll heißen: Prophet hackt den Abwehrturm und programmiert ihn um, sodass dieser nun das Feuer auf die eigenen Reihen eröffnet. Plötzlich tauchen schwebende Kugeln vor dem Kämpfer auf. Diese Aufklärungsdrohnen der Ceph können die Tarnfähigkeit des Nano-Anzugs aushebeln … Prophet wird entdeckt. Sofort wechselt der Held die Munition an seinem Bogen aus: Neben der Standard-Pfeilspitze gibt es noch eine Vielzahl anderer Aufsätze, etwa Elektro-Pfeile zum Betäuben menschlicher Gegner. Oder – diese Variante schraubt Prophet gerade auf seinen Bogen – Explosivgeschosse, die gehörig Bums erzeugen. So ausgestattet stellt sich der Soldat den Feinden in den Weg und fegt Gegner mit gezielten Bogenschüssen weg. Als ihm die Munition ausgeht, erleben wir eine weitere, kleine Neuerung: Prophet schnappt sich eine fremdartige Waffe der Ceph!

Alien-Balla-Balla

So etwas ging in vorherigen Teilen nicht, jetzt, so vermuten wir, hat sich der Anzug, der in Teil 2 mit Alien-DNS in Berührung kam, an das fremdartige Material angepasst und erlaubt dem Träger somit, die exotischen Ballermänner der Außerirdischen zu benutzen. Und so greift Prophet zu einer Plasma-Kanone der Aliens und feuert fleißig Energiekugeln in die Menge der anstürmenden Übeltäter. Das Gameplay wirkt in dieser Szene wie erwartet souverän – Crytek versteht sein Ego-Shooter-Handwerk. Ob die KI einige neue Tricks gelernt hat und was die Alien-Viecher generell auf dem Kasten haben, lässt sich diesen kurzen Szenen noch nicht entnehmen. Die Serie ist aber dafür bekannt, den Spielern nicht blind drauflosballernde Kanonenfutterfeinde vor die Flinte (Verzeihung, Plasma-Kanone) zu werfen, sondern Schießereien zu inszenieren, in denen man gehörig etwas zu tun bekommt. Genau das erwarten wir von **Crysis 3**. Richtig heftig wird es, als sich Prophet einen dicken, schnöde Ceph-Plasma getauften Schießprügel schnappt. Das Ding wirkt auf uns, als würde jemand mit einem Raketenwerfer im Dauerfeuermodus durch Gegnerhorden pflügen, während ein Erdbeben der Stufe 8 die Umgebung zum Wackeln bringt und im Hintergrund ein Trupp Berufstrommler ein Gratiskonzert veranstaltet. Heftig! Trotz dieser beeindruckenden Feuerkraft muss Prophet hart ums Überleben kämpfen. Als er, um ein Sekündchen Ruhe zu haben, die Unsichtbarkeit seines Anzugs aktiviert, biegt ein nie gesehener Feind um die Ecke: Der Scorcher

Die Vor- und Dazwischengeschichte

Um die Story der Crysis-Serie vollständig zu verstehen, hilft eine eigene Comic-Reihe.

Die Reihe, die aus sechs zusammenhängenden Bänden besteht, erzählt die Geschichte von Nomad, Psycho, Prophet und Helena Rosenthal zwischen **Crysis 1** und **2**. So erfahren Sie, was Prophet eigentlich auf der Insel getrieben hat, was seine tatsächlichen Pläne sind und was aus Ursprungsheld Nomad wird. Allerdings ist die Comic-Reihe in Deutschland nicht leicht zu bekommen. Interessant sind die darin enthaltenen Infos aber allemal, da gerade **Crysis 2** einige markante Story-Lücken aufweist.





Komisch: Man gibt dem Spieler einen Bogen, schon fühlt er sich wie ein Jäger. Genau das wollen die Entwickler auch erreichen: Nun sind Sie mal am Drücker.

ist ein furchterregender Gegner, der mit seinem Flammenatem die Umgebung in Brand setzt und Prophet so immer wieder aus der Deckung treibt. Fans von feurigen Effekten in Spielen, die sich jetzt fragen, ob **Crysis 3** vielleicht ein ähnlich cooles Feuer-Feature wie **Far Cry 2** benutzen wird, können wir nur sagen: Bisher ist davon nichts bekannt, sehr wahrscheinlich ist eine Flächenbrandmechanik aber leider nicht. All das Grünzeug brennt wohl auch nicht so gut.

Ende gut, Action gut!

Der Kampf gegen die Ceph endet in unserer Präsentation heftig: Prophet muss sich auf ein Dach zurückziehen und findet dort eine neue Waffe, das Typhoon-Schnellfeuergewehr. Dieses menschengemachte Maschinengewehr feuert Hunderte von Patronen in einem Bruchteil von Sekunden ab und könnte sicherlich ebenso gut zum Bäumefällen benutzt werden. Plötzlich dringen von allen Seiten Ceph auf das Dach vor, ein Alien springt Prophet an und entreißt ihm die Waffe (seit wann können die denn so was?!) ... das Bild wird schwarz. Die Marschrichtung für den dritten Teil der berühmten Shooter-Serie ist somit klar. **Crysis 3** hält an den Tugenden der Vorgänger fest, liefert herausfordernde Schießereien mit gewitzter Gegner-KI, eine einzigartige atmosphärische Optik, die an die Grenzen des derzeit Machbaren stößt und bietet den wohl coolsten Kampfanzug der Videospielgeschichte. Im Gespräch betonten die Entwickler, dass ihnen die vier Bereiche Technologie, Spielwelt, Waffen und Story besonders am Herzen liegen. Fehler, die im zweiten Teil passiert sind, sollen sich nicht wiederholen. Auch wenn **Crysis 3** keine technische Revolution wird wie damals der erste Teil der Serie, wissen die Macher dennoch, dass gerade PC-Spieler ihre Hardware gerne ans Limit bringen und Grenzen austesten. Was wir bisher gesehen haben, hat zumindest optisch schon einmal die Note 1 verdient! Das neue Setting – kaputte Stadt mit überwucherter Natur – gefiel uns sehr gut und wirkte schon jetzt wie aus einem Guss. Allerdings vermissen wir noch ein wenig mehr „Neues", denn ein Bogen, ein paar Alien-Waffen und eine neue Anzug-Funktion genügen noch nicht, um **Crysis 3** mit Vorschusslorbeeren zu überschütten. Zum jetzigen Zeitpunkt ist das aber auch nicht nötig, denn bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr bleibt noch genug Zeit, um einen genaueren Eindruck des nächsten großen deutschen Shooters zu bekommen. Wie immer haben die Entwickler noch wirklich coole Features in der Hinterhand und geben sie erst nach und nach preis. Bis dahin müssen wir uns gedulden und eben in den Vorgängern zum wiederholten Mal die Welt retten. Einer muss den Job ja schließlich machen.

Toni meint



„Action-Urlaub im Nano-Dome – cool!"

Auch wenn es zum jetzigen Zeitpunkt eigentlich noch zu früh für solche Mutmaßungen ist, so glaube ich doch, dass **Crysis 3** das Beste aus den Vorgängern in sich vereinen wird. Im Gegensatz zu Kollege Horn fand ich Teil 2 nämlich überhaupt nicht enttäuschend, sondern spielerisch sogar runder als den Inseltrip. Das neue Setting mit seinen sieben Varianten macht mich deshalb bereits richtig an. In einem anderen Punkt muss ich Robert allerdings recht geben: Eine neue Waffe (Bogen), eine neue Anzugfunktion (Hacken) – da hätte Crytek ruhig ein paar Katzen mehr aus dem Sack lassen können! Es bleibt spannend.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Robert meint



„Schön und gut, aber ich hoffe, da kommt noch mehr!"

Ein weltweit bekannter Entwickler wie Crytek geht bei der Bekanntgabe eines neuen Spieleprojektes meist nach einem strengen PR- und Marketingschema vor. Das bedeutet: Wann was in welcher Form verraten und angekündigt wird, ist auf die Minute genau festgelegt. Zu Beginn ist das meist oft enttäuschend wenig, wie man am Beispiel von **Crysis 3** sehen kann. Ein neuer Bogen? Haut mich nicht um. Eine neue Anzugfunktion. Nett, aber was kommt noch? Ich hasse es, mit kleinen Häppchen abgespeist zu werden, eine vernünftige Einschätzung ist so echt schwierig. Da muss bald noch mehr kommen, Crytek.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



In den Ruinen eines Drachenhortes kloppt sich Held Cairon (unten rechts noch mal in groß und grimmig) mit einem lästigen Haufen Untoter.

Screen-Info

Den Großteil der Bilder haben wir selbst geschossen, während wir eine frühe PC-Version von **Demonicon** anspielten.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Augen auf und durch!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Noumena Studios | Hersteller: Kalypso Media | Termin: März/April 2013

Text: Viktor Eippert

Wir spielten den Anfang des kommenden DSA-Abenteuers Probe. Düster wird's!

Helden. Das sind – zumindest im Großteil der Fantasy-Rollenspiele – diese Typen in strahlender Rüstung, die allen und jedem ständig helfen und die Welt selbstlos vor dem Bösen retten. Ganz genau so ein Vorzeigeheld und grundguter Strahlemann ist Cairon, der Protagonist von **Demonicon** – nicht! Cairon ist einfach nur ein Kerl, der versucht, mit seiner Schwester Calandra und seinem Vater über die Runden zu kommen. Und das ausgerechnet in den Schattenlanden, einem der übelsten und gefährlichsten Landstriche der **DSA**-Welt Aventurien. Einer Gegend, in der Nekromanten, Untote und Dämonen zum Alltag gehören. Einer Gegend, in der die Menschen so wenig haben, dass sie sich für etwas zu Essen gegenseitig an die Kehlen gehen. Es ist eine Gegend, die Cairon und somit dem Spieler von **Demonicon** oft knüppelharte Entscheidungen abverlangt.

Qual der Wahl

Mit **Demonicon** nehmen die Entwickler nicht nur vom eingefahrenen Bild des strahlenden Helden Abstand, ebenso distanzieren sie sich von klassischen Kategorien wie Gut oder Böse. Entsprechend sollen sämtliche Entscheidungen in **Demonicon** stets in einer moralischen Grauzone liegen: Eine grundsätzlich richtige Wahl gibt es nicht, es ist immer irgendein Haken bei der Sache. Eine vielversprechende Prämisse, die zumindest in dem von uns angespielten Spielabschnitt bereits erfreulich gut funktionierte (siehe Kasten rechts oben). Darüber hinaus unterscheiden die Berliner Entwickler zwischen kleinen und großen Entscheidungen. Kleine Moralfragen haben vergleichsweise überschaubare Konsequenzen, die oft in Kürze eintreten. Ein Beispiel dafür: Als Cairons Schwester zufällig die Besitzurkunde über

PC ACTION vor Ort

Für Demonicon flitzten wir in die Landeshauptstadt, um dort direkt im Entwicklerstudio selbst Hand anzulegen.

Unseren Besuch im Bürogebäude der Noumena Studios im Herzen Berlins werden wir so schnell nicht vergessen. Der Grund dafür – so absurd das klingen mag – ist der Fahrstuhl des Gebäudes. Wir wären keineswegs darüber überrascht, wenn das antike Stück einen Eintrag als langsamster Fahrstuhl der Welt im Guinnessbuch der Rekorde hätte. Als die Treppengänger schneller oben waren als die Fahrstuhlfraktion, mussten wir herzlich lachen!



▲ Bequem von der Ledercouch aus spielt Volontär Viktor Eippert den Spieleinstieg von **Demonicon**. Das Gamepad war übrigens Zwang, die Maus-/Tastatursteuerung muss erst noch integriert werden.



▲ Hoch konzentriert arbeiten Designer und Programmierer am künftigen **DSA**-Ableger. Hier entsteht gerade eine Story-Sequenz.

Moralische Gratwanderung: Die Entscheidungen

Anhand eines Questbeispiels vom Beginn des Spiels erläutern wir, wie das spannende Entscheidungssystem des Rollenspiels funktioniert.



Cairons Schwester Calandra und Bewohner der Stadt Warunk sind verschwunden. Wir gehen der Sache nach, befeien Calandra und finden die Kammer mit den anderen Gefangenen. Die Tür ist jedoch magisch versiegelt. Also marschieren wir weiter und finden so den Entführer.

Nach dem folgenden Kampf verrät uns der Hüne, dass er Menschenfleisch isst, um magische Fähigkeiten zu erlangen. Fies: Das Leben der Gefangenen ist an sein eigenes gekettet. Bringen wir ihn um, sterben auch die Verschleppten. Wenn wir ihn laufen lassen, gibt er die Leute frei. Damit riskieren wir aber, dass er sich neue Opfer sucht.



Zur Rechenschaft ziehen



Der Leichnam des Kannibalen wird als Mahnmal auf dem Warunker Marktplatz aufgehängt. Ob der gebannten Gefahr ist uns die Stadtwache dankbar. Dafür haben wir die Leben der Gefangenen auf dem Gewissen.

Verschonen



Der Übeltäter lässt die Gefangenen frei. Diese kehren zu ihren überglücklichen Familien zurück und alles ist super. Bis wenige Tage später wieder Leute verschwinden. Bei dieser Variante treffen wir den Kannibalen später wieder, allerdings ist der dann ein Diener eines noch schlimmeren Typen.

Überreden + Verschonen

Mit einem entsprechend hohen Fähigkeitswert überzeugen wir den Kannibalen, dass er in Wahrheit keine magischen Kräfte durch das Menschenfleisch erlangt. Bei einem späteren Wiedersehen hat sich sein Erscheinungsbild normalisiert und er hat dem Menschenfleisch abgeschworen. Die Gefangenen kommen ebenfalls frei.

ein Haus in der Stadt Warunk erlangt, stehen wir vor der Frage: Geben wir die Urkunde der Familie zurück, der dieses Haus eigentlich zusteht, oder verkaufen wir das Besitzrecht teuer weiter? Immerhin ist Cairons Familie total abgebrannt und könnte den Erlös gut für einen Neuanfang gebrauchen. Doch natürlich machen wir uns so keine Freunde unter den Stadtbewohnern, was wir im Falle eines Verkaufs in der Folgequest zu spüren bekommen. Die Auswirkungen großer Entscheidungen schlagen hingegen deutlich höhere Wellen, die mitunter noch Stunden später Konsequenzen nach sich ziehen sollen. Die wichtigsten Hauptentscheidungen wirken sich zudem auf das variable Ende des Spiels aus.

Punktueller Fähigkeitenausbau

Ganz klassisch für ein Spiel im **DSA**-Universum ist die Charakterentwicklung. Feste Erfahrungsgrenzen und Stufenaufstiege gibt es in **Demonicon** nicht. Für erledigte Aufträge und besiegte Gegner sammeln wir stattdessen Abenteuerpunkte, die wir jederzeit frei in den Ausbau von Cairons Attributen und Fähigkeiten investieren dürfen. Dabei gilt: Je höher ein Wert ist, desto teurer wird eine erneute Steigerung. Neben typischen Attributen wie Körperkraft und Gewandtheit stehen auch Abenteuertalente zur Wahl. Pflanzenkunde erhöht etwa Cairons Geschick bei der Herstellung von Tränken und Giften, während uns ein hoher Rang im Überreden in Dialogen zugutekommt.

Actionreiches Geschnetzel

Sehr **DSA**-untypisch sind dagegen die Kämpfe. Hier orientiert man sich an actionreichen Rollenspielen wie **The Witcher 2**. Wir steuern Cairon also aus



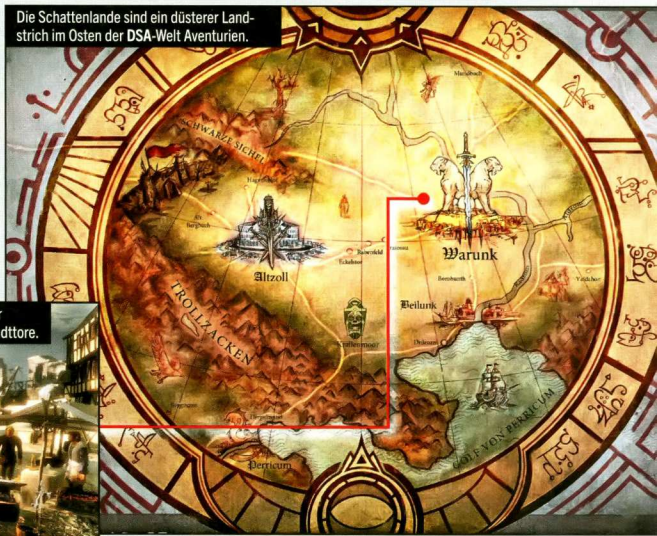
Ganz **DSA**-typisch verteilen wir Abenteuerpunkte, um Cairons Attribute zu steigern oder neue Fähigkeiten und Zauber freizuschalten.



Die Spielwelt in **Demonicon** ist ein düsterer Ort, an dem sogar Flora und Fauna unter einem dämonischen Einfluss leiden.

Die Spielwelt

Mit den Schattenlanden haben die Entwickler einen ganz besonderen Flecken Aventuriens als Handlungsort für ihr Rollenspiel auserkoren. Dieses im Umbruch befindliche Gebiet stand lange Zeit unter dem Einfluss dunkler Mächte und wird nach wie vor von dieser Verderbtheit korrumpiert. Untote, Dämonen, Nekromanten, Tod und Verfall – all das ist daher keine Seltenheit in den Schattenlanden. Inmitten dieser lebensfeindlichen Gegend liegt die Stadt Warunk. Dorthin strömen immer mehr Flüchtlinge, in der Hoffnung auf Schutz und einen Neuanfang. In **Demonicon** dient Warunk als „Stadt-Hub", in das man zwischen den einzelnen Quests jederzeit zurückkehren kann. Dort sind auch die drei Fraktionen von **Demonicon** beheimatet: die geweihten Krieger der Rondra-Kirche, die Warunker Stadtgarde und das Kreuzerkartell (eine Art Schurkengilde).



Die Schattenlande sind ein düsterer Landstrich im Osten der **DSA**-Welt Aventurien.


Warunk dient als primärer Handlungsort in **Demonicon**. Hin und wieder führen Cairons Abenteuer aber auch an Schauplätze außerhalb der Stadttore.

der Schulterperspektive, strecken die Feinde mit schnellen Schwerthieben nieder und entfliehen Gegenangriffen mittels Ausweichrolle. Dieses erprobte Prinzip erweitern die Entwickler mit zwei eigenen Ideen: Zum einen treiben aufeinanderfolgende Schläge eine Combo-Anzeige in die Höhe. Je höher der Zähler, desto heftiger schlägt Cairon zu. Zum anderen füllen Nahkampfangriffe Cairons Zauberenergie auf. Was zunächst seltsam wirkt, ist in der Handlung verankert. Seine Zauberkraft bezieht Cairon nämlich von einer mysteriösen dämonischen Gabe. Was es genau damit auf sich hat und wo Cairon die Gabe ursprünglich herhat, verschweigen die Entwickler auf Anfrage eisern. Immerhin spielt die Erörterung genau dieser Fragen eine wichtige Rolle in **Demonicons** Handlung.

Gut Ding will Weile haben

Wie gut **Demonicon** letztlich wird, lässt sich bisher nur vermuten, denn die von uns gespielte Version war in vielen Belangen extrem unfertig. Die Macher werkeln derzeit noch an so ziemlich jedem Spielaspekt, fügen fehlende Features hinzu und reichern die Welt stückweise mit Charakteren und Aufgaben an. In ein paar Monaten kann die Sache also schon ganz anders aussehen, schließlich hat **Demonicon** noch ein ganzes Jahr Entwicklungszeit vor sich. Diese Zeit werden die Berliner auch dringend brauchen, um ihr ambitioniertes Ziel mit **Demonicon** als düsterem Rollenspiel mit actiongeladenen Kämpfen zu verwirklichen. Denn Letztere sind bisher reichlich abwechslungsarm und bieten keinerlei Herausforderung. Selbst während eines Bosskampfes reichte es völlig aus, stur die Angriffstaste zu malträtieren. Ebenso bedenklich ist, dass Cairon noch sehr austauschbar wirkt, besonders optisch. Nicht unbedingt die beste Basis für ein Rollenspiel, dessen Atmosphäre maßgeblich vom Werdegang des Protagonisten lebt. Sofern die Entwickler diese beiden Punkte in den Griff bekommen, könnte es spannend um **Demonicon** werden.


Einer der Schauplätze im Spiel ist ein verborgenes Kloster, wo Priester des Borbarad-Glaubens ihrem finsteren Treiben nachgehen.

Viktor meint



„Dieses ambitionierte Projekt hat noch einen weiten Weg vor sich."

Was Noumena Studios mit **Demonicon** vorhat, gefällt mir schon ganz gut. Vor allem die düstere Spielwelt und die von Entscheidungen durchzogene Handlung versprechen interessante Möglichkeiten. Eine derart von moralischen Entschlüssen getriebene Geschichte wird jedoch maßgeblich von einem markanten Protagonisten getragen. Und ich bin mir noch unsicher, ob Cairon dieser Rolle gerecht werden kann. Aber gut, eine fundierte Einschätzung darüber zu fällen, wie spannend Cairon als Figur und wie gut **Demonicon** als Rollenspiel wird, ist derzeit ohnehin nicht möglich. Dafür war die gespielte Version zu unfertig und der Spielausschnitt viel zu kurz. Es bleibt also abzuwarten, wie sich das Projekt im Laufe des Jahres entwickelt.

WERTUNGSTENDENZ: NOCH NICHT EINSCHÄTZBAR

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

Screen-Info

Die Bilder stammen vom Publisher Bethesda; die dargestellte Grafikqualität entspricht der von uns angeschauten PC-Version.



Handgranaten und Haftminen schalten mehrere Feinde auf einmal aus. Wer so rabiat vorgeht, erhöht den Chaos-Wert. Das führt zu einer stärkeren Wachenpräsenz in späteren Einsätzen.

Dishonored: Die Maske des Zorns

Schleich-Werbung

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Arkane Studios | Hersteller: Bethesda | Termin: 2012

Text: Peter Bathge

Der Ego-Shooter-Schwertkampf-Schleich-Simulator ist auf einem guten Weg!

„Wir halten nichts davon, jeden Moment in unseren Spielen zu skripten und den Spieler auf einem linearen Pfad durch die Welt zu führen", sagt Creative Director und Arkane-Studios-Gründer Raphael Colantonio, bevor die Präsentation von **Dishonored** beginnt. Genau die richtige Einstellung, wie wir finden, denn mit unterschiedlichen Lösungswegen und viel spielerischer Freiheit wirkt **Dishonored** wie eine Steampunk-Abwandlung von **System Shock 2**. Klingt das für Sie auch so verlockend wie für uns?

Supermörderheld

Corvo, der Protagonist von **Dishonored** (siehe FAQ), ist anders als andere Assassinen: Ein mysteriöser Fremder, der „Outsider", hat ihm magische Fähigkeiten spendiert, durch die das Action-Adventure zur Spiel gewordenen Allmachtsfantasie mutiert. Zwar treten Sie beizeiten auch gegen Figuren an, die ebenfalls Outsider-Skills besitzt, meistens stellen sich Ihnen aber Normalsterbliche in den Weg. Corvo ist denen gegenüber klar im Vorteil: Auf Knopfdruck stoppt er unter anderem

FAQ

Nanu, ein Spiel ohne Zahl im Titel, das kein Remake ist?

Ja, **Dishonored** ist tatsächlich ein völlig neues Spiel, angesiedelt in einer extra dafür ersonnenen Welt. Das Szenario nennen die Entwickler abwechselnd Dieselpunk, neoviktorianisch und Retro-Zukunft: In der fiktiven Hafenstadt Dunwall, die auf den ersten Blick stark an London am Ende des 18. Jahrhunderts erinnert, wird aus dem Tran riesiger Wale Strom erzeugt, der pferdelose Kutschen, ratternde Züge, grelle Neonlichter und tödliche Blitzbarrieren antreibt.

Klingt abgefahren. Worum geht es genau?

Kaiserin Kaldwin ist tot! Deren Leibwächter Corvo wird des Mordes bezichtigt – natürlich fälschlicherweise. Also beginnen Sie in Corvos Rolle einen Rachefeldzug gegen den tyrannischen Lordregenten und seine Helfer, welche die Macht in Dunwall übernommen und Emily, die Tochter der Kaiserin, entführt haben. Nebenbei wütet eine Seuche in der Stadt, die mit einer Rattenplage einhergeht; die betroffene Bevölkerung wird von den Aristokraten wie Vieh in die baufälligen Bezirke getrieben, um dort einen qualvollen Tod zu sterben. Als maskierter Attentäter (daher der dämliche deutsche Untertitel des Spiels) meucheln Sie in 13 Missionen Zielpersonen, wobei Ihre Entscheidungen die Lage in Dunwall beeinflussen und in einer von drei Endsequenzen münden.

*Was haben die Arkane Studios vor der Entwicklung von **Dishonored** getrieben?*

Die französischen Entwickler erregten 2002 mit **Arx Fatalis** Aufsehen unter Rollenspiel-Fans. 2006 folgte das Schwertkampf-Spiel **Dark Messiah of Might and Magic**. Während dessen Entwicklung gründete die Firma ein zweites Studio in Austin im US-Bundesstaat Texas. Danach arbeiteten die beiden Teams an **Bioshock 2** mit (2010). Arkanes letztes eigenes Projekt, der ambitionierte Mehrspieler-Shooter **The Crossing**, liegt derzeit auf Eis. Mit **Dishonored** verbindet die Spieleschmiede zwei ihrer größten Stärken: Die Fähigkeit, neue Spieluniversen zu erschaffen, sowie die Inszenierung packender Fechtduelle aus der Ego-Sicht.

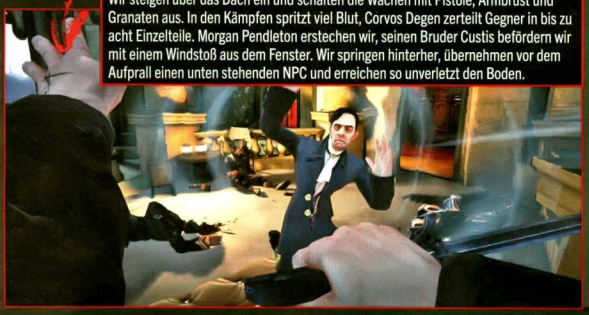
Ein Ziel, (mindestens) zwei Wege

Eine Mission aus dem ersten Spieldrittel: Im Golden-Cat-Badehaus beseitigen wir die Pendleton-Zwillinge.

Methode #1: Kämpfen



Wir steigen über das Dach ein und schalten die Wachen mit Pistole, Armbrust und Granaten aus. In den Kämpfen spritzt viel Blut, Corvos Degen zerteilt Gegner in bis zu acht Einzelteile. Morgan Pendleton erstechen wir, seinen Bruder Custis befördern wir mit einem Windstoß aus dem Fenster. Wir springen hinterher, übernehmen vor dem Aufprall einen unten stehenden NPC und erreichen so unverletzt den Boden.



Methode #2: Schleichen



Als Ratte oder Fisch gelangen wir unbemerkt ins Badehaus. Morgan Pendletons Dampfbad verwandeln wir in eine Todesfalle, indem wir per Ventil die Temperatur erhöhen. Über einen Balkon geht es schleichend nach oben; die nützliche „Dark Vision" zeigt uns den Sichtbereich der Wachen an. Oben übernehmen wir die Kontrolle über Custis, lassen ihn Selbstmord begehen und fliehen durch die Hintertür.



die Zeit und teleportiert sich von einem Hausdach zum nächsten. Im Kampf ist das praktisch, so tauchen Sie etwa auf magische Weise hinter einer Wache auf, schneiden ihr die Kehle durch, halten die Zeit an und begrüßen die anrückende Verstärkung mit einer Handvoll Kugeln aus Ihrer Pistole. Aber auch Spieler mit einer Vorliebe für unauffälliges Vorgehen finden Gefallen an den Skills. So haben Sie etwa die Möglichkeit, in den Körper jedes beliebigen Tieres oder Menschen zu schlüpfen. So gelangen Sie als Ratte durch enge Tunnel, schwimmen als Fisch durch die Kanalisation oder lenken einen übernommenen Gegner in einen Abgrund. All das kostet Essenz, die Sie durch den Konsum blauer Tränke wiederherstellen – mit roten Fläschchen versorgen Sie Corvos Wunden. Eine automatische Gesundheitsregeneration gibt es nicht.

Charakterformung in der Kneipe

Obwohl Colantonio Linearität kritisch gegenübersteht, ist **Dishonored** kein Open-World-Spiel: Die Abfolge der Missionen ist vorgegeben. Zwischendurch kehren Sie in den „Hounds Pit Pub" zurück, eine verlassene Kneipe. Dort verbessern KI-Verbündete gegen Knete Ihre Ausrüstung. Außerdem erweitern Sie hier Ihre Zau-

PC ACTION vor Ort

In Frankfurt gab es erstmals PC-Szenen zu sehen!

Nach der Ankündigung auf der Gamescom 2011 verschwand **Dishonored** für sechs Monate von der Bildfläche – bis Bethesda Mitte April ins Logenhaus Frankfurt einlud. Der Salon ist im Stil der 20er- und 30er-Jahre gestaltet, inklusive Samtsesseln, Plattenspieler, gemusterten Tapeten und Klavier. Arkane Studios zeigte dort im Rahmen einer 60-minütigen Präsentation, wie grundverschieden die beiden Spielweisen (siehe Kasten oben) ausfallen. Dafür spielten die Macher einen Level des Action-Adventures nacheinander auf beide Arten durch.







Die brennenden Pfeile der Stelzenwachmänner (Tallboys) schicken Sie mit der Windstoß-Fähigkeit zurück an den Absender.



Der beschworene Rattenschwarm nagt Gegnern das Fleisch von den Knochen. Danach bleiben die Viecher im Level und lassen sich auf Wunsch übernehmen.

„Dishonored ist mein Traumprojekt!“

Sebastien Mitton, Viktor Antonov und Harvey Smith sprechen über Spiel und Grafikstil.



Sebastien Mitton (links) ist Art Director von **Dishonored**, Viktor Antonov arbeitet bei Bethesda-Mutterfirma Zenimax als Visual Design Director.



Harvey Smith (Foto) ist zusammen mit Raphael Colantonio Creative Director von **Dishonored**.

PC ACTION: Dishonored spielt in einer fiktiven Welt. Wie aufwendig war deren Kreation?

ANTONOV: Die Pre-Production [Phase vor Beginn der Programmierung, Anm. d. Red.] hat zwei Jahre gedauert, es war die umfangreichste, an der ich je beteiligt war. Ursprünglich sollte das Spiel 1666 in London spielen. Wir haben aber schnell gemerkt, dass ein ausgedachtes Szenario mehr Freiheiten bietet.

MITTON: Wir sind mehrmals nach London gereist, um uns inspirieren zu lassen. Der britische Überwachungsstaat mit all den Kameras hat das Design von **Dishonored** stark geprägt. Die Gesichter der Figuren basieren auf alten Fotos aus der Verbrecherkartei von Scotland Yard.

ANTONOV: **Dishonored** ist für mich ein Traumprojekt, weil es in einer einzigen Stadt spielt. Auf so einem kleinen Raum sind Details wichtiger als Größe. Jedes Objekt, jeder Quadratzentimeter ist von Hand gestaltet für den spezifischen Zweck, eine Geschichte zu erzählen. Selbst das Aussehen der Charaktere hat eine tiefere Bedeutung, ihre Proportionen verraten etwas über die Figur. Wir haben dazu mit vielen Künstlern gearbeitet, die keinen Videospielhintergrund haben, auch das trägt zu dem einzigartigen Stil bei.

PC ACTION: Schwertkämpfe aus der Ego-Perspektive – klingt kompliziert. Wie funktionieren die Gefechte in Dishonored?

SMITH: In der rechten Hand hältst du dein Schwert, mit der linken feuerst du Fernkampfwaffen ab, wirfst Granaten und benutzt die Spezialfähigkeiten. Du kannst also mit dem Schwert zuschlagen, während du schießt. Wenn du Angriffe blockst, verliert der Gegner kurz die Balance und wenn du dann zuschlägst, erledigst du ihn mit einem Treffer. Sofern dein Charakter den „Bloodthirsty“-Perk besitzt, sammelst du mit jedem Konter Adrenalin. Ist die Adrenalinleiste voll, feuerst du einen Spezialschuss ab, der einen Gegner sofort kaltstellt, oder du schaltest mehrere Feinde gleichzeitig aus. Aber das ist alles in eine spezielle Fähigkeit ausgelagert; wer lieber schleicht statt kämpft, bekommt davon nichts mit.

PC ACTION: Viktor, du hast für Half-Life 2 das Aussehen von City 17 entworfen. Dunwall aus Dishonored sieht auf den ersten Blick sehr ähnlich aus ...

ANTONOV: Natürlich, das ist eben mein eigener Stil. Er ist wie meine Unterschrift, ein Teil meiner Persönlichkeit, den ich nicht ablegen kann. Wir wollen **Half-Life 2** oder andere Spiele und Filme wie **Blade Runner** und **Metropolis** nicht einfach kopieren, sondern sie nur als Inspiration nutzen. **Half-Life 2** war ein Spiel, das sich stark vom damaligen Mainstream unterschied, es war in künstlerischer Hinsicht das Gegenteil von **Doom 3**. **Dishonored** soll eine ähnliche Wirkung erzielen.

PC ACTION: Was habt ihr in dem halben Jahr seit der Gamescom eigentlich getrieben?

SMITH: Für uns ging die Zeit wahnsinnig schnell rum. Wir haben halb angefangene Missionen fertig designt und jede Menge von Hand gestaltete Miniszenen in die Aufträge eingebaut, damit sie einzigartig wirken. Dann haben wir unsere Freunde das Spiel spielen lassen und auf Basis ihres Feedbacks Features angepasst. Wenn wir ein Spiel entwickeln, machen wir es möglichst schnell spielbar. Dann setzen wir andere Leute vor den Bildschirm und beobachten, wie die auf das Spiel reagieren. Entsprechend modifizieren wir einzelne Elemente und wiederholen den Prozess, bis es sich richtig anfühlt. Das machen wir bis kurz vor Ende der Entwicklung.





Details von realen Tieren, Menschen und der ebenso eleganten wie kontrastreichen Architektur sind leicht verzerrt, wodurch der einzigartige Steampunk-Stil des Spiels entsteht.



Die Pistole verschießt neben normalen Projektilen auch Explosivmunition. Die Armbrust verfügt ebenfalls über mehrere Schussvarianten, etwa einen Betäubungsbolzen. Neue Pfeile und Kugeln kosten bares Geld.

Die von der Seuche infizierten Bürger heißen im Volksmund „Weeper", weil sie vor ihrem Tod Blut weinen.

ber durch den Einsatz gefundener Runen; auf Stufe 2 verschießt der Windstoß-Skill etwa Rasierklingen. Dazu gibt es passive Fähigkeiten und versteckte „Bone Charms", Knochenamulette, die – ähnlich wie die Perks aus **Fallout: New Vegas** — Ihrem Charakter Spezialattribute verleihen.

Den eigenen Weg suchen

Die Einsätze beginnen meist damit, dass der Flussschiffer Samuel Sie zum Ziel fährt. Ab da haben Sie alle Freiheiten. Im Vorschaulevel gab es etwa allein acht Wege, ins Zielgebäude zu gelangen. Sie wollen rumballern und im Kampf gegen den Überwachungsapparat des Lordregenten möglichst viele Feinde über die Klinge springen lassen? Kein Problem. Ihnen steht mehr der Sinn nach einer an **Splinter Cell** und **Hitman** angelehnten Spielweise, bei der Sie betäubte Widersacher in dunklen Ecken verstecken, ungesehen an Wächtern vorbeischleichen und Ihre Auftragsmorde wie Unfälle aussehen lassen? Geht auch. Wer will, braucht im Spielverlauf keiner einzigen Figur ein Haar zu krümmen – und das gilt anders als in **Deus Ex: Human Revolution** auch für die Zielpersonen/Zwischenbosse! So schicken wir korrupte Parlamentsabgeordnete zur lebenslangen Zwangsarbeit in eine ihrer eigenen Minen. Oder wir brandmarken den „High Overseer", einen religiösen Führer, mit dem Zeichen der Häresie, woraufhin ihn sein Orden verbannt. Das Spiel merkt sich solche Entscheidungen und berechnet daraus den Chaos-Wert: Wer für Unruhe sorgt, stößt in Dunwall auf mehr Wachen und die Auswirkungen der Seuche werden dramatischer. Wer sich bedeckt hält und gerecht handelt, erlebt in Dialogen eine freundlichere Reaktion der NPCs und erhält andere Nebenaufträge.

Nebenbei erledigt

Die Zusatzmissionen sind stets mit der Hauptaufgabe verbunden. Wir erhalten sie auf der Straße, in der Kneipe oder indem wir die KI-Figuren belauschen. Wer Augen und Ohren offen hält, erfährt auch von kreativen Möglichkeiten zur Beseitigung der Feinde. So lesen wir in einem Buch aus der Ordensbibliothek über das Häresie-Zeichen. Oder ein NPC verrät uns, wie wir die Gastgeberin eines Maskenballs (die Zielperson) verführen, damit sie uns auf ihr Zimmer einlädt – das ist die Gelegenheit, um dem Weibsbild unser großes Schwert zu zeigen. Den Rest können Sie sich denken!

Peter meint



„Ein feiner Geheimtipp mit Potenzial zum Klassiker!"

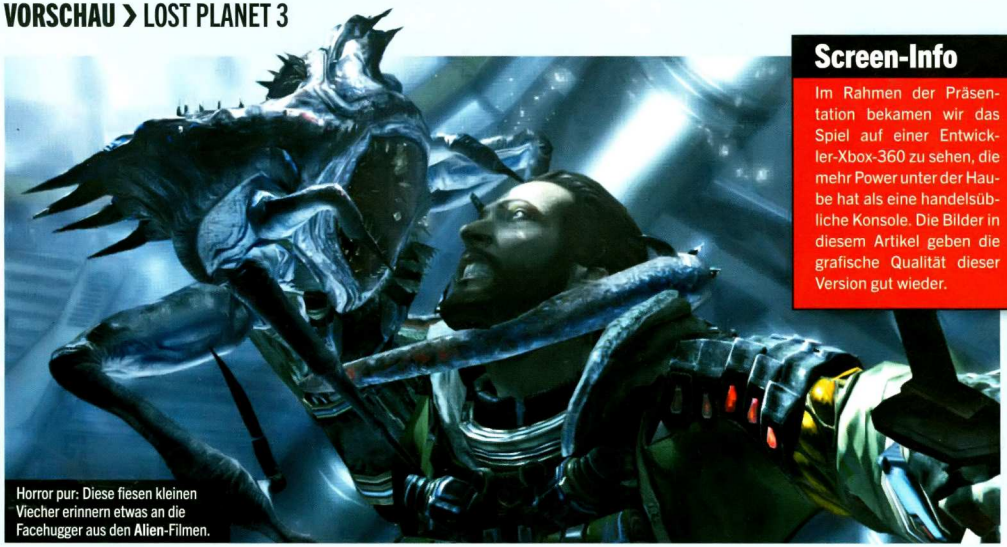
Die sechs Monate Enwicklungszeit ohne PR-Tamtam hat Arkane Studios gut genutzt: Die gezeigte Alphaversion machte einen runden Eindruck, das Schleichen wirkte spannend, die Kämpfe sehr dynamisch. Neben der spielerischen Freiheit hat mich der einzigartige Stil von **Dishonored** beeindruckt: Vom düsteren Aussehen der elektrischen Maschinen bis zu den verzerrten Klavierdissonanzen, wenn Corvo entdeckt wird – das Action-Adventure wirkt herrlich frisch und faszinierend. Zudem ist es eines der wenigen großen 2012-Projekte ohne eine bekannte Serie oder Lizenz im Hintergrund. Die Entwickler trauen sich also was. Gut so!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Anzeige

JETZT VORBESTELLEN



Horror pur: Diese fiesen kleinen Viecher erinnern etwas an die Facehugger aus den **Alien**-Filmen.

Screen-Info

Im Rahmen der Präsentation bekamen wir das Spiel auf einer Entwickler-Xbox-360 zu sehen, die mehr Power unter der Haube hat als eine handelsübliche Konsole. Die Bilder in diesem Artikel geben die grafische Qualität dieser Version gut wieder.

Lost Planet 3

Wieder mal kalt erwischt!

Genre: Action | Entwickler: Spark Unlimited | Hersteller: Capcom | Termin: Anfang 2013

Text: Wolfgang Fischer

Einfach nur cool: Die Action-Serie kehrt zu ihren Schnee-und-Eis-Wurzeln zurück!

Noch vor dem Start der diesjährigen Captivate-Hausmesse in Rom vom 2.- 4. April (der wir natürlich beiwohnen durften) ließ Capcom mit einem eindrucksvollen Trailer die Bombe platzen: **Lost Planet 3** ist die bis zur letzten Sekunde geheim gehaltene, große Neuankündigung der Veranstaltung. Entwickelt wird der Titel vom US-Entwicklerstudio Spark Unlimited, das sich bereits mit **Legendary** und **Turning Point: Fall of Liberty** einen (nicht unbedingt guten) Namen gemacht hat. Damit die Amerikaner nicht auch noch das neue **Lost Planet** an die Wand fahren, hat Capcom ihnen den Designer des ersten Teils, Kenji Oguro, als Co-Produzent zur Seite gestellt. Und tatsächlich: Was wir zu sehen bekamen, hinterließ einen sehr guten Ersteindruck.

Manche mögen's heiß!

Lost Planet 3 erzählt die Vorgeschichte zum ersten Teil der Serie und erfordert keine Grundkenntnisse über die Story der Vorgängerspiele: Sie übernehmen die Rolle des Minenarbeiters Jim, der mit seiner Mech-ähnlichen Fördermaschine auf dem unwirtlichen Schneeplaneten E.D.N. III (Schauplatz aus Teil 1 und 2) den Rohstoff Thermalenergie fördert. Er arbeitet für die Firma Neo-Venus Construction (kurz NEVEC), die E.D.N. III für die Kolonisierung durch die Menschen vorbereitet. Jims Arbeit ist ebenso lukrativ wie gefährlich, denn dort herrschen sich schnell ändernde Witterungsbedingungen und vor allem extreme Kälte. Darüber hinaus sorgt die äußerst gefräßige lokale Fauna dafür, dass man als Minenarbeiter seinen Mech nur verlässt, wenn es unbedingt sein muss.

Hier spielt der Chef noch selbst!

So viel zur Story und den Rahmenbedingungen, die uns die Produzenten in Form eines Intros näherbrachten. Danach war endlich Action angesagt und die sieht bei



Sicher und kuschlig: Jims Fördermaschine ist die Zufluchtsstätte des Minenarbeiters und ein mächtiges Werkzeug.



David gegen Goliath: Kämpfe gegen riesenhafte Akriden-Aliens gehören bei **Lost Planet 3** zum Tagesgeschäft.

„Zurück zu extremen Witterungsbedingungen!“

PC ACTION im Gespräch mit Kenji Oguro und Andrew Szymanski.

PC ACTION: In der Präsentation spielte Jims Fördermaschine eine wichtige Rolle. Gilt das für den ganzen Spielverlauf?
ANDREW SZYMANSKI: Auf jeden Fall! Die Fördermaschine ist für Jim so etwas wie sein zweites Zuhause fernab der Heimat. Wir vergleichen ihn gerne mit einem Trucker und sein Mech ist so etwas wie sein Truck. Es war uns wichtig, dass der Spieler den Mech nicht wie in den Vorgängerspielen als Wegwerfwerkzeug ansieht, das er nur von Zeit zu Zeit benutzt. Im Laufe des Spiels dürft ihr die Maschine dann noch aufwerten. In welcher Form, das verraten wir noch nicht.

PC ACTION: Der Abschnitt, den ihr heute gezeigt habt, war sehr linear aufgebaut. Gibt es auch offenere Areale, in denen es viel zu erforschen gibt und der Spieler selbst wählt, wie er vorgehen möchte?
ANDREW SZYMANSKI: Ja, die wird es geben. Wir haben diesen Level gewählt, weil er alle wichtigen Gameplay-Elemente zeigt und nicht zu viel über die Story verrät. Die Geschichte von **Lost Planet 3** wird in einer ganzen Reihe von Story-Missionen erzählt, es gibt aber viele Nebenquests, die optional sind. Diese spielen oft in größeren Abschnitten, die zum Erforschen einladen. Ihr werdet dort Orte entdecken, die im Moment noch nicht zugänglich sind und erst im Laufe von Jims Abenteuer freigeschaltet werden, wenn er über ein bestimmtes Upgrade für seinen Mech verfügt. Wenn ihr nur die Story-Missionen spielen wollt, dann könnt ihr das tun. Ich kann aber versprechen, dass ihr dann richtig coole Überraschungen verpasst. Das gilt besonders für Fans der Vorgänger: Wir haben viele versteckte Infos und Details eingebaut, die einen tieferen Einblick in die Serie ermöglichen und für Aha-Effekte sorgen werden.

PC ACTION: Lost Planet 2 hatte einen starken Fokus auf Koop-Gameplay. Seid ihr mit den Verkaufszahlen und dem Feedback der Fans zu Teil 2 nicht zufrieden gewesen oder gibt es einen anderen Grund, warum ihr nun zurück zu den Wurzeln der Serie geht?
KENJI OGURO: Wir waren zufrieden mit **Lost Planet 2** und sind immer noch der Meinung, dass der Titel ein sehr guter Koop-Shooter war. Für Teil 3 wollten wir uns aber wieder an den Säulen der Serie orientieren: zurück zu extremen Wetterbedingungen, zurück zu Akriden und Mechs. Und wir wollten den außergewöhnlichen Planeten, auf dem die Serie spielt, wieder in den Mittelpunkt rücken. Die Frage war: Wie bekommen wir diese Elemente unter einen Hut – verpackt in einen modernen Shooter? Ihr habt das Spiel gesehen: Ich denke, das ist uns gut gelungen!



Kenji Oguro (links) ist für Capcom tätig, einer der Schöpfer der Serie und arbeitet als Co-Produzent an Teil 3. Andrew Szymanski fungiert für Entwickler Spark Unlimited als Produzent des Spiels.

Lost Planet 3 etwas anders aus als in den Vorgängern. Im Kern ist auch Teil 3 noch ein Third-Person-Shooter, wobei die Kamera diesmal näher am Protagonisten dran ist. In der gezeigten Beispielmission musste Jim seinen Mech verlassen, um ihn nach einem Sturm vom Blitzeis zu befreien. Dabei wurde er von einem Rudel großkatzenartiger Akriden angefallen, die er ausschalten musste, bevor er seine Mission fortsetzen konnte. Wie von den Vorgängerspielen gewohnt, lassen sich die Akriden nur vernichten, wenn man sie an bestimmten leuchtenden Körperpartien verletzt. Richtig knackig wurde es schon in den Vorgängern, wenn man sich mit größeren Akriden auseinandersetzen musste. Die Entwickler zeigten uns einen aufwendig inszenierten Kampf mit einer gigantischen Krabbe, die Kenji Oguro, der sich für die Präsentation den Controller geschnappt hatte, alles Können abverlangte.

Monster und Monsterroboter

Wie schon angedeutet, ist man aber nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern verbringt auch viel Zeit in Jims Mech. Hierfür haben die Entwickler die Ego-Perspektive gewählt, um laut Andrew Szymanski „die Größenverhältnisse zwischen Mensch und Maschine“ besser vermitteln zu können. In der knapp 30-minütigen Präsentation erlebten wir Kämpfe gegen verschiedene Akriden-Arten: An Bord seines Mechs zerquetschte Kenji Oguro kleinere Akriden mit der Kralle der Fördermaschine oder zermatschte sie einfach mit dem Riesenbohrer. Beim Kampf gegen einen Bruder der zuvor erwähnten Krabbe war dann etwas mehr Taktik nötig. Mit dem Greifarm griff Kenji eine Zange des Monsters, während er sich mit dem Bohrer langsam durch die verletzliche Stelle auf dem Rücken des Feindes fräste. Wie zu erwarten war, fiel dieser Kampf gegen die Krabbe an Bord des Mechs deutlich einfacher als zu Fuß aus. Die Präsentation endete mit einem Cliffhanger: Ein Mega-Schneesturm zog auf und ein ganzes Rudel Riesenkrabben erwachte vor Jims Füßen. Fortsetzung: hoffentlich auf der in Kürze stattfindenden Spielemesse E3 in Los Angeles!



Tödliche Nähe: Ist Jim angeschlagen, stürzen sich Akriden auf ihn. Die Monster müssen dann in Quicktime-Sequenzen abgeschüttelt werden.

Wolfgang meint



„Könnte der beste Teil der Serie werden“

Ich war nie ein großer Fan der Serie: Teil 1 fand ich zwar ganz nett, richtig mitgerissen hat er mich aber nicht. Noch weniger konnte ich mit den tristen Koop-Ballereien im zweiten Spiel anfangen. **Lost Planet 3** hat mich hingegen sofort gepackt und es lässt mich auch nach der eindrucksvollen Präsentation nicht los. Ich hätte am liebsten Kenji Oguro den Controller aus der Hand gerissen, um den verlorenen Planeten E.D.N. III selber zu erforschen. Ich weiß gar nicht, was mich mehr anmacht: die deutlich westlichere Ausrichtung der Serie, die dank Unreal Engine 3 sehr gute Grafik, die packend inszenierten Kämpfe oder die interessante Story. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler von Spark Unlimited nicht ihr nächstes großes hoffnungsvolles Projekt in den Sand setzen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Jeder Spieler hat die Möglichkeit, gefallene Kameraden wiederzubeleben. Es lohnt sich auf jeden Fall!

Screen-Info

Die Bilder stammen vom Entwickler und zeigen das Spiel so hübsch, wie es die Engine hergibt. Ein weitaus besseres Bild der Grafik machen Sie sich auf unserer Heft-DVD. Da sehen sie echte Spielszenen!

Far Cry 3

Reif für die Insel!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Massive Entertainment (Mehrspieler) | Hersteller: Ubisoft | Termin: 6. September 2012

Text: Sebastian Stange

Wir konnten erstmals den Mehrspielermodus des rasanten Insel-Shooters spielen.

Als wir den schwedischen Entwickler Massive in Malmö besuchen, sind wir gespannt. Erstmals würden wir dort die Gelegenheit haben, den Mehrspielermodus von **Far Cry 3** zu spielen. Wie würde er ausfallen? Schnell und hektisch wie **Modern Warfare 3**? Oder eher taktisch und Klassen-basiert wie **Battlefield 3**? Doch bevor wir das herausfinden, müssen wir eine kleine Präsentation zum Spiel durchstehen. Und die ist wirklich spannend, hat Massive doch einige sehr eigenwillige Ideen. Die wichtigste davon: Teamplay, aber ohne Zwänge!

Teamplay als Währung

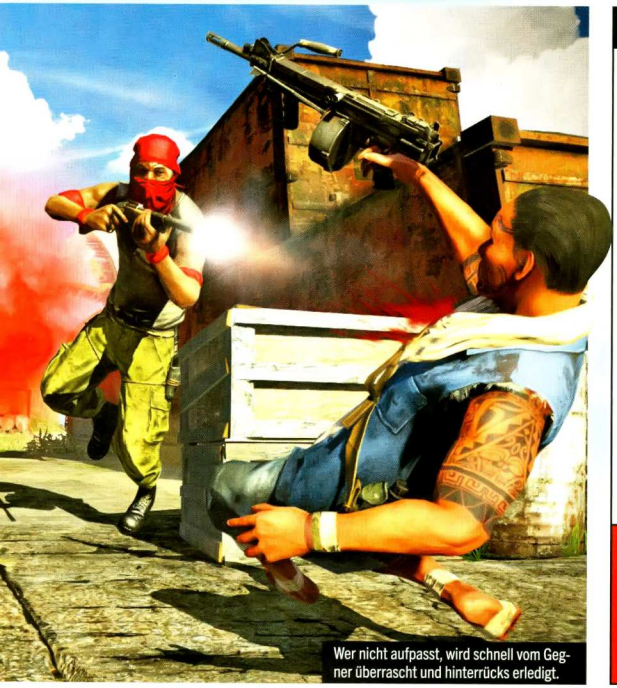
Prinzipiell funktioniert **Far Cry 3** im Mehrspieler recht traditionell. Im uns gezeigten Spielmodus Domination müssen etwa zwei Acht-Mann-Teams Flaggenpunkte einnehmen und halten. Auch die frei erstellbaren Loadouts mit diversen Waffen, Perks und Gadgets stellen keine Genre-Revo-



Die von uns gespielten Maps, etwa dieser U-Boot-Friedhof, waren alle recht weitläufig und offen.



Am Ende eines Matches kann der beste Spieler des Sieger-Teams aus diversen Finisher-Animationen wählen.



Wer nicht aufpasst, wird schnell vom Gegner überrascht und hinterrücks erledigt.

Firestorm – der brandneue Spielmodus

Bei unserem Besuch ließ man uns auch den brandneuen Modus Firestorm antesten. Wir erklären, wie er funktioniert. Leider gibt es dazu keine Bilder!

1. Die Runde beginnt mit zwei Teams. Jedes Team besitzt zwei Treibstofflager und muss diese schützen, gleichzeitig aber die Gegner-Treibstofflager in Brand setzen. Das tut man per Tastendruck und es dauert einige Sekunden, weshalb Alleingänge meist erfolglos sind. Sie brauchen Rückendeckung!
2. Brennt eines der gegnerischen Lager, geht dessen Umgebung in Flammen auf; viele Laufwege werden unpassierbar. Der Brand dauert aber nur begrenzte Zeit an. Bis dahin muss es Ihrem Team unbedingt gelingen, auch das zweite Gegner-Lager anzuzünden. Die eigenen Treibstofflager sollten Sie dabei nicht unbeobachtet lassen, da Ihre Gegner nicht untätig sind.
3. Brennen beide Lager eines Teams gleichzeitig, kommt es auf deren Seite der Map zum Feuersturm. Fast alles brennt! Nun ändert sich das Spiel dramatisch: Ein Funkgerät erscheint in der Mitte der Map und wird nach 30 Sekunden aktiviert. Dann gilt es, dieses Funkgerät einzunehmen, was ähnlich wie in Domination funktioniert, indem sich möglichst viele Spieler in der Nähe aufhalten. Erobern Ihre Gegner das Funkgerät, erscheint ein Flugzeug, löscht den Brand auf deren Map-Seite und der Startzustand wird wiederhergestellt. Krallt sich Ihr Team das Funkgerät, kommt ebenfalls ein Flugzeug, nur versprüht es Benzin auf der Gegnerseite – das Match ist gewonnen!

Unser Fazit: Firestorm ist mit seinen zwei sehr unterschiedlichen Phasen wirklich reizvoll. Die erste ist sehr taktisch. Angriff und Verteidigung müssen gut abgestimmt sein. Bei acht Spielern pro Seite kann man sich nicht viele Fehler leisten. Später, wenn sich alles um das Erobern des Funkgeräts dreht, bricht echte Hektik aus. Denn dann ist die Zeit gekommen, Spezialwaffen und Kriegsschreie auszupacken und in die Mitte der Map zu stürmen. Ein witziger Modus, dieses Firestorm. Ob er sich als echter Dauerbrenner erweisen wird, ist allerdings schwer abzuschätzen.

lution dar. Brandneu ist jedoch eine spezielle Ingame-Währung. Neben Erfahrungspunkten – mit denen steigen Sie langfristig auf und schalten Waffen und Extras frei – sammeln Sie im Gefecht auch Team-Support-Punkte. Die können Sie während des Matches für Spezialwaffen eintauschen. Wer will, haut diese Punkte für preiswerte Radar-Scans raus oder spart sie sich auf, bis sie für eine Fass-Bombe reichen, die von einem Heli abgeworfen wird. Der Clou: Diese Support-Punkte verdienen Sie ausschließlich, indem Sie Ihrem Team helfen! Sie werden also regelrecht bestochen, zusammenzuspielen.

Heilen, Spotten, Rächen

Support-Punkte erhalten Sie beispielsweise für Assists, Verteidigungen, Rächer-Kills oder das Wiederbeleben gefallener Kameraden, was übrigens jedem Spieler möglich ist. Wer einmal tödlich getroffen wurde, kann sich durch Hämmern auf eine Taste für eine Weile an sein Leben klammern oder sich entscheiden, sofort aufzugeben. Ein guter Retter markiert seine Patienten, während er ihnen zu Hilfe eilt. „Ich komme ja schon! Halte durch!", drückt das aus. Diese Markierungsfunktion lässt sich auch für Gegner nutzen, ähnlich wie in **Battlefield**. Allerdings lässt sich nur ein einziger Widersacher für ein paar Sekunden für alle Teammitglieder anzeigen. Wird er erledigt, verbucht man ebenfalls Support-Punkte. Die ungewöhnlichste Art, diese Punkte zu verdienen, ist der Kriegsschrei. Jeder Spieler beherrscht einen und kann ihn jederzeit ausrufen. Ein Schrei bufft Teammitglieder in der Nähe, erhöht etwa deren Gesundheitsregeneration, ihre Maximalgesundheit oder Nachladegeschwindigkeit. Sie stellen im Loadout-Menü ein, welchen Schrei Sie nutzen wollen. Je mehr Mitspieler von einem Schrei aufgewertet werden, desto mehr Support-Punkte gibt es für Sie. Die Fähigkeit benötigt allerdings eine gehörige Aufladezeit. Ihr Einsatz sollte also überlegt geschehen!

Wir ballern erstmal!

Dieser Fokus auf Teamwork ist spannend, doch beim Anspielen pfeifen wir zunächst drauf. Denn das hektische Geballer be-

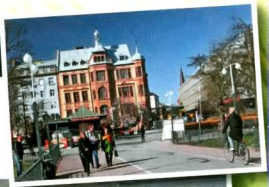


Ein MG nachladen, ohne sich zuvor umzusehen? Der Trottel hat seinen baldigen Tod verdient. N00b!

PC Action vor Ort

Alter Schwede, in Malmö lässt es sich ja echt aushalten!

Freundliche Leute, entspannte Stimmung und überall jede Menge Wasser. So erlebten wir Malmö, wo Massive Entertainment mehrere Etagen eines Altbaus mit modernen Büros füllt. Beim Studiorundgang staunten wir dann über eine beneidenswerte kleine Tradition: Jeder Mitarbeiter, der sich bis 9 Uhr ins Büro schleppt, bekommt ein kostenloses, üppiges Frühstück.






Die Optik des Shooters ist mit ihren bunten Farben und dem Tropen-Setting alles andere als genretypisch.

schäftigt uns erst einmal zur Genüge. Jede der für unseren Besuch vorgefertigten Klassen hat eine bestimmte Rolle und die dazu passenden Waffen und Fertigkeiten im Gepäck. Da gibt es etwa den schnellen Rusher mit einer Schrotflinte oder einen Scharfschützen mit einem kuriosen Talent. Er spürt, wenn ihn Gegner ins Visier nehmen und von wo aus er beobachtet wird – eine weiße Einblendung ähnlich dem Treffer-Indikator zeigt ihm das an. Die Waffen und das Bewegungssystem fühlen sich nach kurzer Eingewöhnungszeit ganz ordentlich, wenn auch nicht wirklich herausragend an. Der Spielverlauf ist hektisch, aber nicht überfordernd rasant. Unsere größten Erfolge erzielen wir, indem wir langsam vorgehen und überlegen, wie wir dem Gegnerteam in die Flanke fallen können. Als auffällig empfinden wir, dass sich schwer verletzte Spieler per Tastendruck heilen müssen, damit sich ihre Gesundheit wieder voll regeneriert. Dabei sind sie für einen Moment ungeschützt. Interessant ist auch, wie behäbig das Waffenhandling ist. Teils dauert es arg lang, die Zielvorrichtung anzuheben. Aber das lässt sich wohl bei selbst erstellten Klassen modifizieren. Ebenfalls interessant ist die Tatsache, dass es weder Squads noch wählbare Spawn-Punkte gibt. Game Designer Daniel Berlin verrät im Interview rechts die Gründe dafür.

Es macht plötzlich „klick"!

Nach einigen heiteren Spielminuten haben wir einen regelrechten Aha-Moment: Trotz toller Leistungen und vieler Abschüsse hat sich die Anzeige für unsere Spezialwaffen kaum gefüllt. Wir haben mieses Teamplay betrieben und deshalb kaum Support-Punkte verdient. Zeit für ein Experiment! In den folgenden Minuten machen wir es uns zum Ziel, ein möglichst guter Teamplayer zu sein. Wir versuchen so viele Wiederbelebungen wie möglich und buffen mit unserem Schrei möglichst ganze Gruppen von Kameraden. Den Schrei hatten wir bis dahin übrigens schon längst vergessen, gehört er doch gar nicht ins Standardrepertoire eines Shooters. Und siehe da: Nun klingelt unsere Punkte-Kasse! Nach und nach werden immer bessere Spezialwaffen verfügbar. Wir probieren gleich eine aus, und zwar die spannendste: das Psycho-Gas! Damit bringen die Entwickler das Element des Wahnsinns ins Spiel! Auf Knopfdruck lassen Sie über einem selbst gewählten Teil der Mehrspieler-Map eine Gasbombe abwerfen. Jeder Spieler, der mit diesem Gas in Kontakt kommt, wird für eine gewisse Zeit wahnsinnig, kann dann Freund und Feind nicht mehr unterscheiden und riskiert, seine Kameraden umzulegen. Damit können Sie spielend leicht eine gegnerische Offensive lahmlegen oder sich einen Vorteil


Wer will, nutzt bestimmte Kabel, um sich blitzschnell in tiefer gelegene Map-Bereiche abzuseilen.


Dieses Fischerdorf ist nur ein kleiner Bereich der von uns gespielten Mehrspieler-Map.

„Das Leveldesign spiegelt das Gameplay wider!“

Wir sprechen mit Daniel Berlin, dem Game Designer von **Far Cry 3**.

PC ACTION: Der Mehrspielermodus wirkt auf uns recht eigenwillig. Da wären etwa die sehr offenen Levels …

BERLIN: Unser Spiel hat halt kein urbanes Setting, sondern findet auf einer Dschungelinsel statt. Und das Leveldesign selbst spiegelt das Gameplay wider. Beides sollte gut verbunden sein. **Far Cry** steht schon immer für „Meine Schlacht, auf meine Art!“ – das ist unser Mantra! Man kann also mit einer Schrotflinte voranstürmen oder sich mit einem Scharfschützengewehr auf einem Hügel verschanzen. Und genau das wollen wir auch im Mehrspielermodus verwirklichen. Wenn man die Maps etwas besser kennenlernt, stellt man schnell fest, dass es darauf stets verschiedene Wege und Routen gibt, die etwa für Close Quarters Combat mehr geeignet sind – etwa die Tunnel auf unserer Tempel-Map. Ein Scharfschütze geht lieber am Fluss entlang, da hat er bessere Sichtlinien. Es gibt also immer Bereiche, die eine gewisse Spielweise fördern. Ich denke auch, dass unsere Killcam hier einen guten Lerneffekt bringt. Als Newbie wird man vielleicht oft von Scharfschützen erwischt, erfährt dann über die Killcam, wo sich die besten Positionen für Sniper befinden.

PC ACTION: Die Killcam ist ein gutes Thema. Auf uns wirkte sie anfangs recht verwirrend!

BERLIN: Wir haben ja dieses Grundkonzept im **Far Cry 3**-Mehrspieler, dass Freunde und Teammitglieder wichtig sind. Jeder kann jeden wiederbeleben. Wir können nicht einfach eine Wiederholung des Kills aus Gegner-Sicht zeigen. Denn man muss sehen, ob Teammitglieder in der Nähe sind, und sich dann gegebenenfalls per Tastendruck an sein Leben klammern, bis Hilfe naht. Daher muss unsere Killcam in der Gegenwart bleiben, gleichzeitig gehen wir aber mit den Silhouetten von Gegner und Opfer in der Zeit zurück. Wir zeigen dann – als Silhouetten in das laufende Match projiziert –, wo euer Gegner war, wann er auf euch geschossen hat und wo ihr euch währenddessen befunden habt. Wer will, kann diese Kamerafahrt auch abbrechen und zu seinem Charakter zurückkehren.



Daniel Berlin ist Game Designer bei Massive



Nach Ihrem Pixeltod erleben Sie die Aktionen des Schützen als geisterhafte Schemen, während das Match in Echtzeit weiterläuft.

PC ACTION: Was tun Sie gegen fiese Spieler, etwa Camper?

BERLIN: Wir haben einen ausgeklügelten Spawn-Algorithmus entwickelt, der aktuell immer noch verfeinert wird. Nehmen wir mal an, ihr werdet an einem Ort aus einer sehr großen Distanz von einem Scharfschützen erwischt. Unser Algorithmus sieht nun also: Der Spieler war hier, der Gegner dort. Und er erkennt: Die Position, an der ihr wart, ist keine allzu gute. In dem Bereich zwischen euch und eurem Gegner wird dann eine „Action-Zone“ geschaffen. Es wird fortan vermieden, euch und eure Kameraden dort zu spawnen. Das System erkennt: Zwischen diesen zwei Punkten gibt es ein Gefecht, hier sollten die Spieler rausgehalten werden. Außerdem fragt das System ab, wie das Match steht. Wenn es also ein Ziel gibt, das verteidigt werden muss, wird es euch bevorzugt in dessen Nähe spawnen lassen. Und nicht nur das: Das System überprüft auch, wie viele Gegner sich dort befinden und wo sich Kameraden aufhalten. Es sucht stets den optimalen Spawn-Punkt!

verschaffen, bevor Ihr Team einen Flaggenpunkt stürmt. Im Gespräch deuten die Entwickler an, dass diese Waffe nicht die einzige Spielerei mit der Psyche der Kämpfer ist. Eine reizvolle Idee, schließlich setzt sich **Far Cry 3** mit solchen Ideen von der Shooter-Konkurrenz ab.

Epischer Loot für Geduldige

Eigenwillig ist auch das Entschlüsselungs-Metaspiel. Und das funktioniert so: Am Ende eines Matches erhalten Sie unter Umständen eine verschlüsselte Datei. Dahinter verbirgt sich ein Gegenstand für Ihren Klassen-editor, eine Waffe etwa. Doch bevor Sie diesen Gegenstand erhalten, muss er entschlüsselt werden. Und das dauert Stunden. Per Browser oder Smartphone-App können Sie den Status der Entschlüsselung auch außerhalb des Spiels verfolgen. Nach und nach werden dann mehr Infos enthüllt. Sie erfahren beispielsweise vorab: „Das wird eine Schrotflinte!“ Freunde können das Entschlüsseln beschleunigen. Außerdem sind Sie angehalten, ungeliebte Waffen an Ihre Online-Freunde zu verschenken. Das erinnert uns stark an das Loot-System in einem Online-Rollenspiel. Witzig!



Als Scharfschütze sollten Sie nicht vergessen, sich ab und an umzuschauen. Wer weiß, wer da hinter Ihnen lauert?

Sebastian meint



„Unterhaltsame und eigenwillige Tropen-Ballerei!“

Spaß hat's gemacht, ein paar heitere Runden **Far Cry 3** im Mehrspieler zu zocken. Das lag sicherlich auch an den gut gelaunten Journalisten-Kollegen, doch auch das Spiel an sich leistete seinen Beitrag dazu. Nachdem ich die grundlegenden Mechaniken verstanden hatte, empfand ich beim Spielen weder Frust noch Ärger. Es funktioniert ordentlich, bietet verschiedenen Spielertypen ein Zuhause und reizt mich mit seiner Teamplay-Mechanik. Und da dem Spiel ein verbesserter Map-Editor beiliegen wird, dürften die Online-Schlachten so schnell nicht langweilig werden. Für Map-Nachschub ist garantiert gesorgt!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Ein Scharfschütze benötigt gute Deckung und ein weites, offenes Sichtfeld. Diese Position ist allerdings nur in eine Richtung sicher.

Screen-Info

Alle Screenshots stammen von den Entwicklern und geben die tatsächliche Grafikqualität wieder. Falsch ist nur die Perspektive – das Spiel ist ein reinrassiger First-Person-Shooter. Die eigene Spielfigur ist nur in Zwischensequenzen zu sehen.

Sniper: Ghost Warrior 2

Glatter Durchschuss

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: City Interactive | Hersteller: Daedalic | Termin: 3. Quartal 2012

Text: Christian Weigel

Zu Gast bei Daedalic in Hamburg und mit den Heckenschützen im Gebüsch.

„Eigentlich", lacht Michael Sroczynsk, der Produzent von **Sniper: Ghost Warrior 2**, „hatten wir überlegt, unser Scharfschützen-Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten. Es wurde uns aber schnell klar, dass es einfach keinen Spaß macht, zwei Tage lang unter einem Tarnnetz zu kauern, auf ein Ziel zu warten, dabei keinen Muckser machen zu dürfen – und am Ende wird die Mission dann doch abgesagt." Ein typischer First-Person-Shooter ist das Spiel deshalb aber noch lange nicht: Mit Sturmgewehren und Dauerfeuer kommt man als Elite-Heckenschütze in City Interactives Fortsetzung zu **Sniper: Ghost Warrior** aus dem Jahr 2010 nicht zu Potte, Präzision und vorsichtiges Vorgehen sind der Schlüssel zum Erfolg. Nur wer sich Zeit lässt und die Bewegungen gegnerischer Patrouillen genau beobachtet sowie seinen Rückzugsweg mit Claymore-Minen sichert, wird dem Gegner wie ein unsichtbarer, tödlicher Dschungeldämon erscheinen, der ohne Vorwarnung aus dem Hinterhalt zuschlägt. Solche Taktiken funktionieren im Einsatz gegen reguläre Truppen, Guerillas oder Milizen ziemlich gut, wie wir während eines Anspieltermins im Hamburger „Hanseatic Gun Club" selbst erleben durften. Zusammen mit unserem „Spotter", unserem zweiten Mann und Beobachter, schlichen und schossen wir uns durch eine Mission in einem Dschungelareal. Der geskriptete KI-Kollege wies uns auf Ziele hin und assistierte bei schwierigen Schüssen, während die gegnerischen Soldaten versuchten, uns von hinten zu überraschen. Ihr Pech, dass man Feindbewegungen auf der Radarkarte sehr genau verfolgen kann.



Häufig muss der Sniper gegnerische Truppen aus kurzer Distanz aus dem Hinterhalt kaltstellen. Dabei kommen verschiedene Stealth-Kills zum Einsatz.



Alle Schlachtfelder im Spiel basieren laut Entwickleraussagen auf Originalschauplätzen – wie dieser Brunnen in Sarajevo.

Das Gameplay im Fadenkreuz

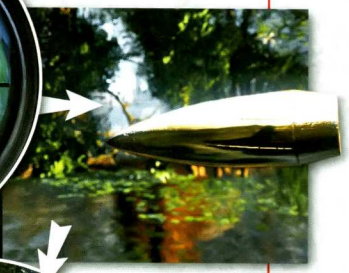
Wilde Frontalangriffe und Ballern aus allen Rohren – das ist nicht der Stil von Scharfschützen und passt auch nicht zum zweiten **Sniper**. Sie sind unsichtbare Killer und schlagen aus der Deckung zu. Eine Kugel, zur richtigen Zeit am richtigen Ort abgefeuert, verändert jedes Geschehen dramatisch.



▶ Gute Beobachtung ist die halbe Miete: Professionelle Heckenschützen verbringen in Vorbereitung auf einen Schuss viel Zeit mit Observation.



So wichtig wie das Zielfernrohr: Mit dem Fernglas können Gegnerpositionen dauerhaft markiert werden.





▲ Für gut gezielte Schüsse schaltet das Spiel in eine Kameraansicht, die in Zeitlupe das fliegende Projektil umkreist.

◀ Gewitzte Scharfschützen machen sich die Umgebung zunutze und schießen auf Benzintanks, Ölfässer oder die Granaten am Gürtel ihrer Gegner.

Sniper-Duelle

Feindliche Scharfschützen sind dagegen etwas ganz anderes. Der Protagonist von **Sniper: Ghost Warrior 2**, ein amerikanischer Söldner und ehemaliger Delta-Force-Scharfschütze namens Cole „Sandman" Anderson, erlebt neben seinen Einsätzen im Jetzt Retrospektiven seiner haarsträubenden Erlebnisse während des Jugoslawienkonflikts 1993. In der Passage, die uns die Entwickler vorstellten, kann sich Anderson aus der serbischen Gefangenschaft befreien und muss anschließend Sarajevos berüchtigte „Sniper Alley" von feindlichen Scharfschützen säubern.

Diese Mission erinnert sehr an das berüchtigte, mit deutschen Heckenschützen gespickte Dorf aus dem ersten **Medal of Honor**. Hinter jedem Fenster kann ein getarnter Finsterling mit Zielfernrohr lauern, jeder Schatten und jeder verdächtige Umriss in den halbzerstörten Gebäuden treibt unseren Puls in die Höhe. Für **Sniper: Ghost Warrior 2** setzt City Interactive auf die CryEngine 3, die für die urbanen Schlachtfelder und tropischen Regenwälder ordentlich die Muskeln spielen lässt. Egal ob Anderson in hohem Gras robbt oder hinter einem Haufen verkohlter Balken in Deckung geht, das Spiel sieht jetzt schon sehr stimmungsvoll aus, wozu auch die dezent gesetzten Lichteffekte beitragen. Wir bekamen eine weit fortgeschrittene, flüssig laufende Konsolenversion zu sehen und erwarten für die PC-Version zumindest noch ein paar Extras wie Kantenglättung.

Selbstheilung? Pustekuchen.

Das Schießen selbst ging sehr leicht von der Hand, was daran gelegen haben könnte, dass für die Präsentation alle Realismusoptionen auf „aus" standen. Die Entwickler versicherten uns, dass sämtliche Schwierigkeitsfaktoren einzeln ab- oder zuschaltbar sein werden: ballistische Flugbahn, Seitenwind, dazu die Bildschirmeinblendungen wie Radarkarte oder der Schleich-Indikator. Auf den höheren Schwierigkeitsstufen sollte Anderson also damit rechnen, dass sich Gegner nicht mehr problemlos aus der Distanz wegpflücken lassen. Sollte er verletzt werden, heilt der Scharfschütze sich nicht durch kurzes Verharren hinter Trümmern oder Mobiliar – ganz nach alter Shooter-Tradition muss er seine Wunden mit Heilpäckchen versorgen. Damit möchten die Entwickler die Spieler anregen, die größtenteils offen gestalteten Einsatzgebiete gründlich abzusuchen.



Gerade in zerstörten Gebäuden und bei tief stehender Sonne erzeugt die CryEngine 3 beeindruckende Schattenwürfe.

Christian meint



„Dieses Spiel könnte ins Schwarze treffen!"

Nach der Spielpräsentation durften die anwesenden Pressevertreter unter Anleitung der freundlichen Waffenexperten des „Hanseatic Gun Club" einige Hundert Schuss echter Munition verballern, und der Respekt vor dem Können echter Sniper wuchs. **Sniper: GW2** macht seine Sache gut und schafft es, die für einen Scharfschützen nötige Präzision und Geduld nicht unter den Tisch fallen zu lassen und spielt damit in Sachen Schwierigkeitsgrad in einer ganz anderen Liga als ein typischer Dauerfeuer-Shooter. Bei voll zugeschalteten Realismusoptionen fordern Distanzschüsse weit mehr als nur simples Zielen und Abdrücken.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Eine der letzten Einstellungen aus dem Trailer: Die Resi-Veteranen Chris und Leon stehen sich gegenüber.

Screen-Info

Im Rahmen des Captivate-Events bekamen wir **Resident Evil 6** auf dem PC präsentiert (und nicht wie normalerweise üblich auf Konsole). Die Xbox-Bilder spiegeln die Qualität des Gezeigten gut wider.

Resident Evil 6

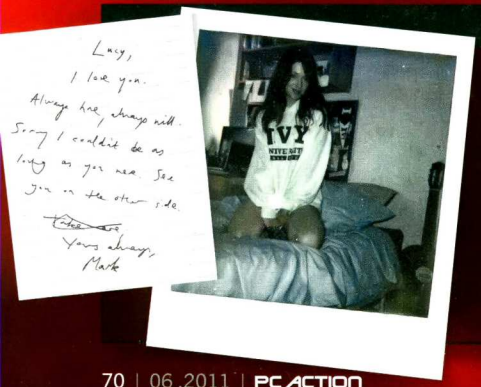
Lass dich anstecken!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2. Oktober 2012

Text: Wolfgang Fischer

Die Vorfreude wächst: Fakten statt Spekulationen und ein neuer Release-Termin!

Als Capcom Ende Januar **Resident Evil 6** ankündigte, gab es kaum verbindliche Infos zum neuen Survival-Horror-Abenteuer. Der parallel veröffentlichte Trailer lud aber geradezu zum Spekulieren ein. Fans analysierten das knapp dreiminütige Video Bild für Bild und reimten sich eine ganze Menge zusammen. Dennoch blieben viele Fragen offen: Wo spielt das Abenteuer? Wer sind die zahlreichen neuen Charaktere? Bietet **Resident Evil 6** wirklich so viel Action und Bewegungsfreiheit, wie der Trailer vermuten lässt? Auch wir spekulierten fleißig mit und präsentierten Ihnen unsere Erkenntnisse in der PC ACTION-Ausgabe 03/12. Als uns Capcom kurz darauf zum Captivate-Event nach Rom einlud und im Vorfeld durchblicken ließ, dass **Resident Evil 6** dort das Topthema sein würde und wir als einziges deutsches Magazin ein Interview mit den Entwicklern führen dürften (siehe Seite 73), konnten wir uns diese einzigartige Chance natürlich nicht entgehen lassen. Um es vorwegzunehmen: Wir wurden nicht enttäuscht. Die Entwickler machten so richtig die Hose auf. Sie gaben uns einen Einblick in die Geschichte, Infos zum Kampfsystem und den Protagonisten und

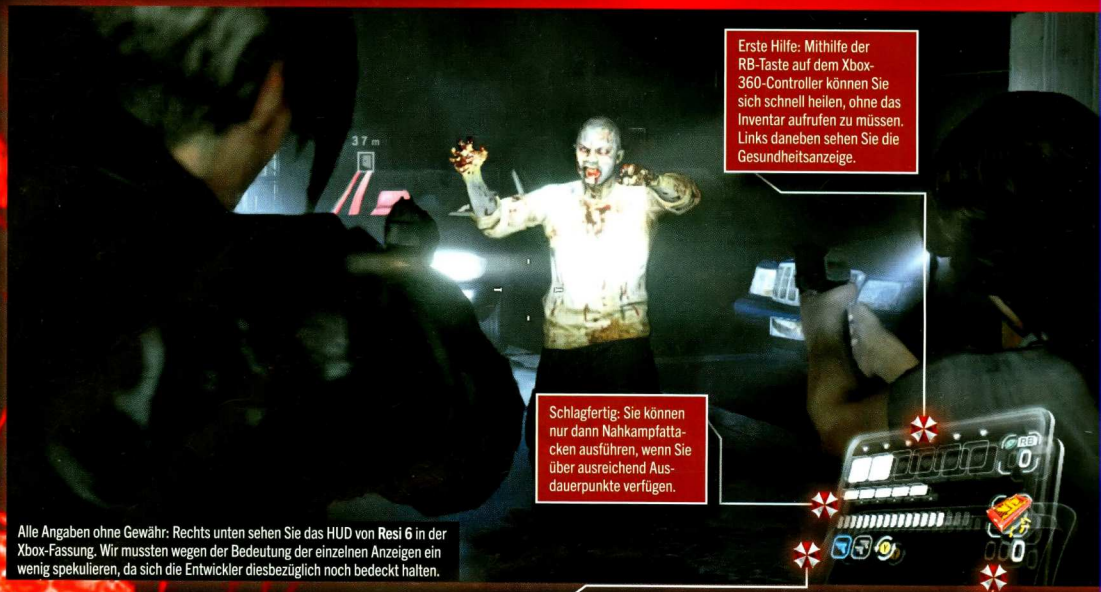


Makabre Überraschung

Um die zum Captivate-Event eingeladenen Journalisten auf Resident Evil 6 einzustimmen, hat sich Capcom etwas Besonderes einfallen lassen.

Als wir nach einer stressigen Anreise endlich in unserem Hotelzimmer ankamen, erwartete uns eine kleine, aber feine Überraschung: Auf einem umgestürzten Stuhl war ein blutverschmierter Kapuzenpulli mit der Aufschrift „Tall Oaks University" (rechts) drapiert worden. In der Bauchtasche fanden wir nebenstehendes Foto und eine krakelige Abschiedsnotiz (links). Schöne Aktion mit einem kleinen Wermutstropfen: Beim ersten Waschen verflüchtigte sich das Blut komplett und übrig blieb ein ganz normaler weißer Pulli, wie ihn das Mädel auf dem Bild trägt.





Alle Angaben ohne Gewähr: Rechts unten sehen Sie das HUD von **Resi 6** in der Xbox-Fassung. Wir mussten wegen der Bedeutung der einzelnen Anzeigen ein wenig spekulieren, da sich die Entwickler diesbezüglich noch bedeckt halten.

präsentierten sogar ausführlich die erste halbe Stunde von einer der drei Kampagnen.

Zeitpunkt des Todes: 2. Oktober

Resident Evil 6, dessen Erscheinungstermin Capcom überraschend auf den 2. Oktober vorverlegt hat, wird drei eng miteinander verwobene Kampagnen bieten. Jede dieser Geschichten hat einen eigenen Hauptcharakter, der zusammen mit einem Partner Teile des Geheimnisses um den mysteriösen, neuen C-Virus entschlüsseln will. Der jeweilige Sidekick kann im selbstverständlich wieder enthaltenen Koop-Modus von einem zweiten Spieler gesteuert werden – dieser kann online wie offline zu jedem Zeitpunkt einsteigen. Wenn zwei Spieler am selben TV zocken, ist es sogar möglich, die Benutzeroberfläche an eine andere Stelle zu versetzen. So können Sie bei hektischen Kämpfen leichter erfassen, wer auf welchem Teil des Bildschirms spielt. Im Kasten auf Seite 72 stellen wir Ihnen die drei Teams ausführlich vor und geben einen Überblick, welche Rolle diese Charaktere spielen werden und wo ihre jeweilige Kampagne beginnt. Der Hauptschauplatz von **Resident Evil 6** wird die fiktive chinesische Stadt Lanshiang sein, wo alle Handlungsstränge am Ende zusammenlaufen. Die **Resi**-Veteranen Chris Redfield und Leon S. Kennedy, zwei der Hauptcharaktere, treffen dort das allererste Mal aufeinander. Und wie der Trailer und das Aufmacher-Bild unseres Artikels verraten, geraten die beiden sogar ziemlich aneinander. Der Grund dafür ist allem Anschein nach Ada Wong, die schon in **Resident Evil 4** auftrat und sogar spielbar war. Wie es aussieht, könnte sie sogar verantwortlich für die Bioterrorismus-Anschläge sein, die alle Helden schließlich in Lanshiang zusammenführt. Was das angeht, müssen wir spekulieren, denn diese Info wollten die Entwickler zu diesem Zeitpunkt noch nicht preisgeben. Ebenfalls noch unklar ist, wie der Mercenaries-Modus im Detail aussehen wird, der wie die drei Kampagnen schon zu Beginn des Spiels anwählbar sein wird.

Eindrucksvolle Spielszenen

Wir wollen uns aber nicht weiter mit Spekulationen aufhalten, wenn es noch so viel Definitives aus der knapp 30-minütigen Präsentation des Spiels zu schildern gibt. Gezeigt wurde die Tall-Oaks-Kampagne mit Leon S. Kennedy und Helena Harper, die in der Universität der Stadt beginnt. Wie Sie im zuvor schon erwähnten Kasten zu den verschiedenen Teams



Die Zombies sind zurück! Und dank eines erweiterten Bewegungsrepertoires sind sie gefährlicher denn je!

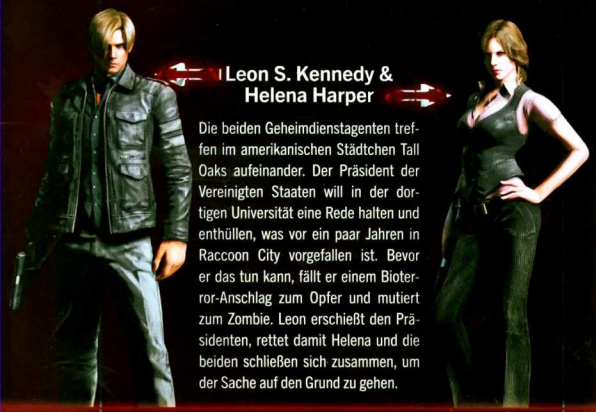


Leon und Helena reisen nach China, um herauszufinden, wer ihnen die Schuld am Tod des Präsidenten anhängen will. Dort treffen sie auf Jake und Sherry.

Drei Kampagnen, eine Story

Wir stellen Ihnen die sechs Protagonisten des neuen Resident Evil vor!

Nach Veröffentlichung des ersten Trailers war das Internet voll von Spekulationen, was es mit den gezeigten Charakteren auf sich hat und wer davon wirklich in **Resident Evil 6** spielbar sein wird. Die gute Nachricht vom Captivate-Event: alle! Und auch wenn ein einzelner Handlungsstrang nicht ganz so umfangreich sein wird wie der komplette Solomodus in Teil 4 oder 5, so ergibt die zusammengenommene Spielzeit aller Kampagnen am Ende doch das größte und umfangreichste **Resident Evil** aller Zeiten!



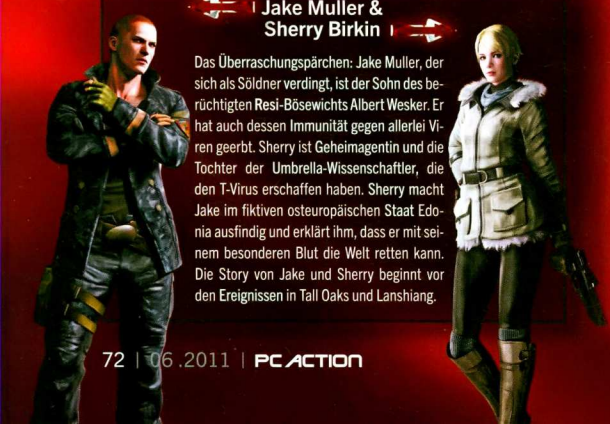
Leon S. Kennedy & Helena Harper

Die beiden Geheimdienstagenten treffen im amerikanischen Städtchen Tall Oaks aufeinander. Der Präsident der Vereinigten Staaten will in der dortigen Universität eine Rede halten und enthüllen, was vor ein paar Jahren in Raccoon City vorgefallen ist. Bevor er das tun kann, fällt er einem Bioterror-Anschlag zum Opfer und mutiert zum Zombie. Leon erschießt den Präsidenten, rettet damit Helena und die beiden schließen sich zusammen, um der Sache auf den Grund zu gehen.



Chris Redfield & Piers Nivans

Die beiden Agenten leiten ein Anti-Bioterrorismus-Team der BSAA mit dem Ziel, einen Anschlag in China zu verhindern, der parallel zu den Ereignissen in Tall Oaks stattfinden soll. Dabei gibt es ein Problem: Sechs Monate zuvor hat Chris bei einer Mission etwas erlebt, das ihn stark verändert hat. Sein Partner Piers hilft ihm dabei, mit den damaligen Geschehnissen und deren Auswirkungen fertig zu werden.



Jake Muller & Sherry Birkin

Das Überraschungspärchen: Jake Muller, der sich als Söldner verdingt, ist der Sohn des berüchtigten **Resi**-Bösewichts Albert Wesker. Er hat auch dessen Immunität gegen allerlei Viren geerbt. Sherry ist Geheimagentin und die Tochter der Umbrella-Wissenschaftler, die den T-Virus erschaffen haben. Sherry macht Jake im fiktiven osteuropäischen Staat Edonia ausfindig und erklärt ihm, dass er mit seinem besonderen Blut die Welt retten kann. Die Story von Jake und Sherry beginnt vor den Ereignissen in Tall Oaks und Lanshiang.



Klein, aber fein: Diese Bildschirmanzeige weist Ihnen stets den Weg zum nächsten Missionsziel – und gibt an, wie weit Sie davon noch entfernt sind.

(links) auch nachlesen können, erschießt Leon in Notwehr den Präsidenten der Vereinigten Staaten, der sich mit dem C-Virus infiziert und in einen Zombie verwandelt hatte. Damit rettet er das Leben von Helena Harper, die andeutet, „an allem schuld zu sein". Sie will Leon aber nicht sofort verraten, was sie weiß, und bittet ihn, sie zur Kathedrale von Tall Oaks zu begleiten. Leon kontaktiert daraufhin seine Partnerin Ingrid Hunnigan und gesteht ihr, dass er den Präsidenten erschossen hat. Von Ingrid erfährt Leon auch, dass Helena ebenfalls für den Geheimdienst arbeitet und er fängt an, ihr zu vertrauen. Die beiden tun sich zusammen, um herauszufinden, wer für den Bio-Terror-Anschlag verantwortlich ist. In der Solokampagne übernimmt man automatisch die Rolle von Leon und im Koop-Modus tritt der zweite Spieler als Helena an.

Mit wenig Muni durch die Uni

Leon und Helena erforschen zunächst das verwaiste, dunkle Obergeschoss der Tall-Oaks-Universität und finden viele Tote. Eine kleine Bildschirmanzeige (siehe Bild oben) weist dabei stets den Weg zum nächsten Ausgang oder zum nächsten Missionsziel. Auf ihrem Weg müssen die beiden zusammen Türen öffnen oder gemeinschaftlich Hindernisse aus dem Weg räumen. Dies dient im kooperativen Modus dazu, beide Spieler an festgelegten Punkten wieder zusammenzuführen und so die Story voranzutreiben. Welche Aktionen jeweils möglich sind, verrät eine kontextsensitive Bildschirmanzeige. Was uns gut gefallen hat: Die beiden Charaktere kommentieren alles, was sie bei der Erforschung sehen und erleben. Dies trägt zur wirklich tollen, gruseligen Atmosphäre ebenso bei wie die coolen Licht- und Schatteneffekte oder das draußen vor der Uni tobende Gewitter. Wir fühlten uns direkt an das schaurige Herrenhaus aus dem ersten Teil der Serie erinnert.

Tolle Atmosphäre

Als die beiden Helden den festlich geschmückten Ballsaal der Uni erreichen, stoßen sie auf das erste Lebenszeichen. Sie verfolgen einen Universitätsangestellten (die Missionszielanzeige verändert sich entsprechend) und stellen ihn schließlich. Er berichtet ihnen stark hustend von einem mysteriösen Nebel (laut den Entwicklern ein wichtiges Element im Spiel), dem er nicht entkommen konnte. Leon und Helena entscheiden sich, dem Mann bei der Suche nach seiner Tochter zu helfen. Auf dem Weg dorthin erleben wir ein paar Grusel- und Schockmomente (Blitz, Donner, umstürzende Gegenstände), die nach Angabe der Entwickler nicht geskriptet sind und anders ausfallen können, wenn man den Titel ein zweites Mal spielt. Dies gilt auch für manche Gegenstände, die in den Levels verteilt sind. Von Zombies oder anderen Gegnern fehlt aber immer noch jede Spur! Das Trio findet schließlich die ebenfalls schon stark angeschlagene Tochter des Mannes und man beschließt, mit dem Lift zur Parkgarage zu fahren, um mit dem Auto des Mannes zu verschwinden. Es kommt, wie es kommen muss: Kaum ist das Quartett im Aufzug, bricht auch schon die

„Wir ändern nichts an der Essenz der Serie“

PC ACTION im Gespräch mit den Chefentwicklern von **Resident Evil 6**



Die Chefentwickler des Mega-Projekts, an dem mehr als 600 Leute arbeiten: (von links) Director Eiichiro Sasaki, ausführender Produzent Hiroyuki Kobayashi und Produzent Yoshiaki Hirabayashi.

PC ACTION: Statt einer Kampagne gibt es diesmal gleich drei. Mit welcher sollte man starten?
EIICHIRO SASAKI: Das liegt wirklich bei euch, auch wenn wir zugeben müssen, dass wir selbst die Kampagne am besten finden, die wir euch im Rahmen dieser Präsentation gezeigt haben – also die von Leon und Helena. Sie ist der beste Start ins Spiel.

PC ACTION: Resident Evil 6 ist voller neuer Charaktere. Glaubt ihr, dass dies den langjährigen Fans der Serie gefallen wird?
HIROYUKI KOBAYASHI: Bei allem, was wir machen, denken wir immer an die Fans und wir sind sicher, dass es auch kritischen Spielern gefallen wird, wie wir die Charaktere einführen. Sie werden sich perfekt in das **Resident Evil**-Universum einfügen.
YOSHIAKI HIRABAYASHI: Mal ehrlich, auch wenn es sich dabei um einen neuen Charakter handelt: Könnt ihr euch einen besseren dritten Hauptdarsteller neben Leon und Chris vorstellen als Albert Weskers Sohn?

PC ACTION: Das Spiel macht einen actionreicheren, mehr auf Shooter-Action fokussierten Eindruck als die Vorgänger, nicht zuletzt durch die größere Beweglichkeit der Helden und durch die Einführung des Deckungssystems. Wie, denkt ihr, werden die Fans darauf reagieren?
EIICHIRO SASAKI: Auch wenn Action eine größere Rolle spielt, sehen wir das neue Gameplay als Evolution zu den Vorgängern und nicht als Revolution. Wir ändern nichts an der Essenz der Serie. Nur weil ihr agiler seid, heißt das noch lange nicht, dass das Spiel deswegen einfacher oder weniger gruselig geworden ist.

PC ACTION: Das eingeschränkte Inventar hat uns schon immer gestört. Bitte sagt uns, dass dies der Vergangenheit angehört.
HIROYUKI KOBAYASHI: Wir müssen euch enttäuschen. Das Inventar ist immer noch begrenzt und ihr müsst an manchen Stellen überlegen, was euch wichtig ist und was ihr stattdessen liegen lasst. Es wird aber weniger Inventar-Mikromanagement geben.

Hölle los: Das Licht geht aus und die beiden Nichtspielercharaktere verwandeln sich unter schwerem Röcheln in Zombies. Eine Zwischensequenz zeigt, wie Leon und Helena die beiden Gegner erledigen und danach vom Regen in die Traufe kommen. In der Parkgarage wimmelt es nur so von Zombies!

Laufen, schießen, schlagen

Endlich bekommen wir das neue Kampfsystem zu sehen. Die Helden in **Resident Evil 6** sind deutlich agiler als in den Vorgängern. Sie können zur selben Zeit laufen und schießen, mit Sprüngen ausweichen oder sich auf den Rücken werfen, wenn es nötig sein sollte. Außerdem verfügen sie über ein kontextabhängiges Arsenal an Nahkampfattacken. Diese können Sie aber nicht beliebig einsetzen. Ein Beispiel: Leons Round-House-Kick, der auch schon im Trailer zu sehen war, kostet Ausdauerpunkte. Diese regenerieren sich zwar automatisch, aber nicht unbedingt schnell. Damit gewinnen die Gefechte an taktischer Tiefe und Sie müssen sich genau überlegen, wann Sie schießen, in den Nahkampf gehen oder lieber weglaufen. Wie uns die Entwickler verrieten, verfügt jeder Charakter über spezielle Moves. Das angekündigte Deckungssystem war während der Präsentation nur ganz kurz zu sehen und soll laut Entwicklerangaben in Kürze ausführlich präsentiert werden. Werden Sie von einem Zombie angefallen, müssen Sie sich in einer Quicktime-Sequenz durch Button-Mashing befreien. Dafür sind keinerlei Ausdauerpunkte nötig.

Die Untoten sind zurück!

Wie die Protagonisten haben auch die Zombies dazugelernt. Die mit dem C-Virus infizierten Untoten laufen, springen und verwenden sogar Gegenstände, wenn sie diese zum Zeitpunkt ihrer Infizierung in Händen hielten. Wenn Sie in den Nahkampf gehen, dann können Sie (ausreichend Ausdauerpunkte vorausgesetzt) Ihren Gegnern diese improvisierten Waffen abnehmen und sie gegen die Zombies einsetzen. Andere Gegner wie den im Trailer angekündigten J'avo-Mutanten bekamen wir leider nicht zu sehen. Die Entwickler verrieten uns aber, dass Ihnen Kämpfe gegen diese Gegnerart viel abverlangen werden. J'avo verfügen über außerordentliche Regenerationsfähigkeiten. Verletzte Körperpartien heilen sehr schnell und mutieren dabei. Dies führt dazu, dass der Ablauf eines Kampfes davon abhängt, wann und wo Sie den J'avo verletzen.

Ausweglose Situation?

Kehren wir noch einmal kurz zurück zur Präsentation: Diese endete mit der Flucht von Leon und Helena aus der Parkgarage. Die letzte Szene, die wir zu sehen bekamen, zeigte die beiden in den brennenden, zombieüberfluteten Straßen von Tall Oaks. Fortsetzung folgt – aller Voraussicht nach schon auf der Spielemesse E3 Anfang Juni in Los Angeles.



The party is over: Der Ballsaal der Tall-Oaks-Universität ist festlich geschmückt, von den Gästen fehlt aber jede Spur.

Wolfgang meint



„Oktober ist mein neuer Lieblingsmonat!“

Eine Stunde lang ballerte uns Capcom geradezu mit Infos zu. Die Entwickler bestätigten viele der Spekulationen, die nach dem ersten Trailer durchs Netz geisterten, und entkräfteten andere. Die wichtigste Erkenntnis aus der *Resi 6*-Präsentation war aber, dass Capcom verstanden hat, was Survival-Horror-Fans wollen: eine überarbeitete Steuerung mit neuen Moves, eine packende Gruselatmosphäre, neue Charaktere und natürlich … Zombies! Capcom will unbedingt zurück zum „Horror-Gefühl“ der ersten *Resi*-Spiele und die Entwickler sind auf einem erstklassigen Weg dorthin.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Company of Heroes 2

Werde zum Held der Sowjetunion

Genre: Strategie | Entwickler: Relic | Hersteller: THQ | Termin: 2013

Text: Heinrich Lenhardt

Die hochdekorierte Echtzeittaktik-Serie nimmt sich mit neuer Engine die Ostfront vor.

Hammer und Sichel? Hier sind wir richtig. Die Empfangsdame knöpft noch an ihrer Uniformjacke herum, als wir etwas früh zum Termin erscheinen. Bei ihrer militärischen Kluft handelt es sich nicht um die übliche Bürouniform der Bediensteten von Relic Entertainment, aber für die Enthüllung von **Company of Heroes 2** wirft man sich hier besonders in Schale. Das Stalin-Porträt an der Wand des Konferenzraums beseitigt dann letzte Zweifel: Beim Nachfolger zum Taktikspiel-Hit steht die Ostfront des Zweiten Weltkriegs im Mittelpunkt, vom Überfall Nazi-Deutschlands auf die Sowjetunion im Juni 1941 bis zur Eroberung Berlins 1945.

Große Marke, großes Team

110 Spieleentwickler arbeiten derzeit bei Relic Entertainment in Vancouver, das Studio besteht seit 1997 und ist seit seinem Debüttitel **Homeworld** eine feste Größe im Strategiegenre. Die Fachpresse reagierte entzückt, als **Company of Heroes** 2006 veröffentlicht wurde (PC Games-Gesamtwertung: 90 %). Das Spiel bewies Dauerbrennerqualitäten; neben zwei offiziellen Erweiterungen erschienen Mods aus der Fanszene und es gibt immer noch eine aktive Online-Community. Im März 2012 waren laut Relic 254.000 aktive Spieler in Multiplayer-Schlachten verwickelt, nicht schlecht für ein rund sechs Jahre altes Spiel.

Finesse statt Materialschlacht

Am grundsätzlichen Spielprinzip wird bei **Company of Heroes 2** nicht groß gerüttelt. „Wir haben das Gefühl, dass wir das Genre der taktischen Echtzeitstrategie beherrschen", gibt sich Game Director Quinn Duffy selbstbewusst. Der Fokus liegt auf taktischen Schlachten, bei denen die Wirtschaft eine untergeordnete Rolle spielt. Geht es bei Spielen wir **Starcraft 2** vor allem darum, schnell Ressourcen zu sammeln und riesige Armeen aufzubauen, die relativ bedenkenlos verheizt werden, steuern wir bei **Company of Heroes** eine kleinere Anzahl von Trupps mit Spezialfähigkeiten. Die dynamische Spielumgebung ist entscheidend, schlaue Angriffsplanung wichtiger als zahlenmäßige Überlegenheit. Deckung aufsuchen, Gebäude besetzen, immer ein Auge auf Veränderungen haben. Panzer fahren nicht um Mauern und He-

Screen-Info

Alle Bildschirmfotos und Konzeptzeichnungen in diesem Artikel stammen aus einem umfangreichen Pressekit, das Genosse Lenhardt nach langwierigen Verhören zur politischen Zuverlässigkeit im Relic-Hauptquartier überlassen wurde. Sie geben die Grafikqualität der präsentierten Spielszenen gut wieder.

Das ist neu in Company of Heroes 2

Company of Heroes 2 verlässt sich auf das Echtzeittaktik-Fundament des Vorgängers, das mit einigen vielversprechenden Verbesserungen angereichert wurde.

- Schauplatz: Vier Monate deckte die Kampagne von **Company of Heroes** ab; rund vier Jahre erleben Sie beim Nachfolger an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs und schlagen die Invasion der Deutschen zurück.
- Essence-Engine 3.0: Upgrades, insbesondere für Grafik und Sound, Schadensmodelle und Physiksimulation
- Umgebung und Wetter: Die Umwelt wirkt sich stärker auf den Schlachtverlauf aus; tiefer Schnee verlangsamt Infanteristen, Fahrzeuge geraten auf Eisflächen ins Rutschen.
- Hinterhalte und Aufklärung: Objekte und Rauchschwaden beeinflussen die Sichtweite dynamisch.
- Vehikel erbeuten: Fahrzeuge ohne Besatzung lassen sich stibitzen.
- Mauern stürmen: Ohne Umwege aus der Deckung in die Offensive, Infanteristen dürfen über Mauern klettern.



Wenn's dem Panzer zu wohl ist, geht er aufs Eis. Solange dabei das Gewicht der 30-Tonner getragen wird, ist ja alles gut.

cken herum, sondern durch sie hindurch – und machen auf diese Weise so manchen Weg frei. „Siege sollen taktisch sein. Wir wollen, dass die Spieler gewinnen, indem sie schlau spielen und die Umgebung ausnutzen", betont Quinn Duffy. „**Company of Heroes** ist eines dieser Spiele, die größer sind als die Summe ihrer Teile. Durch Hinzufügen einiger neuer taktischer Features geben wir dem Spieler beim Nachfolger eine größere Auswahl, das taktische Toolset wird erheblich größer. Durch die dynamischen Systeme ändert sich der Spielverlauf ständig und Entscheidungen müssen neu überdacht werden."

Der Große Patriotische Krieg

„Kommandiere die sowjetische Rote Armee in einem schonungslosen Feldzug, um Mütterchen Russland zu befreien", lautet die Ein-Satz-Zusammenfassung von Quinn Duffy. Die Handlung wird aus der Sicht eines ehemaligen russischen Soldaten erzählt, der in seiner neuen Aufgabe als Kriegskorrespondent Zugang zu Informationen der Befehlsleitung hat. „Er sieht die Mängel der sowjetischen Ideologie ebenso wie den Heldenmut der Soldaten", meint Duffy. Den genauen Umfang der Kampagne haben die Entwickler noch nicht definiert, aber sie soll nicht kürzer ausfallen als die 15 Missionen umfassende Handlung des Vorgängers. **Company of Heroes** widmete sich der Invasion der Alliierten in der Normandie und der Befreiung Frankreichs von Juli bis September 1944 – ein Zeitraum von vier Monaten. Vier Jahre umfasst dagegen die Ostfront-Kampagne von **Company of Heroes 2**, sie erstreckt sich vom deutschen Überfall auf die Sowjetunion am 22. Juni 1941 bis zum Einmarsch der Roten Armee in Berlin im Mai 1945. Für Relics Quinn Duffy eine naheliegende Entscheidung: „13 der 15 blutigsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs fanden hier statt", zählt der Hobby-Historiker auf, „Es war eine der grausamsten Konfrontationen der Geschichte." Eine Relic-Delegation besuchte letztes Jahr Museen und Schauplätze historischer Schlachten, um „auf den Spuren der Geschichte zu wandeln".

Gigantisches Grafik-Arsenal

Produzent Greg Wilson erhält das Wort und erklärt die Vorzüge der neuen Version 3.0 von Relics Essence-Engine. Er verspricht „Technologie auf Augenhöhe mit modernen Shootern wie **Call of Duty** und **Battlefield**". Die erste Generation des Strategiespielmotors kam im Vorgänger zum Einsatz, **Warhammer 40K: Dawn of War 2** wurde mit der zweiten Version ausgestattet. Zu den grafischen Verbesserungen von Essence 3.0 gehören ein neuer Wasser-Renderer, High-Dynamic-Range-(HDR-)Lichtberechnung sowie „Screen Space Ambient Occlusion" (SSAO), eine „hochtrabende Bezeichnung für Objekte, die sich basierend auf dynamischem Licht in einem Level selbst schattieren", erklärt Wilson, „Während sich Objekte umherbewegen, fangen sie Licht von verschiedenen Quellen auf, zum


„Dieselschnaubendes 30-Tonnen-Monster": der russische T-34-Panzer


Verschiedene Schneetiefen machen den Infanteristen zu schaffen, doch der langsame Weg abseits der Straßen kann sicherer sein.

„Die Fangemeinde verlangte die Ostfront“

Wir befragten Quinn Duffy (Game Director) und Greg Wilson (Producer) zum neuen **Company of Heroes**.



Game Director Quinn Duffy (links) und Producer Greg Wilson von Relic Entertainment.

PC ACTION: Auch Company of Heroes 2 spielt im Zweiten Weltkrieg, warum habt ihr den deutsch-sowjetischen Krieg als Szenario gewählt?

QUINN DUFFY: Wir hatten eine Menge Diskussionen und Brainstormings zum Schauplatz des neuen Spiels. Die historische Bedeutung und die epische Natur der Ostfront sind sehr fesselnd, Umgebung und Wetterverhältnisse reizvoll. Es ist zudem ein Schauplatz, den unsere Fangemeinde immer wieder verlangt hat.

PC ACTION: Schon 2006 erschien das erste Company of Heroes, warum hat der Nachfolger so lange auf sich warten lassen?

GREG WILSON: Es ist ja nicht so, dass wir in der Zwischenzeit gar nichts gemacht hätten. Es gab ein paar Erweiterungen, die Beta für **Company of Heroes Online** ... das alles hat unser Team beschäftigt. Wir wollten sicherstellen, dass wir etwas abliefern können, was einer Fortsetzung würdig ist – und das braucht seine Zeit. In der Zwischenzeit haben wir viel gelernt und unsere Technologie verbessert; ich denke nicht, dass wir dieses Spiel vor drei Jahren hätten realisieren können.

PC ACTION: In den Kampagnenmissionen wird es wieder Story-Sequenzen geben, was ändert sich in spielerischer Hinsicht?

QUINN DUFFY: Die Kampagne im ersten Spiel war fast durchgehend von Hand geskriptet. Dadurch gerieten einige Missionen erheblich schwerer als andere. Da kam der Charakter des jeweiligen Level-Designers stark durch. Es gab einen Hauptweg durch die Missionen; solange du auf diesem Weg bliebst, hattest du ein tolles Erlebnis. Weil wir die Gefechtsmodus-KI auch in der Kampagne verwenden, passt sich das Spiel besser an, wenn du etwas anderes probierst. Jetzt können unsere Skripter beim Leveldesign ein bestimmtes KI-Modul aufrufen – „Ich will hier einen Angriff“ – und die künstliche Intelligenz kümmert sich um die Einzelheiten.

PC ACTION: Gibt die Sowjetarmee genug spannende Einheiten für eine ganze Kampagne her?

QUINN DUFFY: Ja, die Anzahl der Einheiten wird etwa mit der Auswahl in **Company of Heroes** vergleichbar sein.

GREG WILSON: Du wirst überrascht über einige der Vehikel sein, sie waren teilweise ihrer Zeit voraus. Es gab zum Beispiel einige sehr beeindruckende Panzer. Und dann hast du jemanden wie Quinn, der am liebsten jedes einzelne historische Fahrzeug ins Spiel kriegen würde ...

QUINN DUFFY: Wir haben einige sehr coole Sachen selber gesehen, als wir das Artilleriemuseum in St. Petersburg besuchten und das Deutsch-Russische Museum in Berlin-Karlshorst. Zum Beispiel das sowjetische Artilleriefahrzeug ISU-152 oder den IS-2-Panzer.

PC ACTION: Können Panzer im Spiel wirklich durch Eis brechen? Die Vorführung endete an der spannendsten Stelle ...

QUINN DUFFY: Ja, das verraten wir noch nicht (lacht) ...

GREG WILSON: „General Schlamm“ und „General Schnee“ sollten nicht unterschätzt werden.



Die Kirche im Dorf lassen dank guter Verteidigung; mit Artillerie und Panzern halten wir die Stellung.

Kampagne auf historischen Spuren

Vom Einfall der deutschen Truppen über Stalingrad bis zum Fall Berlins folgt die Handlung dem Verlauf des Deutsch-Sowjetischen Kriegs.

1941: „Unternehmen Barbarossa“. Die UdSSR wird vom Überfall deutscher Truppen am 22. Juni überrascht. Die Rote Armee ist unvorbereitet und schlecht ausgerüstet, die deutsche Wehrmacht steht im Dezember 1941 kurz vor Moskau.

1942: Stalingrad: Stalins Befehl Nr. 227 verbietet Zurückweichen unter Androhung der Todesstrafe. Im November wird die Wehrmacht in der Stadt eingekesselt.

1943: Die Kriegswende. Die Schlacht um Stalingrad endet im Februar mit der vernichtenden Niederlage der deutschen 6. Armee. Im Juli 1943 scheitert die letzte Wehrmacht-Offensive nahe der Stadt Kursk.

1944: Offensive gen Westen. Die Rote Armee drängt deutsche Verbände zurück, befreit die Ukraine, Weißrussland und weite Teile der Balkanregion.

1945: Der Fall Berlins. Im Frühling erreichen sowjetische Truppen Berlin, der Krieg endet am 8. Mai mit der bedingungslosen Kapitulation Deutschlands.


Auf den zerstörbaren Schlachtfeldern können sich Deckung, Sichtweite oder Zugangsrouten ändern und verlassene Vehikel den Besitzer wechseln.

Beispiel Mündungsfeuer oder Flammen". Außerdem unterstützt die neue Engine Direct X 11, damit die Grafik auf High-End-Systemen „spektakulär" aussieht, versichert der Relic-Produzent. Wer mit Angst und Schrecken an den Hardware-Hunger des Vorgängers zurückdenkt, der sei beruhigt. Die Entwickler versprechen verbesserte Performance für die gesamte System-Palette.

Echte Hingucker

Als „revolutionär" bezeichnet Greg Wilson „True Sight", ein neues 3D-Sichtliniensystem: „So etwas gab's bisher nicht in Echtzeitstrategiespielen, es hat gewaltige Auswirkungen auf den Spielablauf". Im Vorgänger wurde die Sichtweite auf traditionelle Weise bestimmt: Ein Radius wird um jede Einheit definiert, innerhalb dieses Bereichs wird der Kriegsnebel gelichtet und der Spieler kann quasi auf magische Weise alles sehen, was sich auf der Karte abspielt. Doch True Sight berechnet die Sichtweite einer Einheit abhängig von der Umgebung, es ist „ein sehr dynamisches System", wie Quinn Duffy ausführt: „Objekte blockieren deine Sicht in der Welt, zum Beispiel Bäume, Häuser oder Fahrzeugwracks. Ich weiß nicht genau, was sich hinter einem Gebäude befindet, und muss deshalb an Aufklärung denken". Durch Zerstörungen auf dem Spielfeld ändern sich nicht nur Zufahrtswege und Deckung, sondern auch die Sichtweite jeder einzelnen Einheit. Wir können dies zu unserem Vorteil nutzen und zum Beispiel eine Rauchbombe einsetzen, um weniger auffällig an eine gegnerische Stellung vorzurücken. Duffy betont die enormen taktischen Auswirkungen: „Überraschungsangriffe und Hinterhalte waren in **Company of Heroes** nicht wirklich möglich, wir mussten mit Hilfsmitteln wie Tarnung herumtricksen. Im Nachfolger entstehen durch True Sight ganz neue Gameplay-Taktiken. Das System ist sehr dynamisch: Schlag eine Bresche in eine Mauer und du kannst auf einmal das Geschehen in Bereichen sehen, die vorher verdeckt waren."

Kaltwetterfront

General Winter war von entscheidender Bedeutung im historischen Konflikt, auch an der simulierten Ostfront von **Company of Heroes 2** spielen Terrain und Wetter eine große Rolle. Das Schneetreiben sieht so echt aus, dass wir am liebsten zu unseren Fäustlingen greifen würden. Schnee sammelt sich allmählich auf statischen Objekten an und wird durch Explosionen weggeblasen.

Angriff der Roten Garde

Wir bekommen nun eine längere Beispielmission vorgespielt, die im Winter 1942 angesiedelt ist. Schneetreiben und Animationen der Infanteristen beeindrucken, die Betrachterkamera rückt näher ans Geschehen, um Details wie im Wind wehende Mäntel zu sichtbar zu machen: die russische Infanterie schützt sich mit Handschuhen vor der Kälte. Neben einer Einheit der



Der sowjetische T-34-Panzer landet einen Volltreffer.


Die grafischen Verbesserungen sorgen für hochwertige Storysequenzen bei den Kampagnenmissionen.

Bittere Kälte macht diesen russischen Pionieren schwer zu schaffen – da hilft auch der Flammenwerfer nicht.



Der T-34-Panzer kam dank seiner breiten Ketten auch auf Schnee und Schlamm gut voran und war ein harter Brocken für die deutsche Wehrmacht.

Fahrzeuge hinterlassen Spuren im Schnee, Holzhäuser brennen völlig ab und verschwinden vom Spielfeld.

Gardeschützen, einer Elitetruppe der Sowjetischen Armee, warten mit Flammenwerfern ausgerüstete Pioniere auf unseren Befehl. Wir sollen deutsche Stellungen angreifen und müssen dabei die winterlichen Verhältnisse berücksichtigen. „Schnee ist nicht einfach nur eine Textur, sondern hat auch Tiefe und damit einen Einfluss darauf, wie du deine Squads in der Karte herumbewegen willst", betont Duffy. Tiefer Schnee verlangsamt die Infanteristen merklich, passende Animationen verdeutlichen, wie sie sich mühsam ihren Weg querfeldein bahnen. Auf Straßen kommt man schneller voran, aber das weiß auch der Gegner. Um nicht auf Minen zu treten, lassen wir unsere Truppen weiter durch den Tiefschnee stapfen.

Heißer Empfang

Schließlich kommt es zum Feindkontakt. Die Gardeschützen rücken vor, gehen in Deckung und beschäftigen deutsche Grenadiere. Das Deckungssystem von **Company of Heroes** wurde im Prinzip beibehalten. Es sorgt für ein dynamisches taktisches Element, da Deckung bietende Objekte errichtet und zerstört werden können. Außerdem beherrschen die Infanteristen in **Company of Heroes 2** eine wichtige neue Fähigkeit: Sie können aus der Deckung über Mauern springen. Die Pioniere kommen derweil über die rechte Flanke, sprengen eine Lücke in die Mauer des Stützpunkts und packen dann die Flammenwerfer aus. Die Deutschen haben sich in einem Bauernhaus verschanzt, dank Holzbauweise brennt es lichterloh. Die Flammen wüten so lange weiter, bis das Gebäude völlig abgebrannt ist und nicht mehr genutzt werden kann. Im ersten **Company of Heroes** waren die Kampagnenmissionen stark geskriptet, doch der Nachfolger verwendet „allgegenwärtige" künstliche Intelligenz; in der Kampagne kommt die gleiche dynamische KI zum Einsatz wie im Gefechtsmodus (Skirmish). Dem Spieler soll das ein durchgängiges Erlebnis in allen Einzelspieler-Modi bescheren. Quinn Duffy warnt: „Wir haben unsere Anstrengungen verdoppelt und eine viel glaubwürdigere KI entwickelt, welche dieselben dynamischen Kampftaktiken einsetzen kann wie der Spieler, zum Beispiel Rauch, Granaten oder Flankenangriffe. Das sorgt für ein viel herausforderndes Erlebnis."

Rückzug bedeutet Verrat

Ähnlich wie im Vorgänger gibt es Unterdrückungsfeuer, um zum Beispiel mit einer MG-Stellung gegnerische Infanterie in Schach zu halten. Aber einen Verband mit dem Rückzugsbefehl von der Kampfhandlung abzuziehen, das ist an der Ostfront nicht ohne Weiteres möglich. In einer kurzen Zwischensequenz wird ein Trupp flüchtender Sowjet-Infanteristen von einem MG der eigenen Armee niedergemäht. Historischer Hintergrund ist Stalins „Keinen Schritt zurück"-Befehl Nr. 227: Wer ohne explizite Anweisung zurückweicht, wird wie ein Vaterlandsverräter behandelt.

MOD: EASTERN FRONT

Um die Wartezeit auf den Nachfolger zu verkürzen, können Sie mit einer kostenlosen Erweiterung fürs erste Company of Heroes einen Abstecher an die Ostfront wagen.

Ein engagiertes Fan-Team hat die Mod **Eastern Front** für **Company of Heroes** veröffentlicht, in der neue Karten, Modelle, Skins, Sounds, Gebäude und Technologiebäume enthalten sind. Die Sowjetunion kommt mit rund 30 Einheiten als neue Fraktion ins Spiel, die feindliche Stellungen eher mit Masse als Klasse überrollt. Die über 20 neuen Karten mit historischen Schlachtfeldern in Deutschland und Osteuropa sind abwechslungsreich und strotzen nur so vor Details. Mehr Infos unter www.easternfront.org!



Raketenwerfer Katjuscha im Einsatz, besser bekannt unter dem Namen „Stalinorgel".



Russische Infanteristen eröffnen das Feuer, detailliert gerendert mit der Essence-Engine 3.0.

Die Ausstattung der Soldaten ändert sich mit den Jahreszeiten. Im Sommer trägt die Infanterie keine Handschuhe.

In der Vorführschlacht wurde der Feind mit Flammenwerfern und Granaten zurückgedrängt, deckt aber postwendend unsere Position mit Artilleriesalven ein, herumfliegende Einzelteile demonstrieren die Havok-Physiksimulation. Vehikeln sieht man Schaden an; auf der Straße verschlechtern qualmende Fahrzeugwracks die Sicht. Wir machen uns bereit für die Gegenoffensive der Deutschen und bringen schwere Maschinengewehre in Stellung. Schließlich führen die Entwickler noch den berühmten sowjetischen T-34-Panzer vor und betonen Feinheiten wie die sichtbare Erschütterung des Panzers durch den Rückstoß beim Feuern seiner Kanone: „Wir wollten wirklich rüberbringen, dass es sich um dieselschnaubende 30-Tonnen-Monster handelt, deshalb steckten wir viel Zeit in die Animationen und die Physiksimulation der Vehikel".

Mehrspieler-Gefechte

In **Company of Heroes** spielt sich der Mehrspieler-Part anders als die Kampagnenmissionen. Zum einen kann man beide Kriegsparteien wählen, zum anderen Spezialisierungen für seine Armee festlegen. Der Spielablauf ist stärker als die Kampagnenmissionen vom Basisausbau und der Eroberung strategischer Punkte geprägt. Rohstoffnachschub sichert man sich durch die Kontrolle von Sektoren, um eine offensive, expansive Spielweise zu belohnen. Das Relic-Personal hält sich derzeit noch bedeckt, was Gefechtsmodus und Mehrspieler-Optionen in **Company of Heroes 2** betrifft. Die Entwickler sind sich der Wichtigkeit des Multiplayer-Modus bewusst und wollen diesen Aspekt keinesfalls vernachlässigen. „Die Fans werden sehr zufrieden mit dem sein, was wir vorhaben", orakelt Quinn Duffy. Man wird natürlich gegeneinander antreten können, besonderes Augenmerk gilt zudem dem Koop-Modus. Gemeinsam mit Verbündeten gegen Computergegner in die Schlacht zu ziehen, erwies sich nämlich als der bevorzugte Modus für eine „erhebliche" Anzahl von Spielern.

Als „zwei sehr unterschiedliche Wege, die Ostfront zu erleben" bezeichnet Duffy die beiden asymmetrischen Armeen. Die deutschen Truppen zeichnen sich durch fortschrittlichere Technologie aus, Upgrades und taktischer Einsatz von Sonderfähigkeiten spielen eine größere Rolle. Um den Charakter der Roten Armee zu beschreiben, zitiert er Stalin: „Quantität hat ihre eigenen Qualitäten". Die Sowjets setzen eher auf Masse und brachiale Wucht und sie verfügen über eine Vielzahl mächtiger Panzer.

Relic hat noch gut Zeit, die Mehrspieler-Details festzulegen und bekannt zu geben. Der Marschbefehl für **Company of Heroes 2** Richtung Einzelhandel steht erst im Laufe des nächsten Jahres an. Bei weiteren Fortsetzungen könnte auch ein anderer Konflikt als der Zweite Weltkrieg im Mittelpunkt stehen, aber fürs Erste sind die Entwickler ganz auf Ostfront eingestellt.



Gespenstische Szene im Morgenlicht, die erfrorenen Soldaten wurden Opfer des russischen Winters.

Heinrich meint



„Imposante Technik, reizvolle neue taktische Optionen"

Company of Heroes war schuld daran, dass mir **Starcraft 2** bei seiner Veröffentlichung nicht mehr ganz so glänzend vorkam. Während Blizzard sich als konservative Bewahrungsinstitution für das Strategiespielgefühl der 90er-Jahre entpuppte, feuerte Relics Weltkriegsspektakel mit taktischen Innovationen aus allen Rohren. **Company of Heroes 2** weicht auf den ersten Blick nicht dramatisch von der Erfolgsformel ab und weitet die taktische Flexibilität weiter aus. Neuerungen wie realistisch berechnete Sichtweite oder entführbare Vehikel versprechen noch mehr Dynamik auf den zerstörbaren Schlachtfeldern.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

* Der ehemalige PC ACTION-Chefredakteur Heinrich Lenhardt wohnt mittlerweile in Kanada und ist für uns als freier Autor tätig.



Aliens: Colonial Marines

Endlich wieder kräftig zubeissen!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox Software | Hersteller: Sega | Termin: 2012

Text: Toni Opl

Bereits 2008 angekündigt und mehrfach verschoben, ist der düstere Ego-Shooter jetzt endlich auf einem guten Weg!

FAQ ?!

Gab es in Konsolenkreisen nicht schon mal ein Spiel mit diesem Titel?

Jein! Streng genommen geistert der Name **Aliens: Colonial Marines** bereits seit dem Jahr 2001 durch die Videospielwelt. Im Auftrag von Electronic Arts und Fox Interactive arbeitete Check Six Games an einem klassischen Ego-Shooter für die PlayStation 2, der die Geschichte des zweiten Kinofilms **Aliens: Die Rückkehr** fortführen sollte. Das Projekt wurde allerdings eingestellt. Ende 2006 kündigten dann Sega und Gearbox ein komplett neues Spiel an, das ebenfalls auf dem **Alien**-Franchise basieren sollte. Im Februar 2008 wurde das Kind erstmals offiziell beim Namen genannt: **Aliens: Colonial Marines** – welch eine Überraschung! Doch trotz des identischen Titels und vieler Übereinstimmungen bezüglich Gameplay und Story behaupten die Entwickler, dass der Shooter absolut nichts mit dem gecancelten Spiel von Check Six zu tun hat.

Nun gut. Das war 2008. Jetzt haben wir 2012. Warum dauert die Entwicklung denn so lange? Ist doch „nur" ein Shooter!

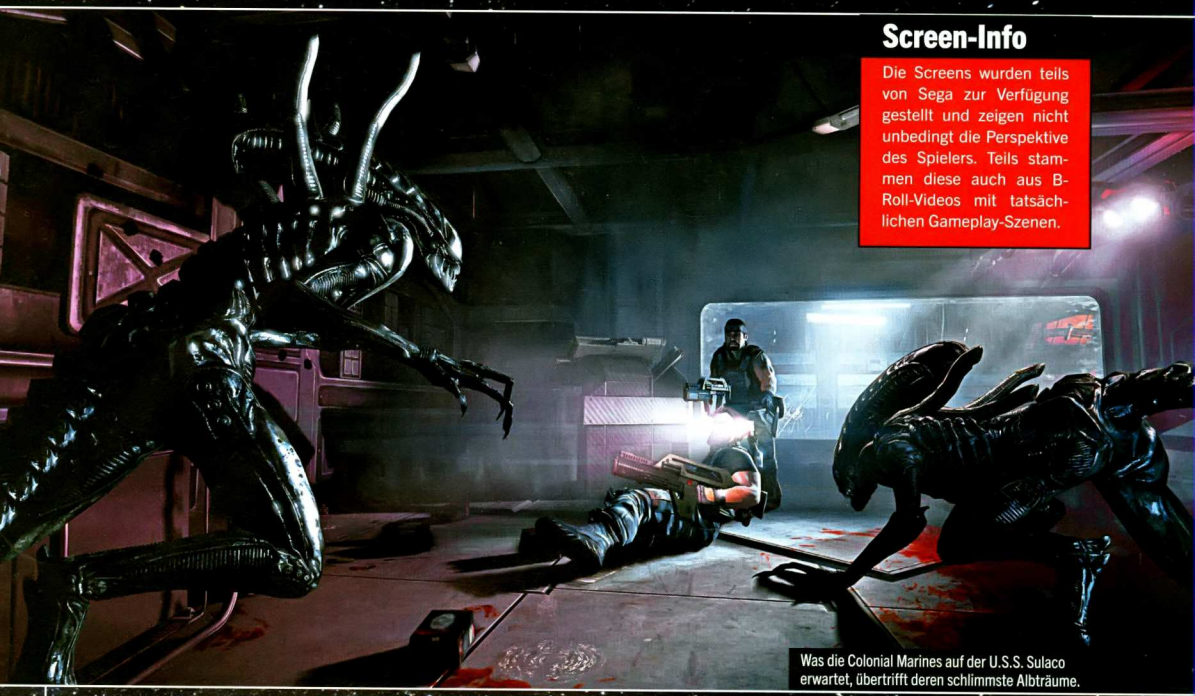
Im November 2008 drohte dem Sega-Titel die erste Verschiebung – Gerüchten zufolge wegen Entlassungen bei Gearbox. Studioboss Randy Pitchford beharrte allerdings auf der Aussage, dass weiter an dem Spiel gearbeitet wird. Aus dem angepeilten Release im Frühjahr 2010 wurde wieder nichts, bis zur E3 2011 blieb es ruhig um die Alien-Ballerei mit Lizenz. Vermutlich deshalb, weil das Studio erst an **Borderlands** und dann an **Duke Nukem Forever** arbeitete. Auf besagter E3 und der darauf folgenden Gamescom 2011 sammelten wir endlich ein paar neue Spieleindrücke, die uns allerdings noch nicht so recht von der Qualität des Titels überzeugen konnten.

Und was lange währt, wird jetzt endlich gut?

Obwohl die Entwickler im Rahmen eines groß angelegten Events in der Gearbox-Heimatstadt Dallas wenig von der Einzelspieler-Kampagne gezeigt haben, sind wir doch guter Dinge, dass **Aliens: Colonial Marines** tatsächlich noch dieses Jahr fertig und den Erwartungen der treuen Fangemeinde gerecht werden könnte.

Screen-Info

Die Screens wurden teils von Sega zur Verfügung gestellt und zeigen nicht unbedingt die Perspektive des Spielers. Teils stammen diese auch aus B-Roll-Videos mit tatsächlichen Gameplay-Szenen.



Was die Colonial Marines auf der U.S.S. Sulaco erwartet, übertrifft deren schlimmste Albträume.

Als Quasi-Fortsetzung des zweiten Spielfilms, der bekanntermaßen deutlich mehr Action und weniger reine Horrorszenen beinhaltet als das Original **Alien**, knüpft die Geschichte von **Aliens: Colonial Marines** direkt an die Geschehnisse von **Aliens: Die Rückkehr** an. Berücksichtigt werden dabei auch die Ereignisse von **Alien 3**, denn das Filmstudio 20th Century Fox bestand darauf, dass Gearbox dem **Alien**-Kanon treu bleibt und sich die Story des Spiels nahtlos in das Filmuniversum einfügt. Etwa 17 Wochen nachdem Ellen Ripley (Sigourney Weaver) auf der U.S.S. Sulaco die Alien-Königin überwältigen konnte (und danach mit der kleinen Newt und dem Soldaten Hicks per Rettungskapsel wegen eines Feuers von Bord geschossen wurde), empfängt das Militärschiff U.S.S. Sephora einen Notruf von der beschädigten, scheinbar verlassenen Sulaco. Man schickt ein Marine-Squad an Bord, um den Flugschreiber zu bergen und herauszufinden, was auf und mit der Sulaco geschehen ist. Doch nur die wenigsten überleben den Einsatz …

Doppelt gemoppelt

Daraufhin wird der Spieler als Teil eines zweiten Trupps hinterhergeschickt, um den ursprünglichen Auftrag auszuführen und nach Überlebenden zu suchen. Erwartungsgemäß bricht nach kürzester Zeit die Hölle los, da sich die Alien-Spezies in den vergangenen 17 Wochen in aller Ruhe auf dem Schiff ausbreiten konnte. Wir verfolgen das Horrorszenario, das uns live von den Entwicklern auf der PlayStation 3 vorgespielt wird, mit eigenen Augen. Blutverschmierte Gänge, Flammen schlagen aus geborstenen Gasleitungen, überall flackern Lampen und sprühen Computersysteme Funken. Je weiter die Spielfigur ins Herz des Schiffs vordringt, desto mehr haben die Xenomorphen, so der Fachausdruck für die Aliens, das Interieur nach ihren Vorstellungen umdekoriert. Bedrohlich wirkende or-

PC ACTION vor Ort in Dallas

Zum Rendezvous mit der Alien-Queen …

Ende März luden Sega und Gearbox in die texanische Metropole Dallas, wo wir in stilvollem Ambiente einen ausführlichen Blick auf **Aliens: Colonial Marines** werfen konnten. Publisher und Entwickler haben sich redlich Mühe gegeben, das Spiel auch gebührend zu präsentieren. Als Kenner der Filmreihe konnte man überall Requisiten und Memorabilia entdeckten. Wie etwa authentische Weyland-Yutani-Schilder, Nachbauten des M41-A Pulse Rifle, lebensgroße Alien-Eier und Facehugger im Einmachglas. Absolutes Highlight war jedoch die Skulptur der Alien-Königin in Originalgröße, die man angeblich direkt aus Hollywood hat einfliegen lassen. Natürlich musste das beeindruckend hässliche Vieh für ein denkwürdiges Beweisfotos herhalten.





In den dunklen Gängen ist der Motion Tracker die einzige Möglichkeit, die Aliens aufzuspüren.



Wer im Mehrspieler-Modus in die Fänge eines Xenomorphen gerät, hat keine Überlebenschance.

ganische Strukturen an Wänden und Decken, leere Facehugger-Eier und noch lebende Soldaten, die in einen Kokon eingesponnen wurden, prägen das Bild. Dann werden wir Zeugen davon, wie einem gerade befreiten Kameraden eine Alien-Larve (Chestburster) aus dem Brustkorb herausbricht. Im selben Moment strömen von allen Seiten ausgewachsene Drohnen und Jäger herbei – die Marines eröffnen das Feuer. Nur mit größter Mühe kann sich der anonyme Held seinen Weg zurück bis zur Schleuse bahnen. Doch gerade als er das Schiff wieder verlassen will, wird der Verbindungsgang zwischen der Sulaco und der Sephora zerstört. Die Männer sind an Deck des Alien-Nests gefangen. Ende der Präsentation.

Sehr actionlastig

Das gezeigte Gameplay erinnert bisher zwar mehr an ein **Call of Duty** im Weltraum als an Horrorspiele wie **Dead Space**, dennoch ist das typische **Alien**-Flair unverkennbar. Level-Design, Soundeffekte, Gegner und Waffen wirken vorlagengetreu, neue Kreationen wie das gewitzte Stalker-Alien oder der gepanzerte Crusher-Xenomorph fügen sich gut in das durch die Filme sehr detailliert vorgegebene Szenario ein. Auf ein derzeit im Trend liegendes Deckungs-Feature verzichten die Entwickler, ebenso flog das einst vorgesehene Squad-Command-System wieder aus dem Spiel, mit dem man den KI-Gefährten Befehle hätte erteilen können. Dafür besteht die Möglichkeit, die Kampagne mit bis zu drei weiteren Spielern kooperativ anzugehen. Die Verstärkung kann dabei jederzeit ins laufende Spiel ein- und wieder aussteigen.

Genau wie im Film

Ein zentrales Spielelement ist in bester **Aliens**-Tradition natürlich der sogenannte Motion Tracker.

„Wir machen ein spielbares Sequel zu Aliens!“

PC ACTION im Gespräch mit Mikey Neumann, dem Drehbuchautor des Spiels



Mikey Neumann ist Lead Writer bei Gearbox.

PC ACTION: Ist es für Sie ein Segen oder eher ein Fluch, ein Spiel zu entwickeln, das auf einem dermaßen erfolgreichen Franchise basiert?

NEUMANN: „Ein bisschen von beidem, wobei ich es nicht Fluch nennen würde. Denn einen Fluch würde ich vermutlich ablehnen, selbst für eine Million Dollar. [lacht] Auf der einen Seite ist es eine fantastische Erfahrung, schließlich machen wir hier ein spielbares Sequel zu **Aliens: Die Rückkehr**. Das ist verrückt! Auf der anderen Seite schüchtert es mich auch ein bisschen ein, denn wir wollen dem **Alien**-Kanon absolut treu bleiben.“

PC ACTION: Welche Zutaten benötigt ein Shooter, damit seine Geschichte den Spieler fesselt?

NEUMANN: „Es macht mich immer etwas traurig, dass allgemein behauptet wird, Shooter könnten in Sachen Story nicht mit, sagen wir, einem Adventure mithalten. Es muss ja nicht nur Action, Action, Action sein. Schau dir **Aliens: Die Rückkehr** an. Eine perfekte Lehrstunde in Sachen Tempo und Timing. Da wird zunächst überhaupt nicht rumgeballert. In den ersten 45 Minuten – speziell im Director's Cut – wird vielmehr die Figur der Ellen Ripley eingeführt und entwickelt. Ich sage jetzt nicht, dass es auch im Spiel gut wäre, die erste Dreiviertelstunde nicht auf irgendwas zu schießen. Aber wenn im Film die Hölle losbricht, fühlen wir uns so eng mit den Charakteren verbunden, dass wir ganz automatisch mit ihnen mitfühlen. Das war für uns eine wichtige Lektion.“

PC ACTION: Haben Sie vonseiten des Filmstudios 20th Century Fox irgendeine Unterstützung bekommen?

NEUMANN: „Ja. Ich habe mich vor Kurzem erst mit einigen **Aliens**-Darstellern zusammengesetzt, darunter Bishop-Darsteller Lance Henriksen und Mark Rolston, der den Soldaten Pvt. Drake verkörperte. Ich fragte ihnen wirklich Löcher in den Bauch. Ich wollte vor allem wissen, was ihnen Regisseur James Cameron damals bei den Dreharbeiten bezüglich ihrer Figuren für Anweisungen gegeben hat und was ihm bei den Charakteren besonders wichtig war.“

PC ACTION: Was ist das für ein Gefühl, wenn man nach dermaßen vielen Stunden harter Arbeit sieht, wie das Spiel langsam Form und Gestalt annimmt?

NEUMANN: „Es haut mich vom Hocker, jedes Mal aufs Neue! Wenn man durch die Levels läuft, vergisst man, dass man ein Spiel spielt. Ich denke mir jedes Mal: ‚Hey, ich bin tatsächlich auf der Sulaco. Der Wahnsinn!‘“

Dieses portable Radargerät zeigt Feinde auf einem kleinen Bildschirm an, bringt aber zwei nicht zu unterschätzende Nachteile mit sich: Zum einen reagiert der Gerät nur auf Bewegung. Solange ein Xenomorph still in der Ecke lauert, schlägt der Motion Tracker nicht aus und auch der charakteristische, schrille Warnton ertönt nicht. Zum anderen lassen sich während des Blicks auf das Radar keine Waffen abfeuern.

Weltraum-Rambos

Apropos Waffen: Neben der bekanntesten Wumme aus den Filmen, dem M41-A Pulse Rifle, wird der Spieler auch auf Schrotflinten, Pistolen, Handgranaten und automatische Geschütztürme zurückgreifen können. Die größeren Gewehre verfügen oft über eine Zweitfunktion und kombinieren teilweise auch die Funktion eines Sturmgewehrs mit der einer Pumpgun, eines Granatwerfers oder eines Flammenwerfers. Zu unterschiedlichen Charakterklassen hat sich Gearbox auf dem Event in Dallas nicht geäußert. Dafür hat man uns die Funktion der Smart-Gun im Detail gezeigt. Sobald man sich dieses monströse Maschinengewehr umschnallt, ändert sich zunächst das HUD. Eigentlich verzichten die Entwickler weitgehend auf Bildschirmanzeigen, um einen filmischen Look zu erzielen. Bei der Smart-Gun jedoch werden allerlei Koordinaten und Skalen auf dem Schirm eingeblendet. Der Clou: Die clevere Kanone scannt die Umgebung, erkennt Feinde automatisch und visiert diese auch von selbst an. Sie müssen also nur noch den Abzug betätigen.

Tolle Unterstützung

Wie bereits erwähnt, legte Fox von Anfang an großen Wert auf Serientreue. Daher gewährte das Studio den Entwicklern Zugang zu allen Archiven mit Konzeptzeichnungen, Fotos und Audio-Samples. Das gab den Designern eine ziemlich genaue Vorstellung davon, wie Dinge aussehen und wie sie sich anhören müssen. Die Berücksichtigung der Story aller vier Filme warf viele spannende und auch knifflige Fragen auf, wie wir im Gespräch mit Studio-Vizepräsident Brian Martel erfahren. „Wie bauen wir den Tod einiger Schlüsselfiguren im Spiel ein?

Der Film-Spiel-Vergleich

Wie viel **Aliens: Die Rückkehr** steckt eigentlich in **Aliens: Colonial Marines**? Die nachfolgenden Artwork-Filmszenen-Vergleiche belegen, wie sehr sich Gearbox an den Filmen, speziell an Teil 2, orientiert.



Muskelbepackte Marines mit Macho-Sprüchen, großen Knarren und noch größerem Ego – diese „Spezies" ist uns aus dem zweiten Kinofilm wohlbekannt. Genau wie Hicks, Burke, Hudson, Vasquez und Co. haben auch die Soldaten im Spiel keine Ahnung, welch ein Horrortrip ihnen bevorsteht. Wir gehen fest davon aus, dass – wenn überhaupt – nur die wenigsten Nebencharaktere das Abenteuer überleben werden.

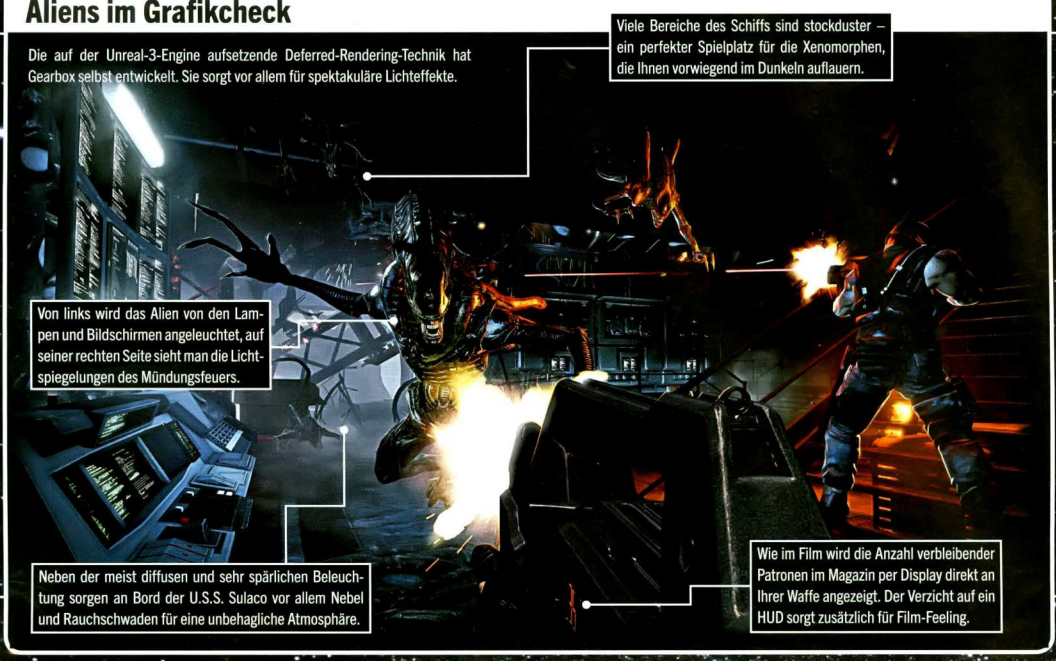


Je weiter Sie sich in das Herz der U.S.S. Sulaco vorkämpfen, desto mehr ist das Innere des Schiffes von schwarzer Alien-Materie überwuchert. Im Film sah sich Ellen Ripley alias Sigourney Weaver schließlich der Alien-Königin gegenüber. Diese Konzeptzeichnung lässt darauf schließen, dass auch der Spieler mit dem Alpha-Weibchen konfrontiert wird. Wir vermuten einen weiteren Showdown auf dem Siedlungsplaneten LV-426.



Nicht nur Waffen und Aliens, auch Fahr- und Flugzeuge stimmen mit der Filmvorlage überein. Diese Szene mit einem Marine-Dropship erinnert frappierend an das Finale von **Aliens: Die Rückkehr**, wo Ripley, Bishop, Newt und Hicks in letzter Sekunde aus dem Reaktorkomplex entkommen können. Apropos Bishop: Im Spiel treffen Sie auf ein anderes Modell des Droiden. In der englischen Sprachfassung wird dieser von Bishop-Darsteller Lance Henriksen gesprochen.

Aliens im Grafikcheck



Was passiert mit den Raumschiffen? Wie geht es mit dem Weyland-Yutani-Konzern weiter? Es war gleichermaßen spaßig und auch irgendwie mysteriös, sich mit all diesen Dingen auseinanderzusetzen", so Martel. Auf die Frage, was ihn am **Alien**-Universum am meisten fasziniere, antwortete er: „Es ist plausible, realistische Science-Fiction. Diese Jungs schießen mit gewöhnlichen Patronen, Fahr- und Flugzeuge wirken glaubhaft. Es ist nicht überfuturistisch, sondern roh und düster. Ich benutze gern den Ausdruck Low-Sci-Fi."

Von Fans für Fans

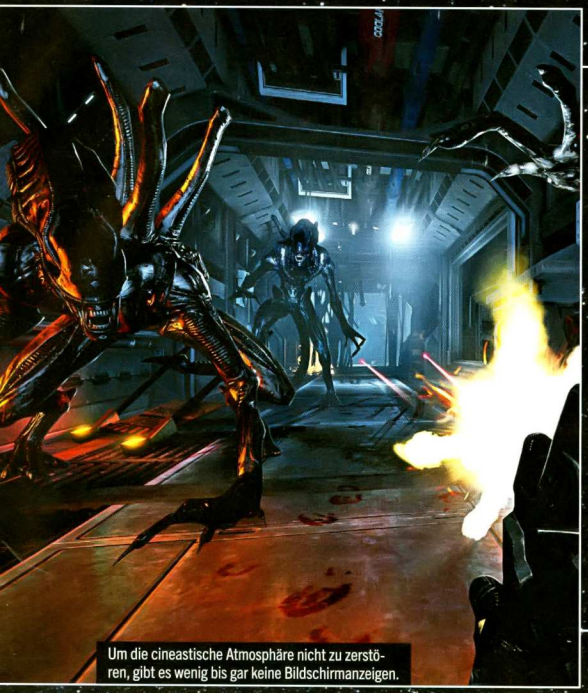
Art Director Brian Cossenz verriet uns weitere Details zur Kooperation mit Fox: „Anfangs waren wir ehrlich gesagt etwas besorgt, denn wir wussten nicht genau, ob und wie diese Zusammenarbeit genau funktionieren sollte. Es ist absolut verständlich und nachvollziehbar, dass das Studio sehr vorsichtig mit seinen Inhalten umgeht – genauso wie George Lucas mit dem **Star Wars**-Franchise. Alles wird in riesigen Archiven wie ein Schatz gehütet. Aber letztendlich war es großartig, mit Fox zusammenzuarbeiten. Die Tatsache, dass wir bei Gearbox alle riesige **Alien**-Fans sind, freute das Studio natürlich sehr. Sie gaben uns eine Menge wertvolles Feedback und setzten uns mit den Effektleuten und Designern zusammen. Unter anderem sprachen wir mit Syd Mead, der nicht nur bei **Aliens: Die Rückkehr**, sondern auch bei **Tron** und **Blade Runner** als visueller Berater fungierte. Der Typ ist ein Visionär, ein echter Futurist!"

Endlich selbst ausrücken

PC ACTION wäre vermutlich nicht um die halbe Welt geflogen, wenn es in Dallas nicht auch die Möglichkeit gegeben hätte, **Aliens: Colonial Marines** selbst anzuspielen. Zwar blieb uns ein Hands-on der Kampagne verwehrt, aber immerhin konnten wir die Spielmechanik bei mehreren Runden Team-Deathmatch auch selbst ausprobieren – zumindest aufseiten der Marines, denn die Rolle der Xenomorphen übernahmen ausnahmslos die Entwickler. Wie bei **Dead Space 2** ist der Mehrspielermodus asymmetrisch aufgebaut. Will heißen: Beide Parteien spielen sich komplett unterschiedlich. Während


Getroffene Aliens verspritzen Säureblut. Wer den Biestern im Gefecht zu nahe kommt, riskiert, selbst verletzt oder sogar getötet zu werden.


Wenn Sie in die Fänge eines Xenomorphen geraten, sehen Sie die Exekution Ihrer Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive. Kein schöner Anblick!



Um die cineastische Atmosphäre nicht zu zerstören, gibt es wenig bis gar keine Bildschirmanzeigen.



Dank dynamischer Koop-Funktion können Mitspieler jederzeit in Ihre laufende Kampagne einsteigen.



Die Smart-Gun hat eine unfassbar hohe Schussfrequenz und eine automatische Zielerfassung.

die menschlichen Soldaten ganz auf ihr Equipment angewiesen sind, benötigen die Aliens keine zusätzlichen Hilfsmittel. Sie sind geborene Killermaschinen, krabbeln an Wänden und Decken entlang und greifen im Nahkampf mit Krallen, Stachelschwanz und ausfahrbaren Doppelkiefern an. Sie werden nicht wie die Marines aus der Ego-Sicht, sondern aus einer übersichtlicheren Third-Person-Perspektive gesteuert. Im Gegensatz zu **Alien vs. Predator 2**, wo sich die Kamera beim Kraxeln an Wänden und Decken um 90 bzw. 180 Grad mitgedreht hat, laufen Sie hier nicht Gefahr, einem Schwindelanfall zu erliegen. Oben bleibt oben und unten bleibt unten.

Überlebenskampf

Erwartungsgemäß ging es beim Team-Deathmatch (8 gegen 8) nicht sonderlich taktisch zu. Auch der Einsatz des Motion Trackers erübrigte sich oft, da wir auf der verwinkelten Karte ohnehin ständig von den schwarzen Biestern attackiert wurden. Zwar haben uns die Entwickler unterm Strich ordentlich vorgeführt, ein aussichtsloser Kampf war es aber keinesfalls. Mit etwas Geschick, cleverer Waffenwahl und minimalem Teamplay konnten wir uns streckenweise sehr gut gegen die Alien-Brut behaupten. Sehr zugute kam uns dabei, dass die Schrotflinte noch gnadenlos übermächtig war. Ein bekanntes Problem, welches bis zum Release behoben sein wird. Leider ließen sich noch keine Details zu den anderen, vorwiegend missionsbasierten Modi in Erfahrung bringen. Eines hat aber diese Vorab-Version schon verraten: Wie bei **Call of Duty** und Konsorten bringt jeder Abschuss Credits, mit denen man im fertigen Spiel die Ausrüstung erweitern und vorhandene Schießprügel verbessern kann. In diesem Punkt sind Einzel- und Mehrspielererlebnis sogar verknüpft. Das bedeutet, dass Upgrades, die man sich in Online-Matches erspielt, auch in der Kampagne zum Einsatz kommen und umgekehrt. Ob der Multiplayer-Teil allerdings einen ähnlich großen Stellenwert haben wird wie bei **Modern Warfare** oder **Battlefield 3**, das ist im Moment noch zu bezweifeln. Ungemein spaßig waren die Gefechte aber allemal.



Nur wenn die Marines im Mehrspieler-Modus zusammenarbeiten, haben sie eine Chance gegen die Aliens.

Toni meint



„Wahrscheinlich mehr Ballerorgie als Gruselspiel!“

Obwohl die Gearbox-Jungs in Gesprächen mehrfach betonten, dass man auch den subtilen Horror und das Gefühl der Isolation von **Alien** und **Alien 3** im Spiel wiederfinden wird, glaube ich, dass sich **Colonial Marines** vorwiegend für schießwütige Sci-Fi-Fans eignet. Das bisher Gesehene lässt einfach mehr auf einen Action-Blockbuster als auf einen düsteren Horror-Trip schließen. Das ist aber keinesfalls negativ gemeint, denn vielversprechend waren Präsentation und Hands-on auf jeden Fall. Der Shooter fühlt sich gut an, sieht toll aus und steckt zudem voller Authentizität und Querverweise auf die Filmvorlage.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

TEST

SO TESTEN WIR

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

PC ACTION: Unsere Vorsätze

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

Awards



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

Die Module

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

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
⩽ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.
HARDWARE-ANFORDERUNGEN	Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP
MEHRSPIELER-OPTIONEN	(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)
MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 7

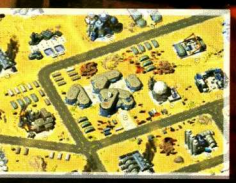
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

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

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!







SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.gratisonlinespielen.de

MEINUNGSMACHE

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


WOLFGANG FISCHER


STEFAN WEISS


PETER BATHGE


SASCHA LOHMÜLLER


MARC BREHME

TRIBES: ASCEND (Test S. 90)



WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Guter F2P-Shooter. Nur nervig, dass zahlende Kunden so im Vorteil sind, dass man als Gratis-Spieler vor Frust oft in die Tastatur beißen möchte. **6**	Den kostenpflichtigen Vorgänger habe ich noch in guter Erinnerung. Da war aber Chancengleichheit gegeben, das neue Modell ist doof! **5**	Die Entwickler müssten mich schon bezahlen, damit ich so ein Free2Play-Zeugs freiwillig anfasse. Also Pay2Play statt Pay2Win! **5**	Dinge, die gratis sind, sind stets besser als Dinge, die was kosten. Zumindest male ich mir gern ein derartiges Weltbild. Da passt **Tribes** gut rein. **7**	Die **Tribes**-Teile sind für mich wie Bananen. Die gingen seinerzeit auch komplett an mir vorbei. Auch jetzt kann ich der Serie nichts abgewinnen … **4**

∅ WERTUNG: 5,4

PORT ROYALE 3 (Test S. 92)



WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Nicht wirklich mit vielen Innovationen gesegnet, aber spielerisch sehr gelungen. Nur die unsausgegorenen Seegefechte stören auf Dauer etwas. **7**	Fehlende Innovationen hin oder her – **Port Royale 3** ist für Sabber-Greise wie mich ein netter Zeitvertreib. Bloß das Baumenü NERVT! **7**	Endlich kann ich ein Vermögen mit dem Verkauf von Schnaps und Tabak verdienen – ohne dass die Polente an meine Tür klopft. **8**	Wenn ich langweilige Waren von A nach B schippern will, dann kann ich auch BVB-Aktien in meinen Kofferraum packen. Nix für mich. **4**	Ich finde es gut, dass der Klassiker nach acht Jahren nicht totrenoviert wurde. Mir macht die Tüftelei nach der besten Handelsroute wieder richtig Spaß! **8**

∅ WERTUNG: 6,8

RISEN 2: DARK WATERS (Test S. 96)



WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
So gut wie erwartet: Das neue **Risen** im Piratengewand reicht nicht an Genregrößen wie **Skyrim** heran, liefert aber klasse RPG-Unterhaltung. **8**	Auch wenn der Bathge rechts von mir im Suff schreibt, stimme ich ihm mit kleinen Abstrichen zu. **Risen 2** macht auf jeden Fall Laune! **8**	Der Publisher hat der Testversion Schoko-Dublonen und eine Flasche Rum beigelegt. Deshalb: **Risen 2** ist *hicks* super! Prösterchen! **9**	Piraten sind toll, Rollenspiele sind noch viel besser. Beides zusammen kommt dann aber doch nicht an den **Witcher** und Co heran. **8**	Eine eher schwache Geschichte ist man als **Gothic**-Spieler von Piranha-Spielen ja gewohnt … Dafür glänzt **Risen 2** mit toller Atmosphäre. **9**

∅ WERTUNG: 8,4

MEMENTO MORI 2: WÄCHTER DER UNSTERBLICHKEIT (Test S. 98)



WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Ritualmorde, härtere Rätsel, bessere Grafik, verschiedene Endsequenzen: In jeder Hinsicht besser als der schon richtig gute Vorgänger. **8**	Hier bekommen die Gehirnzellen mal ordentlich was zu tun und auch das erzählerische Drumherum passt wie die Faust aufs Auge! Prima! **8**	Unsterblich ist hier nur meine Langeweile. Ein Adventure ohne Comic-Grafik und humorvolle Albernheiten? Nein danke, das ist wider die Natur! **2**	Das letzte Adventure, das ich gerne gespielt habe, war das zweite **Monkey Island**. Danach ist das Genre auf meinem Heim-PC ausgestorben. **3**	Punktet neben opulenter Optik vor allem mit einer spannenden Geschichte. Eine gelungene Fortsetzung, da gibt's nichts dran zu rütteln. **8**

∅ WERTUNG: 5,8

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET (Test S. 99)



WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Musik von Dimmu Borgir? Da ist mir doch fast das Gameplay egal. Umso besser, dass die Puzzelei auch in Sachen Gameplay gelungen ist. **9**	Ich hab's nicht so mit Puzzlespielen, ich verzweifle schon am fünfzehnteiligen Benjamin-Blümchen-Puzzle meiner Tochter. **6**	Allein auf einem fremden Planeten? Das Gefühl kenne ich aus der Redaktion. Auch hier treffe ich jeden Tag neue feindselige Lebensformen. **7**	Die schwedischen Dunkelburger eignen sich eigentlich perfekt als Soundkulisse für ein RPG. Nu isses ein Puzzlespiel geworden. Auch okay. **7**	Uriger Comic-Look, tolle Mucke, geniales Spielprinzip. Und außerdem hat das Ex-Xbox-Live-Aracde-Spiel auf Steam auch schon den DLC dabei. Geil! **8**

∅ WERTUNG: 7,4

CONFRONTATION (Test S. 101)



WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Ich würde mir wirklich wünschen, die Entwickler mal zu treffen. Dann würde ich ihnen zeigen, wie eine richtig gute Konfrontation aussieht. **5**	Herzlich willkommen bei „Spiele, die die Welt nicht braucht." **Confrontation** ist eine regelrechte Beleidigung für Fans von Taktikspielen. **3**	Herr, lass Hirn vom Himmel regnen! Und wenn du schon dabei bist, spendier den KI-Helden auch noch ein paar zusätzliche Animationsstufen. **6**	Herzlich willkommen bei „Erfindungen, die die Welt nicht braucht!" Heute: der Pizzaschneider. Oh, **Confrontation**? Das braucht auch keiner. **5**	Ich würde ja gern mal wieder ein Taktikspiel genießen. Aber dann sollten auch bitte Wegfindung und Steuerung funktionieren. Bitte korrigieren! **6**

∅ WERTUNG: 5,0

RIDGE RACER UNBOUNDED (Test S. 102)



WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Gut gemeint, schlecht gemacht: Was eine witzige Raserei hätte werden können, ist am Ende nur ein seelenloses **Burnout** für Arme. **5**	Brumm-brumm, schepper, krach, dröööhn. – Na ja, mehr lässt sich zu der durchschnittlichen Autoraserei einfach nicht sagen. **5**	Halbgarer Mix aus **Split/Second** (Explosionen) und **Trackmania** (Editor). Das Spiel hätte Bugbear besser noch sechs Monate schmoren lassen! **6**	Wer **Burnout** mit **Split/Second** mixen will und dabei so etwas wie **Unbounded** produziert, hat irgendwo irgendwas irgendwie falsch gemacht. **6**	Ich hatte mir von dieser Umsetzung mehr versprochen. Vor allem die inkonsequente Zerstörungsmechanik dezimiert den Spielspaß. **7**

∅ WERTUNG: 5,8

JETZT ERHÄLTLICH!

Ashampoo® PhotoCommander X

- Neue Bearbeitungswerkzeuge
- Unterstützung für Facebook, YouTube und Picasa
- Neuer Live Effektvorschau-Browser
- Schnellerer Programmstart
- Beschleunigter Foto-Browser
- Geringerer Speicherplatzbedarf
- Neue Grußkarten und Bilderrahmenvorlagen
- und vieles mehr!



FOTOS VERWALTEN, OPTIMIEREN UND TEILEN WAR NIE EINFACHER

Ashampoo® Photo Commander 10 ist...

...immer für Sie da!
Der Ashampoo Photo Commander kümmert sich nun schon in der zehnten Produktgeneration um sämtliche Aufgaben, die täglich zu Hause oder im Büro rund um Ihre Fotos anfallen.

...kreativ!
Lassen Sie Ihrer Kreativität mit diversen Funktionen wie Foto-Collage oder Diashow freien Lauf und nutzen Sie dabei verschiedenste Spezialeffekte. Mit diesem Bildbearbeitungsprogramm können Sie im Handumdrehen Ihre Bilder künstlerisch verfremden und mit völlig neuen Akzenten versehen.

...Ihr Foto-Manager!
Diese Software ermöglicht Ihnen, ganz einfach die Kontrolle über Ihre stetig wachsende Video- und Fotosammlung zu behalten. Bilddateien aus verschiedensten Quellen lassen sich im Handumdrehen sichten, organisieren und mit Begriffen versehen (Fotos taggen).

...sozial!
Ihre fertigen Bilder können Sie bequem in Online-Netzwerken wie Facebook, YouTube oder Picasa veröffentlichen, per E-Mail verschicken, drucken oder auf eine Disc brennen.

www.PhotoCommander.de



Dicke Rüstungen machen langsamer. Dafür halten die schweren Jungs in **Tribes: Ascend** deutlich mehr aus als ihre wendigen Kumpane.

Tribes: Ascend

Da geht dir die Düse!

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Hi-Rez Studios | Hersteller: Hi-Rez Studios

Text: Robert Horn

Umsonst und draußen: Die **Tribes**-Serie geht den Free2Play-Weg.

Die **Tribes**-Serie gehört zu den stillen Dauerbrennern auf dem PC-Sektor. Es gibt sie schon seit 1998 und obwohl die schnellen und anspruchsvollen Ballereien eine feste Fangemeinde fanden, erreichten die **Tribes**-Spiele nie die Berühmtheit inhaltsähnlicher Kollegen wie der **Unreal Tournament**-Reihe. Trotzdem erscheint mit hartnäckiger Unregelmäßigkeit ein neuer Titel der Serie. Der jüngste Ableger **Tribes: Ascend** ist seit Kurzem als kostenlos spielbare Variante erhältlich. Und dabei macht der Shooter eine ziemlich ansehnliche Figur!

Schnell, schneller, Tribes

Kernpunkt des Spielgeschehens in **Tribes: Ascend** ist die Fortbewegung der Spielfiguren. Ganz in der Tradition der Serie nutzen die nämlich Jetpacks, um sich kurzzeitig in die Lüfte zu katapultieren, oder holen mit dem sogenannten „Skiing" an steilen Abhängen ordentlich Schwung, um wie von der Tarantel gestochen durch die großräumigen Levels zu fetzen. Das alleine macht, gerade in Anbetracht bierernster Mehrspieler-Shooter wie **Battlefield 3**, schon genug Spaß, doch **Tribes: Ascend** hat noch weit mehr zu bieten: Insgesamt neun Klassen in drei Kategorien können Sie freispielen, jede davon hat individuelle Stärken und Schwächen. Der Pathfinder etwa ist agil und blitzschnell, dafür versagt er im direkten Kampf Mann gegen Mann. Der Techniker dagegen kann Abwehrtürme bauen und besitzt gute defensive Fähigkeiten, an der Front hat er allerdings nichts verloren. Es macht einen riesigen Spaß, sich durch die Reihen der Klassen zu probieren und je nach Spielstil seinen Favoriten zu küren. Zu Beginn stehen Ihnen übrigens nur gerade mal drei Klassen zur Verfügung. Die restlichen müssen Sie (ebenso wie Verbesserungen an Ausrüstung und Waffen) mit erspielten Erfahrungspunkten freischalten oder mit echtem Geld erkaufen.

Mehr Erfahrung für Kohle

Das Angebot, um in **Tribes: Ascend** echtes Geld loszuwerden, ist reichhaltig, erweckt aber nie den Eindruck eines „Pay to win": So können Sie lediglich Dinge kaufen, die Ihren spielerischen Aufstieg verbessern, etwa Ausrüstungsgegenstände oder einen XP-Boost. Bei entsprechendem monetären Einsatz statten Sie Ihre Lieblingsklasse beispielsweise direkt mit sämtlichen Upgrades aus, ohne dies mühsam über gesammelte Erfahrungspunkte tun zu müssen. Denn das dauert leider richtig lange: Nur quälend langsam steigt Ihr Kämpfer im Rang auf. Da verlocken gerade Angebote wie ein 50-prozentiger Erfahrungspunktebonus enorm … Absicht der Entwickler? Wer **Tribes: Ascend** ganz ohne Geldeinsatz spielen möchte, ist nicht gravierend im Nachteil: Selbst Kämpfer mit Grundausstattung können bei den rasanten Gefechten mithalten, denn der Ego-Shooter setzt vor allem auf spielerische Fähigkeiten der Kontrahenten. Wer besser zielt, schneller reagiert und flinker mit der Maus ist, der gewinnt.

Einer fürs Team!

Darüber hinaus geht es im Spiel nicht nur ums Ballern: Jede Ba-



Ein Techniker hält sich lieber im Hintergrund und sorgt dafür, dass die Basis-Verteidigung immer einsatzbereit ist. Klar gibt es dafür auch Punkte!

sis der streitenden Parteien besitzt Verteidigungsanlagen, die Sie mit erstrittenem Ingame-Geld aufwerten können. Wer allerdings den Reaktor der gegnerischen Basis lahmlegt (ideal für schleichende Klassen), der schaltet mit einem Schlag sämtliche Defensivmaßnahmen der Konkurrenz aus. Wer also nicht an vorderster Front wild ballernd, hüpfend und gleitend mitmischen will, der hilft seinem Team eben aus der zweiten Reihe. Oder Sie schnappen sich eines von drei Fahrzeugen und legen sich, durch ausreichend Feuerkraft unterstützt, direkt mit der feindlichen Basis-Verteidigung an. Schade finden wir übrigens die mangelhafte Anzahl an Spielmodi: Derzeit gibt es gerade mal vier Typen, wovon Anfänger gerade mal zwei (Team-Deathmatch und Capture the flag) nutzen dürfen; der Rest wird später freigeschaltet.

Geld regiert die Welt?

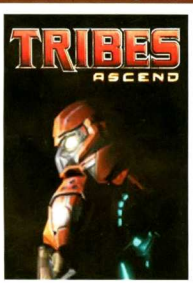
Ein Blick auf den Ingame-Shop von Tribes: Ascend

Klar, die Entwickler wollen Geld verdienen. Deshalb besitzt das Free-2Play-Spiel **Tribes: Ascend** einen eigenen Shop, in dem Sie gegen echtes Geld diverse Verbesserungen für Ihre Spielcharaktere freischalten können. Dazu gehören etwa Erfahrungspunkte-Boni, neue Rüstungen zur optischen Aufhübschung, andere Waffen und die Möglichkeit, Ausrüstung freizuschalten, die Sie sich sonst mühsam erspielen müssten. Löblicherweise verzichten die Entwickler aber auf Gegenstände, die das gelungene Balancing durcheinanderwürfeln würden. DEN übermächtigen Panzer oder DIE Superknarre dürfen Sie nicht kaufen. Der Itemshop hilft lediglich, bestimmte, sowieso im Spiel erhältliche Gegenstände unkomplizierter zu bekommen. Da Sie im Shooter nur recht gemächlich die Karriereleiter emporklettern, ist der Kauf eines XP-Boosters also durchaus eine genauere Überlegung wert …



Wer Gold im Item-Shop kauft, darf diverse Upgrades direkt freischalten, ohne die dafür nötigen XP sammeln zu müssen.

Infos zum Spiel



PREIS	Kostenlos
USK-FREIGABE	Nicht bewertet
TERMIN	12.04.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Eine spezielle deutsche Version gibt es nicht, der Client ist ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E4600 2,4 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 5200+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 6570, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zu Beginn dürfen Sie nur Team-Deathmatch oder Capture the Flag spielen. Ab Level 8 gibt es zwei weitere Modi.

MAX. SPIELERANZAHL	28
SPIELMODI	4



Viele Abschnitte sind wunderbar weitläufig. So können Sie das Vorankommen mit Jetpack und Skiing-Technik am besten ausreizen.

Robert meint



„Ein gelungener Shooter für leere Geldbeutel!"

Mein Vorurteil ▸ Das ist wie ein typisches **Unreal Tournament**, nur nicht so gut. Und weil es umsonst ist, kann es auch nicht besonders ausgeklügelt sein.

Wer (wie ich) die Gleichung „Free2Play = Billigkram, der Leuten das Geld aus der Tasche ziehen soll" macht, sollte (wie ich) noch einmal nachdenken. Die Hi Rez-Studios beweisen mit **Tribes: Ascend**, dass sich Free2Play-Modelle und hochwertige Spiele nicht gegenseitig ausschließen. Der Shooter hat nämlich alles, was ich von einem richtig guten Mehrspielergeballer erwarte. Auch wenn ich dafür keinen einzigen Cent ausgeben will.

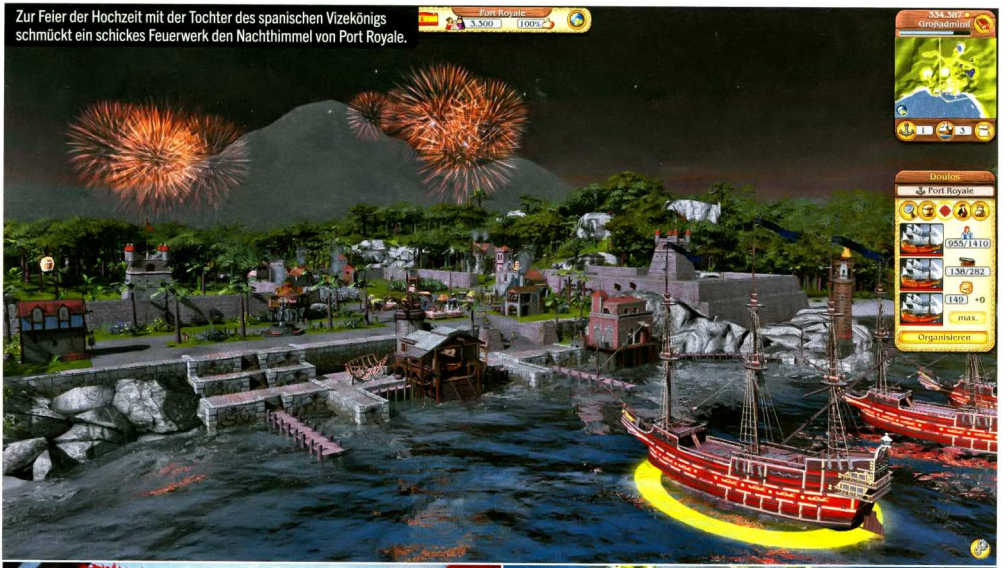
Wertung

PRO
- Schnelle, actionreiche Gefechte
- Sehr gut ausbalanciert
- Viele abwechslungsreiche Klassen
- Große, schöne Kriegsschauplätze
- Viele Freischaltmöglichkeiten

CONTRA
- Wenige Spielmodi
- Nur vordefinierte Klassen
- Zu Beginn stark limitiert
- Zu wenig Karten

GRAFIK 8
SOUND 6
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	83



Zur Feier der Hochzeit mit der Tochter des spanischen Vizekönigs schmückt ein schickes Feuerwerk den Nachthimmel von Port Royale.



Schicke handgezeichnete Standbilder treiben die Geschichte in den Kampagnen voran und fassen wichtige Ereignisse zusammen.



Hin und wieder wüten Naturereignisse wie dieser Hurricane in der Spielwelt. Das Unwetter wirkt sich sowohl auf Schiffe als auch Städte in seinem Einflussbereich aus.

Port Royale 3

Zeit zum Handeln!

Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: Gaming Minds | Hersteller: Kalypso Media

Text: Viktor Eippert

Überfahrt in die Moderne ohne Probleme, nur die Innovation blieb auf der Strecke.

Eisenkugeln sausen durch die Luft und reißen riesige Löcher in die hölzerne Beplankung unserer Galeone. Matrosen hetzen übers Deck und laden die Geschützbatterien nach, während wir dem mit schwarzen Segeln bespannten Flaggschiff der Feindflotte eine Breitseite aus unseren Kanonen verpassen. Nur kurz zuvor mussten wir noch mit ansehen, wie unsere nagelneue Fregatte unter dem Beschuss der Seeräuber in Stücke zerbarst. Dafür wird dieses dreckige Piratenpack Kiel geholt! Eine Kapitulation stand ohnehin nie zur Debatte. Schließlich ist unser Schiffskonvoi randvoll mit hochwertiger Kleidung aus Belize, Tortugas bestem Rum und dringend benötigten Nahrungsmitteln direkt von den Bermuda-Inseln. Diese Waren versprechen nicht nur saftige Gewinne, die Nahrungsmittel sollen unsere Heimatstadt Port Royale vor einer drohenden Hungersnot bewahren. All der Ärger nur, weil die spanische Militärflotte aufgrund des Krieges mit Frankreich keine Zeit mehr dafür findet, ihr Hoheitsgebiet vor Seeräubern zu beschützen.

Mach doch, was du willst!

Sie merken schon, als aufstrebender Händler hat man es in **Port Royale 3** nicht leicht. Wie im acht Jahre alten Vorgänger starten wir das Spiel als kleiner Niemand im Karibikraum des 17. Jahrhunderts. Nur mit einem kleinen Boot unter den Füßen und einigen Tausend Goldstücken in der Tasche schmieden wir uns ein neues Schicksal. Wie genau, das schreibt uns **Port Royale 3** nicht vor. Verdienen wir uns als Meisterhändler eine goldene Nase? Erledigen wir Aufgaben für die Stadtgouverneure der vier Kolonialmächte England, Frankreich, Spanien und Holland? Kapern wir als Freibeuter dank Kaperbrief im königlichen Namen die Kähne einer verfeindeten Nation? Oder machen wir gar als ruchloser Pirat Jagd auf unbewaffnete Handelskonvois? Das und noch mehr ist im karibischen Sandkasten namens **Port Royale 3** möglich, der die Stunden erneut verfliegen lässt, als wären es Sekunden. Damit Serienneulinge nicht von dieser enormen Freiheit überfordert werden, stehen zwei Kampagnen zur Verfügung,

Muntere Kaperfahrt oder ertragreiches Exportgeschäft – Sie haben die Wahl!

Port Royale 3 ist ein riesiger Spielplatz, der uns viele verschiedene Möglichkeiten bietet, an Ruhm und Vermögen zu gelangen. Prinzipiell stehen uns dabei die Spielweisen als Händler oder Freibeuter offen. Beide sind auf ihre Art lukrativ und interessant und lassen sich natürlich auch nach Lust und Laune kombinieren.

Auf Plünderfahrt gehen

FREIBEUTER



Grundsätzlich können wir jeden Schiffskonvoi angreifen und ausrauben. Allerdings reagieren alle vier Fraktionen höchst allergisch auf Piraterie und machen Jagd auf uns, wenn wir es zu bunt treiben. Besonders knifflig wird's, wenn wir so unbeliebt sind, dass wir Städte nicht mehr anfahren dürfen. Denn das bedeutet: keine neuen Matrosen und keine Reparatur!

Handel treiben

HÄNDLER



Dank des dynamischen Wirtschaftssystems herrscht allerorts ständiger Bedarf an diversen Gütern. Den Laderaum voller Tabakwaren, Kaffee, Zucker und anderer Kostbarkeiten tingeln wir daher von Stadt zu Stadt und wandeln die Nachfrage der Bürger in bare Münze für uns um. Und ganz nebenbei sichern wir so den Wohlstand.

Kaperbriefe erwerben



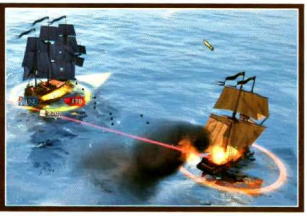
Um die Ächtung als Pirat zu umschiffen, muss fix ein königlicher Kaperbrief her. Diese Papiere erlauben uns, Schiffe einer Feindnation zu plündern, ohne unseren Ruf zu riskieren. Die Gouverneure verkaufen uns einen solchen Kaperbrief allerdings nur, wenn sich ihre Nation derzeit im Krieg mit einer anderen Partei befindet.

Betriebe errichten



Wesentlich lukrativer als der Einkauf von Waren ist deren Produktion in eigenen Betrieben. Damit die Produktionsmaschinerie einwandfrei läuft, kümmern wir uns um einen ständigen Nachschub an Rohstoffen, den unsere Rumbrennereien und Schneiderbetriebe dann zu teuren Fertigprodukten veredeln.

Seegefechte bestreiten



Mit einem spanischen Kaperbrief in der Tasche überfallen wir englische Konvois und reißen uns sowohl Waren als auch Schiffe unter den Nagel. Mit den gekaperten Kähnen verstärken wir unsere Konvois, überschüssige Schiffe und Waren werden verscherbelt. Und das Beste daran: Durch unsere Kriegsbeteiligung steigt unser Ansehen bei den Spaniern!

Aufgaben erledigen



Sobald unsere Handelsrouten und Produktionsketten eingerichtet sind, bleibt Zeit für Aufgaben. Hier bittet uns eine besorgte Frau darum, ihren auf See verschollenen Sohn zu finden. Als Belohnung winkt ein Stück einer Schatzkarte. Die Mini-Aufgaben bieten eine nette Abwechslung, wiederholen sich aber verdammt fix.

Städte erobern



Sofern unsere Flotte stark genug ist, können wir sogar auf Städte losgehen, um diese dann zu plündern, sie einer befreundeten Nation zu schenken oder selbst zu annektieren. Doch zuerst gilt es, alle Hafenkanonen zu vernichten und die Stadtgarnison mit unseren Matrosen im Landkampf niederzuringen.

Städte verwalten



Wenn wir uns nachhaltig um das Wohlergehen einer Stadt kümmern und unsere Beziehungen zu deren Machthaber konsequent pflegen, winkt sogar ein Posten als Gouverneur – das wirtschaftliche Äquivalent einer militärischen Annektierung. Zu unseren Privilegien als Statthalter zählt unter anderem der Bau einer eigenen Residenz.

die den Einstieg erleichtern sollen: „Händler" und „Abenteurer". Das Ziel beider Kampagnen besteht in der Annektierung einer eigenen Stadt, der Weg dahin ist allerdings komplett unterschiedlich. Die Händlerkampagne dreht sich logischerweise um Wirtschaft und Handel. Durch geschickt gewählte Aufgabenziele werden dem Spieler die Grundlagen des Warenhandels, die große Bedeutung eigener Produktionsbetriebe und die Erstellung automatischer Handelsrouten nähergebracht. Zusätzlich stehen zu allen wichtigen Spielmechaniken sehr gute, optionale Videotutorials bereit, die alles noch mal im Detail erklären.

Erzähl mir eine Geschichte!

Wer dagegen die Karriere als Abenteurer wählt, verbringt seine Zeit hauptsächlich mit der Jagd von Piraten, der Ausstattung von schlagkräftigen Schiffskonvois, zahlreichen Seegefechten und dem Umgang mit den vier Nationen im Spiel. Freilich dürfen Abenteurer auch jederzeit Handel treiben und Händler umgekehrt mit den Säbeln rasseln. Das freie Spielprinzip steht auch hier immer im Vordergrund und die aufgetragenen Missionsziele sind nie zeitlich begrenzt. Nach Beendigung der letzten Mission wird die Kampagne ohnehin in ein Endlosspiel umgewandelt und wir können uns eigene Ziele setzen. Richtig gut gefällt uns, dass die Kampagnen nicht nur übergroße Tutorials sind. Neben dem ordentlichen Umfang – allein die Händlerkampagne beschäftigte uns knapp 15 Stunden – und den fordernden Aufgaben liegt das vor allem daran, dass **Port Royale 3** mit einer Geschichte auftrumpft. Eine absolute Seltenheit für WiSims! Auch hier gilt: Die Eckpunkte für die Story sind für beide Kampagnen identisch, der spezifische Verlauf unterscheidet sich jedoch. Natürlich fahren die Entwickler kein bahnbrechendes Skript à la **Fluch der Karibik** auf, doch die Handlung ist nachvollziehbar und ansprechend. Auch die Präsentation mit handgezeichneten Standbildern und einer deutschen Vollvertonung geht für Genre-Verhältnisse völlig in Ordnung.

Die kauf ich mir!

Wie in den Vorgängern ist das fantastische, weil hochdynamische Wirtschaftssystem eine der größten Stärken von **Port Royale 3**. Die gut 60 Karibikstädte bilden einen in sich geschlossenen Wirtschaftskreislauf, der logischen Regeln unterworfen ist. Jede Stadt produziert fünf der insgesamt 20 Waren selbst, wobei viele Güter einen regionalen Produktionsschwerpunkt haben. Tabak gibt es nur in der

Superkomfortabel: Die Handelsrouten

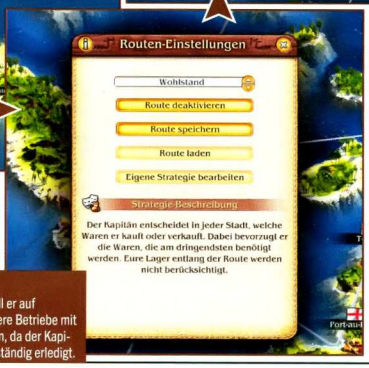
Die Einrichtung automatischer Handelsrouten gehört zu den wichtigsten Werkzeugen eines Händlers und ist in **Port Royale 3** so komfortabel wie noch nie.



Festlegen der Fahrtroute

Zunächst erstellen wir eine Route, die der Kapitän Stadt für Stadt abfahren soll. Dabei klicken wir einfach der Reihe nach die gewünschten Städte auf der Landkarte an und das Spiel bestimmt den kürzesten Weg automatisch. Eine Handelsroute kann dabei maximal 18 Städte umfassen.





Die Wahl der Strategie

Steht der Fahrplan, klären wir den Kapitän über die gewünschte Strategie auf. Soll er auf maximalen Profit setzen, die angefahrenen Städte zu Wohlstand führen oder unsere Betriebe mit Rohstoffen versorgen? Das ist vor allem für Genre-Neulinge eine fabelhafte Option, da der Kapitän alles Restliche, also auch die Bestimmung der An- und Verkaufspreise selbstständig erledigt.

Detailanpassungen

Erfahrene Spieler dürfen mit der Option „Eigene Strategie" sämtliche Preise, Warenmengen und sonstige Dinge natürlich auch selbst festlegen. Dadurch kann man die Handelsrouten optimal an die Gegebenheiten anpassen, um die Gewinnspanne zu maximieren.

- ✚ Die Wahl verschiedener Strategien ermöglicht Genre-Neulingen einen schnellen Einstieg.
- ✚ Jedes einzelne Detail kann manuell bestimmt und justiert werden.
- ✚ Hilfreiche Komfortfunktionen wie die Preisänderung aller Waren auf einen Schlag erleichtern die Bedienung.
- ➖ Ein Befehl zur automatischen Reparatur der Schiffe fehlt.

Umgebung Kubas, Farbstoffe ausschließlich im Norden der Karibik. Die restlichen 15 Güter werden am Hafen importiert – schließlich müssen die Stadtbewohner von irgendwas leben. Dadurch bildet sich ein entsprechendes Preisgefüge, das außerdem von Zufallsfaktoren wie Dürren oder Stürmen beeinflusst wird. Auch die Aktionen der Händler spielen eine wichtige Rolle. Kaufen wir beispielsweise über einen längeren Zeitraum hinweg sämtliche Nahrungsmittel einer Stadt auf, lösen wir so eine Hungersnot aus und die Einwohnerzahl der Niederlassung schrumpft. Wer seine Warenproduktion dagegen sehr einseitig auslegt und den Karibikraum etwa mit Rum überschwemmt, kriegt den Alkohol aufgrund des Überangebotes irgendwann nicht mehr los. Die ständige Neuberechnung von Angebot und Nachfrage und das dynamische Wachstum der Städte sorgen daher ständig für neuen Raum zur Optimierung eigener Handelsrouten und Produktionsketten. Das motiviert und fesselt, ohne jemals undurchsichtig zu werden.

Früher war alles besser!

Wer fleißig Handel treibt, füllt nicht nur seinen Geldsäckel, mit dem Verkauf von dringend benötigten Waren steigt auch das Ansehen bei den Stadtbewohnern. Klettert unsere Reputation hoch genug, dürfen wir eine Baugenehmigung erwerben, um Wohngebäude und eigene Produktionsbetriebe zu errichten. Das Baumenü wurde seit dem Vorgänger verändert – zum Schlechten. Statt Gebäude wie in **Port Royale 2** bequem über Symbole anzuwählen, muss man sie nun mühsam aus einer Liste heraussuchen, die man für jedes Gebäude einzeln (!) durchschalten muss. Das ist furchtbar umständlich und steuert sich reichlich fummelig. Auch die Navigation im Stadtbildschirm glänzt nicht mit Komfort. Hotkeys für Funktionen wie das Baumenü fehlen und die Scrollgeschwindigkeit ist mit der Zoomstufe verknüpft. Während die Bewegung des Kameraausschnitts in der Vogelperspektive noch fix geht, kriecht die Kamera in nahen Zoomstufen unsäglich langsam über den Boden. Angenehmer ist da schon die Steuerung der Seegefechte, in die wir im Gegensatz zu **Port Royale 2** nun sogar bis zu drei Schiffe gleichzeitig schicken dürfen. Eines steuern wir persönlich, die zwei anderen übernimmt die KI. Grundsätzlich sind die Schlachten interessant



Die Gebäude sind detailliert gestaltet, dafür ist das für den Bau verantwortliche Menü ein Bedienungsalbtraum.



Im Logbuch sehen wir unter anderem, welchen Ruf wir derzeit genießen und wie es um unsere Beziehung zu den vier Fraktionen steht.

und schick gemacht, doch zwei dicke Mankos trüben den Spaß: Zum einen spielt der Navigationsvorteil von wendigen Schiffen praktisch keine Rolle. Wer die größeren Kähne mitbringt, gewinnt mit ziemlicher Sicherheit auch das Gefecht. Zum anderen fehlt die Möglichkeit, den KI-Schiffen direkte Befehle zu erteilen. Unser einziges Hilfswerkzeug ist die Auswahl zwischen drei groben Taktiken. In der Praxis sorgen jedoch alle drei dafür, dass unsere KI-Pötte so lange stur auf den Feind feuern, bis er versenkt ist oder sie selbst hopsgehen. Einem beschädigten Schiff die Flucht befehlen? Braucht doch kein Mensch, versenkt zu werden ist die einzig wahre Strategie! Und wer käme schon auf die Idee, eine Feuerpause anordnen zu wollen? Es ist eh viel witziger, wenn die KI-Kapitäne munter weiter auf den feindlichen Kahn holzen, während wir krampfhaft versuchen, ihn mit dem selbst gesteuerten Schiff zu kapern. Aber hey, wer braucht schon gekaperte Schiffe?! Die sind im Verkauf ja bloß ein Vermögen wert. Von einem direkten Kaperbefehl für die KI-Kollegen fangen wir gar nicht erst an … Der einzig sichere Weg, diesem Irrsinn zu entfliehen, ist die Autoberechnung der Seeschlachten. Deren Ausgang ist stets nachvollziehbar, allerdings machen unsere Konvois dann erst recht keine Gefangenen.

Kenn ich schon!

Falls sich Kenner der Serie wundern, wieso wir so wenig über die Neuerungen schreiben – das hat einen simplen Grund: Bis auf die erwähnten Verschlimmbesserungen und behutsame Detailanpassungen hat sich am Spielgerüst so auffällig wenig getan, dass **Port Royale 3** nüchtern betrachtet nur ein Neuaufguss des zweiten Teils ist. Bitte nicht falsch verstehen: Das neue **Port Royale** ist eine sehr gute Wirtschaftssimulation, die dank des freien Spielkonzepts und des tollen Wirtschaftssystems lange begeistert. Aber – und das ist ein großes Aber: Das gilt bis auf den Mehrspielermodus genauso für den Vorgänger. Und der läuft auf aktuellen Systemen immer noch tadellos und ist zum attraktiven Sparpreis zu haben.

Unausgereift: Die Seegefechte

Jeder Konvoi darf bis zu drei Kampfschiffe mitführen, die im Falle eines Gefechts zum Einsatz kommen. Eines davon steuern wir selbst, die anderen übernimmt die KI. Das Ziel im Kampf auf hoher See ist simpel: Alle Feindschiffe zerstören oder entern, bevor die eigene Flotte geschlagen ist. Dabei spielen Faktoren wie Munitionswahl, die richtige Lage zum Wind oder das Umschiffen von Untiefen eine Rolle. Sonderlich taktisch wird es meist trotzdem nicht, denn viel zu oft funkt uns das beknackte Verhalten unserer KI-Begleiter dazwischen. Die machen nämlich nur eines: So lange feuern, bis nichts mehr schwimmt. Selbst wenn unser eigenes Schiff in der Schusslinie treibt!

- ✚ Verschiedene Munitionsarten und Treibminen ermöglichen unterschiedliche Strategien.
- ✚ Viele Details: Matrosen gehen bei einem Treffer über Bord, Schiffe laufen an Sandbänken auf Grund.
- ➖ Man kann KI-Schiffen keine direkten Befehle erteilen.
- ➖ Keine dauerhafte Anzeige der Windrichtung
- ➖ Der Vorteil von schnellen, wendigen Schiffen spielt faktisch keine Rolle.



Optisch überzeugen die Seegefechte, inhaltlich leider weniger. Grund dafür ist die mangelnde Kontrolle über die KI-gesteuerten Begleitschiffe.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 37,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	04.05.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Natürlich nicht! **Port Royale 3** ist eine friedliche Handelssimulation, kein Ego-Shooter.

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

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben dem LAN-Modus (siehe Kasten rechts) ist auch eine Online-Option enthalten. Zum Testzeitpunkt waren die Server aber noch offline.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Der Mehrspieler-Modus

Ein Serien-Novum: Partien für bis zu vier Spieler

Bis zu vier Spieler nehmen an einem Spiel teil. Der Host wählt neben Variablen wie Startkapital und -jahr außerdem, ob die Partie öffentlich oder privat abläuft. Da die Online-Server zum Zeitpunkt des Tests noch nicht aktiv waren, konnten wir lediglich den LAN-Modus ausprobieren, auf den sich unsere Wertung bezieht. Enttäuschend: Anders als in **Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie** steht kein Koop-Modus zur Verfügung, um zusammen ein Unternehmen zu führen. Darüber hinaus gibt es kaum Möglichkeiten zur Interaktion mit den anderen Spielern. Der Austausch von Waren ist ebenso unmöglich wie der Handel mit Gebäuden und Schiffen. Im Endeffekt spielt man so mehr nebeneinander als miteinander. Einzig in Seegefechten kann man sich gegenseitig aufs Korn nehmen.

Viktor meint



„Motivierender Zeitfresser der alten Schule!"

Mein Vorurteil ▸ Die Suche nach den besten Handelsrouten wird mich wieder wochenlang an den Monitor fesseln!

Da ist sie wieder, die motivierende Tüftelei an der perfekten Handelsroute. Mit Block und Kugelschreiber bewaffnet, heißt es wieder, Warenketten skizzieren und die idealen Preisgrenzen notieren. Und das macht genauso viel Spaß wie früher! Dennoch: Vom Nachfolger eines acht Jahre alten Spiels erwarte ich schon mehr als neue Grafik und eine Handvoll Detailverbesserungen. Zumal **Port Royale 3** in manchen Belangen (Seekampf, Aufträge, keine Fechtkämpfe) hinter Ascarons Klassiker zurückbleibt und der Mehrspielermodus ebenfalls keine Wucht ist. Ich hoffe daher inständig auf ein umfangreiches Add-on, das kräftig nachlegt!

Wertung

PRO

- Tolles Sandbox-Spielprinzip
- Hohe Langzeitmotivation
- Dynamisches Wirtschaftssystem
- Gute, umfangreiche Kampagnen
- Vorbildliche Video-Tutorials

CONTRA

- Kaum Neuerungen
- Unausgereifte Seegefechte
- Fummeliges Baumenü
- Mini-Aufgaben wiederholen sich

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	76



Tempel und Höhlen gleichen sich wie ein Ahnengrab dem anderen. Ein bisschen mehr Variation hätte da nicht geschadet!

86%
PC ACTION



An jeder Ecke finden Sie versteckte Schatztruhen, geheime Grotten und verlockende Abzweigungen. Ein Traum für Entdeckernaturen!

Risen 2: Dark Waters

Für Software-Piraten!

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Piranha Bytes | Hersteller: Deep Silver

Text: Peter Bathge

Die herrlich schrullige Abenteuerreise du die Karibik überzeugt auch im finalen Test.

Letzten Monat hielten wir uns beim Beta-Test von **Risen 2: Dark Waters** noch zurück: Die gespielte Version war eine Betafassung, statt einer finalen Wertung gaben wir lediglich eine Einschätzung („Sehr gut") ab. Für diese Ausgabe haben wir uns noch einmal die fertige Goldmaster-Version des Piraten-Rollenspiels angeschaut.

Saubere Arbeit

Die Unterschiede zur Vorabfassung sind minimal: Schon im Beta-Test beeindruckte **Risen 2** durch eine saubere Programmierung ohne spielentscheidende Bugs. Enttäuschend sind allerdings die auch im finalen Produkt vorhandenen KI-Fehler (manchmal bleiben Monster an unsichtbaren Kanten hängen), Grafikbugs (einige Schatten flimmern auffällig und Objekte ploppen in der Ferne auf) sowie das teils absurde Verhalten von Nichtspielercharakteren (stellenweise klettern Figuren in Kämpfen auf Schiffsmasten oder hohe Pfähle). Solche Minifehler sind zwar nervig, für ein Rollenspiel mit einer großen, offenen Spielwelt aber durchaus nichts Ungewöhnliches. **Skyrim**-Spieler können davon ein Lied singen!

Stimmungsknaller

Ein munteres Liedchen dürfte auch der eine oder andere **Risen 2**-Spieler schmettern, während er die in sieben Inseln und Küstenabschnitte aufgeteilte Spieltwelt bereist – denn die Erforschung der dichten Dschungelwälder und traumhaften Sandstrände macht wie schon in **Risen** mächtig Laune. Das bravourös umgesetzte Piratenszenario besorgt den Rest; die lustigen Dialoge mit anderen Freibeutern sind unterhaltsam wie eh und je. Da stören auch die gestrichenen Stimmungsboni kaum. Zum Beispiel laufen Nebenbeschäftigungen wie das Braten am Lagerfeuer nur noch in animierten Fenstern und nicht direkt im Spiel ab. Die Geschichte um den aus Teil 1 bekannten namenlosen Helden und die Bedrohung durch die Titanenlords wirkt dafür dank vieler Zwischensequenzen mitreißender als im Vorgänger. Allerdings spielt die Konkurrenz à la **Mass Effect 3** oder **The Witcher 2** in Sachen Dramatik immer noch in einer anderen Liga. Besonders das überhastete Ende enttäuscht, auch weil die Auseinandersetzung mit dem Hauptfeind nach rund 30 Stunden Spielzeit lächerlich einfach ausfällt.

Krampf im Kampf

Die Handhabung von Degen und Muskete hat aber auch abseits des Bosskampfes ihre Tücken. So gibt es zwar eine Reihe spannender und nützlicher Spezialfähigkeiten, mit denen Sie etwa einen abgerichteten Papagei auf Gegner hetzen. Zusammen mit hübsch animierten Schwertparaden und Konterbewegungen sorgen diese sogenannten Schmut-

zigen Tricks dafür, dass Duelle gegen menschliche Feinde deutlich taktischer ausfallen als in Teil 1. Sobald Sie jedoch einem Monster oder aggressiven Tier gegenüberstehen, offenbaren sich die Schwächen des Kampfsystems: Gegen Angriffe der Bestien ist die Blockfähigkeit nutzlos, zudem gibt es keine Ausweichrolle. Wer den ersten Treffer landet und anschließend durch stupides Dauerklicken der linken Maustaste den Widersacher mit einem Schlaghagel eindeckt, gewinnt in aller Regel. Ab und zu noch einen Heiltrank eingeworfen, und schon sind selbst die dicksten Brocken kein Problem mehr. Anspruch sieht anders aus.

Ein Kessel Buntes

Zum Glück stellt der Kampf in vielen Aufträgen von **Risen 2** nur einen möglichen Lösungsweg dar. Prima: Dank neuer Interaktionsmöglichkeiten in Gesprächen wie Überreden oder Einschüchtern schließen Sie manche Missionen friedlich ab, zudem sorgt der Einsatz von Voodoopuppen für Abwechslung. Mit den kleinen Stoffmännchen übernehmen Sie nämlich die Kontrolle über einen NPC und führen in seiner Haut Dialoge. Neben solch einfallsreichen Quests gibt es auch viele „Töte das"- oder „Sammle dies"-Aufträge; das Verhältnis passt aber und selbst einfache Sammelmissionen sind stets in nachvollziehbare Umstände eingebettet.

DLC-Bombardement

Bereits vor der Veröffentlichung von **Risen 2** hat Deep Silver viel Kritik für die dazugehörigen Download-Inhalte geerntet. Zum Verkaufsstart stehen drei Mini-Add-ons zum Kauf bereit. **Die Piratenkluft** (Preis: € 3,-) stellt Ihnen zu Beginn des Spiels eine Reihe exklusiver Gegenstände zur Verfügung, die den Einstieg erleichtern. **Die Schatzinsel** (€ 9,-) schickt Sie auf eine zusätzliche Insel mit bekannten Monstern als Teil einer soliden Nebenaufgabe. Der Preis ist für den Umfang von knapp zwei Stunden aber viel zu hoch. Auch **Der Tempel der Lüfte** (€ 9,-) enthält ein weiteres Eiland; zum Testzeitpunkt war die Erweiterung noch nicht verfügbar.



In den Dialogen geht es oft sehr lustig zu, zum einen wegen der witzigen Charaktere, zum anderen wegen der unfreiwillig komischen, weil übertriebenen Gesten.



Das Charaktersystem motiviert und erlaubt viele Freiheiten beim Ausbau der Attribute, Talente und Fähigkeiten Ihres Helden.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	27.04.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8600 GS/Radeon HD 3850 mit 512 MB RAM

Empfohlen: Core 2 Quad 3 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850 mit 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN	Gibt's nicht!
MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--



Im Kampf gegen Monster und Tiere mutiert **Risen 2** zu einer anspruchslosen Klickorgie. Schwertduelle mit menschlichen Gegnern sind deutlich spannender.

Peter meint



„Trotz der Mängel ein großes Rollenspielvergnügen!"

Mein Vorurteil ▸ Hoffentlich kriegt Piranha Bytes noch die paar lästigen Grafikfehler aus der Vorabversion in den Griff!

„Was denn", mag sich mancher Leser jetzt denken, „eine 86er-Wertung bei so vielen Kritikpunkten? Warum denn das?" Und ich erwidere: Ganz einfach, weil **Risen 2** schlicht und ergreifend Spaß macht. Ja, das Kampfsystem ist reichlich simpel. Ja, die Geschichte erreicht nicht das **The Witcher 2**-Niveau. Und ja, das Spiel bricht mit einigen Traditionen der **Gothic**-Serie. Aber all das tritt spätestens nach einer halben Stunde in dieser unheimlich lebendigen, herrlich atmosphärischen Spielwelt in den Hintergrund. Der mutige Schritt hin zu einem neuen Szenario war die richtige Entscheidung; als Piraten-Rollenspiel ist **Risen 2** ein Volltreffer!

Wertung

PRO

- Spitzenatmosphäre, tolles Szenario
- Große, frei begehbare Spielwelt
- Humorvolle Dialoge
- Nützliche Spezialfähigkeiten
- Motivierendes Charaktersystem

CONTRA

- Simple Kämpfe gegen Monster
- Der Geschichte fehlt es an Dramatik.
- Viele Botengang-Quests
- Kleine (Grafik-)Bugs

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	--



Lara und Keira sind in dieser Zwischensequenz einem Killer auf der Spur.

Memento Mori 2: Wächter der Unsterblichkeit

Mord ist ihr Hobby

Genre: Adventure | Entwickler: Centauri Production | Hersteller: Dtp Entertainment

Text: Marc Brehme

Der Todesengel ist zurück – die Helden Max und Lara ermitteln!

Nachdem Interpol-Agentin Lara und Kunstfälscher Max im Vorgänger einen Kunstraub in St. Petersburg aufklärten, erleben die beiden ihre Flitterwochen in Südafrika. Doch statt Sonnenbad und Cocktails steht auch hier Arbeit an. Lara erhält den Auftrag, einen Diebstahl in einer Galerie aufzuklären. Bei einer Verfolgungsjagd wird Max in einen Verkehrsunfall verwickelt, verschwindet spurlos und wird für tot erklärt. Lara will sich damit nicht abfinden und entdeckt, dass es offenbar Zusammenhänge zu einem Ritualmord in den USA gibt.

Hier kannst du viel reisen

Im Spielverlauf besuchen Sie Kapstadt in Südafrika, das französische Lyon, San Francisco, Finnland und auch Mexiko. Abwechselnd übernehmen Sie die Steuerung von Lara, ihrem Mann Max und auch der Polizistin Keira. Dabei baut **Memento Mori 2** kontinuierlich einen gelungenen Spannungsbogen auf. Die Aufgaben und Rätsel sind überwiegend logisch und auch die Minispiele wie etwa das Zusammenpuzzeln von zerstörten Frachtpapieren fügen sich gut ins Spiel ein. Unrühmliche Ausreißer sind Schiebepuzzles und ein manueller Vergleich von mehr als einem Dutzend Fingerabdrücken, der im Test fast Bissspuren an unserer Tastatur verursacht hat. Präsentieren sich die Unterschiede doch so marginal und der manuelle Anklick-Vergleich so öde, dass man daran fast verzweifelt.

Das nächste, bitte!

Grundsätzlich sind die Rätsel nicht mehr so einfach wie im Vorgänger, aber dennoch fair und lösbar. Vermisst haben wir eine Option zum Überspringen von Minispielen wie etwa Schieberätseln, die mittlerweile eigentlich Usus im Genre ist.

Ganz großes Kino

Memento Mori 2 besticht durch zeitgemäße Technik und Präsentation mit herausragender 3D-Grafik und passender Vertonung. Das Spiel ist ein gelungener Nachfolger mit toller Optik, Spannung und Dramatik.


Dieser Obdachlose wurde Zeuge eines Verbrechens und dabei am Bein angeschossen. Sie müssen ihn verarzten.


Als Lara mit der UV-Lampe nach Spuren an einem Tatort sucht, findet Sie die Leiche eines Polizisten.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	20. APRIL 2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Es gibt zwar blutige Morde im Spiel; deren Ablauf wird jedoch nicht gezeigt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 1,4 GHz CPU, Windows XP, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 128 MB RAM und Pixelshader 2
Empfohlen: 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix, nada, gibt's nicht! Ein guter Ermittler vertraut nur seinem eigenen Instinkt.

Marc meint



„Atmosphärischer, gelungener Nachfolger."

Mein Vorurteil ▸ Sicher wieder ein Grafikblender mit seichten Rätseln wie der erste Teil.

Memento Mori 2 hat mich positiv überrascht – nicht nur seine spannende Geschichte und die wirklich opulente 3D-Grafik, sondern auch die verbesserte Rätseldichte und -qualität im Vergleich zum Vorgänger.

Wertung

PRO
- Spannende Geschichte
- Cineastische Präsentation
- Drei spielbare Charaktere
- Tolle Musik und Sprecher

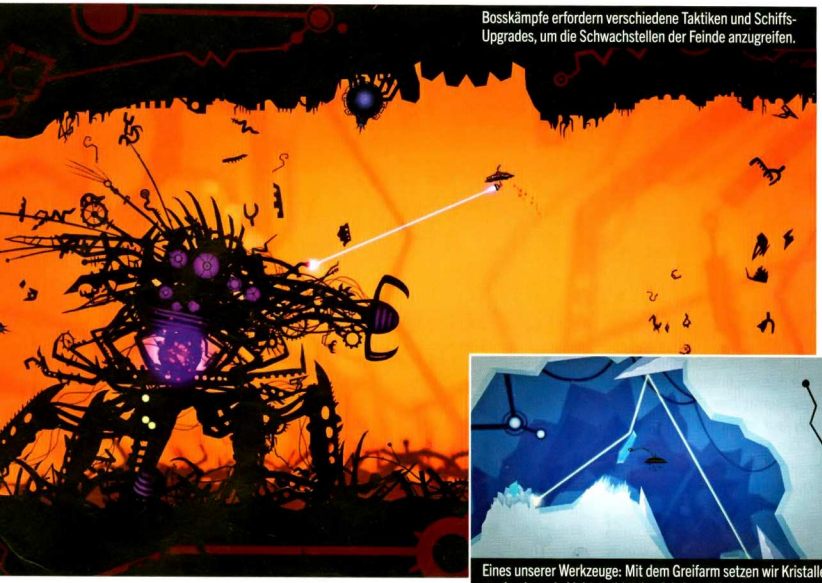
CONTRA
- Sehr linearer Spielverlauf
- Teils öde Minispiele

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	—



Bosskämpfe erfordern verschiedene Taktiken und Schiffs-Upgrades, um die Schwachstellen der Feinde anzugreifen.

Eines unserer Werkzeuge: Mit dem Greifarm setzen wir Kristalle so ein, dass sie Lichtstrahlen im richtigen Winkel reflektieren.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	17.04.2012
SPRACHE/TEXT	Multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Version ist ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 1,25 GHz/Athlon XP 1,8 GHz, 1 GB RAM, Geforce FX/Radeon 9500+, Internet

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben dem Hauptspiel gibt's zwei Bonus-Modi, in denen der Spieler alleine oder mit bis zu drei Freunden losdüsen kann – lokal oder online über Games for Windows Live.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2

Felix meint



„Das Spiel bleibt leider unter seinen Möglichkeiten."

Mein Vorurteil ▸ Als **Metroid**-Fan freue ich mich auf jedes Action-Adventure ähnlicher Machart!

Auch wenn das Spiel schön aussieht und sich gut anfühlt, verschenkt es mir doch zu viel Potenzial. Mehr Secrets, mehr Umfang, mehr Anspruch – damit hätte aus einem ordentlichen Titel ein hervorragender werden können.

Wertung

PRO
- Origineller, schicker 2D-Grafikstil
- Überwiegend gutes Leveldesign
- Präzise Steuerung (per Gamepad)

CONTRA
- Kurze Spieldauer
- Geringer Anspruch
- Nur wenige Secrets zu entdecken

GRAFIK 8
SOUND 6
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	73

Insanely Twisted Shadow Planet

Total verkehrte Welt

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Shadow Planet Productions | Hersteller: Microsoft

Text: Felix Schütz

Gute Grafik, solides Gameplay – das reicht nicht für einen Hit.

Nur die wenigsten Entwickler trauen sich, es mit Nintendos viel zitierter **Metroid**-Reihe aufzunehmen. Das kleine Team Shadow Planet Productions wagt den Versuch – und scheitert auf hohem Niveau: Sein Erstlingswerk **Insanely Twisted Shadow Planet** kommt nicht an das große Vorbild ran, macht aber trotzdem Spaß. Nun liegt das 2D-Action-Adventure auch als gute PC-Umsetzung vor, nachdem es schon letzten Sommer für Xbox 360 erschienen war.

Das klassische Metroid-Prinzip

In **Insanely Twisted Shadow Planet** steuern Sie ein kleines Ufo durch ein verzweigtes unterirdisches Levelsystem, in dem es vor feindseligen Aliens und Hindernissen nur so wimmelt. Kristallhöhlen, unterirdische Seen, gefährliche Fabriken oder zuckende Nester, in denen sich riesige Würmer durch die Hintergrundgrafiken schlängeln – all diese Umgebungen sind abwechslungsreich und stilsicher in knackscharfer 2D-Optik umgesetzt. Da viele Bereiche dieser Spielwelt zunächst verschlossen sind, müssen Sie neue Ausrüstung für das Schiff auftreiben, beispielsweise eine Kreissäge, mit der Sie sich durch Geröll mähen. Andere Werkzeuge, wie Fangstrahl, Greifhaken oder Elektroschocker, kommen auch in einigen gelungenen Puzzles zum Einsatz. Dank der präzisen Steuerung sind solche Aufgaben meist schnell gemeistert, insbesondere mit dem Xbox-360-Gamepad. Zusätzlich sammelt man auch Upgrades für Waffen und Panzerung auf, die vor allem in den nett gemachten Bosskämpfen zum Einsatz kommen. Jeder Boss hat eine Schwachstelle, die man zunächst herausfinden muss. Dazu ist das Schiff mit einem kleinen Scanner ausgestattet, dank dem man bequem die Umgebungen und Gegner untersuchen kann – das ist intuitiv, denn so kann sich das Spiel unnötige Erklärungen sparen, der Spieler findet einfach selbst heraus, was er wissen muss.

Geringer Umfang

Insanely Twisted Shadow Planet ist ein leichtes Spiel – Speicherpunkte sind alle paar Meter verteilt, vielen Kämpfen kann man ausweichen und die meisten Puzzles sind binnen Sekunden geknackt. Selbst wer jedes Secret finden will, dürfte nach sechs Stunden den Abspann sehen. Immerhin sind noch zwei zusätzliche Modi für bis zu vier Spieler enthalten, die allerdings nicht das Hauptspiel verbessern und deutlich hektischer ausfallen als die Kampagne, daher sind sie eher als Bonus zu sehen. **Insanely Twisted Shadow Planet** ist über Steam und den Games-for-Windows-Live-Service erhältlich – Letzterer ist auch für die Online-Aktivierung und den Kopierschutz zuständig.

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

Der Fall John Yesterday

Vergiss mein nicht!

Genre: Adventure | Entwickler: Pendulo Studios | Hersteller: Crimson Cow

Text: Marc Brehme

Im neuen Adventure der Pendulo Studios (**Runaway**-Serie) sollen Sie herausfinden, warum ein Experte für satanische Sekten an Amnesie leidet und wer der böse Bube ist, der New Yorker Obdachlose bei lebendigem Leibe verbrennt. Bei Ihrer Knobelei durch 30 handgezeichnete Bildschirme treffen Sie in **Der Fall John Yesterday** auf mehr als 20 Charaktere. Die meisten von ihnen sind sehr gut vertont, bleiben aber im Spielverlauf neben dem reichen Schnösel Henry und dem Ex-Footballer Cooper zu blass. Die Antiquitätenhändlerin Pauline Petit hätte das Zeug zum zweiten charismatischen Hauptdarsteller gehabt und die Tür für knackige Koop-Rätsel aufstoßen können. Schade! Ärgerlich ist, dass die Entwickler kreative Lösungsansätze für Rätsel nicht zulassen. So dürfen Sie etwa eine Scheibe, hinter der eine Feuerwehraxt hängt, nicht mit dem selbst geschaffenen Werkzeug einschlagen, mit dem Sie noch kurz vorher ein Loch in massives Mauerwerk gehackt haben. Stattdessen müssen Sie das Glas mit Ihrer nur durch eine Decke geschützten Hand zerdeppern. Solche unnötigen Warum?-Momente erleben Sie öfter im Spielverlauf.



Bei Gesprächen und Zwischensequenzen erscheinen Zusatzfenster. Gelungen!

Wertung



EINZELSPIELER	77
MEHRSPIELER	–
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	30.04.2012



Marc meint

Yesterday ist ein sympathisches, aber anstrengendes Spiel, das mehr Denkarbeit erfordert, um die Story zu verstehen, als um die Rätsel zu lösen. Die Story bietet Potenzial, bleibt aber oberflächlich, denn die Rückblenden auf Johns Vergangenheit und die Flashbacks verwirren mehr, als sie aufklären – auch am Ende. Was bleibt, ist ein – vor allem technisch – solides Adventure.

Confrontation

Tabletop top, Spiel Flop

Genre: Echtzeit-Taktik | Entwickler: Cyanide Studio | Hersteller: Dtp

Text: Peter Bathge

Confrontation basiert auf dem gleichnamigen Tabletop-Rollenspiel und übergibt Ihnen die Kontrolle über vier Heldenfiguren. Die spannungsarme Geschichte erleben Sie anhand vorgelesener Texte. So entsteht keine Bindung zu den Figuren; das Potenzial der Spielwelt Aarklash mit ihrer interessanten Mischung aus Fantasy, Steampunk und Endzeit wird kaum ausgeschöpft. In den jederzeit pausierbaren Gefechten sind taktisches Kalkül und Übersicht gefragt. Durch den geschickten Einsatz der bis zu sechs Spezialfähigkeiten jedes Recken nehmen Sie Bossgegner aufs Korn, betäuben Monster, die auf Ihren ungeschützten Magier zulaufen, oder saugen feindlichen Zauberern das Mana ab. Die mangelhafte Wegfindung Ihrer Truppen macht Ihnen aber des Öfteren einen Strich durch die Rechnung. Zudem fällt es schwer, Freund und Feind auseinanderzuhalten und mit dem winzigen Mauszeiger das gewünschte Ziel anzuvisieren. Ein Erfahrungspunktesymbol und eine mit der Zeit größere Auswahl an Figuren motivieren nur kurze Zeit.



Massenschlachten sind selten, meist treten Sie gegen einzelne Feinde an.

Wertung



EINZELSPIELER	61
MEHRSPIELER	58
PREIS	Ca. € 34,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	20.04.2012



Peter meint

Dass die Steuerung kniffliger ausfällt als die Kämpfe, damit kann ich mich arrangieren. Aber **Confrontation** bietet zu wenig, als dass es sich lohnen würde, die Zähne zusammenzubeißen: Die Geschichte ist öde, Missions- und Gegnertypen wiederholen sich und der Mehrspielermodus bietet kaum Einstellungsoptionen. Da bleibe ich lieber bei **Dawn of War 2**!

Naval Warfare: Arctic Circle

Nebenkriegsschauplatz

Genre: Strategie | Entwickler: Turbo Tape Games | Hersteller: Paradox Interactive

Text: Christian Weigel

Bis auf Pistolenschussweite an den Gegner herandampfen und aus allen Rohren feuern, das funktioniert vielleicht in tumben Hollywood-Blockbustern wie im kürzlich im Kino angelaufenen **Battleship**. In Wirklichkeit gleichen moderne Auseinandersetzungen zur See einer komplizierten Version von Räuber und Gendarm, allerdings bei Nacht und mit Taschenlampe: Schaltet man zum Suchen das Licht ein, verrät man damit seine Position. Genauso ist es in **Naval Warfare: Arctic Circle**. Die leistungsfähigen Radarsysteme moderner Kreuzer und Fregatten entdecken zwar alles, was sich im Radius von 200 Seemeilen herumtreibt. Aber wer mit aktivem Radar fährt, kann sich gleich eine riesige Zielscheibe auf den Schiffsrumpf pinseln. **Naval Warfare** simuliert maritime Auseinandersetzungen zwischen NATO-Streitkräften und der russischen Föderation im Nordatlantik des Jahres 2030. Der Spieler übernimmt dabei den Part des kommandierenden Admirals und steuert die Bewegungen jedes Schiffes, jedes U-Boots und jedes Flugzeugs in Echtzeit. Das sorgt für multidimensionale Schlachten mit hohem Realismusanspruch. Leider präsentiert sich das Spiel mit dem Charme einer Powerpoint-Präsentation – mehr als grüne oder rote Kurslinien, Reichweitenkreise oder Pfeile, die anfliegende Raketen darstellen, bekommt man nicht geboten. Die mitgelieferte 3D-Ansicht der Einheiten ist dagegen weder informativ noch schön.



Pyotr Veliki, ein Schlachtkreuzer der Kirov-Klasse, feuert Flugabwehrraketen ab.

Wertung



EINZELSPIELER	65
MEHRSPIELER	65
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	10.04.2012

Christian meint



Naval Warfare: Arctic Circle ist, obwohl man es auf den ersten Blick für einen schwergängigen Strategieschinken halten könnte, recht zugänglich: Das Kampfinterface ist simpel, bereits nach kurzer Zeit kann man Hubschrauber starten, Sonarbojen abwerfen und U-Boote jagen. Etwas Hilfe wäre allerdings beim Unterscheiden der verschiedenen Waffen- und Sensorsysteme nicht verkehrt. Das größte Manko des Spiels ist, dass es sich in Schweigen hüllt – etwas Funkgeschnatter hätte Wunder gewirkt.

MUD: FIM Motocross World Championship

Was für eine Dreckschleuder!

Genre: Rennspiel | Entwickler: Milestone | Hersteller: dtp Entertainment

Text: Toni Opl

Milestones Motocross-Raserei **MUD** ist in zwei Bereiche gegliedert: Im Offiziellen Modus gehen Sie mit Originalfahrern an den Start und bestreiten wahlweise Einzelrennen, eine komplette Meisterschaft oder das Monster Energy MXoN (Motocross of Nations), bei dem am Saisonende die besten Nationen gegeneinander antreten. Im Gegensatz dazu greifen Sie bei der MUD World Tour auf einen von vier fiktiven Charakteren zurück, ackern sich durch 15 frei erfundene Veranstaltungen und kaufen mit verdienten Preisgeldern Fähigkeiten-Upgrades für Ihren Fahrer. Neben normalen Rennen mit 16 Teilnehmern stehen hier auch Kontrollpunkt-Rennen, Duelle, Ausscheidungs-Cups und Trick-Battles auf dem Programm. Bei Letztgenannten katapultieren Sie sich über riesige Sprungschanzen und vollführen allerlei waghalsige Kunststückchen, die Sie jedoch erst im sogenannten Trick-Geschäft käuflich erwerben müssen. In den normalen Rennen werden Sie ebenfalls zum Tricksen angehalten, denn sauber gestandene Scrubs verschaffen Ihnen einen kurzzeitigen Temposchub. Auch der Verzehr von Energydrinks mitten im Rennchaos sorgt für einen Geschwindigkeits-Boost. Sie sehen schon, trotz aller Lizenzen richtet sich **MUD** eher an Fans simpler Spaß-Rasereien als an eingefleischte Simulations-Freaks. Doch selbst die Arcade-Fraktion kann Milestones neuester Streich nicht richtig zufriedenstellen, denn die hakelige, ungenaue Steuerung und die ungelenken Charakteranimationen lassen einfach zu wenig Motocross-Feeling aufkommen.



Die Bewegungen von Bikes und Fahrern wirken steif und unnatürlich.

Wertung



EINZELSPIELER	60
MEHRSPIELER	60
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	20.04.2012

Toni meint



Von einem Motocross-Rennspiel mit offizieller Lizenz erwarte ich nicht nur Originalfahrer, -bikes und -strecken, sondern auch eine akkurat nachempfundene, zumindest halbwegs realistische Fahrphysik. Davon ist **MUD** leider weit entfernt. Der größte Kritikpunkt ist die hakelige, ungenaue Steuerung, welche feinfühlige Lenkmanöver und geschicktes Abfahren der buckeligen Pisten unnötig erschwert. Ich rate deshalb zu **MX vs. ATV: Reflex** von THQ. Und wenn es doch unrealistisch zugehen soll, dann wäre Disneys Quad-Raserei **Pure** meine erste Wahl.

Ridge Racer: Unbounded

Nicht der erhoffte Durchbruch

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Bugbear | **Hersteller:** Namco Bandai

Text: Thorsten Küchler



Durch Drängeleien und Drifts füllen Sie den Zerstörungs-Boost (unten rechts) auf.

Namco betreibt mit **Ridge Racer: Unbounded** Etikettenschwindel: Das Spiel trägt zwar den Namen der berühmten Rennspiel-Serie, ist inhaltlich aber eher ein **Burnout**-Verschnitt mit **Split Second**-Anleihen. „Klingt doch super, wurde mal Zeit, dass die Serie renoviert wird", sollte man meinen. Aber weit gefehlt: Denn **Unbounded** (was ironischerweise „unkontrolliert" heißt) ist ein Rennspiel, das es jedem recht machen will – und dadurch keine eigene Identität entwickeln kann. Auf dem Papier klingt die Grundidee von **Ridge Racer: Unbounded** brillant: Jedes einzelne Streckenobjekt ist zerstörbar und Ihr virtuelles Auto fungiert als fahrende Abrissbirne. Nur zu dumm, dass die Spielphysik so launisch ist: Mal heizen Sie unbeirrt mitten durch Steinsäulen hindurch, mal zerschellt Ihre Karre an einer minimal hervorstehenden Häuserkante. Fast schon bizarr: **Unbounded** WILL, dass Sie rabiat fahren, bestraft Sie dann aber dafür. Beispiel gefällig? Der typische Turbo-Boost wird hier durch Drifts und Rempeleien aufgeladen. Ist er voll, so können Sie einen Power-Schub auslösen und durch Gebäude brettern. Bei unserem Test verzichteten wir irgendwann absichtlich auf die vermeintlichen Abkürzungen und kamen so schneller ins Ziel. Das einzige Highlight ist der Strecken-Editor, mit dem Sie sich in Minutenschnelle eine eigene Rennpiste basteln und online mit anderen Spielern tauschen können. Aber auch dieses tolle Feature kann nicht verhindern, dass **Unbounded** hinter den Erwartungen zurückbleibt.

Wertung



EINZELSPIELER	71
MEHRSPIELER	70
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	30.03.2012

Thorsten meint



Unbounded ist wie ein Kerl, der sich die PC ACTION kauft, sie dann aber gar nicht liest – inkonsequent! Es ist mir ein Rätsel, warum die Entwickler nicht bemerkt haben, dass die „Zerstörung bringt Boost"-Mechanik danebengegangen ist. Das Spiel stachelt mich dazu an, durch Häuser zu brettern – zeigt mir zum „Dank" aber regelmäßig den Stinkefinger. Was soll das? Umso bitterer, dass **Unbounded** vor allem dank seines coolen Editors und der schicken Strecken das Zeug zum Rennspiel-Hit gehabt hätte.

Superbrothers: Sword & Sworcery EP

Hier spielt die Musik!

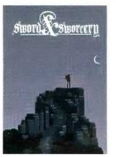
Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capybara Games | **Hersteller:** Capybara Games

Text: Wolfgang Fischer

Mit massig Vorschusslorbeeren versehen, findet dieses außergewöhnliche Abenteuerspiel endlich den Weg von den iGeräten auf den PC. Der Spieler tritt in **Superbrothers: Sword & Sworcery EP** als Gottheit auf, die über simple Kommandos eine mit Schwert und Schild ausgestattete Kriegerin durch eine mystische Fantasy-Welt lotst. Die einfache Touchscreen-Steuerung, die an Point&Click-Adventures erinnert, haben die Entwickler gut auf zwei Maustasten transferiert. Die linke dient zur Interaktion mit Gegenständen oder Nichtspielercharakteren und mit der rechten gehen Sie in den Kampfmodus. Auseinandersetzungen sind einfach strukturiert und laufen stets darauf hinaus, dass Sie in Form eines einfachen Geschicklichkeitsspiels rechtzeitig die Schwert- oder Schildtaste drücken, um zu schlagen oder auszuweichen. Auch grafisch ist **Superbrothers** bewusst simpel gehalten und erinnert stark an C64-Spiele. Für sich genommen ist keines der vorgestellten Elemente besonders toll. Was den Titel am Ende so außergewöhnlich macht, ist die faszinierende Spielerfahrung. Der Mix aus ungewöhnlicher Erzählweise, Humor, simpler Handhabung, Klötzchen-Optik, atmosphärischem Prog-Rock-Soundtrack (vom kanadischen Musiker Jim Guthrie) und stimmigen Rätseln saugt den Spieler schon nach wenigen Momenten geradezu in die esoterisch angehauchte Fantasy-Welt von **Sword & Sworcery** hinein. Der Titel ist aktuell nur über Steam erhältlich, bietet Ihnen für schmale sechs Euro aber einige Spielstunden Gameplay und die komplette Musikuntermalung als kostenlosen Soundtrack.


Bei Bosskämpfen muss Ihr Held (links) im richtigen Moment angreifen und ausweichen.

Wertung



EINZELSPIELER	85
MEHRSPIELER	–
PREIS	Ca. € 6,-
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
TERMIN	16.04.2012

Wolfgang meint



Gutes Spiel muss keine gute Grafik haben, das wissen wir spätestens seit **Tetris**. Man kann **Superbrothers** unmöglich anhand der einzelnen Komponenten bewerten. **Sword & Sworcery EP** ist ein audiovisuelles Gesamtkunstwerk, das sein komplettes Spielspaßpotenzial in den ersten, noch simplen Levels gerade mal andeutet. Wer sich darauf einlässt, vergisst schnell, dass er eine kaum als Mensch erkennbare Klötzchenfigur durch grobpixelige Wälder navigiert und Rätsel löst, die in anderen Spielen fehl am Platz wirken würden. **Superbrothers** muss man erlebt haben.

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!

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!

1. BATTLEFIELD 3			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	94%*
2. THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM			
ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%
3. MASS EFFECT 3			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	05/12
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
4. ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS			
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%
5. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%
6. MINECRAFT			
ENTWICKLER	Mojang	TEST IN	02/12
HERSTELLER	Mojang	WERTUNG	--
7. LEAGUE OF LEGENDS			
ENTWICKLER	Riot Games	TEST IN	01/10
HERSTELLER	GOA	WERTUNG	78%*
8. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	90%
9. WORLD OF WARCRAFT			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	02/05
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	93%*
10. ANNO 2070			
ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	89%

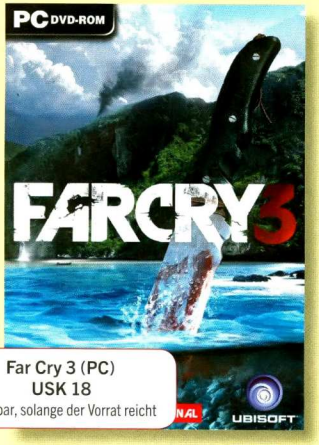
DU WILLST ES DOCH AUCH!

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

IHRE VORTEILE:

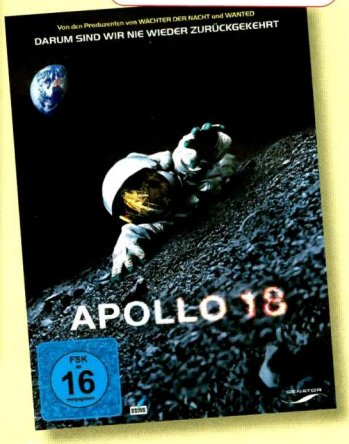
- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



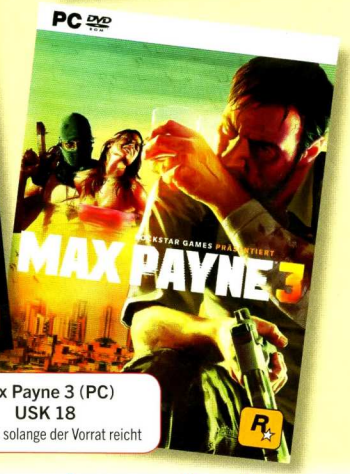
Far Cry 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Apollo 18 (Blu-ray)
FSK 16
Lieferbar, solange der Vorrat reicht





Diablo III (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Max Payne 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

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!

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Die Grafik-Modifikation **Toxin FXAA** macht das Spiel deutlich kontrastreicher.



Der **FXAA Post Process Injector** läuft auch mit **KoA:R** und fügt Grafikeffekte hinzu.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Effekt-Nascherei

MOD Questmods und neue Objekte sind ohne offizielle Mod-Tools noch Mangelware. Dennoch basteln Fans an Erweiterungen für das Rollenspiel, vor allem für dessen Gameplay und Grafik.

Auch ohne offizielle Mod-Tools nehmen Modder Änderungen am Rollenspiel **Kingdoms of Amalur: Reckoning** vor. So hatte Karl „youngneil1" Friedrich mit **HeartCore – More Challenge in Amalur** eine gelungene Fan-Erweiterung geschaffen, die das Balancing des Spiels verändert. Auf unserer DVD finden Sie die neueste Version der nun in **YSA – Youngneil1 Shapes Amalur** umbenannten Mod, die mit verschiedenen Skripten das Balancing des Rollenspiels ändert. So verdoppelt sie etwa die Manakosten von Zaubern und sonstigen Fähigkeiten, halbierte den Schaden, den der Held anrichtet, und verdoppelt den Schaden, den die Feinde austeilen. Außerdem erhalten Sie weniger Erfahrungspunkte (EXP) und leveln so langsamer auf. Beim Verkaufen von Beutegegenständen erhalten Sie nur noch ein Drittel des Geldes und die Anzahl möglicher gleichzeitiger Angreifer bzw. gleichzeitig ausgeführter Spezialangriffe durch Gegner vergrößert sich. So wird der Schwierigkeitsgrad des Rollenspiels erhöht. Der Modder hat die Skripte sehr ausführlich kommentiert, sodass Sie Werte auch nach Belieben an Ihren persönlichen Geschmack anpassen und weitere Veränderungen vornehmen können.

Kosmetikstudio

Im Forum auf der offiziellen Website des Spiels finden sich weitere Mod-Projekte, etwa die Grafik-Tweaks, die Sie mit **Toxin FXAA** vornehmen. Die Mod macht das Spiel kontrastreicher und gibt ihm einen cineastischen Anstrich. Zudem schafften es findige Modder, den **FXAA Post Process Injector** für **Skyrim** nun auch für **Amalur** einzusetzen. Damit verbessern Sie die Optik mit diversen Effekten wie Bloom. Das **Reckoning Remapping Tool** erlaubt es, die Tastenbelegung für die Bewegung der Spielfigur zu ändern, die standardmäßig auf WASD liegt. **AutoHotkey Scripts** leistet das Gleiche, setzt aber das Tool **Autohotkey** (**autohotkey.com**) voraus. Allerdings können Sie mit diesem zusätzlich die rechte Maustaste mit der zweiten Waffe oder anderen Funktionen, wie zum Beispiel dem Vorwärtslaufen, belegen! Hilfen zu den Mods finden Sie im Forum unter dem Punkt „Community". *Marc Brehme*

Diverse Mods

MODUS	Grafik- und Balancing-Änderungen
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	KoA: Reckoning
WEBSITE	http://forums.reckoning.amalur.com
WERTUNG	Sehr gut

Wing Commander Saga: The Darkest Dawn

Manchmal kommen sie wieder

GRATISSPIEL Das Fan-Projekt belebt den Weltraum-Shooter **Wing Commander** erfolgreich wieder.

1990 veröffentlichte das legendäre Studio Origin den ersten Teil von Chris Roberts' **Wing Commander**-Reihe, mit dem PC-Spiele in Schlagweite von Hollywood-Filmen rückten, was Atmosphäre und Story-Präsentation angeht. Nach dem miserablen letzten Serienableger **Arena** (2007) wurde es still um die Reihe, jetzt haben Fans ein eigenes Prequel gebastelt.

Wiedererkennungswert

Wing Commander Saga spielt vor den Ereignissen von Teil 3. Protagonist ist statt Serienheld Christopher Blair der Jungpilot David „Sandman" Markham. Erneut kämpfen Sie gegen die katzenartigen Kilrathi, auch die Original-Raumschiffe sind mit von der Partie. Die Technik basiert auf einer verbesserten Version der **Freespace 2**-Engine (1999); die Optik geht für ein kostenloses Spiel in Ordnung. Das Weltall ist farbenfroh und Explosionen sehen knackig aus. Das Missionsdesign orientiert sich an der Vorlage, entsprechend klappern Sie oft stur Wegpunkte ab und zerstören mehrere Feindstaffeln nacheinander. Dennoch ist für Abwechslung gesorgt: Sie beschützen Konvois, zerlegen mit Torpedos Großkampfschiffe oder lenken Ihren Raumer in die Atmosphäre eines Planeten.

Anspruchsvolle Gefechte

The Darkest Dawn richtet sich an Kenner der Serie: Ihr Jäger hält selbst im niedrigsten Schwierigkeitsgrad kaum etwas aus. Weil automatische Speicherpunkte fehlen, beginnen Sie nach einem Tod im Vakuum zwangsweise den Einsatz von neuem – nervig! Die Präsentation der sich gemächlich entfaltenden Geschichte (öde gerenderte Briefings und vorgelesene Texte) ist für heutige Verhältnisse veraltet. Anders als in der Vorlage gibt es keine Interaktion mit Sandmans Kollegen zwischen den Einsätzen. Dafür existieren zwei Endsequenzen. Wer endlich wieder mit dem Joystick Raumschlachten schlagen möchte und sich mit dem Retro-Spielprinzip arrangiert, der bekommt eine gelungene Hommage an die **Wing Commander**- und **Freespace**-Serien. Das deutsche Fanprojekt steht unter www.wcsaga.com zum Download (3,3 GByte) bereit.

Malte Banz/Peter Bathge



In den schnellen Jägerkämpfen empfiehlt sich die Steuerung mit einem Joystick. Das Fliegen ist zwar auch mit der Maus möglich, jedoch wesentlich umständlicher.

Wing Commander Saga	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 20 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	1 GHz, 2 GB RAM, XP, 8 GB HD
WEBSITE	www.wcsaga.com
WERTUNG	Sehr gut



Die Gegner werden stetig härter und greifen in größer werdenden Gruppen an.

Two Worlds 2

Weltverbesserer

MOD Topware spendiert einen neuen Spielmodus und Maps für das Action-Rollenspiel.

Vergangenes Ostern bekamen **Two Worlds 2**-Spieler ein tolles Ei ins Nest gelegt. Mit einem kostenlosen Erweiterungspaket verpasste der Hersteller dem Rollenspiel einen neuen Mehrspieler-Modus. In Defense müssen Sie und Ihre Kollegen auf einer von fünf ebenfalls neuen Karten den Bösewicht Gandohar kooperativ vor zehn immer stärker werden KI-Monsterwellen verteidigen. *Malte Banz/Marc Brehme*

Two Worlds 2 DLC	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	2–3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Two Worlds 2
WEBSITE	www.twoworlds2.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!

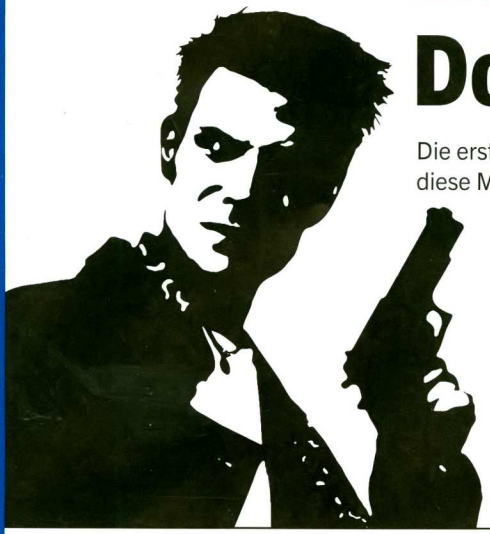
Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.

Max Payne/Max Payne 2

Doppelschmerz

Die ersten beiden **Max Payne**-Teile sind echte Klassiker – diese Mods dazu garantieren Stunden weiteren Spielspaß.



Mit Max Payne eroberte 2001 eine Figur die Spielwelt, die nicht viele Worte machte. Erst ballern, dann fragen, so könnte das Motto des Rache suchenden Ex-Cops lauten, dessen Frau und Kind brutal ermordet wurden. **Max Payne** zog nicht nur viele Spieler in seinen Bann, auch die USK interessierte sich brennend dafür und indizierte den ersten Auftritt des raubeinigen Polizisten. Seiner Popularität tat das jedoch keinen Abbruch. Der zweite Teil mit dem Untertitel **The Fall of Max Payne** (2003) simulierte mit der Havoc-Physik-Engine ein für damalige Verhältnisse realistisches Ragdoll-Verhalten und auch die Community bastelte wieder unzählige Mods für den Shooter mit den genialen Zeitlupenballereien. Am 1. Juni dieses Jahres erscheint endlich **Max Payne 3**. Mit den Vorgängern und den Mods in unserem Special können Sie sich prima auf die Thematik einstimmen, Max' Geschichte neu erleben und Dutzende von bösen Buben in ihren Pixelhintern treten. Gut Schuss!

MAX PAYNE 2

Mona: The Assassin

Modus > Einzelspieler **Sprache** > Englisch **Website** > http://mona.clement-melendez.com **Wertung** > Sehr gut

Der typische, männliche, knallharte Actionheld geht Ihnen langsam auf den Senkel? Wir präsentieren Ihnen deshalb Action mit Möpsen. Aber keine Angst, es geht nicht um Tierquälerei – vielmehr dreht sich in **Mona: The Assassin** alles um Mona Sax. Die heiße Schnitte ist keine Unbekannte im virtuellen New York von **Max Payne 2**. Als Gefährtin des raubeinigen Cops spielte sie bereits im Hauptprogramm eine tragende Rolle und ballerte ebenso gekonnt um sich wie Max selbst. Und weil wir Frauen mit dicken Ballermännern mögen, freut es uns, dass sie es im inoffiziellen Add-on jetzt sogar zur Hauptdarstellerin gebracht hat.

Ich lauf schon mal vor

In der Rolle der Auftragskillerin flüchten Sie vor den schießwütigen Schergen eines Mafia-Bosses. Diese versuchen nicht nur, Ihren Unterschlupf auszuräuchern, sondern treiben Sie auch noch durch die halbe Stadt. Das lässige Intro im Stil eines Gangsterfilms bereitet Sie auf die actionlastige Rennerei vor. Nicht nur, dass an allen Ecken und Enden die hinterhältigen Mafiosi lauern, die Straßen sind auch noch mit explosiven Fässern gespickt; wer zu doof zum Zielen ist, kommt in den häufigen Explosionen um oder landet unter den herumfliegenden Autos. Vorsicht im zweiten Level: In der verlassenen Irrenanstalt tauchen hinter jedem billigen Holzverschlag Gegner auf. Das mundfaule Pack spricht nur selten, das heißt, Sie stehen meist ohne Vorwarnung sofort im Sperrfeuer der Feinde.



Die Gegner sind clever. Während Mona in einem verlassenen Irrenhaus zwei böse Buben aufs Korn nimmt, fällt ihr der Dritte gleich in den Rücken.



Nachdem Sie im Laufe der ersten Mission eine Blockade gesprengt haben, treffen Sie in diesem schmalen Kanal auf zahlreiche Schergen der Mafia.

Immer mit der Ruhe

Gerade in hektischen Situationen unerlässlich und wie immer dabei: die Bullet-Time. Wenn Mona ihre sexy Kurven um die Ecke wirft und in Slow-Motion scharenweise Mafiaschergen über den Jordan schickt, geht uns nicht nur das Herz auf. Zwischensequenzen sorgen immer wieder für etwas Atmosphäre. Trotzdem: Die Story bleibt Nebensache, was zählt, ist rasante Action. Wer also eine Noir-Geschichte im Stil des Hauptspiels erwartet, wird etwas enttäuscht.

Euch kenn ich doch!

Mona: The Assassin stammt übrigens vom gleichen Modder-Team, das auch die beiden prächtigen **7th Serpent**-Teile entwickelte, die wir Ihnen auf der nächsten Seite vorstellen. *Marc Brehme*

MAX PAYNE 2

7th Serpent – Crossfire & Genesis

Modus > Einzelspieler **Sprache** > Englisch **Website** > moddb.com/mods/7th-serpent **Wertung** > Herausragend

Die Komplettkonvertierung **Crossfire** von **Max Payne 2** beginnt wie ein Film. Ein Hubschrauber kurvt durch Häuserschluchten und nimmt Kurs auf das Slaten-Plaza-Gebäude. Dort gehen schwer bewaffnete Männer in Deckung. Ping! Die Tür des Aufzugs öffnet sich. In Zeitlupe ballern die schwarzen Burschen sofort los und Granaten fliegen. Nun geht es Schlag auf Schlag. Als Sie endlich die Kontrolle im Spiel übernehmen, finden Sie sich hinter der Empfangstheke wieder und feuern aus vollen Rohren. Ihre Spielfigur wirkt, als hätten Bruce Willis und Vin Diesel ein Schäferstündchen mit Folgen gehabt, und ist richtig cool drauf. Trotz verlängerter Bullet-Time und Ihren Super-Implantaten sind Sie nicht unbesiegbar. Schnell lernen Sie, dass auch Deckung ein wichtiger Spielbestandteil in **7th Serpent: Crossfire** ist. Im Spiel erledigte Gegner lassen Knarren, Munition und Schmerztabletten fallen, die Ihre Lebensenergie auffrischen.

Sag mir, warum?

Die Hintergrundgeschichte spielt in naher Zukunft. Aufgrund großer Fortschritte in der Bio- und Nanotechnologie ist die Lebensqualität durch hochtechnisierte Körperimplantate stark gestiegen. Nach und nach fallen die Restriktionen für das Klonen von Menschen. Dass die Verantwortlichen der Firma Serpent Industries außer der angeblichen Verbesserung der Lebensqualität auch eine Methode zur Erschaffung des perfekten Soldaten ersonnen haben, fällt nur wenigen Widerständlern auf, die sich in Gruppen wie H.A.B.I.T. (Humans Against Biological Intrusive Technologies) vereint haben und Serpent Industries ausradieren wollen. Als Vince Petero machen Sie eine schreckliche Entdeckung: Serpent Industries hat im Auftrag des Militärs auch an Ihnen herumgeschnippelt. Sie sind der siebte und bisher am weitesten fortgeschrittene Prototyp der ultimativen Tötungsmaschine und wurden gegen Ihren Willen in verschiedenen Feldstudien, darunter bei Attentaten, getestet. Schließlich entkommen Sie der Gedankenkontrolle und gehen gegen Ihre Peiniger vor. Ein atemberaubender Rachefeldzug beginnt, der im zweiten Teil **Genesis** seine Fortsetzung findet. In **Genesis** sind Sie als namensgebender siebter Serpent Vince Petero sogar mit einem Team-Kollegen (Serpent Nr. 3) unterwegs und sollen ein Vorstandsmitglied der Firma H.A.R.M. eliminieren … Beide Mods glänzen mit erstklassiger Grafik und einem fetten, orchestralen Soundtrack. *Marc Brehme*



Gleich zu Beginn von **Crossfire** rumst es gewaltig. Im Slaten-Plaza-Gebäude kämpfen Sie als geklonter Supersoldat Vincent Petero gegen Dutzende Feinde.



In **Genesis**, dem zweiten **7th Serpent**-Teil, sind Sie im Team unterwegs. Auch Ihr Mitstreiter Abraham O'Connor (links) nimmt die Angreifer aufs Korn.



Unglaublich! Noch nicht mal auf dem Klo hat man seine Ruhe. Sogar hier macht der Sicherheitsdienst von Serpent Industries Jagd auf Sie.

MAX PAYNE 2

Boiling

Modus > Einzelspieler **Sprache** > Englisch **Website** > moddb.com/mods/boiling **Wertung** > Sehr gut

Einige Modder sind so fleißig, sie müssten eigentlich Biene Maja heißen. Clément „Corwin" Melendez ist so ein Kandidat. Nach **7th Serpent: Genesis** und **Mona: The Assassin** veröffentlichte er auch **Max Payne 2: Boiling**.

Gefahr im Anzug

In dieser Einzelspieler-Erweiterung übernehmen Sie die Rolle eines Mannes, der sich als Auftragskiller für einen Anzugträger verdingt. Das Ziel Ihres Chefs ist es offensichtlich, die Stadt von Menschen zu säubern, die seiner Ansicht nach der Kategorie „Abschaum" zuzuordnen sind. Am Zielort des aktuellen Auftrags angekommen, erwartet Sie allerdings zunächst eine überraschende Wendung und dann eine knappe Stunde, die mit feinsten **Max Payne 2**-typischen Schießereien ausgefüllt ist. Das Ganze kommt in einem düsteren Noir-Look daher, der sich an den Film **Sin City** anlehnt und mit einer kinoreifen Präsentation glänzt.

Fachkraft für Gebäudereinigung

Sie hechten in Zeitlupe um die Ecke, richten Ihre Wummen gegen virtuelle Feinde und färben so die schöne Levelarchitektur der neuen Schauplätze rot. Obwohl die Modifikation fast ausschließlich in einem Gebäudekomplex spielt, ist das Leveldesign doch sehr abwechslungsreich ausgefallen. Sie springen über Funken sprühende Stromkabel, balancieren über Fenstersimse und zerschießen Fenster, um sich Ihren Fluchtweg zu bahnen. Ständig getrieben von zahlreichen Gegnern, die sich alles andere als dämlich anstellen, Ihnen sogar in Gruppen in die Flanke fallen oder Sie auch mal fies und unerwartet hinterrücks angreifen. Also halten Sie immer schön die Augen offen!



Wie im Hauptspiel **Max Payne 2** schalten Sie auch in der Mod die Gegner am einfachsten und effektivsten im Bullet-Time-Modus aus.



Als Zugabe hat Corwin den Spielmodus „Angry Granny" in seine Mod gepackt. Darin verteidigen Sie als knarrenschwingende Oma Ihr Heim gegen Einbrecher.

Rüstige Rentner

Als Bonus für die doch recht geringe Spielzeit baute der findige Modder noch den neuen und witzigen Spielmodus „Angry Granny" ein. Darin treten Sie als waffenschwingende Großmutter an, die Ihr Haus gegen immer neue Wellen von Feinden verteidigen muss. Vermutlich kam dem Modder Melendez die Idee zu diesem Modus, als er wieder einmal Besuch von nervigen Versicherungs- oder Staubsaugervertretern bekam …

Marc Brehme

MAX PAYNE 2

Hall of Mirrors

Modus > Einzelspieler **Sprache** > Englisch **Website** > moddb.com/mods/hall-of-mirrors **Wertung** > Sehr gut

Diese Mod erweckt den Streifen **Equilibrium** auf Ihrem PC zum Leben. Dieser spielt in einer düsteren Zukunft, in der Gefühle durch bewusstseinsverändernde Drogen unterdrückt werden, Kunst, Bücher und Musik verboten sind und Cleric John Preston für die Einhaltung dieser Gesetze sorgt. Die wohl spektakulärste Szene dieses düsteren Zukunftsfilms spielen Sie in **Hall of Mirrors** nach.

Ein echter Street Fighter

Im Story-Modus vollführen Sie in einer Halle akrobatische Gun-Kata-Kampfkunst-Einlagen, die Bodenturner vor Neid erblassen lassen würden. Gleichzeitig hauen Sie die Projektile nur so aus Ihren Knarren und verpassen unzähligen anstürmenden Soldaten ein drittes Nasenloch. Das Hauptaugenmerk der Modder lag auf dem neu inplementierten Kampfsystem, das sich am Prügelstil aus dem Film orientiert. Dieser „Gun Kata" genannte Kampfstil erlaubt dem Spieler, mit mehreren Waffen gleichzeitig auf mehrere Ziele zu feuern, und sorgt für spektakuläre Gefechte.

Marc Brehme


Die Gun-Kata-Aktionen der Grammton-Kleriker wurden von den Moddern super in Szene gesetzt und verbreiten ein actionreiches, cineastisches Spielgefühl.

MAX PAYNE 1

Polar Paradise / Katana / Max Payne@University

Modus > Einzelspieler **Sprache** > Englisch **Website** > www.moddb.com **Wertung** > Sehr gut

Das erste Spiel der **Max Payne**-Reihe hat seit seinem Erscheinen zwar nun schon elf Jahre auf dem Buckel, hochkarätige Mods gibt es aber auch für diesen Teil. Die folgenden drei Fan-Erweiterungen sollten Sie unbedingt von der Mod-Community-Seite www.modd.com herunterladen und ausprobieren. Zur Installation entpacken Sie die heruntergeladene Datei und kopieren dann die *.mpm-Datei in das Hauptverzeichnis Ihrer **Max Payne**-Installation, in dem auch die Datei maxpayne.exe liegt.

Polar Paradise

Thematisch steht mit dieser Mod bereits Weihnachten vor der Tür. Eisbär Dinky ist stinksauer, denn als er von der Arbeit nach Hause kommt, ist seine Familie verschwunden. Und eine mysteriöse Spur aus Spielzeugen, Lametta und Geschenkpapier führt zum Nordpol … In dieser Komplettkonvertierung übernehmen Sie die Rolle des Eisbärenpapas Dinkey. Schon bald stellt sich heraus, dass seine Sippe von räuberischen Weihnachts-Wichteln entführt wurde. Den Gnomen ballern Sie dank der integrierten **Kung-Fu-Mod** von Kenneth Yeung nicht nur Schneebälle um die Ohren, sondern setzen sich auch mit gezielten Tritt- und Schlagkombinationen zur Wehr. Abgesehen von diesen schlagenden Argumenten findet der wütende Bär auf seiner Hetzjagd durch die **Max Payne**-Kampagne oder die eigens für die Mod entwickelten Schneekarten die abgefahrensten Wummen, wie etwa die Truthahn-Schleuder Turkey Blaster 6000 oder den Jingle Ball Launcher, der explosive Christbaum-Kugeln verschießt. Fröhliche Weihnachten!



In der **Max Payne**-Total Conversion **Polar Paradise** stapfen Sie als Eisbär durch die Levels und befreien Ihre Familie aus den Fängen von Weihnachtswichteln.

Katana

Die Fan-Erweiterung **Katana** von Maddieman und Stratonace wirkt wie ein Hybrid aus den Action-Filmen **Kill Bill** und **Akira**. In einer punkigen Zukunftswelt schlüpfen Sie in die Rolle eines ehemaligen Auftragskillers, der plötzlich von seinen früheren Auftraggebern gejagt wird. Die Modder implementierten nicht nur neue Waffen und eine verbesserte Grafik, sondern auch die Kampftechniken. Wie auch bei **Polar Paradise** hat Kenneth Yeung für die richtige Portion Kung Fu gesorgt, zudem schleppt die Spielfigur ständig ein Katana mit sich herum. Durch gleichzeitiges Drücken der Bullet-Time-Taste und einer der vier Richtungstasten führen Sie verschiedene Schwerthiebe und Kombos aus. Übung macht den Meister, ein gelungener Schwertstreich kann die Gegner sogar Gliedmaßen kosten.

Max Payne@University

Obwohl die Story dieser Mod kontrovers ist, ist sie eine der beliebtesten in der Spielergemeinschaft. Eine Vereinigung namens „Die Hand Gottes" will eine Universität in die Luft sprengen. Ihre Aufgabe ist es, die Fanatiker auszuschalten sowie die im Gebäude verteilten Bomben aufzuspüren und zu entschärfen. Die Kriminellen sind allerdings überaus zahlreich, Schmerzmittel sind ein rares Gut und die auftauchenden Polizeieinheiten sind – warum auch immer – ebenfalls gegen Sie. Spätestens jedoch als außerirdische Supersoldaten das Gebäude stürmen, weil einer Ihrer Bekannten ein Stockwerk über Ihnen illegale Daten über einen Schulrechner heruntergeladen hat, machen Sie sich keine Gedanken mehr über das Warum und feuern einfach aus allen Rohren. Nach der ersten halben Stunde zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an und Sie streicheln die Schnellladetaste öfter, als Ihnen lieb ist. Die eigens erstellte englische Vertonung mit stereotypem russischen Akzent sowie die vielen neuen Waffen und der Umfang heben diese Mod deutlich von anderen Erweiterungen ab.

Malte Banz/Marc Brehme



Ihr Kumpel hat illegale Dateien aus dem Netz geladen, deshalb schicken Außerirdische Ihnen in **Max Payne@University** ein Killer-Team auf den Hals.



Die Mod **Katana** geizt nicht mit Pixelblut. Werden spezielle Kombos mit den japanischen Klingen ausgelöst, geht es erst richtig rund.

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn!

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Shepard-Spoiler, bitte!

Hi Leute,

ihr werdet euch jetzt sicher Fragen: „Haben wir da gerade richtig gelesen? Da will jemand was gespoilert bekommen?“. In der Tat möchte ich gerne eines der spannensten und ersehntesten Enden der Spielegeschichte gespoilert bekommen: Das von Mass Effect 3. Nein, keine Sorge. ich bin weder verrückt, noch will ich mit dieser Information einen Freund erpressen. Ich würde nur gerne diesen Rießen Wirbel um das Ende der Mass Effect Saga verstehen. Je nachdem, wo man gerade guckt, sind die Leute dem Ende gegenüber entweder Neutral eingestellt oder würden am Liebsten in N7-Panzerung mit Fackeln und Mistgabeln die Bioware Studios niederbrennen. […] Ich habe zurzeit leider kein Geld, um mir Mass Effect 3 zu kaufen und selber zu spielen und auch keiner meiner näheren Bekannten zockt das Game gerade oder könnte mir das Ende verraten. […] Trotzdem würde ich gerne mitreden können, bzw, den Unmut einiger Leute verstehen. […] sAlso, falls da mehr dahintersteckt, wärs echt cool, wenn ihr mir den Grund verraten könntet, warum in einigen Foren Petitionen aufgesetzt werden, die Bioware dazu zwingen sollen, das Ende nochmal umzuschreiben. **FELIX MÜLLER**

Also wenn du nicht verrückt bist und niemanden erpressen willst, dann glauben wir auch nicht, dass es dir mit deiner Bitte ernst genug ist. Daher lautet die Antwort: Nein, wir verraten dir das Ende von Mass Effect 3 nicht. Als Trostpflaster spoilern wir dir aber ein paar Filme, die du vielleicht noch nicht gesehen hast: Luke und Leia sind Geschwister, Verbal Kint ist Keyser Söze und Soylent Green ist Menschenfleisch. Und noch was: Tyler Durden ist nicht real!

Glaubensrabatt

Jesus is alive! Your coupon discount. Coupon code: 107376836 Discount: 10%

DEVIL-GAMER@HOTMAIL.DE

Teuflisch gutes Angebot! Vielen Dank dafür! Ist die Jungfrau Maria diesen Monat auch reduziert? Oder gilt das 2-für-1-Angebot bei Maria Magdalena noch?

Buchstabensuppe

ich Bin von eueren heft mal wieder ensteuscht also echt gebt mal wieder geile Spiele mit stadt immer nur diese Lamen teile […]

PATRICK KIEFER

Erst mal waren wir von deiner Rechtschreibung schwer ensteuscht. Dann haben wir wirklich versucht, deine E-Mail zu entschlüsseln. Wegen deiner irreversiblen Interpunktionsidiotie gar keine leichte Aufgabe! Aber du hast Glück und wir haben ein „geiles Spiel mit stadt“ für dich gefunden, bei dem du noch was lernen kannst: Wie wäre es mit Stadt, Land, Fluss?

Brust oder Kobra?

Hi! (Mal wieder)

Was fällt bei dem Bild auf Seite 111 der letzten Ausgabe sofort auf? Hm? Na? Es handelt sich beim Gezeigten weder um

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Redakteur am Pranger



Servus, ihr Nasen!

Wie lange seid ihr nun dabei? 16 lange Jahre ungefähr, wenn ich mich recht erinnere. Ergo sollte euch auch - wenn auch nur knapp - bewusst sein, dass Laras Titten im ersten Abenteuer (1996) so spitz waren, dass man schon beim Hingucken Angst um seine Glupscher bekommen musste. Und was habt ihr da zusammengebastelt? Einen Screen aus dem Venedig-Level von Tomb Raider II, wie man unschwer an dem Gebäude im Hintergrund (falls da jemand hinguckt), wie auch an den bereits gepimpten Möpsen (aber DAS seht ihr noch, ja?) erkennen kann. Das war allerdings erst in 1997 zu haben […]. **GUIDO S.**

Das PC ACTION-Tribunal unter dem Vorsitz des Leitbullen Fischer hat entschieden, dass es für eine derartige Verfehlung nur eine Bestrafung geben kann: Exil! Mit anderen Worten: Wir haben den Kollegen Krauß wegen dir rausgeworfen! Jetzt muss er bei einer viertklassigen Werbeagentur seine steinharten Brötchen verdienen. Er ist mittlerweile so arm, dass er den zweiten Vornamen seiner Tochter verkaufen musste (unser Videoredakteur nennt sich deswegen seit Kurzem Dominik Ludmilla Schmitt). Wir hoffen, du bist mit dem zufrieden, was du angerichtet hast.



Endlich wieder aufgetaucht: Fischers Babyklamotten.

Airbags, noch um Hupen. Geschweige denn um Auto-genes Training... Es wird vielmehr ein Yoga-Asana dargestellt das sich „die Kobra", oder auch „Bhujangasana", nennt. Die Kobra ist die achte Stellung des Sonnengrusses und kommt gleich nach „Ashtanga Namaskara". Das sieht man doch auf den ersten Blick - oder nicht??

JÜRGEN WOJTYCZKA

Was sich der Herr Krauß wohl dabei gedacht hat? Ach ja, stimmt, er wollte in seiner letzten Ausgabe als Leserbriefonkel noch mal grundlos Brüste ins Heft bringen!

Das ist ja zu süß!

Hallo allerliebste PCA-Redaktion, ich habe mir gedacht, ich schmiere euch erstmal Honig um Wolfgang Fischers Stoppelbärtchen und komme dann zu meinem eigentlichen Anliegen. Also....ich lese die PC-Action seit 4 Jahren und finde sie ganz, ganz supertoll! So, das muss reichen. Nun zum geschäftlichen: Ich bin gerade im Skiurlaub und trage fleißig, tagein und tagaus, mein PCA-Hemd zur Schau (siehe Bild oben). Wann ist denn ungefähr mit meiner (hoffentlich nicht zu gering bemessenen) Gage zu rechnen?Ich bitte um schnellstmögliche Antwort, der Urlaub will ja schließlich auch bezahlt werden!

Grüße und „Ski Heil" nach Fürth

ROBIN B.

Wir würden dir gerne dein wohlverdientes Werbegeld geben. Dummerweise ist Schleckermaul Fischer bei der Erwähnung des Wörtchens „Honig" eingefallen, dass er sein geliebtes „Honig-Zimmer" schon lange nicht mehr ausgiebig genutzt hat. Deine Gage wurde gut investiert – in knapp 73 Kilo feinsten Tasmanischen Leatherwoodhonig.

Es war einmal ein Krauß

Habe gerade erfahren dass Jürgen Krauß Geburtstag hatte, dazu noch alles Gute nachträglich. Aber was habe ich da noch gelesen? Der Herr Krauß tritt eine neue Stelle an? Stimmt das? Warum? Wo? Und vor allem, wer beantwortet dann meine Leserbriefe und sorgt dafür das ein Großteil davon im Heft landet?

SEBASTIAN HAGE

Hey! Du hast wohl die „Nur eine Frage pro Zuschrift"-Regel vergessen, die Herr Krauß dir auferlegt hat? In Kurzform: ja, ja, darum, in der Nähe, jemand anders, niemand.

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 Peter Bathge, Marc Brehme, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Viktor Eippert, Robert Horn, Marco Leibetseder, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange, Christian Weigel
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Malte Banz, Stefan Ehring, Jonas Hilla, Micha Kohl, Marcus Schwatke, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz Yves Nowroth
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, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
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
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: 01805-9618002*
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: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PCG HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM.

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.*

VORSCHAU



Electronic Entertainment Expo 2012 in Los Angeles
Wir geben einen umfassenden Ausblick auf die Top-Spiele der weltgrößten Spielemesse, die Anfang Juni in Amerika stattfindet.

TEST



Max Payne 3
Der König der Zeitlupen-Shooter-Action räumt in Brasilien auf! Wir verraten, wie gut Solokampagne und Mehrspielermodus geworden sind!

TEST



Spec-Ops: The Line
Düstere Shooter-Action aus deutschen Landen: Wir testen den mutigen Action-Titel von Yager Entertainment.

TEST



Ghost Recon: Future Soldier
Gelingt Ubisoft eine würdige PC-Umsetzung des neuen **Tom Clancy**-Abenteuers.

VORSCHAU

FIFA 13
Wir verraten, mit welchen Neuerungen die Fußball-Experten von EA dieses Jahr **PES** schlagen wollen.

EA SPORTS FIFA 13

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC ACTION-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcaction.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcaction.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcaction

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcaction

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcaction.de

PC ACTION abonnieren:
abo.pcaction.de

PC ACTION 07/12

AB MITTWOCH,

13. JUNI

IM HANDEL!

*Alle Themen ohne Gewähr!

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!



computec MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

www.bamaward.de

powered by LG Life's Good


AION®
FREE-TO-PLAY
JETZT KOSTENLOS MITSPIELEN!
AION IST ZURÜCK
KEINE ABOGEBÜHREN
MEHR ALS 3.900 QUESTS
ÜBER 30 INSTANZEN
PLAY.AIONFREETOPLAY.COM/PCACTION
NCSOFT
AION® is a registered trademark of NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation. Gameforge 4D GmbH was granted by NCsoft Corporation the right to publish, distribute and transmit AION® in EUROPE. All rights reserved.
GAMEFORGE
12
www.pegi.info
SCAN MICH
AION
SPIELFEATURES
TRAILER