E3-HIGHLIGHTS AUF ÜBER 50 SEITEN

PC ACTION

www.pcaction.de



VOLLVERSION AUF DVD

TORCHLIGHT

Action-Rollenspiel mit Mega-Suchtfaktor von den Diablo-Machern: Heiße Bosskämpfe, aufwendiges Skillsystem, cooler Comic-Stil und sackweise Beute

AKTUELLE VIDEOS: Diablo 3, Call of Duty: Black Ops 2, Max Payne 3, Defiance, Torchlight 2 u. v. m.
MODS & MAPS: Skyrim-Special, Crysis 2 **GRATISSPIELE:** EM-Special mit vier Fußballspielen



HITMAN ABSOLUTION

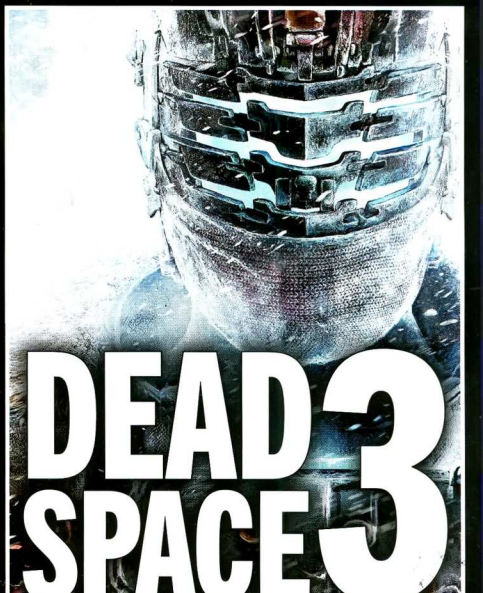
KILLER-FORTSETZUNG Packendes Gameplay, neue Engine und geniale Inszenierung



+ EXKLUSIVES ENTWICKLER-INTERVIEW

FAR CRY 3

SOLO-MODUS DES E3-HITS ERSTMALS ANGESPIELT!
Massig neue Bilder und Infos zum besten Far Cry aller Zeiten
+ KOOP-MODUS angekündigt



DEAD SPACE 3

DIE HORROR-SAGA GEHT WEITER
Schnee- und Eis-Szenario, Koop-Modus und fiesere Aliens als in den Vorgängern!

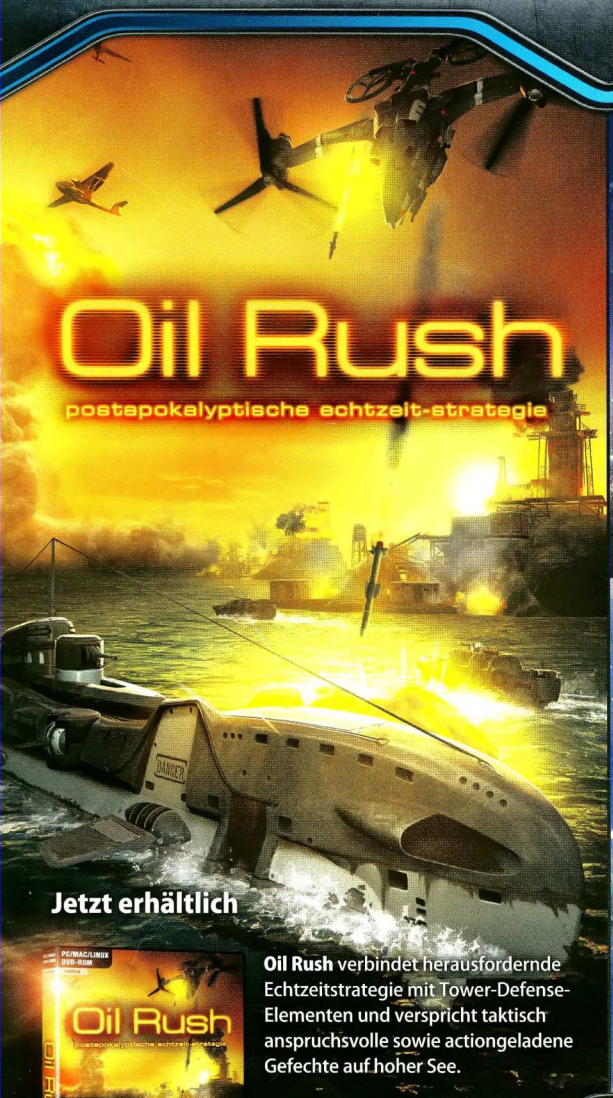
/2012 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

07
4 195002 705500
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Slowenien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

Wenn du den Frieden willst, bereite den Krieg vor.

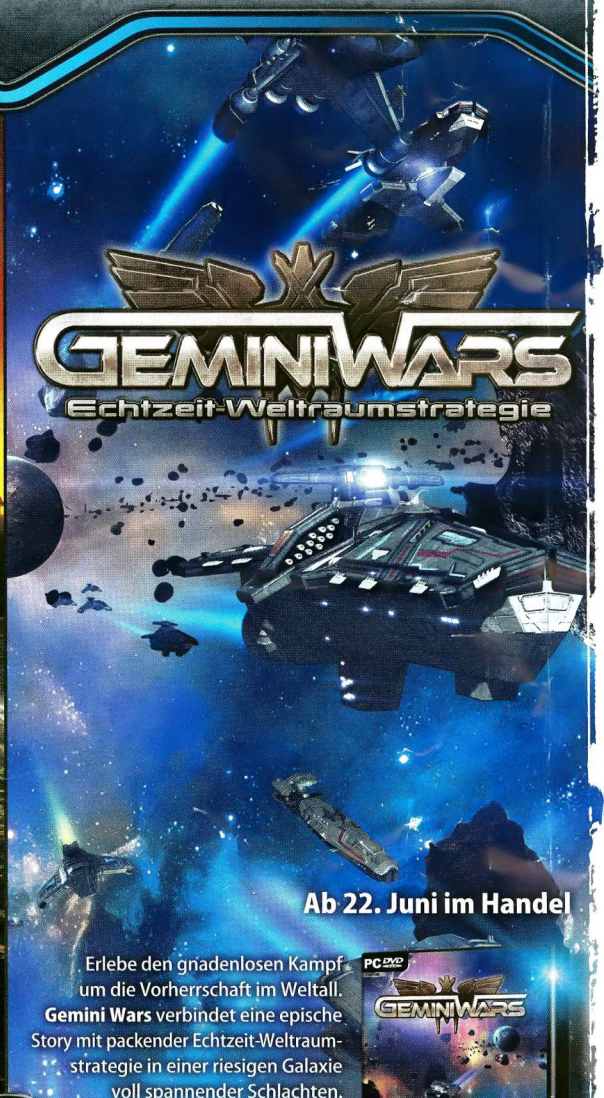
Si vis pacem para bellum.



Jetzt erhältlich

Oil Rush verbindet herausfordernde Echtzeitstrategie mit Tower-Defense-Elementen und verspricht taktisch anspruchsvolle sowie actiongeladene Gefechte auf hoher See.

UVP **19,99 €**



Ab 22. Juni im Handel

Erlebe den gnadenlosen Kampf um die Vorherrschaft im Weltall. **Gemini Wars** verbindet eine epische Story mit packender Echtzeit-Weltraumstrategie in einer riesigen Galaxie voll spannender Schlachten.

UVP **29,99 €**

UNIGINE · THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED · NVIDIA · ICEBERG INTERACTIVE · Windows 7 · Mac · CAMEL 101

Änderungen vorbehalten.

Oil Rush © 2012 UNIGINE Corp., exklusiv lizenziert an und veröffentlicht von Iceberg Interactive B.V. für Deutschland, Schweiz, Österreich, Frankreich, Benelux, Skandinavien, Portugal, Spanien, Griechenland, Australien, Neuseeland, Südafrika. Entwickelt von UNIGINE Corp. und powered by Unigine Engine. Gemini Wars © camel 101 2012. Camel 101 und das Camel 101 Logo sind Marken oder eingetragene Marken der Camel 101. Veröffentlicht von Iceberg Interactive B.V. in Europa. Iceberg Interactive Design und Marken sind eingetragene Markenzeichen von Iceberg Interactive B.V. Microsoft®, Windows® und DirectX® sind eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Marken, Produkt Namen und Logos sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in der EU.

Schärfer geht's nicht!

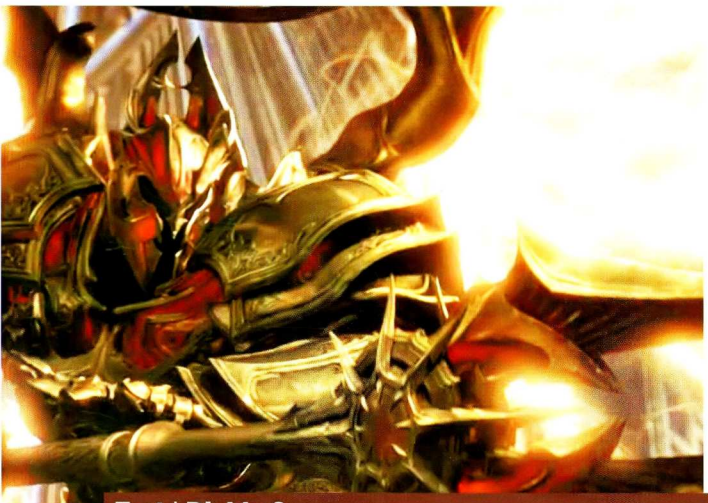
Herzlich willkommen zur wohl bedeutendsten PC ACTION im Jahr 2012! In keiner vorhergegangenen und auch in keiner folgenden Ausgabe werden Sie mehr umfangreiche Artikel zu hochkarätigen Topthemen mit brandaktuellen Infos finden wie in diesem gedruckten Kleinod. Der Grund ist einfach: Durch unseren äußerst günstig liegenden Erscheinungstermin können wir Ihnen nämlich fast alle Top-Titel der E3 schon kurz nach der Messe präsentieren, ohne Rücksicht auf nervige Vertraulichkeitsvereinbarungen nehmen zu müssen. Das Ergebnis ist eine mehr als fünfzig Seiten starke Strecke mit Mega-Knallern wie **Far Cry 3, Dead Space 3** und **Hitman: Absolution**, **The Elder Scrolls Online**, **FIFA 13**, **Assassin's Creed 3**, **Tomb Raider** und, und, und.

Im Test-Teil warten auch mehrere Highlights auf Sie: Unsere zehn Seiten starke Review zu **Diablo 3** strotzt nur so vor Eindrücken aus mehreren Hundert Stunden Spielzeit. Außerdem verraten wir Ihnen, wie sich das neue Telltale-Adventure **The Walking Dead** schlägt und ob die PC-Fassung von **Alan Wake's American Nightmare** ihr Geld wert ist. Einen Test der PC-Version von **Max Payne 3** können wir Ihnen leider nicht bieten. Hersteller Rockstar Games schaffte es bis zum Redaktionsschluss (einen Tag vor der Veröffentlichung) nicht, uns das fertige Spiel zur Verfügung zu stellen. Einen ausführlichen Test der deutlich früher erschienenen Konsolenfassung finden Sie ab Seite 100.

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

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe



Test | Diablo 3



80



FELIX MEINT:
Wir schlossen uns zu dritt mehrere Tage ein, um Blizzards Action-Rollenspiel ungestört testen zu können. Und ja, es gab auch Pizza.

Heftinhalt 07/12

▶ mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

	DVD-Inhalt	5
	Editorial	3
	Inhalt	4
	Redaktionsvorstellung	8
	Vollversion: Torchlight	6

Vorschau

	Assassin's Creed 3	38
	Darksiders 2	54
▶	Dead Space 3	28
	Divinity: Original Sin	64
	Dragon Commander	66
▶	Far Cry 3	22
	FIFA 13	56
	Ghost Recon: Future Soldier	60
▶	Hitman: Absolution	42
	Metro: Last Light	70
	PES 13	72
	Spec Ops: The Line	68
	The Elder Scrolls Online	50
	Tomb Raider	46
	Torchlight 2	76

Magazin |

	BÄM-Award	15
	Cyberpunk	12
	Dark	14
	Fußball Manager 13	15
	Game of Thrones	14
	Gameglobe	16
	Of Orks and Men	16
	The Cave	11

Test

	Alan Wake's: American Nightmare	90
	Binary Domain	98
	Botanicula	96
	Diablo 3	80
	Dirt: Showdown	97
	Iron Front: Liberation 1944	95
	Resident Evil: Operation Raccoon City	92
	Sniper Elite V2	98
	Tera	93
	The Walking Dead: Episode 1	94
	Toy Soldiers	97
	Warlock: Master of Arcane	96

Standards |

	Meinungsmache	79
	So testen wir	78
	Top-Spiele	99

Extra

Konsolentests |

	Max Payne 3	100

Mods & Maps |

	Crysis 2	110
	Gratisspiele-Special zur Fußball-Europameisterschaft 2012	109
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	104
	Torchlight	106

Abspann

	Leserbriefe und Kolumne	112
	Heftvorschau	114
	Impressum	113



22

VIKTOR MEINT:
Überraschung! Ubisoft kündigte den brandneuen Koop-Modus an. Außerdem spielten wir erstmals den Einzelspieler-Part Probe.

Vorschau | Far Cry 3



28

THORSTEN MEINT:
Bei den Entwicklern in San Francisco haben wir uns als erstes deutsches Magazin die Fortsetzung des Grusel-Shooters angesehen,

Vorschau | Dead Space 3

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Torchlight

GRATISSPIELE (SEITE 1)
Fußball-EM-Special
- BlobFoot
- Dirks kostenloser Fußball-Manager
- Latte!
- Ölfmeter

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

MODS & MAPS (SEITE 1)
Crysis 2
- DX11-Patch
- HiRes-Texture-Patch

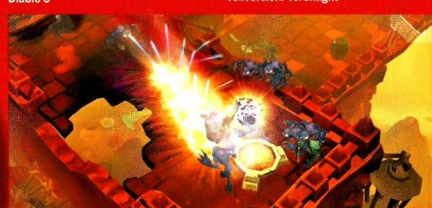
Skyrim-Mod-Special
- 47 Mods aus den Bereichen Charakterveränderung, Gameplay, Grafik, Interface, Quests, Waffen u. v. m.

MODS & MAPS (SEITE 2)
Crysis 2
- Mod-SDK

VIDEOS (SEITE 2)
Alan Wake: American Nightmare
Call of Duty: Black Ops 2
Darksiders 2
Diablo 3
Ghost Recon: Future Soldier
Max Payne 3
Spec Ops: The Line
Tera
The Walking Dead
Torchlight 2
Vollversion: Torchlight







Torchlight ist ein unkompliziertes Action-Rollenspiel mit drei Klassen.

SPIELE IM HEFT

Alan Wake: American Nightmare, Test	90
Assassin's Creed 3, Vorschau	38
Binary Domain, Test	98
Botanicula, Test	96
Crysis 2, Mods & Maps	110
Cyberpunk, Magazin	12
Dark, Magazin	14
Darksiders 2, Vorschau	54
Dead Space 3, Vorschau	28
Diablo 3, Test	80
Dirt: Showdown, Test	97
Divinity: Original Sin, Vorschau	64
Dragon Commander, Vorschau	66
Far Cry 3, Vorschau	22
FIFA 13, Vorschau	56
Fußball Manager 13, Magazin	15
Game of Thrones, Magazin	14
Gameglobe, Magazin	16
Ghost Recon: Future Soldier, Vorschau	60
Gratisspiele-Special zur Fußball-EM, Mods & Maps	109
Hitman: Absolution, Vorschau	42
Iron Front: Liberation 1944, Test	95
Max Payne 3, Konsolentest	100
Metro: Last Light, Vorschau	70
Of Orks and Men, Magazin	16
PES 2013, Vorschau	72
Resident Evil: Operation Raccoon City, Test	92
Sniper Elite V2, Test	98
Spec Ops: The Line, Vorschau	68
Tera, Test	93
The Cave, Magazin	11
The Elder Scrolls Online, Vorschau	50
The Elder Scrolls: Skyrim, Mods & Maps	104
The Walking Dead: Episode 1, Test	94
Tomb Raider, Vorschau	46
Torchlight, Mods & Maps	106
Torchlight 2, Vorschau	76
Toy Soldiers, Test	97
Warlock: Master of Arcane, Test	96

VOLLVERSION auf DVD

Torchlight



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Unkompliziertes Action-Rollenspiel von **Diablo**-Miterfinder Max Schaefer
- Motivierende Hack&Slay-Mechanik: Gegner verhauen, Erfahrungspunkte sammeln, Helden mit immer mächtigeren Gegenständen ausrüsten
- Drei spielbare Klassen: Zerstörer, Bezwingerin, Alchemist
- Zwei tierische Begleiter: Katze und Hund
- Komplexes Fähigkeitensystem mit insgesamt neun Skill-Bäumen
- Zufallsgenerierte Levels und Ausrüstungsgegenstände
- Vier Schwierigkeitsgrade plus Hardcore-Modus mit permanentem Charaktertod
- Mehrsprachige Ladenversion ohne Steam-Anbindung und Kopierschutz





Hans Haudrauf: Der Zerstörer

Der Krieger nutzt Rundumschläge, stürmt in Gegnerhorden hinein oder löst mit Tritten ein Erdbeben in der Nähe aus. Idealerweise hält er in jeder Hand eine Waffe (Schwert, Axt, Streitkolben etc.), während Sie mit ihm die riesigen Feindmassen (Skelette, Dämonen, Echsenkrieger, Schleimmonster und so weiter) totklicken. Eine mitreißende Geschichte erleben Sie dabei nicht. Es geht schlicht und ergreifend darum, alle Fieslinge in den Katakomben der Stadt Torchlight auszurotten.



Sarah Schieß-mich-tot: Die Bezwingerin

Sie ziehen den Fernkampf dem Handgemenge in der ersten Reihe vor? Dann dürfte Sie die Schützin interessieren, die neben Pfeil und Bogen auch Musketen sowie Pistolen benutzt. Spezialangriffe wie Querschläger, Schockfalle oder Pfeilhagel lichten die Gegnerreihen.



Installationsanleitung

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im automatisch aufgerufenen Menü unter dem Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann auf „Starten“.

Systemanforderungen

- **Minimum:** CPU mit 800 MHz, 512 MB RAM, Geforce 2/Radeon 7200
- **Empfehlenswert:** Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870



Anton Arkan: Der Alchemist

Die **Torchlight**-Variante des klassischen Magiers brutzelt Feinde mit Blitzen, Feuerlanzen und knisternden Flammensäulen. Zur Unterstützung beschwört der Alchemist Golems und hilfsbereite Kobolde. Solche Spezialfähigkeiten kosten wie bei den anderen beiden Klassen Mana, das Sie mit entsprechenden Tränken wieder auffrischen. Heiltränke regenerieren Ihre Gesundheit.

Torchlight 2



Torchlight besitzt keinen Mehrspielermodus. Den enthält erst der Nachfolger, den wir ab Seite 76 unter die Lupe nehmen. Für **Torchlight 2** verspricht Entwickler Runic Games eine dreimal so große Spielwelt wie im Vorgänger inklusive Arealen unter freiem Himmel. Diese erkunden Sie mit einer von vier frischen Klassen – wahlweise auch im Netzwerk oder online. Die Partien unterstützen maximal sechs Spieler. Noch im 2. Quartal 2012 soll die Monsterhatz weiter gehen.

Einen ausführlichen Bericht über Fan-Modifikationen zum Spiel finden Sie auf ab Seite 106.





Rex und Luna: Die Tierbegleiter

Zu Spielbeginn entscheiden Sie sich zwischen zwei Haustieren: Hund oder Katze folgen dem Helden auf Schritt und Tritt und greifen automatisch Feinde an. Praktisch: Auf Knopfdruck bringt der Gefährte überzählige Ausrüstung selbstständig in die Stadt und kehrt kurz darauf mit dem Verkaufserlös zurück. Tolle Idee: In unterirdischen Seen gefangene Fische verfüttern Sie an Ihr Haustier. Dieses verwandelt sich anschließend für kurze Zeit in ein Monster und erhält dadurch einen Bonus auf seine Kampfwerte.



Fundstücke

Beute existiert in fünf Farben und Qualitätsstufen: Weiß (normal), Grün (magisch), Blau (selten), Gelb (einzigartig) und Violett (Teil eines Sets).

Inventar

Items sowie Heil- und Manatränke landen im Rucksack. Mit Schriftrollen öffnen Sie ein Stadtportal und identifizieren magische Gegenstände vor deren Verwendung.

Schnellzugriffsleiste

Die Tasten 1 bis 0 belegen Sie frei mit Tränken und erlernten Fähigkeiten. Ihre Hauptangriffe lösen Sie mit den beiden Maustasten aus; per Tab-Taste wechseln Sie bei Bedarf zu einer dritten Schlagart.

DIE REDAKTION

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

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

HAT SICH VERLIEBT:
... und zwar in den neuen Redaktionshund Boba the Bully, der bei Layouterin Nadine von unserem Schwestermagazin MMore ein Zuhause gefunden hat.

GLAUBT FEST DARAN:
... dass es für den FCB nach einer Saison voller Niederschläge im Sommer wieder aufwärtsgeht.

IST:
... total im **Diablo 3**-Fieber und rockt Inferno.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

LÄSST:
... mit einigen Tagen Verspätung eine Dämonenjägerin auf die dämonischen Höllen-Heerscharen los und freut sich über lustige Funde wie die „saugende Schwalbe".

GIBT:
... sich mit Iron Savior ordentlich was auf die Ohren.

HÖRT:
... auf ärztlichen Rat und tut was für die Gesundheit.

SASCHA LOHMÜLLER // REDAKTEUR



Action, Shooter, Sport, (MMO)RPGs

SPIELT:
... genau wie der Rest der westlichen Welt **Diablo 3**.

SCHÄMT SICH:
... für Peter, weil er so einen pubertären Mist wie **Buffy** schaut. Guck **Firefly**, wenn du schon Joss Whedon erwähnst, du Depp!

FÜHLT:
... wie langsam das Sommer-Feeling bei ihm einsetzt. Laute Musik, Fußball-EM, Grillfleisch, kühles Bier – läuft!

MARC BRENNE // REDAKTEUR



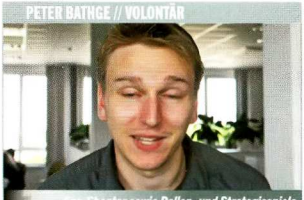
Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... mit Verspätung **Diablo 3** und trainiert öfters **FIFA 12**, damit er nicht immer gegen seinen Filius verliert.

HÖRT:
... gezwungenermaßen **Best of KiKa Tanz-Alarm** und zum Ausgleich **Ballast der Republik** von den Hosen.

SIEHT SICH NOCH EINMAL:
... **Lost**, nachdem er für einen unglaublichen Preis die Blu-ray-Box mit allen Folgen in England ergatterte.

PETER BATHGE // VOLONTÄR



Ego-Shooter sowie Rollen- und Strategiespiele

PROBT:
... schon mal für den Urlaub während der Heftabgabe sein „Betrunken in der Gosse"-Gesicht.

SCHÄMT SICH:
... weil er erst jetzt zum ersten Mal Joss Whedons (**The Avengers**) Vampir-Serie **Buffy** anschaut.

GIBT SICH:
... die volle Packung Blizzard mit **Diablo 3** und **Starcraft 2** (ebenfalls zum ersten Mal *doppelschäm*).

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

VERGNÜGTE SICH AUFS VORTREFFLICHSTE:
... mit **Diablo 3** auf dem iMac und dem Porsche-DLC von **Forza Motorsport 4** auf der Xbox 360.

PENETRIERTE SEINEN GEHÖRGANG WIEDERHOLT:
... mit dem neuen Album von Tenacious D. Bei genauerer Betrachtung hat er nur deshalb eine überteuerte Rock-im-Park-Karte gekauft. Und bereut es nicht mal ...

ZELEBRIERTE ZUDEM:
... endlich mal den Towel Day! RIP Douglas Adams!

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



SPIELT SEIT KURZEM MIT:
... dem neuen Traktor 2.5 und ist begeistert. Ob er sich doch noch den dazu passenden Kontrol F1 gönnen sollte?

HÖRT:
... sauviel Techno! [Anmerkung der Chefredaktion: Das verurteilen wir aufs Schärfste!]

SIEHT:
... den Sommer am Horizont aufziehen.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



SPIELT:
... weiterhin **Diablo 3** und fragt sich immer noch, wann es endlich anfängt, richtig spannend zu werden – vielleicht sollte er noch den Albtraum-Schwierigkeitsgrad durchspielen, eventuell rührt sich dann was?!

WÜNSCHT:
... dem Kollegen Weiß erholsame Tage.

VIKTOR EIPPERT // VOLONTÄR — STARGAST



Alles außer Sport und Simulation

SAH LIVE UND IN LEBENSGRÖSSE:
... auf einer **Star Wars**-Ausstellung in Montreal (unter anderem) das Originalkostüm von Darth Vader!

HAT ENDLICH:
... die erste Staffel von **Game of Thrones** nachgeholt. Zu den letzten zwei Folgen fällt mir nur ein: Ach du Sch... !!

KLICKT SICH WIE DIE GEFÜHLTE DIE HALBE WELT:
... durch die Monsterhorden von **Diablo 3**.

THE SECRET WORLD

"EINES DER MEIST ERWARTETEN SPIELE 2012"
-G4TV



DUNKLE ZEITEN NAHEN

19.06.2012

THESECRETWORLD.COM/DE

TRAILER ANSEHEN

USK 16

FUNCOM EA

THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED™

PC DVD ROM

© 2007-2012, "The Secret World"™ is a registered trademark of Funcom GmbH 2011. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All logos, characters, names and distinctive likenesses thereof are intellectual property of Funcom GmbH unless otherwise noted. All other trademarks are the property of their respected owners.

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

MAGAZIN

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



Ob dieser Drache die mittelalterliche Burg bewacht, wissen wir noch nicht. Dafür aber, dass **The Cave** – typisch für Ron-Gilbert-Spiele – auf reichlich schräge Ideen und einen besonderen Humor setzen wird.

The Cave

Spaß in der Spielhöhle

ACTION-ADVENTURE Das neue Adventure von Ron Gilbert und Double Fine dreht sich angeblich um Zeitreisen.

Anfang nächsten Jahres schickt Sie Entwicklerlegende Ron Gilbert im neuen Spiel der Double Fine Studios (**Stacking**) in die Höhle. Dort rätseln Sie sich etwa durch einen unterirdischen Freizeitpark und eine mittelalterliche Burg und sollen sogar auf eine einsatzbereite Interkontinentalrakete mit Nuklearsprengkopf stoßen. Klingt verrückt? Die Pressemitteilung ist noch abgedrehter: „Wenn Sie ein Faible für Seile, Klettern und dunkle, felsige Höhlen haben, seien Sie darauf gefasst, enttäuscht zu werden, um danach fasziniert zu sein, bevor Sie dann vollkommen verblüfft werden, um dann wieder enttäuscht zu sein, aber nur eine Minute lang. Danach werden Sie erleichtert, amüsiert, erstaunt, aufgeregt und zufrieden sein. Genau in dieser Reihenfolge." Ähm … ja. Na dann. Wir sind gespannt!



MARC MEINT: „Verrückt wie eh und je. Rons Adventures (**Monkey Island**) waren schon immer etwas anders. Und gerade das machte sie so besonders. Ich freue mich auf **The Cave**!"



Jeder der drei Abenteurer in **The Cave** verfügt über eine einzigartige Persönlichkeit und einzigartige Fertigkeiten.

TOPS & FLOPS

Diablo 3: neuer Verkaufsrekord



Diablo 3 ist das sich bislang am schnellsten verkaufende PC-Spiel. Mehr als 3,5 Millionen Exemplare wurden laut Blizzard innerhalb der ersten 24 Stunden veräußert.

Neue Inhalte für Mass Effect 3



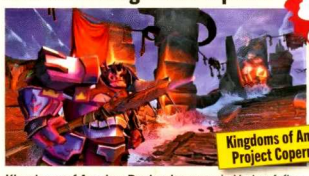
Mass Effect 3-Spieler erhalten mit dem **Rebellion-Pack** via Origin gratis zusätzliche Mehrspieler-Inhalte: neue Missionsziele, zwei Karten und drei frische Charaktere.

DTP in Insolvenz gegangen

dtp entertainment AG

Der Hamburger Publisher Dtp Entertainment (**Game of Thrones**) musste am 1. Mai 2012 eine Planinsolvenz anmelden. Der Geschäftsbetrieb wird aber fortgeführt.

KoA: Reckoning: Studios pleite



Kingdoms of Amalur: Reckoning war ein Verkaufsflop. Die 38 Studios wurden geschlossen und das geplante MMOG **KoA: Project Copernicus** ist damit gestorben.

Cyberpunk

Jetzt mach mal nen Punk!

ROLLENSPIEL Das neue Spiel der **Witcher**-Macher!



Mit diesen Artworks kündigte CD Project das neue Rollenspiel **Cyberpunk** an.

Auf seiner Summer Conference am 30. Mai 2012 hat Entwickler CD Projekt Red (**Witcher 2**) ein neues Rollenspiel mit Cyberpunk-Setting angekündigt. Der Titel basiert auf der Pen'n'Paper-Lizenz Cyberpunk, deren Fantasiewelt 1988 von Mike Pondsmith geschaffen wurde. Dieser war auch selbst vor Ort und zeigte sich begeistert über die Zusammenarbeit mit den polnischen Entwicklern. In der Computerspiel-Adaption der Lizenzvorlage wird eine nichtlineare Geschichte erzählt. Zudem soll es individualisierbare Charakterklassen geben, die ihre Körper mit Implantaten verbessern können. Für Ausrüstung und Waffen sollen Upgrades zur Verfügung stehen und die Kämpfe in **Cyberpunk** werden auf dem Regelwerk der Pen'n'Paper -Vorlage basieren.



MARC MEINT: „Düster und brutal soll **Cyberpunk** werden. CD Project bleibt seiner Linie treu, Spiele für Erwachsene zu machen. Gut so."



Cyberpunk wird wie **Witcher 2** auf der hauseigenen Red-Grafik-Engine basieren.

1&1 MOBILE

1&1



Apr 2012 CHIP ONLINE
Testsieger
www.chip.de

TOP-SMARTPHONE
HTC ONE S

- Überragende Kamera
- Spektakulärer Sound
- Stylishes Design

0,– €* 499,– €

Weitere topaktuelle Markenhandys im Internet!

Internet made in Germany

ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

Mobilfunk-Award 2011
Datentarif des Jahres
handytarife.de
handytarife.de® 11/2011

29,99 ~~39,99~~ €/Monat*

BESTE D-NETZ-QUALITÄT!

In bester D-Netz-Qualität unbegrenzt ins gesamte deutsche Festnetz und in alle deutschen Handy-Netze telefonieren und mobil surfen. Mit Ihrem eigenen Handy für 29,99 €/Monat. Oder mit einem kostenlosen Smartphone von 1&1, wie dem HTC One S, für 39,99 €/Monat.



Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG ★★★

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN ★★★

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

1&1

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

*24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

Game of Thrones

Ziemlich mittel, Alter!

ROLLENSPIEL Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die **Game of Thrones**-Testversion ein.

Mittlerweile ist die bislang fünfteilige Buchserie **Das Lied von Eis und Feuer** auch hierzulande in aller Munde, der gelungenen HBO-Serie **Game of Thrones** sei Dank. Was anständige Versoftungen der Romanreihe anbelangt, sah es jedoch bisher mau aus. Das soll nun mithilfe des Rollenspieles **Game of Thrones** anders werden. Im Vorfeld waren wir jedoch dezent skeptisch, denn die Macher Cyanide zeichnen neben dem eher mäßigen **GoT**-Strategiespiel auch für solche Softwareperlen wie den **Radsportmanager** verantwortlich. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns schließlich die Testversion zum Rollenspiel – zu spät für einen Test, aber gerade noch rechtzeitig, um Ihnen unsere Anspielerfahrungen zu kredenzen. Um es kurz zu machen: Wir sind aktuell noch hin- und hergerissen.

Game of Thrones ist mitunter erschreckend unkomfortabel, was die Menüführung und die Steuerung anbelangt, ist an einigen Stellen extrem altbacken und sieht auch höchstens mittelprächtig aus. Auf der anderen Seite wurde die raue, intrigante, fast schon sadistische Atmosphäre der Buchvorlage erstaunlich gut eingefangen. Wenn es bereits in den ersten zehn Spielminuten um Mord und Vergewaltigung geht und der Spieler einen alten Freund töten muss, fühlen sich Kenner der Buchvorlage direkt heimisch, so makaber das auch klingen mag. Auch die Rollenspielelemente und das Kampfsystem sind nach einer Eingewöhnungsphase recht taktisch und tiefgreifend. Bestätigt der weitere Spielverlauf diese Eindrücke, dürfte sich **Game of Thrones** irgendwo im niedrigen 70er-Bereich einpendeln – ordentlich, wenn auch nicht so gut, wie es die Vorlage hergeben würde. Nach den bisherigen **GoT**-Titeln ist das aber mehr, als wir erwartet hätten. Den Test lesen Sie dann in der nächsten Ausgabe.



SASCHA MEINT: „Ich liebe die Bücher und mag die Serie – daher bin ich froh, dass die Atmosphäre des Spiels schon mal passt."



Anfangs wirken die Kämpfe hektisch und stumpf, nach einer Weile weiß man aber, seine Skills taktisch einzusetzen.



Auch auf bekannte Charaktere aus den Büchern treffen Sie, etwa Königin Cersei.



Das Skillsystem ist nicht das umfangreichste, aber bietet genug Auswahl zum Herumexperimentieren.

Dark

Schleich dich!

ACTION-ADVENTURE **Vampires** trifft **Splinter Cell**. Diese Mischung klingt interessant.



Dark nutzt eine eigene Engine mit hübsch anzusehender Cell-Shading-Grafik, um die Abenteuer in Szene zu setzen.

Der deutsche Publisher Kalypso Media hat Anfang Mai einen neuen Titel angekündigt: **Dark** soll ein Schleich-Action-Spiel werden, das Anfang 2013 für PC und Konsolen erscheint. **Dark** stammt von den Realmforge Studios (**Dungeons**) in München und dreht sich um den Vampir Eric Bane, der, mit übernatürlichen Fähigkeiten ausgestattet, auf der Suche nach seinen Erinnerungen ist. Dabei nutzt er seine übermenschlichen Fähigkeiten, um aus dem Verborgenen heraus zuzuschlagen.



MARC MEINT: „Vampire sind wieder groß in Mode. Im Gegensatz zu den Weichei-Blutsaugern aus den **Twilight**-Filmen scheint Eric aber ein Untoter der alten Schule zu sein, wie er im Teaser-Trailer beweist. Auflauern und eiskalt zuschlagen. Klappe zu, Opfer tot. So gehört sich das!



Fußball Manager 13

Chemie-Baukasten

WIRTSCHAFTS-SIMULATION Wie aus dem realen Fußball gewohnt, geht auch der **FM** jedes Jahr in eine neue Saison.

Inspiriert von realen Ereignissen legen die **FM**-Macher von Bright Future in diesem Jahr ein Augenmerk auf die so oft erwähnte Mannschaftschemie. Schließlich hat Borussia Dortmund es nun zwei Jahre lang vorgemacht, wie man mit einer guten Mischung aus unterschiedlichen, gut harmonierenden Fußballer-Typen eine vermeintlich bessere Mannschaft wie den FC Bayern in die Schranken weisen kann. Mit den Tools Team Hierarchy, Team Analyzer und Team Matrix sehen Sie nun, welche Ihrer virtuellen Kicker gut miteinander können und wer die Mannschaft führt – nur eine gute Mischung ist nachhaltig erfolgreich.



SASCHA MEINT: „Team-Chemie? Eine nette Idee, sofern sie gut umgesetzt wird. Hoffentlich planen die Entwickler aber noch andere Neuerungen."

BÄM! – Der Computec Games Award

Der Preis ist heiß!

SONSTIGES Zeigen Sie allen Ihren guten Geschmack, wählen Ihre Lieblingstitel und bestimmen Sie die besten Spiele!

Wie sagte Mutti schon immer? „Junge, geh wählen!" Das ist vernünftig und deshalb schließen wir uns an: Gehen Sie wählen! Auf www.bamaward.de dürfen Sie für Ihr ganz persönliches Lieblingsspiel abstimmen. In den Kategorien Adrenalin, Intelligenz, Teamgeist, Weltenbummler, Online-/Social-Game und Hardware & Zubehör stehen Kandidaten wie etwa **Max Payne 3**, **Battlefield 3** oder **Batman: Arkham City** zur Wahl. Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas! BÄM! – Der COMPUTEC Games Award wird am 17. August während der Gamescom in Köln verliehen.



MARC MEINT: „Eine Abstimmung beim BÄM-Award ist eine gute Gelegenheit, sich mit etwas Glück einen neuen Flachbildfernseher zu sichern. Oder einen anderen coolen Preis. Genial!"



SUPERGÜNSTIG
MOBIL
SURFEN



6 MONATE
0,– €*
sonst ab
9,99 €/Monat*

1&1 NOTEBOOK-FLAT:
- Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS
- Mit bis zu 14.400 kBit/s
- Beste D-Netz-Qualität

1&1
www.1und1.de
02602/9696

*1&1 Notebook-Flat ab dem 4. Monat 6 Monate für 0,– €, sonst 9,99 €/Monat. Ab einem Datenvolumen von 1GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 29,90 € Bereitstellungsgebühr. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Gameglobe

Ein aufbauendes Erlebnis

GESCHICKLICHKEIT Kostenlos, zugänglich und knuddelbunt – ein dänischer Levelbaukasten.

Bigpoint und Square Enix rühren gemeinsam die Werbetrommel für ihr neues, kostenloses Internetspiel **Gameglobe**, das von dem in Kopenhagen ansässigen Studio Hapti.co entwickelt wird. **Gameglobe** ist ein im Browser lauffähiges, bewusst simpel gehaltenes Jump&Run-Geschicklichkeitsspiel. Als Baumeister für die Levels des Spiels treten die Entwickler allerdings nicht selbst auf, sondern geben ihren Spielern einen intuitiv zu bedienenden und gleichzeitig komplexen Editor in die Hand. Vorgabe hierbei war, dass die Benutzung des Editors sich nicht wie Arbeit anfühlen sollte, sondern wie spielerisches Gestalten. Ruck, zuck sind mit wenigen Mausschwüngen malerische Inseln erstellt, Berge aufgetürmt und Höhlen ins Gelände gefräst. Genauso einfach gerät die Ausgestaltung der Welt, die mit einer Unzahl von Requisiten belebt werden kann. Die sind nicht nur als Dekorationselemente gedacht, sondern können durch allerhand clevere, später im Spiel unsichtbare Werkzeuge zum Funktionieren gebracht werden. In der einfachsten Variante verbindet man etwa ein Tor mit einem Schalter, für clevere Bastelfüchse gibt es aber massenweise nützliche Tools, die sich hinter den Kulissen einsetzen lassen. Die bekommt man natürlich nicht gleich zu Anfang zur Verfügung gestellt, sondern muss sie sich mit Ingame-Währung kaufen, die man bei Levelaufstiegen oder durch den Bau attraktiver Levels erhält.



CHRISTIAN MEINT: „Irgendetwas treibt Dänen zur Kreativität an. Ob die bekannten bunten Klötzchen schuld sind, die dort ihren Ursprung haben?"



Aktuell stehen für Gameglobe die Themen-Sets „Piraten" und „Dschungel" zur Verfügung. Mehr Sets sind geplant.



Im Leveleditor-Modus trägt die Spielfigur einen sehr nützlichen Jetpack und steuert die Bauwerkzeuge mit einem kleinen Controller.

Of Orks and Men

Alles im grünen Bereich!

ROLLENSPIEL Ein Rollenspiel, in dem Sie ein Ork-Goblin-Duo steuern? Klingt super!

Nach **Game of Thrones** (siehe auch Seite 14) scheinen die Cyanide Studios am Rollenspiel-Genre Gefallen gefunden zu haben. Wie wäre es sonst zu erklären, dass sie jüngst, kurz vor dem Release des **GoT**-RPGs, ein weiteres, interessantes Spiel ankündigten: **Of Orks and Men**. Dessen Prämisse klingt schon mal super. Anders als bei den üblichen Fantasy-Einheitsbrei-Versoftungen schlüpfen Sie in **OOaM** (eine tolle Abkürzung) in die Rolle eines Orks. Dessen Volk wurde zusammen mit den Goblins von den bösartigen Menschen unterjocht. Der einzige Ausweg aus dieser Sklaverei: Der fiese Imperator muss sterben. Und natürlich fällt Ihnen diese knifflige Aufgabe zu. Neben Ihrem auf Nahkampf spezialisierten Ork schicken Sie auch einen Goblin in die Schlacht, der eher schleichend und heimlich vorgeht. Weitere Infos gibt es noch nicht – ein Koop-Modus ist aber aufgrund des Goblin-Ork-Ansatzes fast schon ein Muss.



SASCHA MEINT: „Ich mag es, wenn Rollenspiele die Story-Standardpfade des Genres verlassen – **OOaM** klingt vielversprechend!"



Goblins sind klein, flink und wendig – also perfekt geeignet, um Infiltrationsaufgaben zu übernehmen.



Ihr Hauptcharakter, ein bisher noch namenloser Ork, nimmt es im Nahkampf auch mit mehreren Menschen auf.

www.gamescom.de

16.–19.8. 2012 KÖLN

gamescom



Jetzt Tickets sichern!

Celebrate the games!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 50 89 999*
(*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de

BIU
Hier spielt die Zukunft.

koelnmesse

VORSCHAU

MOST WANTED

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

1 Grand Theft Auto 5

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



Arvind Bhatia, Analytiker und Mitarbeiter der Firma Sterne Agee, rechnet für **Grand Theft Auto 5** mit schätzungsweise 14 Millionen verkauften Exemplaren in den ersten Tagen nach Veröffentlichung. WoW!

2 Assassin's Creed 3

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



Assassin's Creed 3 spielt zwar während des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges, die Geschichte dreht sich jedoch um den Konflikt zwischen Templern und Assassinen.

3 Crysis 3

Entwickler: Crytek GmbH | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** 1. Quartal 2013

Hinsichtlich der Spielwelt von **Crysis 3** äußerte sich kürzlich Rasmus Hojengaard, Mitarbeiter bei Crytek GmbH. So soll die Spielwelt ähnlich detailreich sein wie die des Rollenspiels **TES 5: Skyrim**.



4 Far Cry 3

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



Auf der offiziellen Facebook-Seite zu **Far Cry 3** können sich Testfreudige für ein Gewinnspiel anmelden, dessen Gewinner an der geschlossen Beta teilnehmen dürfen.

5 Hitman: Absolution

Entwickler: IO Interactive | **Genre:** Action | **Termin:** 20. November 2012

Vorbesteller der Konsolenversion können seit dem 15. Mai die Bonus-Mission **Hitman: Sniper Challenge** spielen. PC-Spieler müssen sich noch bis zum 15. August gedulden.



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 im Vorfeld nicht, um welches Spiel 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.



Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

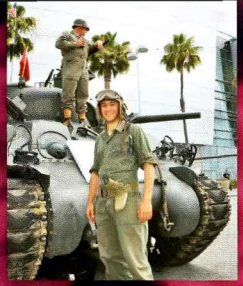
	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	2012
	Air Conflicts: Pacific Carriers	Arcade-Simulation	Bitcomposer	3. Quartal 2012
Seite 90	Alan Wake's American Nightmare	Action-Adventure	Nordic Games	22. Mai 2012
▶	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Amnesia: A Machine for Pigs	Adventure		4. Quartal 2012
	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	3. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2012
Seite 38	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	30. Oktober 2012
	Baldur's Gate: Enh. Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	2. Quartal 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Carmageddon: Reincarnation	Action		Februar 2013
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
	Civilization 5: Gods & Kings	Runden-Strategie	2K Games	22. Juni 2012
	C & C: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	1. Quartal 2013
▶	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2013
▶	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	2012
▶	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2013
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
Seite 54	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	17. August 2012
▶	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Dtp Entertainment	21. September 2012
Seite 28	Dead Space 3	Action	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Der Planer 5	Wirtschaftssim.	Rondomedia	3. Juli 2012
Seite 80	Diablo 3	Action	Blizzard	15. Mai 2012
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
Seite 64	Divinity: Original Sin	Strategie	Larian Studios	2013
	Doom 4	Ego-Shooter	id software	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Double Fine Adventure	Adventure		2012
Seite 66	Dragon Commander	Action	Daedalic	1. Quartal 2013
	DSA: Demonicon	Adventure	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	22. Juni 2012
	Dungeonland	Action	Paradox Interactive	2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
▶	Endless Space	Strategie	Amplitude	2. Quartal 2012
	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	September 2012
Seite 22	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	6. September 2012
Seite 56	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2012
▶	Game of Thrones	Rollenspiel	Dtp Entertainment	8. Juni 2012
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	3. Quartal 2012
Seite 60	Ghost Recon: Future Soldier	Action	Ubisoft	15. Juni 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	28. September 2012
	Hawken	Online-Shooter		12. Dezember 2012
Seite 42	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
	Insane	Action	THQ	2014
Seite 95	Iron Front	Ego-Shooter	Deep Silver	25. Mai 2012
	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	27. September 2012
▶	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	3. Quartal 2012
▶	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Int.	29. Juni 2012
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Int.	3. Quartal 2012
	London 2012	Sportspiel	Sega	29. Juni 2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
	Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
Seite 70	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	26. September 2012

	Spiel	Genre	Publisher	Termin
	Omerta: City of Gangsters	Strategie	Kalypso Media	4. Quartal 2012
	Orcs Must Die! 2	Action	Robot Entertainment	2012
Seite 72	PES 2013	Sportspiel	Konami/Sega	3. Quartal 2012
	Planetside 2	Online-Shooter	Sony Online Ent.	Nicht bekannt
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Prototype 2	Action	Activision	27. Juli 2012
	Race Driver Grid 2	Rennspiel	Codemasters	4. Quartal 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Raven's Cry	Rollenspiel	Zuxxez	27. September 2012
	Rayman Legends	Action	Ubisoft	Nicht bekannt
	R.A.W.	Rollenspiel	Focus Home Int.	21. September 2012
	Red Frontier	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	2012
	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
Seite 92	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	18. Mai 2012
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
▶	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	1. Quartal 2013
Seite 34	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August 2012
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	21. August 2012
	South Park: The Game	Rollenspiel	THQ	2013
Seite 68	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	29. Juni 2012
	Spellforce 2: Faith in Destiny	Echtzeit-Strategie	Nordic Games	19. Juni 2012
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Starcraft 2: Heart o. t. Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
Seite 93	Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	3. Mai 2012
▶	Test Drive: Ferrari Racing Legends	Rennspiel	Bigben Interactive	8. Juni 2012
	The Amazing Spider-Man	Action	Activision	29. Juni 2012
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	3. Juli 2012
▶	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
Seite 94	The Walking Dead: A New Day	Adventure	Telltale Games	24. April 2012
	The Walking Dead: Starved for Help	Adventure	Telltale Games	3. Quartal 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 46	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	1. Quartal 2013
Seite 76	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	2. Quartal 2012
	Transformers: Fall of Cybertron	Action	Activision Blizzard	31. August 2012
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
	Worms Revolution	Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2012
	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	WRC 3	Rennspiel	Black Bean Games	Oktober 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
▶	XCOM: Enemy Unknown	Strategie	2K Games	12. Oktober 2012



Die Testversion des Online-Rollenspiels erreichte uns nicht rechtzeitig. Ob das Spiel das Genre aufmischt, verraten wir daher erst in der nächsten Ausgabe.

















Electronic Entertainment Expo 2012

Voll auf die Messe!

Wenn die wichtigste Messe des Jahres ruft, dann folgen wir aufs Wort!

FAQ ?!

E3? Was genau ist das denn?

Die E3 (das steht für Electronic Entertainment Expo) ist neben der gamescom in Köln die wichtigste Spielemesse der Welt. Sie findet jedes Jahr Anfang Juni in Los Angeles, Kalifornien, statt. Anders als die gamescom ist die E3 allerdings keine Publikumsmesse, sondern steht nur Fachbesuchern aus der Branche offen. Dazu gehören etwa Entwickler, Verkäufer, Publisher oder auch Journalisten.

Ach so. Und wann findet dieses Jahr die Messe statt?

Die Hallen des LA Convention Centers mitten in Downtown LA bieten genug Platz, um die zahlreichen Besucher vom 5. bis 7. Juni 2012 zu empfangen. 2011 stieg die Anzahl der Gäste übrigens leicht an und erreichte einen Spitzenwert von über 46.000 Teilnehmern. Über 200 Firmen aus 106 Ländern präsentierten ihre Produkte.

Auf der E3 gibt es doch immer diese krassen Enthüllungen, oder?

Diese Zeiten sind inzwischen leider vorbei. Klar gibt es noch die ein oder andere Überraschung und wir werden sicher ein Spiel sehen, mit dem wir vorher nicht gerechnet haben. Aber in Zeiten von perfekt geplanten Werbekampagnen für Top-Titel sind Mega-Überraschungen selten geworden. Wer weiß, vielleicht werden wir dieses Jahr eines Besseren belehrt und es gibt DIE Messeüberraschung des Jahres …

Was wird es denn zu sehen geben? Und worauf darf ich vergeblich hoffen?

Wir haben auf der nächsten Seite eine Liste mit den wichtigsten Titeln der E3 2012 zusammengestellt – da sehen Sie auch gleich, über welche dieser Spiele wir in dieser Ausgabe berichten. Außerdem verraten wir Ihnen, wer dieses Jahr nicht auf der E3 ist und warum Sie auch 2012 vergeblich auf ein Half-Life 3 warten werden.

Wird das PC ACTION-Team vor Ort sein?

Na klar! Ein fünfköpfiges Team wird schon ein paar Tage früher anreisen (Hallo Achterbahn-Vergnügungspark!) und sich die volle Ladung Messestress geben. Das bedeutet: Pressekonferenzen, stundenlange Präsentationen, viel Laufen, wenig Essen, eiliges Schreiben, verzweifelte Suche nach einem WLAN, versagende Deos, leere Akkus, Partys bis in die Nacht, Bier, Cocktails, Steak.

Was ist euer Messemotto?

„Nur wer ÜBERlebt, darf auch was ERleben" oder „Ein Steak im Mund ist besser als der Molyneux in der Präsentation".

Das sind die wichtigsten Titel der E3 2012!

Publisher/Spiel	Genre	Mehr?
2K		
Borderlands 2	Ego-Shooter	PCA 05/12
XCOM: Enemy Unknown	Strategie	PCA 04/12
Spec Ops: The Line	Ego-Shooter	S. 72
Activision (kein Blizzard)		
Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	PCA 06/12
Bethesda		
Dishonored: Die Maske des Zorns	Ego-Shooter	PCA 06/12
The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	S. 50
The Elder Scrolls 5: Dawnguard	Rollenspiel	
Capcom		
Lost Planet 3	Action	PCA 06/12
Resident Evil 6	Action	PCA 06/12
Electronic Arts		
Crysis 3	Ego-Shooter	PCA 06/12
Dead Space 3	Action	S. 28
FIFA 13	Sportspiel	S. 58
Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	PCA 04/12
Need for Speed Most Wanted 2	Rennspiel	
Warface	Mehrspieler-Shooter	
Namco Bandai		
Star Trek	Action	
Ncsoft		
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	PCA 05/12
Wildstar	Online-Rollenspiel	
Sega		
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	PCA 06/12
The Cave	Adventure	S. 11
Sony Online Entertainment		
Planetside 2	Mehrspieler-Shooter	
Square Enix		
Hitman: Absolution	Action	S. 42
Sleeping Dogs	Action	S. 34
Tomb Raider	Action-Adventure	S. 46
THQ		
Company of Heroes 2	Strategie	PCA 06/12
Darksiders 2	Action	S. 68
Metro: Last Light	Ego-Shooter	S. 70
Ubisoft		
Far Cry 3	Ego-Shooter	S. 22
Assassin's Creed 3	Action	S. 38
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	S. 60



Erst vor Kurzem wurde **Call of Duty: Black Ops 2** der Öffentlichkeit vorgestellt. Ob es auf der E3 in Los Angeles neue Infos geben wird?



Star Trek von Namco Bandai gefiel uns von Anfang an. Allerdings gab es seit der Ankündigung absolut nichts Neues. Das ist selten ein gutes Zeichen …



Schon 2011 gehörte **Hitman: Absolution** zu den absoluten Favoriten der Redakteure. Auch dieses Jahr gibt es wieder neue Szenen aus dem Action-Spiel zu bewundern – wir freuen uns drauf. Einen Vorgeschmack gibt es mit dem derben Killer-Nonnen-Trailer, den Square Enix kürzlich veröffentlichte.

Spiele, die nicht dabei sind

Einige Top-Titel wird es auf der diesjährigen Spielemesse nicht zu sehen geben:

- **Valve** wird auf der E3 nicht mit einem eigenen Stand vertreten sein. Zwar kann man an anderen Buden **Counter-Strike: Global Offensive** spielen, doch die vorher durch Gerüchte forcierte Überraschung wird es auch dieses Jahr wohl nicht geben. Kein Spiel mit einer „3" im Namen, schade!
- **Rockstar** hält sich mit Neuigkeiten zu **GTA 5** zurück. Nach der Veröffentlichung von **Max Payne 3** gibt es erst mal nix Neues von den Entwicklern.
- **2K** zeigt ein gutes Line-up dieses Jahr, doch das viel gelobte **Bioshock Infinite** fehlt. Müssen wir uns Sorgen machen?
- **Blizzard** bleibt der E3 fern. Klar, **Diablo 3** ist raus und das **WoW**-Add-on **Mists of Pandaria** alleine rechtfertigt keinen sauteuren Messeauftritt.
- **Bethesada** wird kein **Prey 2** zeigen. Steht das Projekt vor dem Aus?

Und was geht bei Nintendo & Co.?

Auch die Konsolenhersteller tummeln sich auf der E3 – aber was haben die so im Gepäck?

- **Microsoft** wird wohl vor allem auf die hauseigenen Marken setzen und mit **Halo 4** oder **Forza Horizon** starke Spiele zeigen. Dazu gibt es sicher Neues für den Körper-Sensor **Kinect** und vielleicht erste Infos zum 360-Nachfolger.
- **Sony** wird zum einen das neue Handheld PS Vita pushen, für das momentan hochkarätiger Spielenachschub **fehlt**. Zum anderen erwarten wir wie jedes Jahr gute **Exklusivtitel**, etwa **God of War: Ascension** oder **The Last of Us**.
- Bei **Nintendo** wird ganz klar die neue Heimkonsole Wii U im Vordergrund stehen, die noch 2012 auf den Markt kommt. Mit zeitgemäßer Grafik und einem im Controller integrierten Bildschirm eröffnet die Plattform interessante Möglichkeiten – asymmetrischen Mehrspieler etwa – und es wird dadurch möglich sein, auch ohne Fernsehgerät zu zocken. Spannend!



Screen-Info

Ubisoft war so freundlich, uns mit Screenshots für diese Vorschau zu versorgen. Obwohl die von uns gespielte PC-Version klasse aussah, kommt sie nicht ganz an die auf den Bildern gezeigte Qualität ran.

Far Cry 3

Sonne, Strand und Knarren

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

Text: Viktor Eippert

Dieser Ego-Shooter verleiht dem Wahnsinn Bühne und Darsteller.



Die Spielwelt besteht aus mehreren Inseln und soll wie im Vorgänger sehr viel Raum zum Erkunden bieten.

Von wegen, idyllisches Inselparadies! Auf dieser tropischen Inselkette stehen Menschenhandel, Mord und Gesetzlosigkeit auf dem Tagesprogramm. Und Protagonist Jason Brody gerät mitten hinein in den Wahnsinn.

Was passiert mit einem Menschen, wenn er aus seiner gewohnten Umgebung herausgerissen wird, die geltenden Regeln komplett auf den Kopf gestellt werden und er über einen längeren Zeitraum einer Extremsituation ausgesetzt wird? Wie würde sich das Verhalten eines typischen Großstadtbürgers ändern, wenn er plötzlich meilenweit von der Zivilisation um sein nacktes Überleben kämpfen müsste? Und wie weit würden Menschen gehen, wenn sie mit kaltblütigem Mord einfach so davon kämen? Mit diesem höchstbrisanten Gedankenspiel befasst sich Ubisoft Montreal in **Far Cry 3**. Als Versuchskaninchen und Protagonist dient Jason Brody, ein ganz gewöhnlicher Typ aus Los Angeles, der mit seiner Freundin Nikki und einem Kumpel Urlaub auf einer tropischen Inselkette macht. Doch statt schöner Strandspaziergänge und Cocktails erwartet das Trio der reinste Albtraum voller Gewalt und Wahnsinn. Denn was Jason beim Buchen der Urlaubsreise nicht wusste: Das vermeintliche Inselparadies dient Mördern, Piraten und Menschenhändlern als Unterschlupf.

Die Kunst des Wahnsinns

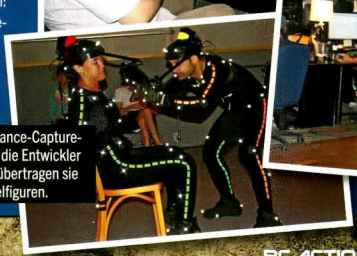
An der Spitze des Menschenhändlerrings steht der gnadenlose sowie heftig durchgeknallte Psychopath Vaas. Im Oberstübchen dieses Furcht einflößenden Kerls ist weit mehr als nur eine Schraube locker, was er mit seinem neurotischen Verhalten nur zu gerne ständig zur Schau stellt – insbesondere wenn es um die Entführung ahnungsloser (bevorzugt weiblicher) Touristen geht, die es wie Jason in die Inselidylle zieht. Es gibt nichts, was Vaas den Tag mehr zu versüßen vermag als das krankhafte Spiel mit der Psyche seiner Opfer. Und als der verkappte Regisseur, für den sich Vaas hält, treibt er seine Spielchen natürlich am liebsten vor laufender Kamera – mit der festen Überzeugung, dass sein Handeln nichts weniger als Kunst sei und seine Opfer die Schauspieler in seinen Meisterwerken. Und mit Jasons Freundin Nikki ist ihm eine neue Stardarstellerin ins Netz gegangen. Auch mit ihr lebt Vaas

Hinter den Kulissen von Ubi Montreal

Mit seinen etwa 2.100 Mitarbeitern gehört Ubisoft Montreal zu den größten Entwicklerstudios weltweit und beschäftigt Industrieveteranen der verschiedensten Nationalitäten. Natürlich baut man ein derart großes Studio nicht mal eben über Nacht auf, sondern nur mit klaren Zielen. Eines davon: In Sachen Technik stets ganz vorne mitmischen. Um die grandiosen Animationen in Spielen wie **Assassin's Creed** oder **Far Cry** zu bieten, verlässt man sich bei Ubisoft Montreal daher auf ein eigens entwickeltes System zur gleichzeitigen Aufnahme von Körperbewegungen sowie der Mimik von Schauspielern. Außerdem beschäftigt man als eines der wenigen Studios einen eigenen Foley Artist (zu Deutsch: Geräuschmacher), der alltägliche Geräusche aufnimmt und diese dann in seinem Tonstudio zu glaubwürdigen Soundeffekten für die Spiele verarbeitet. Das charakteristische Klacken von Pferdehufen entsteht so zum Beispiel.



Ubisoft Montreal ist eines der wenigen Studios, das Soundeffekte noch selbst herstellt.



Mit dem Performance-Capture-Verfahren filmen die Entwickler Realszenen und übertragen sie dann auf die Spielfiguren.



Gearbeitet wird wie bei den meisten großen Firmen in riesigen Großraumbüros.

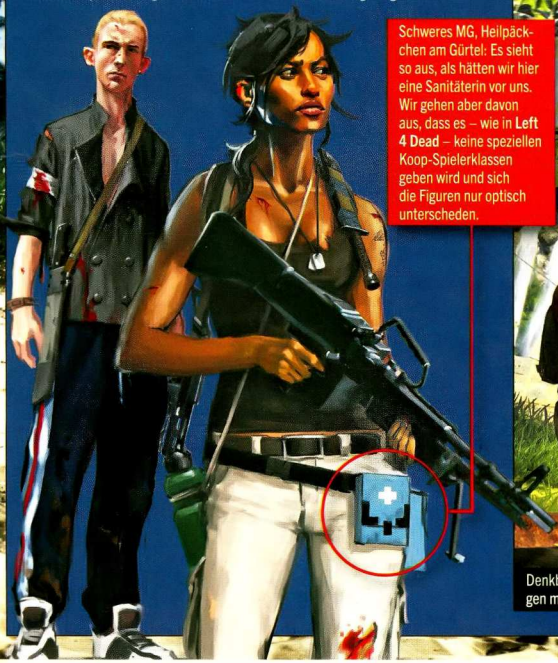
Frisch enthüllt: der Koop-Modus

Gemeinsame Jagdausflüge und Gefechte gegen überlegene Gegnerhorden mit bis zu vier Teilnehmern!

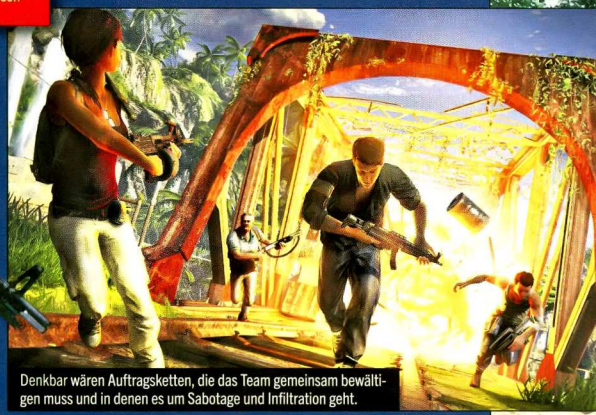
Neben dem Einzelspielerteil und dem kompetitiven Mehrspielermodus, bei dem man sich mit menschlichen Mitspielern messen kann, wurde für **Far Cry 3** auch ein kooperativer Part angekündigt. Bis zu vier Spieler dürfen zusammen auf die Pirsch gehen. Um zu überleben, muss die Spielercrew geschickt zusammenarbeiten, die eigenen Kameraden mit Schlachtrufen anfeuern, sich gegenseitig mit Erster Hilfe versorgen und Feuerunterstützung durch schwere Waffen einsetzen. Nach jedem Einsatz dürfen die Gegner in interaktiven Zwischensequenzen auf witzig-abgedrehte Weise bestraft oder begnadigt werden.



Einsatzbereit: Welche Aufgaben die Koop-Spieler zu erwarten haben, ist zurzeit noch nicht bekannt.



Schweres MG, Heilpäckchen am Gürtel: Es sieht so aus, als hätten wir hier eine Sanitäterin vor uns. Wir gehen aber davon aus, dass es – wie in **Left 4 Dead** – keine speziellen Koop-Spielerklassen geben wird und sich die Figuren nur optisch unterscheiden.



Denkbar wären Auftragsketten, die das Team gemeinsam bewältigen muss und in denen es um Sabotage und Infiltration geht.

seine Video-Fantasie aus und positioniert dann im Anschluss Videoschnipsel dieser Aufnahmen an den Orten, an denen Jason sie mit Sicherheit finden wird. Warum? Um Nikkis Lover aus der Reserve zu locken, ihn zu manipulieren und Jasons Geist allmählich zu zermürben. Überhaupt hat der wahnsinnige Massenmörder diebische Freude daran, eine schräge Version von Katz und Maus mit Jason zu spielen. Die beiden geraten im Spielverlauf mehrfach aneinander und jedes Mal, wenn Jason in eine von Vaas' Fallen tappt, macht der Bösewicht ein neues Psychospiel daraus.

Authenzität ist Trumpf

Es ist sehr beeindruckend, wie überzeugend Vaas' Rolle als geisteskranker Psychopath in **Far Cry 3** rüberkommt und wie eindringlich die kanadischen Entwickler die Handlung in Szene setzen. Ermöglicht wird das durch die aufwendige Aufnahmetechnik, die **Far Cry 3** zugrunde liegt. Alle relevanten Szenen werden wie in einem Film komplett mit professionellen Schauspielern, Stuntmen und zig Kameras gedreht. Mit dem sogenannten Performance-Capture-System erfassen die Entwickler nicht nur sämtliche Bewegungen der Darsteller, auch die Mimik wird mit einer separaten Kamera eingefangen. So kann beinahe jede Regung der Darsteller direkt ins Spiel übertragen werden, was für enorme Authentizität sorgt. Um das filmische Gefühl noch weiter zu unterstreichen, peilt man in **Far Cry 3** möglichst fließende Übergänge zwischen dem Gameplay und den Zwischensequenzen an.

Nicht ohne mein Tattoo

Das Besondere an Held Jason ist, dass er selbst eben nichts Besonderes ist. Er ist kein Ex-Marine oder Soldat wie die Protagonisten in den meisten Shootern. Er ist ein gewöhnlicher Typ ohne Kampferfahrung oder spezielle Fähigkeiten. Erst im Verlauf des Spiels reift der harmlose Tourist aus der Großstadt zum harten Kämpfer und lernt Stück für Stück, in dieser Extremsituation zu überleben. „Jasons enormer Wandel soll auf den ersten Blick erkenntlich sein. Wenn er seine Mutter am Ende dieses Höllentrips anrufen würde, würde sie nicht mal mehr seine Stimme erkennen", erklärt Dan Hay, der Producer von **Far Cry 3**. Seinen Kampf gegen Vaas und dessen finstere Gesellen muss Jason aber nicht allein bestehen. Nicht jeder im Inselparadies ist mit der Herrschaft von Mr. Durchgeknallt glücklich, daher trifft Jason während seines Überlebenskampfs immer wieder auf Mitstreiter. Eine wichtige Rolle spielt der Inselstamm der Rakyat, mit dem sich der Protagonist verbrüdert. Deren Anführerin Citra nimmt Jason in den Kreis der Rakyat auf und lehrt ihn, worauf es beim Überleben auf einer Tropeninsel ankommt. Als Beweis für Stammesmitgliedschaft dient eine Tätowierung über beide Oberarme. Die dient aber nicht nur der



Wer sich gegen Vaas und seine Schergen auflehnt, wird wie der Kerl links im Bild zum Schweigen gebracht.

Der durchgeknallte Bösewicht Vaas (oben) liebt kranke Psychospielchen. Um Jason aus der Reserve zu locken, nutzt er Geiseln als Köder (links). Würde Jason, der auch nur ein gewöhnlicher Tourist ist, sein eigenes Leben für die Gefangenen auf Spiel setzen? Wie lange würde es dauern, Jason psychisch zu zermürben und ihn in den Wahnsinn zu treiben?

schnöden Zierde, sondern symbolisiert auch Jasons Entwicklung. Für jede erledigte Mission kommt ein neues Tattoo hinzu. Ob ihm die Körperbemalung zudem irgendwelche speziellen Fähigkeiten verleiht, ist derzeit noch unklar.

Action in Portionen

Jetzt ist **Far Cry 3** natürlich wie seine Vorgänger ein Shooter in einer großen, offenen Spielwelt. Die Missionen werden daher nicht stumpf der Reihe nach in engen Levelschläuchen abgefrühstückt, sondern sind ähnlich wie in der **Assassin's Creed**-Reihe oder den **GTA**-Spielen über die Spielwelt verteilt. Der Spieler kann also frei darüber verfügen, was er als Nächstes macht. Neue Aufträge werden dann schubweise freigegeben, sobald die Haupthandlung voranschreitet. Überhaupt betonen die Kanadier immer wieder, wie sehr ihnen die Beibehaltung des von der Reihe gewohnten Open-World-Konzepts am Herzen liegt. In **Far Cry 3** soll es ganz klar um die Erkundung dieser idyllischen und zugleich doch bedrohlichen Inselwelt gehen, die gleich aus mehreren Inseln besteht. Das heißt aber nicht, dass es **Far Cry 3** an geil inszenierter, mitunter geskripteter Action fehlen wird. Die findet nur eben eher punktuell an bestimmten Orten der Spielwelt statt. „Action-Bubbles", also Action-Luftblasen, nennt das Ubisoft Montreal. Das kann einer von Vaas' Unterschlupfen sein oder einfach nur ein interessanter Nebenschauplatz, an dem Jason auf Hintergrundinfos, Munition oder Ähnliches stößt. Auf diese Weise feuert Ubisoft gezielte Portionen von Storyereignissen und Action-Feuerwerk ab, ohne den Spieler seiner Erkundungsfreiheit zu berauben.

Übermut endet selten gut

Einen dieser Abschnitte dürfen wir bei unserem Entwicklerbesuch erstmals anhand der PC-Version von **Far Cry 3** selbst anspielen. Da es sich dabei um einen Punkt aus dem späteren Spielverlauf handelt, schlüpfen wir in die Haut eines bereits kampferprobten Jason Brody, der mit dem Großstadtsöhnchen zu Beginn der Story kaum noch etwas gemein hat. Er ist inzwischen sogar dermaßen von sich selbst überzeugt, dass er einen direkten Angriff auf Vaas' Versteck wagt. Wie und von welcher Seite wir dieses waghalsige Vorhaben in die Tat umsetzen, liegt wie in **Far Cry 2** wieder in unserem eigenen Ermessen. Gleiches gilt für die Spielweise. Neben der üblichen Rambo-Taktik besteht auch die Möglichkeit, schleichend vorzurücken, Fahrzeuge zu nutzen oder Feinde aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr auszuknipsen. Wir versuchen unser Glück mit einem lautlosen Manöver, in der Hoffnung, nicht gleich die gesamte Privatarmee von Vaas zu alarmieren. Die ersten vereinzelten Wachen schalten wir hinterrücks mit dem Messer im Nahkampf aus. Die Nahkampfattacke kön-

„Wir ziehen dem Spieler den Boden unter den Füßen weg!“

Die Entwickler sprachen mit uns über die Spielfreiheit und die Handlung.

PC ACTION: Ok, die wichtigste Frage zuerst: Wird Far Cry 3 dem traditionellen Serienanspruch an eine offene Welt gerecht, bei dem ein Problem aus vielen verschiedenen Richtungen angegangen werden kann?

DAN HAY: Far Cry 2 bot eine sehr weite Spielwelt. Darauf wollten wir aufbauen. Im heute gezeigten Demo-Video sieht man Hinweise darauf, dass Vaas Tiere sammelt. Dann wären da die Tiere in der Wildnis und der Bogen, mit dem Jason bewaffnet ist – ein deutlicher Hinweis auf Jagdaktivitäten, denen der Spieler in der offenen Welt nachgehen kann. Wir wollten sicherstellen, dass unser Spiel eine Menge cooler Aktivitäten enthält. Es gibt Fahrzeuge, du kannst über die Insel fliegen, du kannst dir einen Jetski schnappen und die Umgebung erkunden. Den Kämpfen wollten wir ebenfalls frischen Wind verpassen, ohne die traditionelle **Far Cry**-Freiheit aus den Augen zu verlieren. **Far Cry** wäre nicht **Far Cry** ohne die Möglichkeit, die Richtung eines Angriffs komplett selbst zu bestimmten und eine KI zu bieten, die dynamisch darauf reagiert. Wenn man sich also die verschiedenen Schauplätze in der Spielwelt anschaut, dann sollte einem klar werden, dass die Spieler auch heimlich vorgehen können, wenn sie das wollen.

JEFFREY YOHALEM: Wir wollten das Beste aus linearen Shootern nehmen und das auf kleine Gebiete in der offenen Welt verteilen. Das ist ein Traum, den ich persönlich schon sehr lange habe. Wir nehmen also unsere komplexe und interessante Story und packen sie so stückweise in die offene Welt. Das ist sehr aufregend und ich glaube, wir haben unsere Sache gut gemacht.

PC ACTION: Wie lange wird ein durchschnittlicher Spieler mit Far Cry 3 zu tun haben?

HAY: Wenn man sich strikt an die Missionsvorgaben hält und am Ball bleibt, etwa 17 bis 20 Stunden. Wenn man wirklich Zeit in der Welt verbringt, wird das natürlich mehr. Ich habe Leute gesehen, die bis zu sechs Stunden nur mit Jagen beschäftigt waren, und das nur in einer kleinen Region auf einer einzigen Insel. Es ist schwer einzuschätzen, wie reichhaltig die Welt tatsächlich ist, aber ein Durschnittsspieler wird etwa 20 Stunden Spielzeit bekommen.

YOHALEM: Das ist dann aber wirklich nur der primäre Teil des Spiels. **Far Cry 3** ist ein Monster-Spiel, wir sprechen hier über ein gigantisches Spielerlebnis. In den kommenden Monaten werden wir weitere Details veröffentlichen und die Grenzen der Inseln haben wir auch noch gar nicht gezeigt.



V. l. n. r.: Koproduzentin Anne Gibeault (kommt im gewählten Interviewausschnitt nicht zu Wort), Hauptautor Jeffrey Yohalem und Produzent von **Far Cry 3** Dan Hay.

PC ACTION: Das Jagen wurde öfter angesprochen, was bringt das für Vorteile?

HAY: Da Jason aus der Stadt kommt und keinerlei Überlebensfähigkeiten im Dschungel besitzt, wird er sich einige grundlegende Jägereigenschaften beibringen lassen müssen. Bald beginnt er aber, von den Eingeborenen zu lernen und den Urwald fast als einen Supermarkt zu sehen. Er kann die Felle und das Fleisch seiner Beute verkaufen, um sich mit dem Geld Waffen zu leisten und sich langsam eine gewisse Basis aufzubauen.

PC ACTION: Wie sind die Geschichte und die Charaktere verknüpft? Wie kommt es, dass Jason im Dschungel bei diesem Inselstamm landet?

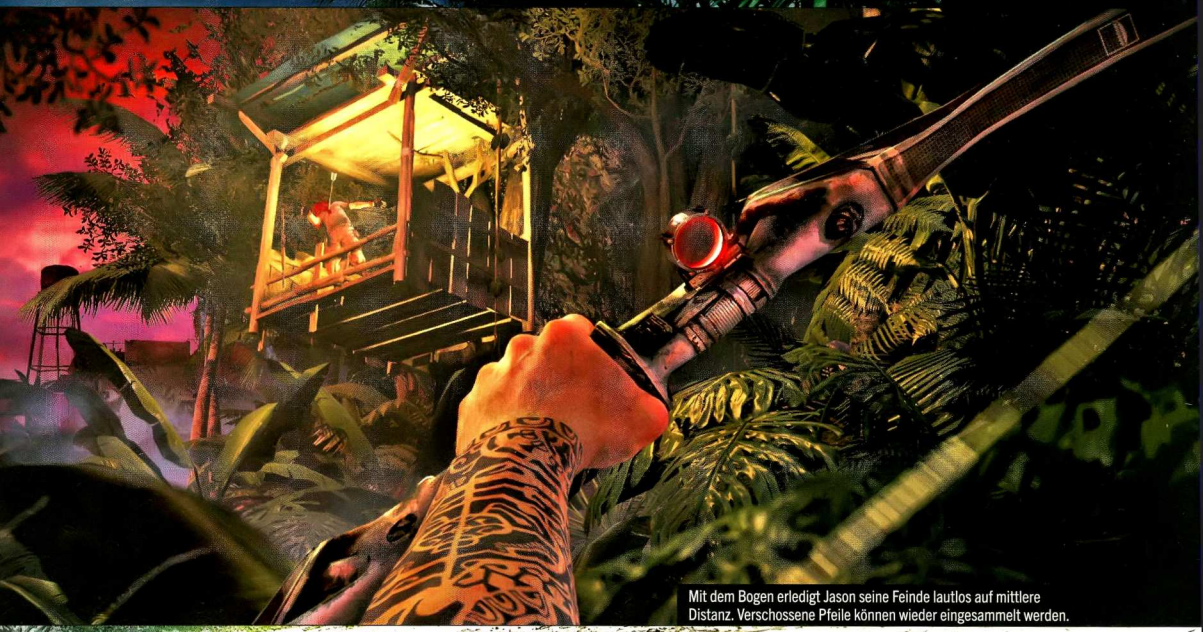
YOHALEM: Als wir zum Beispiel **Avatar** gesehen haben, waren die Eingeborenen auf Pandora die Andersfarbigen, nur eben blau – trotzdem geht es um einen weißen Kerl, der Anführer eines Eingeborenenvolks im Weltraum wird. Eine ähnliche Konstellation gab es in der Vergangenheit in der Literatur der westlichen Welt sehr häufig, sei es mit Aborigines oder Marsianern. Es ist also Absicht. Unser Hauptcharakter ist Jason Brody aus L. A., ein typischer Kerl Mitte zwanzig. Ihr seht die Welt durch seine Augen. Wie ich vorher bereits erwähnte, ist das alles ein psychologischer Traum. Seine Neigungen und Fantasien dringen nach außen durch. Da ich nicht zu viel verraten kann, formuliere ich es mal so: Gute Geschichten funktionieren, indem sie den Spieler zunächst in Sicherheit wähnen und ihm dann den Boden unter den Füßen wegziehen. Je mehr man glaubt, eine Situation unter Kontrolle zu haben, desto tiefer ist der Fall. Wenn die Spieler meinen, sie wüssten was vor sich geht: Prima. Wir lassen sie in dem Glauben, bis wir heftig am Teppich ziehen (lacht). Wir hoffen, dass ihr den Fall genießen werdet.



Jasons Waffenarsenal soll vielseitig sein, um ihm viele Taktiken zu ermöglichen. Die gute alte AK darf da natürlich nicht fehlen.



Der Paragleiter ermöglicht die Infiltration von der Luft aus. Auch weitere Fortbewegungsmittel wie Jeeps oder Jetskis gibt es in **Far Cry 3**.



Mit dem Bogen erledigt Jason seine Feinde lautlos auf mittlere Distanz. Verschossene Pfeile können wieder eingesammelt werden.

nen wir in jeder Kampfsituation nutzen und sogar zu Kombos verbinden, wenn wir schnell genug reagieren. Als wir in die Nähe der Außenmauern des eigentlichen Lagers gelangen, wird es schon kniffliger. Dort patrouillieren zwei schwer bewaffnete Kerle mit einigen Kampfhunden im Schlepptau. Außerdem erspähen wir einen Scharfschützen auf einem kleinen Wachturm gleich daneben. Wie also vorgehen? Wenn wir ins Lager wollen, muss der Sniper weg, keine Frage. Praktischerweise hat Jason einen Bogen dabei. Aber nicht etwa ein kleines Holzding zum Jagen, sondern einen Profi-Bogen mit Zielvisier. Ideal, um den Kerl auf dem Wachturm lautlos umzunieten. Ein kurzer Blick zur Patrouille: Keiner hat etwas gemerkt, sehr gut. Um kein Risiko einzugehen, lassen wir den Wachtrupp lieber in Frieden und passen einen geeigneten Moment ab, um uns Richtung Lager vorbeizuschleichen und dann über die Mauer zu klettern.

Im Wohnzimmer des Psychos

Der Weg auf der anderen Seite der Mauer führt uns schnurstracks in einen Schuppen, wo wir erneut Zeuge von Vaas' ausgeprägtem Wahnsinn werden. Im ganzen Raum sind TV-Geräte unterschiedlicher Größen angebracht – auch an der Decke! Als wir uns nähern, springen die Monitore plötzlich an und Vaas hält eine seiner schrägen Reden. Natürlich hatte uns der Irre mit dem kapitalen Sprung in der Schüssel bereits erwartet und als guter Gastgeber möchte er uns gerne einen warmen Empfang bereiten. Nur einen Augenblick später brennt der Raum lichterloh und wir nehmen Reißaus. Unsere Flucht endet abrupt im Hof, der nur so vor Vaas' Handlangern wimmelt, die umgehend das Feuer auf Jason eröffnen. Und auch hier ist spielerische Freiheit wieder Trumpf. Statt jeden einzelnen Feind mit der AK über den Haufen zu ballern, können wir zum Beispiel auch den Jeep in der Mitte des Platzes nutzen, indem wir uns hineinsetzen und die Feinde kurzerhand überfahren. Oder wir schwingen uns an das festmontierte Maschinengewehr an der Hinterseite des Jeeps und geben den Schurken damit Saures. Die Steuerung geht bei alledem sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gamepad gut von der Hand. Wie der Abschnitt ausgeht, behalten wir an dieser Stelle für uns. Wir wollen nicht die schöne Überraschung verderben. Nur so viel sei verraten: Vaas spielt erneut mit Jasons Psyche und es wird noch einmal so richtig abgefahren! Und wir wurden ein weiteres Mal von der glaubwürdigen Umsetzung der Charaktere beeindruckt.



Nicht alle Charaktere wollen Jason an den Kragen. Der verrückte Doktor Earnhardt hilft ihm beispielsweise.

Viktor meint



„Von 0 auf 100 auf meiner Aufmerksamkeits-Skala!“

Bisher hat mich die **Far Cry**-Reihe komplett kaltgelassen. Ich bin zwar für Open-World-Shooter zu haben, doch weder Handlung noch Setting der beiden Vorgänger haben mich angesprochen. Mit **Far Cry 3** wird sich das gehörig ändern. Das mag jetzt etwas makaber klingen, doch ich könnte Vaas stundenlang bei seinem Treiben zusehen. Seine Rolle ist einfach so punktgenau getroffen und toll umgesetzt, dass sich mir bei jeder Szene mit dem geistig umnachteten Psychopathen die Nackenhaare aufstellen. Allein wegen der fabelhaften Charaktere und der vielversprechenden Story führt für mich dieses Jahr kein Weg an **Far Cry 3** vorbei!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Das ist neu!

Teil 3 macht einige Dinge anders als die beiden Vorgänger:

- Erstmals mit Koop-Modus: Sie können die Story mit einem Online-Kumpel erleben.
- Mit Deckungssystem: Isaac schmiegt sich automatisch an Kisten und Wände an.
- Ausweichen: Mit einer Seitwärtsrolle bringen Sie sich schnell aus der Gefahrenzone.
- Brandneues Szenario: Statt einer Raumstation dient nun ein ganzer Eisplanet als gigantische Spielwelt.
- Zahlreiche neue Gegnertypen wie der Fodder
- Noch unbestätigt, aber sehr wahrscheinlich: Sie werden sich aus gefundenen Materialien individuelle Waffenaufsätze zusammenbauen können.
- Sanfte Rollenspiel-Elemente: Es gibt nun Nebenaufträge, die Sie erfüllen können – aber nicht erfüllen müssen.
- Erweiterte Telekinese

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Hersteller Electronic Arts und zeigen die (extrem schicke) Konsolenversion. Auf dem PC dürfte das Spiel aber nochmals einen Tick besser aussehen.

Dead Space 3

Frostschussmittel

Genre: Action | Entwickler: Visceral Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Februar 2013

Text: Thorsten Küchler

Von zweien, die auszogen, Ihnen das Fürchten zu lehren!

www.pcgames.de



Kämpft Isaac in unmittelbarer Nähe einer Kiste, so duckt er sich automatisch leicht.

„Fuck this Planet!", mit diesem unflätigen Ausspruch (zu hören bei einer exklusiven **Dead Space 3**-Präsentation) fasst Isaac Clarke, Held der Serie, sein neuestes Abenteuer perfekt zusammen. Denn im dritten Teil der furiosen Gruselgeschichte verschlägt es den Weltraum-Ingenieur auf einen Eisplaneten – und der ist ungefähr so heimelig wie eine vollge… Bahnhofstoilette. Warum wir dennoch lieber heute als morgen nach Tau Volantis (so heißt die Tiefkühl-Spielwelt) reisen würden, lesen Sie auf den folgenden (Achtung: Wortwitz!) saucoolen Vorschau-Seiten.

Geteiltes Leid ist doppelter Spaß Wie es so unsere subtile Art ist, fallen wir gleich mal mit der Info-Tür ins Haus: **Dead Space 3** wird ein Koop-Shooter! Das bedeutet: Sie können jederzeit einen Online-Freund ins Spiel einladen und mit ihm gemeinsam auf Nekromorph-Jagd gehen. Es bedeutet aber nicht, dass deshalb der ganze schöne Horror den Mehrspieler-Bach runtergeht. Denn Entwickler Visceral Games hatte eine wegweisende Idee: **Dead Space 3** verlangt vom Spieler nicht, dass er seine Bedürfnisse an die neue Spielausrichtung anpasst – es passt sich selbst an! Zocken Sie solo, so erleben Sie das typische „Isaac, der Isolierte"-Feeling. Stapfen Sie hingegen im Team herum, so erinnert die Action an einen typischen Hollywood-Film, bei dem sich die Protagonisten ständig anmauen und doch irgendwie gern haben. Die Protagonisten, das sind in **Dead Space 3** zum einen natürlich Isaac Clarke, zum anderen der Serienneuling John Carver. Letzterer wirkt aktuell noch wie ein typisches Klischee-Abziehbild: Narben im Gesicht, große Muckis, noch größere Klappe. Wir hoffen mal, dass Visceral diesem Charakter noch mehr Nuancen und mehr Tiefgang verleiht – sonst wollen höchstens ein paar konservative Südstaaten-Amis gerne mit dem

Zu Besuch bei EA

Unser Redaktionsleiter Thorsten reiste für Sie nach San Francisco!

Eine riesige Basketball-Halle, ein firmeneigener Kindergarten, eine Starbucks-Filiale in der Eingangshalle: Unser Computec-Gebäude ist schon eine feine Sache! Spaß beiseite: Die Beschreibung bezieht sich natürlich auf die fast schon größenwahnsinnige Firmenzentrale von Electronic Arts in Redwood City, Kalifornien. Wir waren als einziger deutscher Verlag vor Ort, um einen ersten Blick auf **Dead Space 3** zu werfen. Extrem stilvoll: Die internationalen Journalisten wurden mit einem nicht gerade unauffälligen EA-Bus (siehe Bild rechts oben) in die heiligen Entwicklerhallen transportiert. Zu unserer Überraschung durfte man dort dann sogar die Büros der **Dead Space 3**-Macher besichtigen und fotografieren – trotz zahlreicher herumliegender, streng vertraulicher Story-Dokumente. Wie sehr die Entwickler ihre Horror-Serie lieben, erkennt man übrigens sofort an der Raumdekoration: Sämtliche Türschilder sowie Wände sind mit bunter Folie beklebt, damit sie aussehen wie das Innere der USG Ishimura aus **Dead Space 1**. Nur an ihren Sandwiches müssen die EAs noch arbeiten – die waren eklig bis furchtbar.



Extrem cool: Die Spielwelt



Das frostige Klima soll sich nicht nur kosmetisch auswirken! Vielmehr setzen die Entwickler krasse Witterungswechsel ein, um spielerische Spannung zu erzeugen.



Im ersten Kapitel befindet sich Isaac noch auf einem Raumschiff, das im Orbit des Planeten unterwegs ist – doch dann schmiert sein Alltaxi ab …



Sie sind nicht nur an der schneeweißen Oberfläche unterwegs, sondern erforschen auch zahlreiche Gebäude.



Die Entwickler sprechen im Zusammenhang mit der Spielwelt immer wieder von einer „feindseligen Umgebung". In **Dead Space 3** müssen Sie sich also nicht nur mit Mutanten auseinandersetzen, sondern auch mit Schnee, Eis, Wind und Wetter.

Kerl spielen. Doch der Release ist noch in weiter Ferne (angepeilt: Februar 2013) und bei unserem Studiobesuch hielt man die Story ohnehin noch unter Verschluss. Klar ist nur, dass Isaac und John auf dem eingangs erwähnten Eisplaneten bruchlanden. Dort erwartet das ungleiche Heldendoppel nicht nur eine wahre Monsterepidemie, sondern auch der blanke Öko-Horror, denn auf Tau Valentis herrschen Temperaturen der Marke „Gefrierfach".

Weisheiten über Weißes

Das Volk der Inuit (gerne auch fälschlicherweise als „Eskimos" bezeichnet) sollt über 100 Ausdrücke für Schnee kennen. Warum wir Sie mit diesem Wikipedia-Wissen langweilen? Ganz einfach: Die Entwickler von **Dead Space 3** haben uns das stolz verraten. Und sie wollten damit klarstellen, dass die Spielwelt nicht nur weiß und langweilig ist. Vielmehr sieht der schockgefrostete Planet auf eine seltsam natürliche Art unheimlich aus: Stürmische Winde pusten Schneeflocken umher, gigantische Bergmassive spitzen durch die Wolkendecke und am Horizont geht die blutrote Sonne auf. Um dem Spieler seine eigene Nichtigkeit im Vergleich zur gigantischen Umgebung klarzumachen, streut Visceral immer wieder Panorama-Einstellungen ein: Dann zoomt die Kamera automatisch heraus und das Helden-Duo wirkt verschwindend klein, während Ihr Blick in die scheinbar unendliche Ferne schweift – Wow! Wow! Und nochmals wow! Kaum weniger imposant sind die bislang gezeigten Gegner von Clarke und Carver: Wer schon bei den fiesen Viechern aus **Dead Space 2** dachte, es ginge nicht mehr grotesker, der wird hier eines Ekligeren belehrt. Gleich zu Beginn der Demo erleben wir den Angriff eines Snow Beast – so einfallslos dessen Name, so tödlich die gespielte Realität. Denn es handelt sich dabei um eine gi-

Es war einmal: Die Serie* …









STORY

DEAD SPACE: EXTRACTION
Auf der Kolonie Aegis VII ist die Hölle los: Als der Marker, ein riesiges Artefakt, abtransportiert werden soll, drehen Minenarbeiter durch und mutieren zu Monstern. Dann trifft das Raumschiff USG Ishimura ein – es soll den Marker zur Erde bringen.

DEAD SPACE
Die USG Kellion empfängt ein Notsignal von der USG Ishimura und fliegt zu dem scheinbar verwaisten Schiff. Dort angekommen, kämpft sich der Ingenieur Isaac Clarke durch Monsterhorden – und bringt den Marker schließlich zurück auf Aegis VII.

DEAD SPACE: MOBILE
Drei Jahre nach den Ereignissen von **Dead Space 1** bricht in einer Raumstation auf dem Saturnmond Titan eine Mutantenplage aus. Die Mechanikerin Vandal führt dort eine Sabotage-Mission für die mysteriöse Unitology-Sekte aus – und ist erfolgreich.

DEAD SPACE: IGNITION
Der Techniker Franco Delille arbeitet auf „The Sprawl" (der Raumstation aus **Dead Space Mobile**). Während er seiner Arbeit nachgeht, geschehen seltsame Dinge – es riecht nach Sabotage. Und schon bald wird er von Monstern attackiert …

SPIEL

Extraction erschien erst exklusiv für Nintendos Wii, später lag es der PS3-Version von **Dead Space 2** bei, und zwar in einer HD-Variante. Die große Besonderheit des Spiels ist, dass es sich um eine Art Lightgun-Shooter handelt – Sie laufen also automatisch und müssen nur ballern.

Mit **Dead Space** sorgte Visceral für einen Paukenschlag: Der Horror-Hit ist nicht nur gruselig und spannend, sondern auch spielerisch klasse. Das liegt vor allem am „Strategic Dismemberment": Man muss den Monstergegnern also deren Gliedmaßen abtrennen, um eine Chance zu haben.

Wie der Titel bereits andeutet, erschien diese Episode nur für iPhone, iPad & Co. Gesteuert wird dementsprechend mittels Touchscreen und Gyrosensor, was erstaunlich präzise funktioniert. Und auch die Grafik kann sich durchaus sehen lassen – ein ganz tolles Handy-Spiel!

Ignition wurde ausschließlich als Download über das PSN und XBLA vertrieben: Es ist ein interaktiver Zeichentrickfilm, bei dem Sie rudimentäre Entscheidungen treffen und simple Minispiele absolvieren. Der Clou am ansonsten mauen Erlebnis: Sie können Items für **Dead Space 2** freischalten!

Doppelter Horror: Der brandneue Koop-Modus



STORY

Innovativ und einzigartig: **Dead Space 3** passt seine Handlung automatisch daran an, ob Sie gerade solo oder im Koop unterwegs sind! Wer wirklich alle Dialoge und Szenen erleben will, muss das Abenteuer also gleich doppelt durchzocken. Bei den uns gezeigten Szenen wurde schnell klar: Isaac Clarke und John Carver sind nicht gerade ein Herz und eine Seele – was sich in handfesten Streitereien äußert. Entwickler Visceral bezeichnet das Koop-Erlebnis deshalb als typischen „Buddy Movie", während sich Einzelspieler „isoliert und verzweifelt" fühlen sollen. Das Geniale daran: Sie können jederzeit zwischen den Modi hin- und herwechseln – der Spielfortschritt bleibt stets erhalten.







GAMEPLAY

Sobald ein Online-Kumpel in Ihr Spiel einsteigt, korrigiert **Dead Space 3** automatisch den Schwierigkeitsgrad, und zwar deutlich nach oben! Dementsprechend müssen Sie clever im Team agieren, um eine Chance gegen die Monsterbrut zu haben. Damit Sie bei den wilden Schießereien trotzdem den Überblick behalten, zeigt ein kleiner Pfeil stets an, wo sich Ihr Mitstreiter gerade befindet. Clever: Visceral Games nutzt eine Farbcodierung für die beiden Helden. Während Isaacs Ziellaser blau leuchtet, sind Carvers Wummen mit hellroten Strahlen ausgestattet. „Friendly Fire" gibt es übrigens nicht – Sie können Ihrem Kollegen also nicht versehentlich die Arme abballern.

gantische Spinne, die ihre pechschwarzen Glieder nur zu gerne knarzend durch Körper unvorsichtiger Helden bohrt. Aber wie so oft in Videospielen hat es die Natur nicht gut mit dem Schneebiest gemeint, seine verwundbaren Körperstellen leuchten glühend rot. Ergo nehmen Isaac und Carver das achtbeinige Ekelpaket unter Beschuss – und erlegen es schließlich. Kein Wunder, schließlich ist das Vieh „nur ein Miniboss", wie uns die Entwickler wissen lassen. Welche Ausmaße die Maxi-Versionen in **Dead Space 3** annehmen können, erleben wir beim Auftritt des Nexus. Der ist etwa so groß wie der Kölner Dom – nur weitaus agiler und bissiger! Um den lebendigen Wolkenkratzer zu fällen, bedarf es einer klugen Taktik, besonders im Koop-Modus. Ein Spieler bremst den Superduperboss mittels Stasisstrahl ab (das kennen wir aus den Vorgängern), der andere trennt ihm dann per Laserschuss fein säuberlich die schleimigen Tentakel ab. Ist das innovativ? Nicht die Bohne! Ist das optisch spektakulär? Aber hallo!

Humanitäre Intervention

Und nun zu einem Punkt, der uns dezent Kopfschmerzen bereitet: In **Dead Space 3** werden Sie erstmals auch gegen menschliche Gegner antreten. Kombiniert man diese Tatsache mit dem spielerisch zentralen Abtrennen von Körperteilen, so ergibt das eine geradezu explosive Mischung – die hoffentlich nicht die Toleranzgrenze der USK-Prüfer sprengt. Visceral hat die humane Bedrohung jedenfalls aus spielerischen und nicht aus sensationsgeilen Gründen eingebaut. Isaac gerät nun nämlich häufig zwischen die Fronten: Da balgen sich dann die Nekromorph-Monster mit den Minenarbeitern – und Sie geraten ins Kreuzfeuer. Schlaue Spieler warten also lieber ab, bis sich die KI-Kämp-

... und die Multimedia-Ableger



DEAD SPACE 2

Isaac Clarke (der Held aus Teil 1) erwacht in der Krankenstation von „The Sprawl": Er wird von Franco Delille befreit und erfährt, dass es offenbar einen weiteren Marker gibt – diesen zerstört er in einem spektakulären Finale und flüchtet.

Dead Space 2 führt einen Mehrspieler-Modus ein (Menschen gegen Monster) und enthält weitere tolle Neuerungen. Unter anderem bietet das grandiose Spiel spannende Passagen, bei denen Sie schwerelos durch die Gegend schweben – bis heute unsere Referenz im Horror-Genre.



DEAD SPACE 2: SEVERED

Gabe Weller, einer der Protagonisten aus **Dead Space: Extraction**, ist inzwischen Sicherheitsoffizier auf „The Sprawl". Auch er erlebt die Monsterinvasion, versucht zu fliehen und stirbt schließlich, als er sich für seine Freundin Lexine opfert.

Severed ist eine aus zwei Kapiteln bestehende Download-Episode für **Dead Space 2**. Deutsche Spieler konnten den DLC aber nie zocken, denn er ist inkompatibel mit der geschnittenen USK-Version. Viel verpasst haben Sie allerdings nicht. Wellers Abenteuer bietet wenig Überraschungen.



FILME AUF BLU-RAY & DVD

Der zwar ordentliche, aber nicht gerade grandiose Animationsfilm **Dead Space: Downfall** erzählt die Geschehnisse vor **Dead Space 1**. Weitaus interessanter ist da schon **Dead Space: Aftermath**! Denn dieser Streifen wurde von gleich fünf Regisseuren erschaffen. Dementsprechend wechselt der optische Stil im Verlauf der 85-minütigen Laufzeit munter zwischen 2D und 3D hin und her – was verwirrend, aber irgendwie auch wieder packend ist.



BÜCHER & COMICS

Die älteren unter unseren Lesern erinnern sich vielleicht noch an Bücher – diese schweren Druckerzeugnisse aus Papier, die man in der Schule mit sich herumschleppen musste. Genau diese altmodischen Schinken gibt's auch zum Thema **Dead Space**. Der Roman **Martyr** erzählt die Vorgeschichte zu Teil 1, **Salvage** spricht hingegen alle Lesefaulen an – denn es ist eine schick gemachte Graphic Novel. Und dann wäre da noch eine Comic-Reihe, die es sogar in animierter Form als Download gab.




Das kennen wir aus Teil 2: In den brillant gemachten Zwischensequenzen streitet und diskutiert Isaac mit zahlreichen Nebenfiguren.


Ab in den Keller: Der typische **Dead Space**-Grusel kommt trotz des Eisplaneten-Szenarios auf – immer dann, wenn Sie in Gebäuden unterwegs sind.

„Spektakuläre Grafik kann jeder liefern!“

PCA im Gespräch mit den Machern von **Dead Space 3**


Steve Papoutsis (links) ist der Chef von Visceral Games. Dave Woldman (rechts) fungiert als Produzent für **Dead Space 3**.

PC ACTION: Ihr habt angedeutet, dass man in Dead Space 3 seine Waffen auf irgendeine Art und Weise verändern kann! Wie funktioniert das nun genau?

WOLDMAN: Okay, lass es mich mal so ausdrücken – schon in **Dead Space 1** und **2** waren viele der Waffen umfunktionierte Werkzeuge und ganz normale Gegenstände. Etwa als Isaac eine gewöhnliche Säge fand und diese gegen seine Widersacher einsetzte. Was wir nun in **Dead Space 3** machen werden, ist eine logische Weiterentwicklung dieses Systems.

PC ACTION: Warum habt ihr euch für einen Eisplaneten als Szenario entschieden? Ist das nicht zu ausgelutscht und öde?

WOLDMAN: Im Verlauf der **Dead Space**-Serie wurde alles immer ein bisschen größer und komplizierter – die Bedrohungen, die Handlung, die Charaktere, die Spielwelt. Also können wir für den dritten Teil kein kleines Raumschiff als Szenario anbieten – es muss schon ein ganzer Planet sein! Warum dieser vereist ist, das wird die Story erklären. Lass dich überraschen (lacht).

PC ACTION: Die Story passt sich ja nun an, je nachdem, ob man im Koop oder allein spielt. Muss man Dead Space 3 also mehrmals durchzocken, um alles zu kapieren?

WOLDMAN: Du wirst stets dieselbe Haupthandlung erleben – ob du nun solo oder mit einem Online-Kumpel spielst. Du wirst also niemals das Gefühl haben, irgendetwas zu verpassen. Ich würde jedoch empfehlen, das Spiel zuerst allein zu erleben und nach dem Abspann noch mal im Koop loszulegen. Wir versuchen in jedem Fall, unseren Fans eine AAAA-Erfahrung zu liefern, egal auf welche Art sie **Dead Space 3** spielen.

PC ACTION: Ich fand die Bosskämpfe in Dead Space 2 zwar schick, aber einfallslos. Könnt ihr das in Teil 3 bitte besser machen?

WOLDMAN: Wir haben aus Teil 2 gelernt, dass die Spieler nicht nur spannendere, sondern auch größere Bossgegner haben wollen. Und mit **Dead Space 3** werden ihnen genau das geben!

PC ACTION: In den Dead-Space-Spielen wird das Ableben des Helden stets auf ziemlich derbe Weise dargestellt. Ist das nicht kontraproduktiv? Irgendwie geht so doch die Atmosphäre flöten, weil man seine Spielfigur Sekunden später wieder lebendig rumrennen sieht!

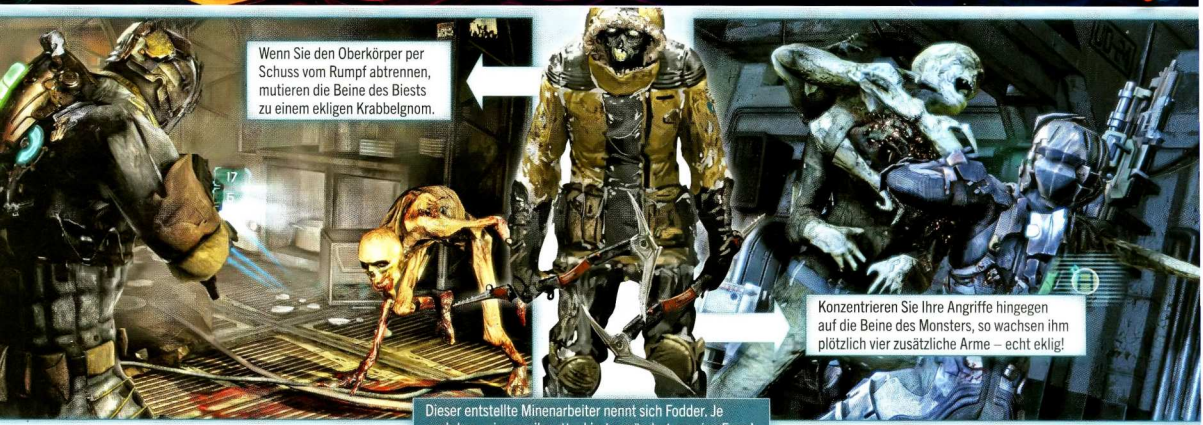
WOLDMAN: Hey, das ist doch nur ein Videospiel! Und wenn du Isaac dauernd sterben siehst, dann ist das doch nicht unser Fehler – du musst nur einfach cleverer zocken (lacht).

PC ACTION: Dead Space ist enorm beliebt – aber die Verkaufszahlen der Serie sind nicht überragend gut. Woran liegt das?

PAPOUTSIS: Zuerst einmal sind wir irrsinnig stolz auf das, was wir bislang erreicht haben. Unsere größte Herausforderung ist nun, immer besser zu werden, nicht stehen zu bleiben. Und je besser unsere Spiele werden, desto mehr Menschen werden sie kaufen. Wir sind aktuell einfach unglaublich dankbar dafür, dass wir **Dead Space 3** machen dürfen.

PC ACTION: Nehmen wir mal an, ihr würdet ein Dead Space 4 machen. Wie würde das Spiel aussehen?

PAPOUTSIS: Ich fordere meine Mitarbeiter immer dazu heraus, wirklich neue Dinge zu erschaffen. Dinge, die die Videospielwelt nachhaltig verändern. Denn die Hardware wird immer leistungsfähiger und deshalb kann heutzutage jeder spektakuläre Grafik liefern.



Dieser entstellte Minenarbeiter nennt sich Fodder. Je nachdem, wie man ihn attackiert, verändert er seine Form!

fer gegenseitig dezimiert haben – mit dem Rest wird man dann locker fertig. Hierzu benutzen Sie am besten das brandneue, halbautomatische Deckungssystem. Isaac und Carver erkennen selbstständig, ob sie sich in der Nähe eines schützenden Objekts wie einer Kiste oder einer Wand befinden, und schmiegen sich dann sanft an ebendieses an. Weiterhin wird das defensive Bewegungsrepertoire um eine Ausweichrolle erweitert: Auf Knopfdruck hechten Sie blitzschnell aus der Gefahrenzone – nach vorne, hinten oder eben zur Seite. Dadurch wirken die Gefechte nun weitaus weniger statisch und viel actionreicher als in den Vorgängern.

Die haben den Dreh raus!

Abseits der allgegenwärtigen Scharmützel soll **Dead Space 3** auch viele ruhigere Momente bieten und dem Spieler Zeit zum Durchschnaufen geben. Und ja, es wird auch wieder Rätselpassagen geben! Die Puzzles setzen abermals auf den Einsatz von Telekinese, was übrigens nichts mit Asiaten vor dem Fernseher zu zun hat. Zur Erinnerung: Ihr diplomierter Ingenieur kann Gegenstände dank seines Hightech-Anzugs herumbewegen – auch aus der Ferne und ohne sie anzufassen! Mal müssen Sie auf diese Art und Weise unzugängliche Schalter umlegen, mal Kisten aus dem Weg räumen. Neu ist die Torque-Funktion („Drehmoment"). Mit ihr schrauben Sie beispielsweise Schalttafeln automatisch aus der Verankerung, ohne sich dabei (wie noch in **Dead Space 2**) die Finger zu verrenken.

Magische Momente

Dead Space 2 hat den Ausdruck „Epic Action Moments" geprägt. Diese Marketing-Phrase bedeutet übersetzt so viel wie „abartig überzogene, aber eben auch packende Szene voller Krachbumm" – und wird von den Entwicklern auch für **Dead Space 3** propagiert. Was Sie sich darunter vorzustellen haben, erleben wir am Ende der Spielpräsentation: Isaac und sein Kollege John befinden sich gerade auf einer Plattform, als urplötzlich ein gigantischer Bohrer von der Decke kracht und wild durch die Arena kreiselt. Nun haben die beiden Helden gleich zwei Probleme: Denn zum einen fräst das bei Zahnärzten so beliebte Riesenwerkzeug unerbittlich alles kaputt, was ihm in die Quere kommt, und zum anderen stürmt gleichzeitig ein halbes Dutzend Nekromorphe in den Levelbereich. Trotz der hoffnungslosen Situation und schlichtweg fantastischer Lichteffekte ist es ein anderes Spielelement, das uns emotional umhaut – der Sound! Klar, die **Dead Space**-Serie ist seit jeher berühmt-berüchtigt für ihre markerschütternden Geräusche. Aber das, was die Entwickler in Teil 3 durch die Lautsprecher blasen, lässt sich nur als „Symphonie des Terrors" bezeichnen. Zudem ist die interaktive Musik schon im jetzigen, frühen Entwicklungsstadium überragend gut. Traurige Szenen werden von melancholischen Klängen untermalt, bedrohliche durch treibende Bass-Beats hochgeputscht. Fast genauso super ist das Grafikdesign: Visceral will weg vom typischen Zukunftslook und hin zu „Retro-Science-Fiction". Das klingt paradox, trifft es jedoch ziemlich gut: Egal ob Kampfanzüge, Waffen oder Gebäude – vieles sieht futuristisch, aber eben auch irgendwie abgewetzt, altmodisch und authentisch aus. Apropos authentisch: Die Entwickler von **Dead Space 3** hatten bei unserem Besuch ganz offensichtlich total Bock darauf, ihr Spiel endlich vorführen zu dürfen. Die Veranstaltung stand also eher unter dem Motto „We love this planet!" – gut so!

Funny Facts: Drei verblüffende Dinge

1



Steve Papoutsis, der Chef von Visceral Games, war früher mal Musiker! Als Bassist gehörte er zu den Gründungsmitgliedern der Punkband „No Use for a Name" – und die findet unser Thorsten klasse!

2



Reiht man die Anfangsbuchstaben der englischen Kapitelnamen von **Dead Space 1** aneinander, erhält man den Satz „Nicole is Dead" – ein cooler versteckter Hinweis auf den Storytwist am Ende des Spiels.

3



Wenn man im Trendsport-Spiel **Skate 3** den Cheatcode DEADSPACETOO eingibt, schaltet man den **Dead Space**-Helden Isaac Clarke als Bonus-Skateboarder frei – was ebenso absurd wie amüsant aussieht.

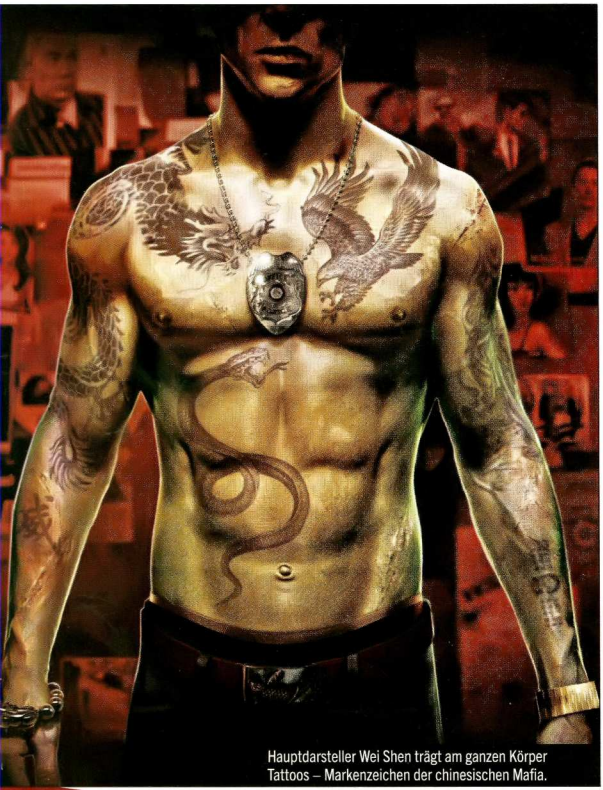
Thorsten meint



„Das sitzt: Ich habe jetzt noch eine Gänsehaut!"

Wenn ich im Kino den Satz „Will noch jemand Eis?" höre, lautet meine Antwort stets „NEEEEIIINN!" – die Verkaufsorgie vor Filmbeginn nervt mich tierisch. Im Fall von **Dead Space 3** erwidere ich aber: „Sofort her mit dem Zeug!" – denn die zugefrorene Spielwelt sieht derart atmosphärisch und super aus, dass ich den Release kaum abwarten kann. Gut, der Koop geht mir als notorischem Online-Verweigerer dezent am Allerwertesten vorbei – aber dafür können die Entwickler ja nichts. Für meinen Angstschweiß während der Präsentation sind die Knilche aber durchaus verantwortlich: Besonders in Sachen Sound dürfte **Dead Space 3** neue Maßstäbe setzen, die Bässe und Geräusche rumpeln sich direkt in Ihre Magengrube. Und auch optisch stehen alle Zeichen auf „Wow"!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Hauptdarsteller Wei Shen trägt am ganzen Körper Tattoos – Markenzeichen der chinesischen Mafia.



Immer wenn er eine Jadestatue gefunden hat, darf Wei Shen im Dojo zur Belohnung eine neue Kombo-Attacke lernen.



Rund 60 Vehikel wird es in **Sleeping Dogs** geben – Motorräder, Roller, Sportwagen, aber auch Trucks und Boote.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Square Enix zur Verfügung gestellt. Sie stammen direkt aus der Engine und zeigen prima den Stil des Spiel – allerdings vielleicht ein wenig sauberer als im finalen Produkt.

Sleeping Dogs

Futter für Kampfhunde

Genre: Action | Entwickler: United Front Games | Hersteller: Square Enix | Termin: 17. August 2012

Text: Stephan Freundorfer

Sanfte Massagen und wilde Prügeleien: Wir besuchten das virtuelle Hongkong!

So langsam wachen die „schlafenden Hunde" auf! Die Entwickler von United Front Games arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung ihres Open-World-Titels **Sleeping Dogs**. Dass sie bei der Ausgestaltung des vielschichtigen Hongkong-Abenteuers schon ordentlich weit gekommen sind, konnten die Spielemacher aus dem kanadischen Vancouver jetzt mit einer Beta-Version beweisen. Die durften wir nämlich im deutschen Square-Enix-Hauptquartier in Hamburg ausgiebig anspielen – und das beinahe ohne Wenn und Aber. Einzige Einschränkung: Unser nervenstarker Undercover-Cop Wei Shen durfte sich nur im Stadtviertel North Point herumtreiben – der Rest des weitläufigen Schauplatzes Hongkong Island, der im Spiel in insgesamt sechs Zonen eingeteilt ist, blieb tabu. Macht aber nichts, denn auch in North Point gab es genug zu sehen und zu tun.

Kleider machen Kämpfer

Wir starten mit Wei Shen – wie sollte es auch anders sein – in dessen Appartement. Noch ist Wei nicht weit gekommen bei seinem Undercover-Einsatz voller Wendungen: Sein Zuhause ist ein heruntergekommenes Rattenloch mit verklebten Fenstern, siffigen Wänden und speckiger Matratze – ein Nickerchen stellt die Uhr der **Sleeping Dogs**-Welt sechs Stunden vor, anderenfalls spielen Sie rund eine Stunde, um einen Tag vergehen zu lassen. Im Kühlschrank findet Wei Energy Drinks, die ihm einen kurzfristigen Attributsbonus gewähren. Das gilt auch für viele andere Speisen und Getränke, die es in Supermärkten und Imbissbuden zu kaufen gibt, oder für gefühlvolle (dem Spieler aber verborgen bleibende) Massagen durch halbnackte Animierdamen. Nicht nur diese „Buffs", wie sie die Entwickler selbst nennen, erinnern an populäre Rollenspiel-Mechaniken – auch der Kleiderschrank bietet RPG-Parallelen: In **Sleeping Dogs** gibt es diverse Klamotten-Sets. Tragen Sie zum Beispiel Unterhemd, Hose und Schuhe des typischen Hinterhof-Schlägers, verursacht Ihr Alter Ego fünf Prozent höheren Nahkampfschaden – so etwas motiviert natürlich zum Stöbern in den zahllosen Geschäften,

Social Hub: Herausforderung ist Trumpf

Natürlich lebt **Sleeping Dogs** zunächst mal von seiner breit angelegten Solo-Story, die sich innerhalb einer vielen Quadratkilometer großen, exotischen Stadtlandschaft entspinnt. Um die Spieler aber auch abseits von Wei Shens Undercover-Einsatz bei Laune zu halten und zum ausgedehnten Besuch von Hongkong Island zu motivieren, bauen die Entwickler eine Unzahl an Herausforderungen, Achievements und Statistiken ein. Sie alle sind im sogenannten „Social Hub" einsehbar, einem Menü, das Ihnen sämtliche Details zu erledigten Missionen, bestandenen Challenges und erhaltenen Auszeichnungen liefert und Ihre Leistungen mit denen Ihrer Online-Freunde sowie der Weltrangliste vergleicht. Sollte Sie das Ergebnis eines Freundes wurmen, können Sie vom „Social Hub" aus sogar jederzeit eine abgeschlossene Mission neu starten, um sie schneller und geschickter zu bewältigen. Aber auch während Sie die Straßen Hongkongs unsicher machen, sind Sie ständig in Konkurrenz mit aller Welt – so Sie denn online sind. Sie machen einen Wheelie, springen über eine Rampe, liefern sich eine Verfolgungsjagd mit der Polizei: Sofort wird in der Bildschirmecke angezeigt, wie weit oder schnell Sie im Vergleich zur restlichen **Sleeping Dogs**-Spielergemeinde sind. Kompetitive Naturen dürften also ziemlich motiviert sein, an ihren Fähigkeiten (und denen von Wei) zu feilen.



Etwa 100 „Statistik-Herausforderungen", vom längsten Wheelie bis zum weitesten Sprung, entdecken Sie in den Straßen Hongkongs.



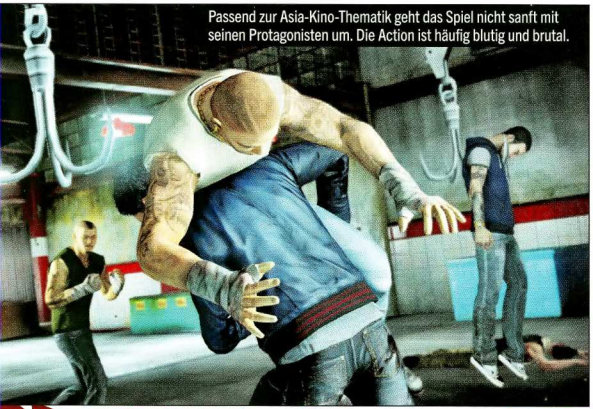


Faustrecht: Die Kämpfe in **Sleeping Dogs** sind dynamisch und dank interaktiver Umgebungsdetails stets für eine Überraschung gut.

die in der quirligen Metropole auf Kunden warten. Die Entwickler scheinen es auf ihre Fahne geschrieben zu haben, das aufmerksame Erkunden der Spielwelt möglichst bedeutend und sinnvoll zu gestalten: Wer sich ein wenig genauer umsieht, findet immer wieder nutz- und sammelbare Objekte. So sind in der ganzen Stadt kleine Schreine verteilt, an denen Wei sich verneigt und ein Räucherstäbchen entzündet – sind jeweils fünf entdeckt, steigt das Maximum der Lebensleiste etwas. Sie finden auch Dutzende herrenlose Aktenkoffer, die Sie knacken und sich am Inhalt (jede Menge Hongkong-Dollar) bereichern können. Oder Sie laufen in einer Seitenstraße ein paar Rowdys in die Arme: Verprügeln Sie zehn der Ganoven, um anschließend einen Sicherungskasten zu hacken (was durch eine Knobelei im Mastermind-Stil geschieht) und das Bild einer hier installierten Überwachungskamera anzuzapfen. In Ihrer Bude steht nämlich ein Fernseher, über den Sie nach erfolgreichen Kamera-Hacks viele Ecken der Stadt beobachten können. Bekommen



Sleeping Dogs sorgt mit dynamischem Wetter- und Tag-Nacht-Wechsel für Atmosphäre.



Passend zur Asia-Kino-Thematik geht das Spiel nicht sanft mit seinen Protagonisten um. Die Action ist häufig blutig und brutal.



Fertig ausgebildet, verfügt Wei Shen über ein Dutzend sehenswerter Kombo-Attacken.

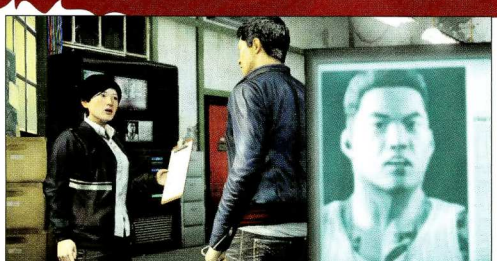
Sie dabei mit, wie ein Dealer an Herumlungernde Drogen verscheckt, markieren Sie diesen und lassen ihn von den angefunkten Kollegen festnehmen – als Belohnung winken eine Handvoll Cop-Punkte.

An allen Fronten

In seiner Eigenschaft als Undercover-Detective arbeitet Wei Shen für alle Seiten – die Polizei, die Triaden und sich selbst – und wird dabei für seine Mühen und Erfolge jeweils unabhängig voneinander entlohnt. Hauptmissionen, die er im Auftrag der Kollegen erledigt, füllen ebenso die Cop-Punkteleiste wie das Hochnehmen von Organhändlern, Drogenkurieren oder Veranstaltern illegaler Straßenrennen. Wird ein neuer Level erreicht, darf in einem Fertigkeitenbaum ein „Cop Upgrade" als Belohnung freigeschaltet werden – schnelleres Schießen zum Beispiel oder der „Kofferraum-Schlüssel", der Ihnen beliebigen Zugang zum Waffenarsenal umherstehender Polizeiautos ermöglicht. Erledigen Sie hingegen Missionen für die Triaden, so winken „Triad Upgrades", die sich vornehmlich um Nahkampffähigkeiten und -Boni drehen. Und dann arbeiten Sie durch das Erledigen kleiner und großer Gefallen auch noch am „Face-Level" – Ihrer individuellen Ehre. Es gibt rund hundert dieser einfallsreichen Nebenaufträge, die Sie von ganz normalen Bewohnern Hongkongs annehmen und die im Stadtplan durch kleine gelbe Männchen symbolisiert werden. Einen dieser Gefallen tun wir in der Beta-Version einer Ladenbesitzerin, die ihren Shop mit ein paar hübschen Fotos für die Touristen aufmöbeln will. Wir nehmen die Aufgabe an und fahren zu einer malerischen Tempelanlage und an den Strand, um mit unserem Smartphone ein paar hübsche Schnappschüsse zu machen. Keine große Sache, aber eine nette Abwechslung zur brutalen Arbeit als vermeintlich skrupelloser Gangster (oder auch nicht, denn wir müssen einen Betrunkenen niederprügeln, der partout nicht aus dem Bild gehen will). Auch über den Face-Level werden Boni freigeschaltet – zum Beispiel ein größerer Wirkungsgrad von Speisen und Getränken oder ein Rabatt beim Klamottenkauf. Schlussendlich entwickelt sich Wei auch noch durch Kampfsporttraining weiter: In der Stadt sind Jadestatuen verstreut, die Sie suchen und in einem Dojo abliefern sollen. Für jedes der Fundstücke dürfen Sie eine neue Angriffskombo lernen, wobei Sie gegen eine Horde Mitschüler bestehen müssen, um die Attacke endgültig in Ihr Arsenal zu übernehmen.

Fahren und kämpfen

Da wir bei unserem Probespiel keine einzige Feuerwaffe in die Finger bekommen, nutzen wir umso öfter Hände und Füße, um eine kleine Armee von Ganoven zur Strecke zu bringen. Dabei bestätigt sich der Eindruck, den wir schon von unseren ersten Prügeleinlagen mit **Sleeping Dogs** hatten: Die Handhabung ist eingängig, die Mechanik nicht zu plump, das Gegnerverhalten vielfältig und das Kontersystem gelungen (der Gegner ist kurz rot umrandet, wenn er zur Attacke ansetzt und gekontert werden kann). So kommt es, dass die Nahkämpfe flüssig ablaufen und Spaß bringen, nicht zuletzt durch die Möglichkeit, Umgebungsdetails für die Durchführung oft blutiger Finishing Moves zu nutzen. Aber auch die Handhabung von Zwei- und Vierrädern (die ebenfalls in Aussicht gestellten Boote konnten wir nicht entdecken) haben die Entwickler gut hinbekommen: Die Vehikel fühlen sich hinreichend unterschiedlich an, lassen mit nachsichtiger Arcade-Physik aber ebenso actionreiche wie frustarme Verfolgungsjagden zu. **Sleeping Dogs** biegt unverkennbar in die Zielgerade ein – und scheint dabei noch einige Plätze gegenüber der Open-World-Konkurrenz gutmachen zu können.



Mit toll inszenierten Cutscenes und toller Synchro (zum Großteil vor Ort in Hongkong aufgenommen) will **Sleeping Dogs** gegen die Konkurrenz punkten.

Stephan* meint



„Was lange währt, wird bunt und blutig."

Die **Sleeping Dogs**-Beta hat mich angenehm überrascht: Die Kämpfe spielen sich flüssig, Fahrzeuge steuern sich unzickig und das virtuelle Hongkong ist vielerorts wunderbar atmosphärisch. In Sachen Motivation lassen sich die Entwickler abseits der typischen Elemente einiges einfallen: Unterschiedliche Fertigkeitenbäume, das Hacken von Überwachungskameras, bedeutsame Klamotten und die durchgehende Vernetzung sind gewitzte Ideen für ein Genre, das sich meist über Waffenschrank und Fuhrpark definiert. Es scheint, als fände das **True Crime: Hong Kong**-Drama doch noch ein gutes Ende.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

*Stephan Freundorfer, Freier Redakteur

Stimmt für Eure Lieblings-Games ab!



computec MEDIA

DER COMPUTEC GAMES AWARD

www.bamaward.de

powered by SAE INSTITUTE

LG Life's Good



Screen-Info

Alle Screenshots stammen direkt vom Publisher Ubisoft. Daher erscheint die Perspektive in manchen Bildern auch ungewohnt und die Bildschirmanzeigen fehlen.

Assassin's Creed 3

Mordsspaß in Übersee

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

Text: Viktor Eippert

Wir liefern brandheiße Infos zum neuen Attentäter-Abenteuer direkt vom Entwickler!



Um sich gegen Musketenschützen zu verteidigen, kann Connor Gegner zum Schild umfunktionieren.

Erstmals in der Reihe spielt Wetter eine Rolle. Regen und Nebel sind dynamisch inszeniert, während die Jahreszeiten in Abhängigkeit vom Story-Verlauf auf Sommer und Winter beschränkt sind.

In einem kleinen Wäldchen mitten in der Wildnis Neuenglands liegt ein Mann auf der Lauer. Durch seinen weißen Kapuzenmantel ist er im hohen Schnee der winterlichen Landschaft kaum auszumachen. Der Kapuzenträger ist natürlich ein Assassine, heißt Connor und ist der Protagonist von **Assassin's Creed 3**. Der Halbindianer ist in der Natur aufgewachsen und pirscht daher meisterhaft. Er gibt keinen Mucks von sich, beäugt ganz genau sein auserkorenes Opfer, nimmt sich Zeit, passt den perfekten Moment zum Angriff ab. Connor hat die Ruhe weg, schließlich ist er gut zwischen den Ästen eines meterhohen Strauchs versteckt – eine von vielen sogenannten Stalking-Zonen, die in **AC 3** neu sind. Im Grunde funktionieren sie wie die aus den Vorgängern bekannten Heuhaufen. Nur mit dem Unterschied, dass sich Connor in einer Stalking-Zone umherbewegen kann, um sein Ziel unbemerkt zu verfolgen. Behutsam streift Connor seinen Bogen vom Rücken und zieht einen gefiederten Pfeil aus seinem mit feinen Stickereien verzierten Köcher. Danach geht alles verdammt schnell: Der Pfeil zischt durch die Luft, ein dumpfer Ton markiert den Treffer und das Opfer fällt wie ein nasser Sack zu Boden.

Abseits der Zivilisation

Connor beugt sich über den leblosen Körper und begutachtet zufrieden sein Werk. Ein schönes Reh hat er da erwischt! Überrascht? **AC 3** spielt nicht nur in Städten, sondern auch in einem gigantischen, offen angelegten Areal. Alex Hutchinson, der Creative Director von **AC 3**, geht ins Detail: Diese von den Entwicklern als „The Frontier" bezeichnete Wildnis ist eineinhalbmal so groß wie das gesamte Gebiet Roms in **Assassin's Creed: Brotherhood** und dient zur Ausübung diverser Nebenbeschäftigungen wie der Jagd von Tieren. Was das überhaupt bringt? Nun, getötete Tiere können gehäutet und die Felle für gutes Geld verkauft werden. Ein weiterer Zweck der Jagd wird offenbar, als Connor auf ein Armeelager der Konföderierten stößt. Wir erinnern

Auf Tuchfühlung in Montreal

Wir waren mächtig begeistert, als uns Ubisoft das Angebot machte, die Entwickler von **Assassin's Creed 3** vor Ort in Montreal zu besuchen und neue Eindrücke vom Spiel zu sammeln. Doch vor der Präsentation hat uns Ubisoft noch eine Tour durchs riesige Entwicklerstudio spendiert. Das befindet sich übrigens in einer ehemaligen Textilfabrik, die klasse zum Kolonialsetting von **Assassin's Creed 3** passt. In den Bereich, in dem das neue Attentäter-Spiel entsteht, ließ man uns allerdings nicht. Alles total geheim und so. Zur Versöhnung gab es nach der Vorführung des Spiels immerhin eine originalgetreu nachgebaute Muskete sowie den dazu passenden Waffenrock der Konföderierten Armee zum An- und Ausprobieren. Bei näherer Betrachtung wurde sofort klar, weshalb Musketen inzwischen überholt sind: Gott, war das Ding schwer! Kein Wunder, dass die Soldaten damals keine fünf Meter geradeaus schießen konnten.

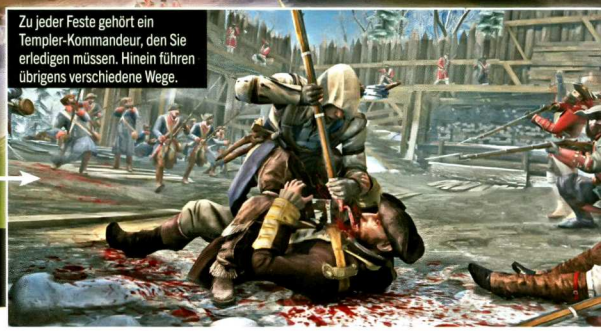


Wir wussten es schon immer: Viktor sollte Model für altmodische Trachten werden. Ein Beruf mit Zukunft!



Hier zeigt Ezio, wie viel Platz seine PC ACTION-Sammlung im Regal einnimmt.

In **Assassin's Creed 3** bereisen Sie mit Connor nicht nur Städte, ein Großteil des Spiels ereignet sich auch in der Wildnis. Dort sind im ganzen Gebiet Forts verstreut, die erobert werden wollen. Ob ein erobertes Fort aber auch die Kontrolle über das umliegende Land bedeutet, wollte man uns nicht verraten.



Zu jeder Feste gehört ein Templer-Kommandeur, den Sie erledigen müssen. Hinein führen übrigens verschiedene Wege.

uns kurz: **AC 3** spielt zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs, in dem die Konföderierten Staaten um ihre Unabhängigkeit von den britischen Kolonialherren kämpften. Als Connor gemächlich durch das Lager läuft, erhaschen wir einen Blick auf das Treiben der Leute darin. Einige Soldaten erholen sich an einem Lagerfeuer vom Kampf, während zwei weitere Feuerholz von einem Karren laden und es aufeinandersta-peln. An anderer Stelle verarztet ein Doktor einen armen Kerl, den es in der Schlacht übel erwischt hat. Die Entwickler legen Wert darauf, den Figuren im Spiel nachvollziehbare und für die Jahreszeit logische Beschäftigungen zu geben. Einige Charaktere bitten Connor auch mal um Hilfe in Form von Nebenaufgaben. Ein Kerl weiter hinten im Feldlager braucht zum Beispiel Nahrungsvorräte. Da kommt das Rehfleisch von vorhin natürlich sehr gelegen. Die Jagd spielt also auch eine Rolle bei der Erfüllung von Aufträgen.

Neue alte Befestigungen

Nach seiner kleinen Hilfsaktion widmet sich Connor seiner eigentlichen Aufgabe: Jagd auf Templer. Von einem Kontaktmann im Lager der Konföderierten erfährt der Assassine den Aufenthaltsort seines Ziels – eines Templers namens Silas. Der befindet sich in einem gut bewachten Fort unweit des Konföderiertenlagers. Derartige Forts sind über das Frontier-Gebiet verteilt und können vom Spieler jederzeit angegriffen werden. Scheinbar dienen sie also einem ähnlichen Zweck wie die Borgia-Wachtürme aus den Vorgängerspielen. Näheres dazu und eine Antwort auf die Frage, ob man durch den Angriff auf ein Fort dessen Umland befreit, wollten die Entwickler aber nicht verraten. Absolut klar ist dagegen die Rückkehr der Pferde.

„Connor will Gutes in der Welt tun!“

Zwei Fragen an Chefautor Corey May

PC ACTION: Wodurch unterscheidet sich Connor eigentlich von den bisherigen Hauptdarstellern Ezio und Altair, den Hauptdarstellern der Vorgängerspiele?

COREY MAY: Altair handelte aufgrund seines Pflichtgefühls. Er war von Beginn an im Assassinen-Orden und hat das Credo gelebt. Ezio hingegen wurde angetrieben von dem Wunsch, seine Familie zu rächen. Connor schlussendlich möchte allgemein Gutes in der Welt vollbringen und den Bedürftigen helfen. Er zieht also hinaus in die Welt und stellt fest, dass die Assassinen ähnliche Absichten haben. Hier bietet sich ihm also die Möglichkeit, Gutes zu vollbringen sowie sich für Freiheit und Gleichberechtigung aller Menschen einzusetzen. Und natürlich sind das auch wichtige Aspekte der Amerikanischen Revolution, weshalb Connors persönliche Geschichte auch ein wenig mit dem Handlungsstrang der Revolution verschwimmt.

PC ACTION: Für die Bürger der Vereinigten Staaten gehört der Unabhängigkeitskrieg zum Allgemeinwissen. Europäer hingegen wissen meist nicht einmal, welche Rolle Benjamin Franklin darin spielte oder welche Schlüsselereignisse den Verlauf des Konflikts bestimmten. Wie sorgt ihr dafür, dass jeder Spieler mit der Handlung mitkommt?

COREY MAY: Gute Frage! Denn das ist einer der Gründe, warum wir uns dazu entschlossen haben, mit Connor einen Außenseiter als Helden zu wählen. Denn für ihn ist die Welt der Kolonialgesellschaft etwas völlig Neues. Das Erlebnis, zu einem Teil dieser Gesellschaft zu werden, ist für ihn genauso neu wie für all jene Spieler, die sich nicht so gut mit der amerikanischen Geschichte auskennen. Connor erlebt all das zum ersten Mal. Wenn ein Spieler es also auch zum ersten Mal erlebt, schafft das doch eine schöne Verbindung.



Corey May ist Lead Script Writer von **Assassin's Creed 3** bei Ubisoft Montreal.

www.pcaction.de



Mit dem Ropedart hängt Connor seine Gegner wie frisch gewaschene Wäsche an die Luft. Witzig!

Für die oftmals sehr großen Entfernungen in der Wildnis sind die Gäule unverzichtbar. So auch für den Weg zum Fort, in dem sich Silas verschanzt.

Neues Spielzeug

Doch schon bald wird Connors Ausritt von einer Patrouille der Rotröcke unterbrochen. Diese Gelegenheit nutzen die Entwickler, um die überarbeiteten Kämpfe vorzuführen. Das System baut dabei auf dem aus **Brotherhood** auf. Connor kann Feindattacken also ebenso wie Ezio mit Kontern parieren und Exekutionsketten bilden, sobald er den ersten Gegner ausgeschaltet hat. Allerdings kämpft der Halbindianer mit zwei Waffen gleichzeitig, wodurch er erstmals mehrere Gegner parallel abwehren und kontern darf. Obendrein sieht die Steuerung einen festen Knopf für Spezialwaffen und Werkzeuge vor, die sich fließend in die Combos einbeziehen lassen – ein bisschen wie die Gadgets in **Batman: Arkham City**. Eines dieser Werkzeuge ist ein neues Meuchelinstrument, das auf den Namen Ropedart hört und im Endeffekt eine Art Wurfmesser mit Seil daran ist. Mit diesem schicken Gerät kann Connor Gegner in null Komma nix an Bäumen aufhängen. Dazu muss der Meuchler lediglich auf einem Ast sitzen, einen in Reichweite befindlichen Widersacher mit dem Ropedart treffen und dann vom Baum herunterspringen. Durch die Hebelwirkung wird das Ziel von den Füßen gerissen und am Ast fixiert. Verdammt cool! Wahrscheinlich kann Connor seine Gegner damit auch in Nahkampfreichweite ziehen. Das war in der Präsentation zwar nicht zu sehen, wäre aber sehr naheliegend. Die Kämpfe sind auf jeden Fall wieder absolut top animiert und sogar noch flüssiger als zuvor.

Meucheln ohne Pause

Nochmals verstärkt wird das durch die Möglichkeit, Attentate sogar aus dem Lauf heraus auszuführen. Und zwar ohne nennenswerten Geschwindigkeitsverlust. Wie das funktioniert, sehen wir, als Connor im Fort ankommt und von Silas erkannt wird. Der Templer rennt sofort um sein Leben und Connor spurtet hinterher. Als sich ihm eine der Wachen in den Weg stellt, eliminiert der Held sie kurzerhand mit dem Tomahawk im Vorbeigehen und ohne seinen Schwung zu verlieren. Danach kommt er an einem Waffenständer mit Musketen vorbei. Im Spurt streckt er die Hand aus und schnappt sich eine der Waffen, um nur wenige Sekunden später mit einem martialischen Sprung auf Silas zu hechten und ihm das Bajonett in den Bauch zu rammen. Dieser dramatische Höhepunkt der Verfolgungsjagd ist zugleich das Ende der Präsentation und lässt eines ganz klar werden: Mit Connor erwartet uns ein verdammt agiler und vielseitiger Assassine, der sich sowohl exzellent an Feinde anpirschen als auch kräftig auf den Busch klopfen kann.



In der Wildnis findet ihr immer wieder kleine Siedlungen oder Feldlager, wo es unter anderem Nebenaufträge gibt.

Viktor meint



„Jetzt bloß nicht das großartige Potenzial vergeuden!"

Wenn es Ubisoft richtig anstellt, könnte die Wildnis eine deutliche Bereicherung für das gewohnte **AC**-Konzept werden. Doch dafür muss auch wirklich was geboten werden. Da müssen interessante Nebenquests her, Secrets müssen Entdecker locken und vor allem muss das Gebiet wirklich belebt sein, um zur Atmosphäre des Spiels beizutragen. Spannend wird es aber auch, was die zahlreichen noch offenen Fragen angeht. In welcher Form findet die Bruderschaft ins Spiel? Ist die Jagd die einzige Methode, nebenher Geld zu verdienen, oder kehrt die Renovierung von Läden doch wieder zurück? Und wie geht es mit Desmond weiter? Am meisten interessiert mich aber, was Ubisoft mit dem brillanten Setting anstellt und wie sich Connors persönliche Geschichte entwickelt.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Alle Bilder: Square Enix

Auf sich allein gestellt, schlägt sich Agent 47 in seinem fünften Abenteuer unter anderem durch Chicago.

Screen-Info

Sämtliche Screenshots wurden uns von Square Enix zur Verfügung gestellt. Die Grafikqualität entspricht dem, was wir beim Anspiel-Event in München selbst gesehen haben (System: Xbox 360).

Das ist neu

- **Mehr Zugänglichkeit**
Per Instinkt-Modus werden Feinde und Zielpersonen farblich hervorgehoben und außerdem je nach Schwierigkeitsgrad Informationen über die Umgebung sowie Laufwege der Gegner angezeigt.
- **Neue Engine**
Die neue Glacier-2-Technologie ermöglicht neben einer hervorragenden Optik auch das Darstellen von Hunderten nicht geskripteter NPCs.
- **Neue Shooter-Mechanik**
Mittels Point-Shooting-Funktion können mehrere Gegner in Zeitlupe markiert und dann in einer spektakulären Action-Sequenz ausgeschaltet werden.

Hitman: Absolution

Vorsicht: Wild-Glatze!

Genre: Action | Entwickler: IO Interactive | Hersteller: Square Enix | Termin: 20. November 2012

Text: Toni Opl

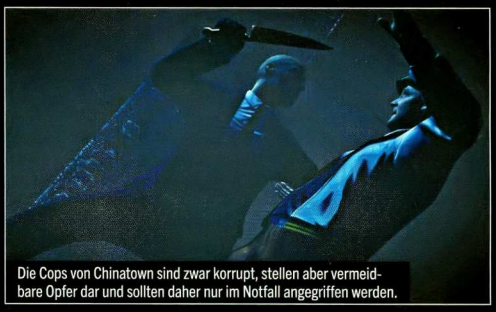
Agent 47 ist zurück und macht diesmal Jagd auf seine einstigen Auftraggeber.

Verraten, verkauft und zum Abschuss freigegeben – in seinem fünften Abenteuer findet sich der in einem Genlabor gezüchtete Auftragskiller 47 inmitten einer finsteren Verschwörung wieder. Der erste Trailer zum Spiel verriet bereits, dass der Hitman im fertigen Spiel Diana Burnwood, seiner ehemaligen Kontaktperson bei der International Contract Agency, einen vermutlich wenig erfreulichen Besuch abstatten wird. Er kann niemandem mehr vertrauen und wird zudem von der Polizei gejagt. Bei einem Hands-on-Event von Square Enix durften wir die zweite Mission des Abenteuers mit dem Titel „The King of Chinatown" anspielen.

Nicht nur für Profikiller

Hitman: Absolution wird fünf Anforderungsstufen bieten, von „Easy" bis „Purist". In der Demo-Version stand uns allerdings nur der „Normal"-Schwierigkeitsgrad zur Verfügung. Die Auswahl hat Auswirkungen darauf, wie viele Treffer die Spielfigur wegstecken kann, wie aggressiv sich Gegner verhalten und wie beharrlich sie verdächtigen Vorkommnissen auf den Grund gehen. Vor allem aber bestimmt der Schwierigkeitsgrad die Anzahl der Informationen, die der neue Instinkt-Modus preisgibt. Auf Knopfdruck schärft Agent 47 seine Sinne, was dem Spieler zahlreiche Vorteile verschafft: So werden Ziel-


Nachdem wir den Dealer erledigt und ihm die Klamotten geklaut haben, verstauen wir ihn in einem Müllcontainer.


Die Cops von Chinatown sind zwar korrupt, stellen aber vermeidbare Opfer dar und sollten daher nur im Notfall angegriffen werden.

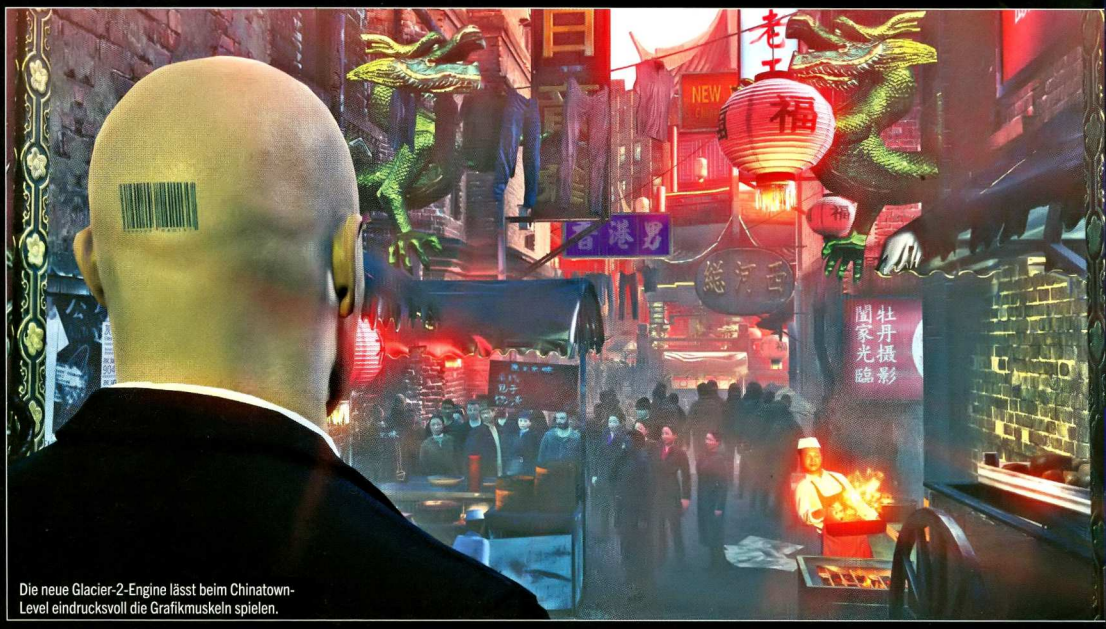
personen und Feinde farbig markiert, Textinfos zu Schlüsselpositionen auf der Map eingeblendet und die Laufwege der Gegner angezeigt. Klar: Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto weniger Hilfestellung gibt es und desto seltener kann man auf den Instinkt-Modus zurückgreifen.

Peking-Ente süß-sauer

Für einen zwielichtigen Auftraggeber namens Birdie sollen wir einen Gangsterboss ausschalten, der sich selbst zum neuen König von Chicagos Chinatown-Viertel ernannt hat. Wir schreiten durch ein mit asiatischen Ornamenten verziertes Tor auf einem großen, überaus belebten Platz. Es wimmelt vor Leuten, überall gibt es Marktstände mit frischem Gemüse und Speisen aus dem Wok, Verkäufer preisen lautstark ihre Waren an. Wir wühlen uns etwas durchs Gedränge und stoßen schließlich auf einen Pavillon in der Mitte des Platzes, in dem sich die Zielperson aufhält – umringt von geschmierten Cops, die ihr als persönliche Leibwache dienen. Wir beobachten die Szene eine Weile und heften uns dann an die Fersen des Ganoven, der scheinbar auf dem Weg zu einem der Imbissstände ist. In einer etwas abgelegenen Gasse bleibt unser Ziel plötzlich vor einem offenen Kanalschacht stehen. Wir vergewissern uns schnell, dass niemand in unsere Richtung sieht, befördern den Boss mit einem beherzten Schubs in das Loch und ziehen unbemerkt von dannen. Zielperson eliminiert, Mission erfüllt!

Was? So einfach ist das?

Im Prinzip ja! Allerdings ist unsere erreichte Punktzahl überaus mager, zudem wurden wir irgendwo von einer Sicherheitskamera aufgezeichnet. Die begehrte „Stiller Attentäter"-Auszeichnung können wir uns damit abschminken. Also auf zu einem neuen Versuch. Und noch einem. Und noch einem. Und noch einem. Mit jeder neuen Runde finden wir weitere hinterhältige Wege, um unserem Opfer den Garaus zu machen. Wir werden gewissermaßen zum Daniel Düsentrieb der Auftragskiller. Da wir trotzdem längst nicht alle Möglichkeiten entdeckt haben und deren Aufzählung ohnehin den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, wollen wir im Folgenden nur ein paar Beispiele nennen: Man hat unter anderem die Möglichkeit, an einem der Stände giftigen Fugu-Fisch zu mopsen und damit das Mittagessen der Zielperson zu vergiften. Sofern man das versteckte Waffenlager in einem der kleinen Seitengässchen entdeckt, kann man auch eine Sprengladung am Wagen des Gangster-



Die neue Glacier-2-Engine lässt beim Chinatown-Level eindrucksvoll die Grafikmuskeln spielen.

Hitman: Sniper Challenge

Die Scharfschützen-Herausforderung exklusiv für Vorbesteller



IO Interactive hat sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um den treuen Fans die Wartezeit auf das fünfte **Hitman**-Abenteuer etwas zu versüßen. Für 5 Euro gibt es im Handel ab sofort eine Vorbesteller-Box, die einen Download-Code für **Hitman: Sniper Challenge** enthält. Der Clou: Hierbei handelt es sich nicht um einen DLC, der erst mit **Hitman: Absolution** funktioniert, sondern um einen eigenständigen Download-Titel, den Sie ab dem 1. August 2012 direkt spielen können. Beim Kauf von **Hitman: Absolution** im November werden Ihnen die 5 Euro unter Vorlage des Kassenbelegs voll angerechnet.

Geduld und Präzision

In **Hitman: Sniper Challenge** beziehen Sie mit Agent 47 eine feste Position auf dem Dach eines Wolkenkratzers und observieren eine Party, die auf der Dachterrasse eines gegenüberliegenden Gebäudes stattfindet. Ihr Auftrag: Sie müssen Richard Strong Jr., den Boss eines Rüstungsunternehmers, und dessen 14 Leibwächter eliminieren. Natürlich möglichst unauffällig und ohne Spuren zu hinterlassen. Zur Erfüllung der Mission bleiben Ihnen gerade mal 15 Minuten, danach verlässt der zurückgezogen lebende Geschäftsführer die Party wieder. Je geschickter Sie vorgehen, je weniger Zeit Sie benötigen und je mehr Handlanger Sie mit dem schallgedämpften Sniper-Gewehr mit über den Jordan pusten, desto mehr Punkte gibt es. Damit verweigen Sie sich auf der Online-Bestenliste und vergleichen sich mit Freunden.

Lautloser Killer

Da es auf der Party vor Zeugen nur so wimmelt, müssen natürlich erst einmal die Laufwege der Wachen ausgekundschaftet, Strongs Verhalten studiert und ein möglichst günstiger Zeitpunkt gefunden werden, um den beziehungsweise die entscheidenden Treffer zu landen. Sollte die Zielperson oder einer der patrouillierenden Wachposten Verdacht schöpfen – etwa weil sie auf eine Leiche stoßen –, wird Strong versuchen, das Gebäude mit seinem Helikopter fluchtartig zu verlassen. Auch wenn es sich hier tatsächlich nur um einen Level handelt und sich die Aufgabe zunächst simpel anhört, hat das Minispiel doch echtes Suchtpotenzial. Ehe man wirklich in der Lage ist, Strong und vor allem SÄMTLICHE Leibwächter unbemerkt auszuknipsen und sich damit das „Stiller Attentäter"-Prädikat („Silent Assassin") zu verdienen, vergehen mehrere Stunden. Obendrein gibt es die Möglichkeit, sich durch das Erfüllen von Herausforderungen dauerhafte Punktemodifikatoren zu verdienen. Außerdem werden Ihnen in **Hitman: Absolution** nicht nur das Agency-Scharfschützengewehr, sondern auch alle anderen in der Sniper-Challenge freigeschalteten Extras und Upgrades zur Verfügung stehen.


Zunächst sollten Sie die Laufwege der Wachen und das Verhaltensmuster der Zielperson studieren.


Wasserbegräbnis? Es gibt viele Gelegenheiten, Strong auszuschalten. Aber welche ist die beste? Finden Sie es heraus!



Das Szenario bietet vielfältige Möglichkeiten, um Leichen auf einfallsreiche Weise verschwinden zu lassen.

bosses anbringen. Ein Tritt gegen die Karre aktiviert die Alarmanlage des Fahrzeugs, die wiederum dessen Eigentümer auf den Plan ruft. Sobald er sich dem Auto nähert, drückt man den Fernzünder und … BOOM! Die Explosion und das dadurch entstehende Feuer sind allerdings unberechenbar und ziehen je nach Situation auch Opfer bei Polizei und Bevölkerung nach sich. Die beste Idee ist das also nicht.

Tarnen und täuschen

Wie in den Vorgängern ist es auch in **Hitman: Absolution** möglich, sich zu verkleiden und damit Zutritt zu Arealen zu erhalten, in denen man im schwarzen Anzug zu viel Aufmerksamkeit erregt. Weil 47 nicht wirklich als asiatischer Wok-Schwenker durchgeht, entscheiden wir uns, in den Jogging-Anzug des Dealers zu schlüpfen, der von der Zielperson telefonisch herbeigerufen wird, um eine Ladung Koks heranzuschaffen. So legen wir den Dealer in einem Hinterhof schlafen, vergiften die bestellten Drogen wieder mit Fugu und überreichen sie dem Opfer, das kurze Zeit später tot zusammenbricht. Und mit dem Benzinkanister, den wir gefunden haben, kann man sicher auch noch irgendwelchen Schabernack treiben. Zum Schluss wollen wir es dann noch einmal wissen und starten eine Rambo-Aktion. Wir erledigen unser Opfer einfach vom Apartment des Dealers aus mit einer gezielten Kugel aus dem Scharfschützengewehr,



Auf dem Marktplatz stößt man auf Menschenmassen. Darin kann man sich zwar gut verstecken, sie erschweren aber die Orientierung.

das wir dort vorfinden. Der Dealer steht praktischerweise in der Schusslinie und beißt gleich mit ins Gras. Natürlich werden durch den Schuss sämtliche Polizisten auf uns aufmerksam. Wir erledigen zunächst einige der korrupten Beamten auf dem Marktplatz und dann auch die Kollegen, die versuchen, die Wohnung zu stürmen. Als wir dann aus dem Gebäude flüchten wollen, rückt eine bis an die Zähne bewaffnete SWAT-Einheit an, gegen die wir chancenlos sind. Ruck, zuck sackt Agent 47 von Kugeln durchsiebt zusammen ... Game over!

Eiskalt (ab-)serviert

Während frühere **Hitman**-Spiele technisch immer okay, aber keinesfalls grafische Meilensteine waren, hat uns **Absolution** selbst in dieser frühen Version ziemlich beeindruckt. Die neue Glacier-2-Engine erzeugt nicht nur extrem detailreiche Umgebungen mit sehr schicken Lichteffekten, sondern kann auch Hunderte nicht geskripteter, eigenständig handelnder NPCs darstellen, ohne ins Schwitzen zu kommen. Das gibt Agent 47 die Möglichkeit, in Menschenmassen unterzutauchen, was er sich wohl zusammen mit seinen neuen Kletterkünsten von Meuchelkollege Ezio abgeschaut hat. Zudem haben sich die Entwickler scheinbar auch von **Splinter Cell: Conviction** inspirieren lassen. Mittels der neuen Point-Shooting-Funktion können Sie nun in Zeitlupe Körperstellen eines oder mehrerer Gegner markieren. Anschließend werden die Ziele in einer spektakulären Action-Sequenz à la John Woo ausgeschaltet. Die neue Engine ist aber nicht nur für die gelungene Optik verantwortlich, auch auf den Sound hat sie großen Einfluss. Immer dann, wenn sich die Handlung zuspitzt und etwas Dramatisches zu geschehen droht, ändert sich langsam und unauffällig die Hintergrundmusik, was erheblich zur tollen Atmosphäre beiträgt. In dem von uns angespielten Level erinnerten die Klänge stellenweise an den Hollywood-Blockbuster **Inception** – cool! Mit der Gamepad-Belegung sind wir sofort gut zurechtgekommen. Agent 47 steuerte sich zwar etwas gemächlich, aber dennoch direkt durch Chinatown. Der Einsatz von Schusswaffen war so präzise, wie es sich für einen Profikiller gehört. Daumen hoch!



BOOM! Mittels Fernzünder jagen wir die Karre unserer Zielperson hoch. Dumm: Im Feuer sterben unter Umständen Cops und Zivilisten.

Toni meint



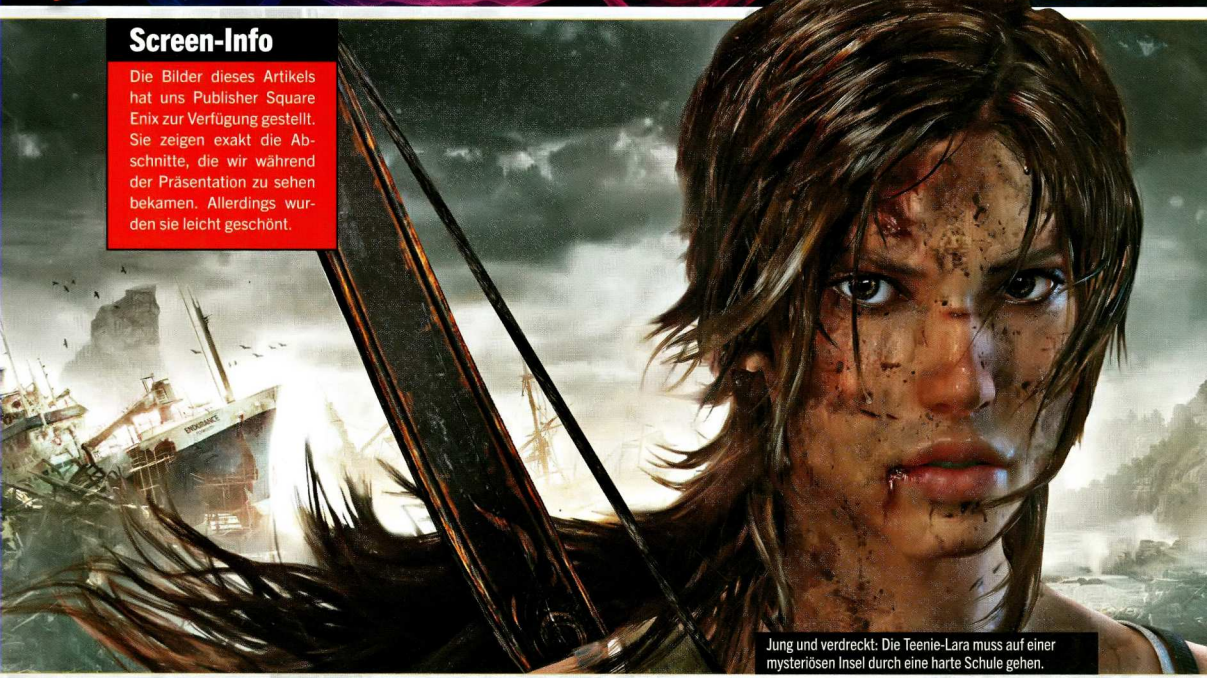
„Ein äußerst makabrer Experimentier-Baukasten!"

Beim ersten Versuch hatte ich die Mission in knapp drei Minuten erfolgreich beendet und dachte mir: „Was? Das war's schon? Das war ja leicht!" Dann wurde mir wieder klar, dass man sich bei der **Hitman**-Reihe den Spielspaß ein Stück weit auch selbst schaffen muss: Die einfachste Lösung ist selten die beste; es gibt immer elegantere, unauffälligere Wege zum Ziel. Normalerweise bin ich überhaupt kein Geduldsmensch, aber die Welt, die die neue Engine hier auf den Screen zaubert, lädt in Verbindung mit zahlreichen Herausforderungen und Trophäen wirklich zum Herumexperimentieren ein.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Die Bilder dieses Artikels hat uns Publisher Square Enix zur Verfügung gestellt. Sie zeigen exakt die Abschnitte, die wir während der Präsentation zu sehen bekamen. Allerdings wurden sie leicht geschönt.



Jung und verdreckt: Die Teenie-Lara muss auf einer mysteriösen Insel durch eine harte Schule gehen.

Tomb Raider

Weiblich, ledig, jung sucht …

Genre: Action | Entwickler: Crystal Dynamics | Hersteller: Square Enix | Termin: 1. Quartal 2013

Text: Robert Horn

Square Enix bastelt an der glaubwürdigsten Videospielheldin aller Zeiten!

Diese Frau hat es in sich. Das ist 'ne knallharte. Knackige Figur, freche Sprüche. Zwei Knarren, keine Angst vor dunklen Höhlen, Spinnen oder sonstigem Getier. Keine Hemmungen, Gewalt gegen jene habgierigen Subjekte anzuwenden, die ihr und der nächsten großen Entdeckung im Wege stehen. Sie erklettert die steilsten Wände, springt über die tiefsten Abgründe, turnt wie eine Weltmeisterin, ohne ins Schwitzen zu geraten. Die Frisur sitzt, das Lächeln auch. So kennen wir Lara Croft. Aber was war davor?

Ein ängstliches Mädchen

Wir treffen Karl Stewart in London, im Keller eines Restaurants. Karl ist Global Brand Manager bei Square Enix und arbeitet mit Leib und Seele an der neuen Lara Croft, die im kommenden **Tomb Raider** eine vollkommen neue Version der berühmten Videospielfigur verkörpern wird. Karl und sein Team erfinden die Traditionsserie neu und das ist kein typisches Werbe-Blabla zum Neustart einer Reihe. **Tomb Raider** zeigt Lara Croft nicht als knallharte Heldin, sondern ihren schmerzhaf-



Bei Sam Fisher abgeschaut: Auf der Flucht vor Unbekannten muss Lara von Deckung zu Deckung schleichen.

Das ist neu

- Spieler schlüpfen in die Rolle einer jungen, unerfahrenen Lara Croft.
- Spielinhalt ist neben dem Erforschen einer geheimnisvollen Insel auch Laras Werdegang vom unschuldigen Teenie zur knallharten Abenteurerin.
- Zahlreiche Mini-Zwischensequenzen erzählen die dichte Story.
- Lara nutzt zu Beginn Bogen und Axt, später kommen weitere Waffen dazu.
- Laras Überlebensinstinkt hilft ihr, knifflige Rätsel zu lösen und den richtigen Weg zu finden.
- Das Spiel nutzt einzelne Quest-Hubs (große Bereiche, in denen Sie mehrere Aufgaben nacheinander erledigen), ist aber kein Open-World-Spiel.
- Durch Sammeln von Erfahrungspunkten und Schrott verbessern Sie Laras Fähigkeiten und ihre Waffen.

Die hat den Bogen raus!

Laras erste Waffe im Spiel ist gleichzeitig auch ihre wichtigste:

Die ersten Spielminuten verbringen Sie mit einer reichlich wehrlosen Lara Croft. Die Arme ist schließlich gerade auf einer mysteriösen, Furcht einflößenden Insel gelandet und kämpft dort erst mal ums Überleben. Erst später, nachdem sie die erste Nacht überstanden hat, entdeckt Lara eine Leiche hoch oben in den Baumwipfeln 1. Die trägt einen Bogen – Lara erkennt sofort den Wert dieser Waffe. Nach mühsamer Kletterei ergattert sie den Bogen und muss nun lernen, ihn zu benutzen. Und so müssen Sie mit Lara zuerst einmal auf die Jagd gehen 2, denn das Mädchen braucht schließlich etwas Essbares. Mit dem Bogen können Sie also wilde Tiere jagen, was Ihnen zum Beispiel Erfahrungspunkte beschert. Aber auch zum Kämpfen müssen Sie die Waffe einsetzen 3, denn es gibt auf der Insel mehr Bösewichter, als es zunächst den Anschein hat ...



Die Jagd nach dem Bogen gipfelt nach einer gewagten, **Tomb Raider**-typischen Kletterpartie in einem knifflig en Balanceakt.



Als Lara ihr erstes Tier töten muss, sieht man ihr die Trauer darüber deutlich an.



Mit dem Bogen auf Leute zu schießen, ist für Lara eine ganz neue und ziemlich erschreckende Erfahrung.

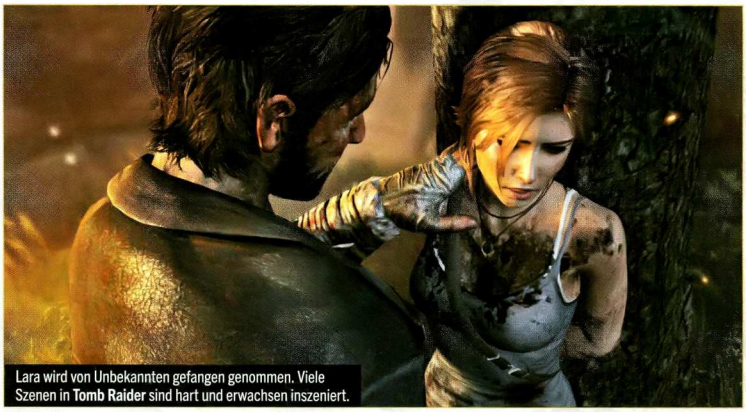
ten Weg dorthin, und der beginnt auf einer mysteriösen Insel. Auf dieser strandet die junge Lara mit ihrem Expeditionsschiff nach einem furchtbaren Sturm. Getrennt von Freunden und Kollegen muss sie erst einmal mit der eigenen Angst fertig werden und sich dann durch eine furchtbar enge und gruselige Höhle kämpfen. Diese Szenen kennen wir schon vom letzten Jahr, sie wurden auf der Gamescom-Spielemesse präsentiert. Dieses Mal sehen wir, wie es weitergeht.

Reiß dich zusammen!

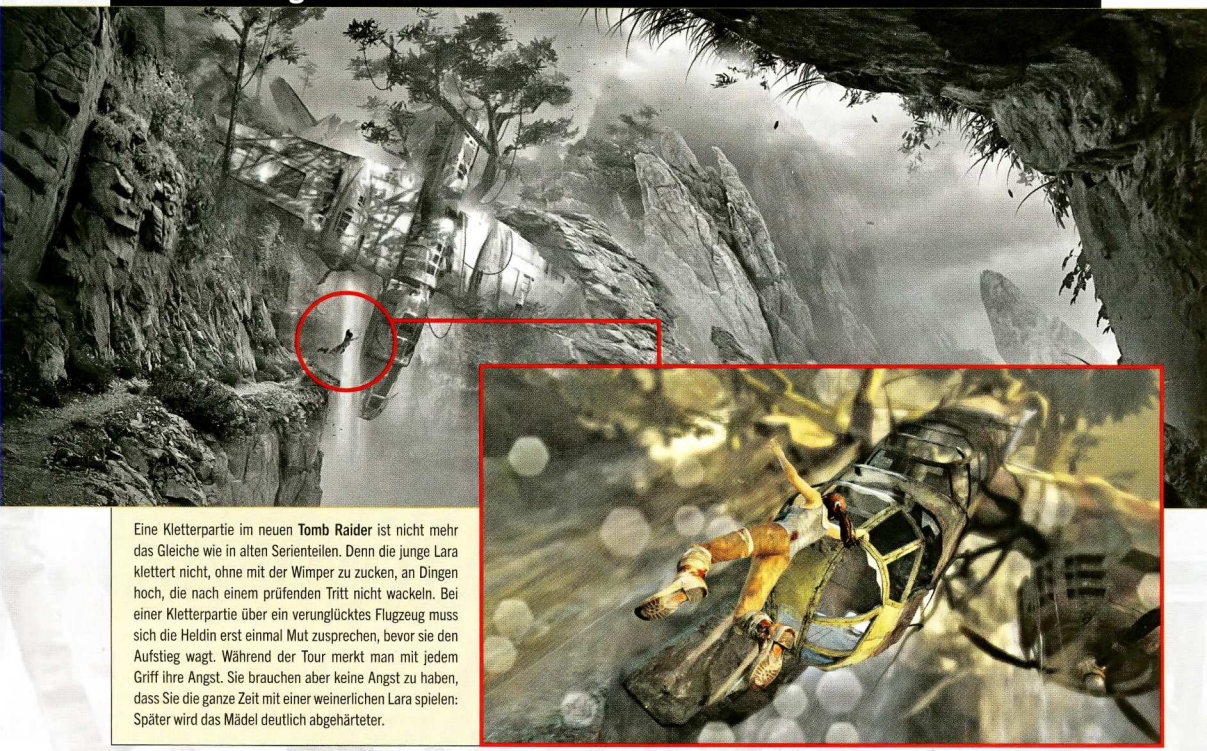
Dass Lara Croft nicht die taffe, coole Heldin ist, die wir kennen, lernen wir schnell. Das Mädchen, das da vor uns einen schmalen Pfad die Klippen hinunterwankt, hat Angst, weint und ist verletzt. Jeder Schritt tut ihr weh, die Unsicherheit ist ihr deutlich ins Gesicht geschrieben. Hindernisse, die die erwachsene Lara mit einem Lächeln überwindet, etwa gähnende Abgründe oder schwindelerregende Kletterpartien, stellen die junge Lara vor echte Probleme: Als sie über einen umgestürzten Baumstamm klettern muss, um eine Schlucht zu überqueren, keucht sie vor Angst und Anstrengung und bricht in Panik aus, als sie kurz abrutscht. An einer anderen Stelle hängt ein verrostetes Flugzeug zwischen den Klippen eines Wasserfalls fest (wie das wohl dahin gekommen ist? **Lost** lässt grüßen!) und die junge Frau muss das kaputte Ding als improvisiertes Klettergerüst benutzen, um voranzukommen. Während der Kletterpartie redet sie sich ständig Mut zu, schreit vor Angst oder brüllt ihre Verzweiflung über ihre Situation heraus. Nach dieser intensiven Kletterpartie findet die verletzte Lara Schutz unter einem kleinen Felsvorsprung, während um sie herum der Regen peitscht. Das Spiel nimmt sich Zeit für solche Momente, zeigt die vor Kälte zitternde Lara, die sich über kleine Erfolge wie das Entzünden eines Feuers freut und verzweifelt auf das statische Rauschen eines Funkgerätes hört, das sie kurz vorher gefunden hat. Eine Heldin ist das noch nicht. Wir sind verblüfft.

Töten gehört dazu

Wie gekonnt und behutsam die Entwickler Spielelemente hinzufügen, erfahren wir am Beispiel des Bogens. Die hölzerne Waffe ist Laras erstes Kampf- und Überlebenswerkzeug. Sie findet es inmitten dichten Dschungels, in


Lara wird von Unbekannten gefangen genommen. Viele Szenen in **Tomb Raider** sind hart und erwachsen inszeniert.

Klettern will gelernt sein



Eine Kletterpartie im neuen **Tomb Raider** ist nicht mehr das Gleiche wie in alten Serienteilen. Denn die junge Lara klettert nicht, ohne mit der Wimper zu zucken, an Dingen hoch, die nach einem prüfenden Tritt nicht wackeln. Bei einer Kletterpartie über ein verunglücktes Flugzeug muss sich die Heldin erst einmal Mut zusprechen, bevor sie den Aufstieg wagt. Während der Tour merkt man mit jedem Griff ihre Angst. Sie brauchen aber keine Angst zu haben, dass Sie die ganze Zeit mit einer weinerlichen Lara spielen: Später wird das Mädel deutlich abgehärteter.

den sie sich auf der Suche nach Nahrung begeben hat. Das Problem: Das gute Stück hängt auf dem Rücken einer Leiche, die an einem Strick mehrere Meter über dem Boden baumelt. **Tomb Raider**-typisch geht es hier also nicht ohne eine Kletterpartie. Der Bogen, der natürlich nicht Laras einzige Waffe bleiben wird, lässt sich im Spiel übrigens nach und nach aufrüsten. Dazu müssen Sie Schrottteile sammeln und damit am Lagerfeuer (Ihre Basis, zu der Sie immer wieder zurückkehren) das gewünschte Teil ausrüsten. Dort lernen Sie auch neue Fähigkeiten, etwa verschossene Pfeile wiederzufinden, mehr Munition tragen zu können oder Wildtiere schon von Weitem mithilfe des Überlebensinstinktes wahrzunehmen. Das ist nützlich, denn eine echte Überlebenskünstlerin muss auch jagen. Und so besteht Laras erste Aufgabe nach Erhalt des Bogens auch darin, etwas Essbares damit zu erlegen. Kein Problem, doch auch hier beweisen die Entwickler Fingerspitzengefühl und zeigen eine junge Frau, die mit dem erlegten Tier Mitleid hat, die Notwendigkeit ihres Tuns aber schweren Herzens akzeptiert. Nach diesen Szenen fragen wir uns unwillkürlich, was wohl passieren würde, wenn dieses unsichere Wesen gezwungen wäre, einen Menschen zu erschießen. Die Antwort darauf folgt prompt.

Spannende schreckliche Dinge

Nicht nur bei der Inszenierung ihrer Hauptfigur gehen die Entwickler neue, moderne Wege. Auch beim Gameplay werden wir immer wieder überrascht: Mal gleicht das Spiel einem interaktiven Film mit vielen Zwischensequenzen und emotionalen Momenten, dann sind wir mitten in



Die Fackel ist ein wichtiges Hilfsmittel für Lara. Nur damit lassen sich bestimmte Hindernisse aus dem Weg räumen.



Eine Mechanik zur Rätsellösung, die die Entwickler bisher vorgestellt haben, ist, Stoffe mit einer Fackel wegzubrennen.

„Wir treiben Lara an ihre Grenzen“

PC ACTION im Gespräch mit Karl Stewart von Square Enix



Links: Redakteur Robert Horn. Rechts: Global-Brand-Manager Karl Stewart.

PC ACTION: Wie weit seid ihr mit Tomb Raider?
STEWART: Seit Januar sind wir aus der Alpha-Phase raus, das Spiel ist eigentlich im Kasten, du kannst es von Anfang bis Ende durchspielen.

PC ACTION: In Tomb Raider nehmt ihr Dinge, die wir Spieler für selbstverständlich halten, und inszeniert sie völlig neu. Warum so kompliziert?
STEWART: Als **Tomb Raider** vor 15 Jahren herauskam, wurde das Spiel zur Ikone und zum Vorbild vieler folgender Spiele. Jetzt fragen wir uns, was wir machen können, dass das neue **Tomb Raider** ebenfalls supercool wird. Jeder kann ein schönes Spiel machen oder es mit coolen Explosionen vollpacken. Wir haben den Erfolg bestimmter Einzelspieler-Action-Adventures in letzter Zeit gesehen. Wir wollten aber, dass die Spieler Zuneigung zum Hauptcharakter entwickeln. Und das ist schwer, wenn man sich nicht in jede einzelne Situation hineinversetzen kann. Wir könnten es dem Spieler einfach machen, klar, aber es würde die Spannung ruinieren. Wenn man erlebt, wie Lara sich beim Klettern abmüht, dann nimmt man ihr diese Anstrengung ab. Spieler sollen an den Punkt kommen, an dem sie einfach nicht möchten, dass ihre Figur stirbt. Auf der anderen Seite ist es immer noch ein Spiel, das Spaß machen soll. Das ist ein schwieriger Balanceakt.

PC ACTION: Es gibt Leute, denen macht es keinen Spaß, eine junge Frau so leiden zu sehen.
STEWART: Nun, wir als Entwickler wissen da natürlich mehr. Wir wissen, wo Lara sich nach zwei Spielstunden befinden wird, da ist sie dann schon eine ganz andere Person. Das ist das Problem daran, wenn man nur einen Ausschnitt des Gesamtbilds zeigen kann. Natürlich treiben wir Lara zu Beginn an ihre Grenzen, sie hat Angst und Schmerzen, aber sie geht auch gestärkt daraus hervor. Wir konnten sie einfach nicht schon als Action-Heldin starten lassen. Das hätte uns keiner mehr abgenommen.

PC ACTION: Aber wir sind muskelbepackte Actionhelden gewohnt. Ihr gebt uns ein kleines Mädel, das ständig losheult.
STEWART: Na warte mal ab, bis du das Kampfsystem erlebst! Nach ein paar Stunden im Spiel wirst du laut: ‚Yeah M*****f*****!!‘ schreien, weil das so cool ist. Wir nutzen die Emotionen zum Spielbeginn einfach, damit Spieler später die Spannung und die Wirkung der Situation richtig erleben.

PC ACTION: Bei den vielen Zwischensequenzen müsst ihr ziemlich aufpassen, damit daraus kein interaktiver Film wird, oder?
STEWART: Ja, auf jeden Fall. Deswegen versuchen wir, dem Spieler gerade zu Beginn besonders viel Informationen über die Spielwelt und die Situation näherzubringen, damit wir das später nicht mehr tun müssen. Zu Beginn gibt es also mehr solcher Sequenzen, weil wir dem Spieler etwas beibringen möchten. Das ändert sich aber ganz schnell. Das gilt auch für die Quicktime-Sequenzen. Die setzen wir anfangs stärker ein, später dann nur noch, wenn sie wirklich gebraucht werden. Die Sequenzen sind ein tolles Werkzeug, aber sie müssen richtig eingesetzt werden.

PC ACTION: Wenn Lara im Spiel draufgeht, dann geht das teilweise ganz schön heftig ab.
STEWART: Ja, wir lieben das. Das ist eine Hommage an das erste **Tomb Raider**. Da ist sie auf Hunderte verschiedener Arten gestorben.

einer serientypischen Hüpf- und Klettersequenz, und urplötzlich finden wir uns in einem Schleich-Spiel wieder: Nach einigen turbulenten Ereignissen, die einen brutalen Fremden namens Mattias, ein Rudel Wölfe und eine Bärenfalle beinhalten, findet Lara schließlich Teile der Crew wieder. Gemeinsam mit dem Forscher Whitman dringt die junge Croft in eine alte Kultstätte unbekannten Ursprungs ein, um dem Geheimnis der Insel auf den Grund zu gehen. Plötzlich nehmen grob aussehende Söldner die Gruppe gefangen. Zimperlich sind die teils russisch sprechenden Kämpfer nicht, denn nach einem Handgemenge beginnen sie, die flüchtenden Mitglieder der Mannschaft zu erschießen. Lara selbst muss nun im Schatten von Mauern und Bäumen zwischen den Suchscheinwerfern der mörderischen Bande um ihr Leben schleichen. Das gelingt – bis ein hünenhafter Söldner sie entdeckt. Es kommt zur Rauferei (Quicktime-Event, olé!) in deren Verlauf Lara ihrem Peiniger aus nächster Nähe ins Gesicht schießt – Adrenalin, nackte Todesangst und das Wissen um die eigene Tat lassen Lara daraufhin mit Heulkrämpfen zusammenbrechen … Wir sind ebenfalls platt. Denn so eindringlich, so emotional und glaubwürdig haben wir eine Spielfigur noch nie erlebt. Lara Croft zeigt Gefühle, wächst an ihren Aufgaben und wird langsam, ganz allmählich zu der Videospielikone, die wir schon seit Jahren kennen. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler dieses atmosphärisch hohe Niveau über das gesamte Spiel halten können und ob **Tomb Raider** auch spielerisch überzeugt. Die von uns gesehenen zwei Stunden waren aber auf jeden Fall schon der absolute Hammer.



An der Küste der mysteriösen Insel finden sich unzählige gestrandete Boote aus allen Epochen.

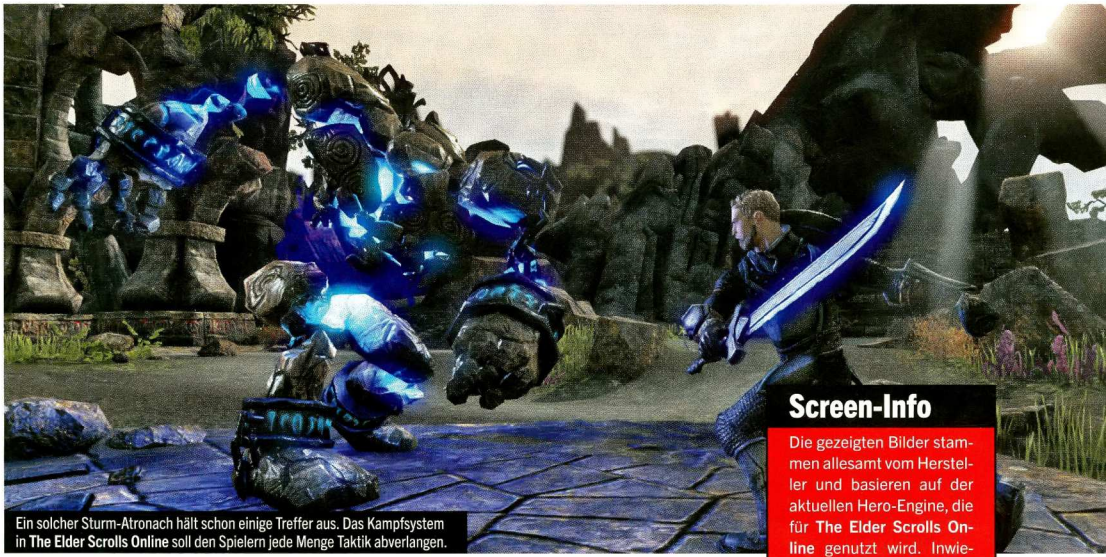
Robert meint



„Die neue Lara wird die beste Lara!“

Ich habe das Spiel schon letztes Jahr auf der E3 bewundert. Das Gezeigte hat mir damals gefallen, aber wie sollte das weitergehen? Das können die doch unmöglich so durchziehen. Können sie doch. Nach der Präsentation in London war ich hin und weg, der neue Abschnitt war noch intensiver und noch viel cooler als die Szenen aus dem Vorjahr. Die Entwickler spielen geschickt mit Emotionen und Spielelementen, ändern immer wieder das Tempo und überraschen am laufenden Band. Wieder frage ich mich: Halten die das tolle Tempo bis zum Ende durch? Ich glaube schon. Das wird ein Schmuckstück moderner Unterhaltung.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Ein solcher Sturm-Atronach hält schon einige Treffer aus. Das Kampfsystem in **The Elder Scrolls Online** soll den Spielern jede Menge Taktik abverlangen.

Screen-Info

Die gezeigten Bilder stammen allesamt vom Hersteller und basieren auf der aktuellen Hero-Engine, die für **The Elder Scrolls Online** genutzt wird. Inwieweit das fertige Spiel aussehen wird, ist noch offen.

The Elder Scrolls Online

Neue Seiten aufschlagen!

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Zenimax Online | Hersteller: Bethesda | Termin: 2013

Text: Stefan Weiß

Eine Einzelspielerserie springt aufs Online-Pferd auf. Hoffentlich sattelfest!

Chemiker sprechen von einer instabilen Verbindung, wenn zu 100 Prozent mit einer Reaktion der am Gemisch beteiligten Stoffe zu rechnen ist. Vergleichbares muss wohl das Entwicklerteam bei Zenimax Online denken, wenn man sich all die Spielermeinungen zum angekündigten MMORPG **The Elder Scrolls Online** (**TESO**) ansieht. Skepsis, Misstrauen, Hoffnung, Optimismus, Schimpfen – eine deutlichere Reaktion seitens der Community kann man sich wohl kaum vorstellen. Anhänger der Einzelspielerserie, die mit **Arena**, **Daggerfall**, **Morrowind**, **Oblivion** und zuletzt **Skyrim** für ein großartiges Heldengefühl sorgte, sehen ihr geliebtes **Elder Scrolls** im Sumpf von Online-Rollenspiel-Standards untergehen. Doch muss man wirklich gleich vom Schlimmsten ausgehen? Halten wir zunächst einmal fest, dass mit Zenimax Online ein völlig anderes Team als die Todd Howard'sche **Elder Scrolls**-Einzelspielertruppe bei Bethesda am Werkeln ist. Mit eigenen Ideen, Vorstellungen und Erfahrungen.

Held bleibt Held!

In einem jüngst veröffentlichten Interview mit Matt Firor, dem Spieldirektor von **TESO**, ist die Rede davon, dass auch beim Online-**Elder Scrolls** das Spielerlebnis des einzelnen Helden klar im Mittelpunkt stehen wird. Die Hauptgeschichte beispielsweise soll ein auf den jeweiligen Charakter zugeschnittenes, episches und aufwändig vertontes Einzelspieler-Abenteuer werden. Das liest sich dann in etwa so: Etwa 1.000 Jahre vor den Ereignissen in **Skyrim** kämpfen drei Fraktionen in Tamriel um die Vorherrschaft, mit dem Ziel, einen neuen Imperator zu finden. Als Spie-



The Elder Scrolls Online bietet ein Wiedersehen mit bekannten Orten der Spieleserie – wie zum Beispiel der Gramfeste (Almalexia) in der Provinz Morrowind.



Wer durch die Online-Welt von **The Elder Scrolls** reist, bekommt es mit mächtigen Kreaturen, wie etwa hier einem Feuer-Atronach zu tun.



Grüfte, Kerker und verlassene Ruinen zu erkunden, gehört zu einem typischen **Elder Scrolls** dazu. Das Online-Spiel soll zudem öffentliche Dungeons bieten.



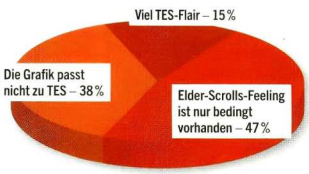
Matt Firor ist der für The Elder Scrolls Online verantwortliche Spieldirektor bei Zenimax Online und ein echter MMORPG-Veteran (**Dark Age of Camelot**).

Aufs Maul geschaut: Leserumfrage

Wir haben rund 1.000 Leser gefragt, was sie von The Elder Scrolls Online halten.

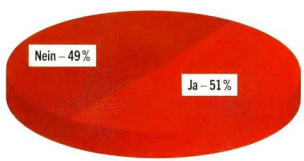
Können Sie sich vorstellen, dass **TESO** ein vergleichbares Story- und Spielerlebnis wie beispielsweise **TES 5: Skyrim** bieten kann?





Wie gefällt Ihnen der Grafikstil in den bisher veröffentlichten Screenshots zu **TESO**?

Gelingt den Entwicklern der Spagat zwischen Einzelspieler-Erfahrung samt Open-World-Gedanken und MMORPG-Features wie öffentliche Dungeons, Instanzen, Raids und PvP?



ler in **TESO** entscheiden Sie sich für eine dieser Fraktionen. Hintergrund: Die noble, imperiale Tharn-Familie hat einen dunklen Pakt mit dem König der Würmer, Mannimarco, geschmiedet. Letzterer, ein Altmer-Nekromant, erschafft eine Armee von Untoten, um diese der Kriegsmaschinerie beizusteuern. Dummerweise hat Mannimarco eigene Pläne und will das Reich der Sterblichen unter die Kontrolle des dunklen Lords, Molag Bal, bringen. Für Sie als Spieler beginnt das Abenteuer, wenn Ihre Seele von Molag Bal gestohlen wird, was erklärt, warum Ihr Charakter immer wieder vom Tode zurückkehrt (wiederbelebt wird). Um Ihre Seele zurückzuerlangen, müssen Sie dem Land Tamriel dienen, und geraten so immer tiefer in die Kriegswirren. Wie in anderen Online-Rollenspielen üblich, erreichen Sie auch in **TESO** im Rahmen der Hauptgeschichte den (noch nicht genannten) Maximallevel. Vom Umfang her peilt Zenimax Online an, dass Spieler in etwa 120 Spielstunden den Höchstlevel erreichen. Dabei soll aber jede der drei Fraktionen ein anderes Spielerlebnis bieten, sodass daraus auch mehrere Hundert Stunden werden, wenn Sie mit weiteren Charakteren die Story anders durchspielen.

Was geht online?

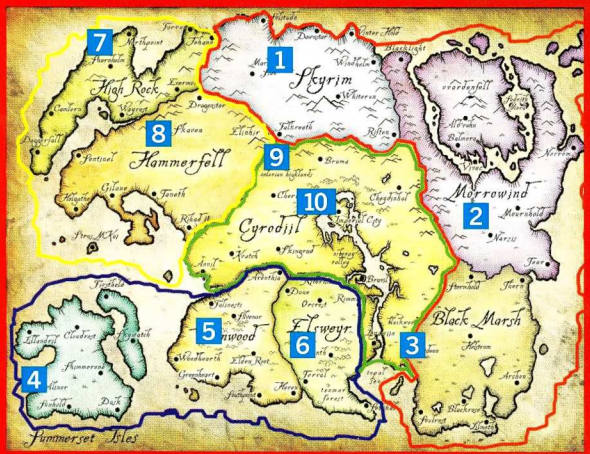
Einzelspielererfahrung als treibende Kraft – das hört sich ja gut an. Darüberhinaus gibt es aber auch typische MMORPG-Kost. So sprechen die Entwickler von Instanzen, Raid-Inhalten und einem groß angelegten PvP-Teil. Was sich dabei für **TES**-Spieler definitiv ändert, ist das Kampferlebnis. Das etablierte Echtzeit-Kampfsystem der Einzelspieler-Reihe lässt sich nicht auf die Online-Variante übertragen, sagen die Entwickler. Man versucht trotzdem, für **TES** typische Elemente des Kampfsystems zu adaptieren. Ausdauer stellt dabei die zentrale „Ressource" dar. Sprinten, Blocken, Unterbrechen, Effekte neutralisieren – solche Aktionen kosten den Spieler Ausdauer. Das Kampfsystem unterscheidet beispielsweise beim Blocken, welche Charakterklasse und welche Waffe zum Einsatz kommt. Ob Sie dabei jedoch mit einem Zweihänder parieren, mit einem Schild einen Hieb abfangen oder eine magische Schutzbarriere errichten – der Effekt bleibt derselbe –, Sie verbrauchen Ausdauer. Generell sollen Block- und Parierfähigkeiten eine wichtige Rolle beim Kämpfen (PvE und PvP) spielen, die es dem Spieler abverlangen, mit der Ausdauer seines Charakters zu haushalten und taktisch vorzugehen. In einem typischen MMORPG sieht ein PvP-Gefecht wie folgt aus: Gegner treffen aufeinander und setzen manipulierende Fähigkeiten oder Zauber ein. Da werden Figuren eingefroren, verlangsamt, gelähmt. In **TESO** gilt es, die Ausdauer des Gegners so weit zu senken, bis dessen Verteidigung schwächelt, um dann Schaden zu verursachen. Timing spielt dabei eine wichtige Rolle – zum Beispiel bleiben Kontrollzauber recht wirkungslos gegenüber Zielen, die über volle Ausdauer verfügen.

Langzeitmotivation gesucht!

Was gibt es zu tun, wenn die Geschichte durchgespielt und der Charakter hochgezüchtet ist? **TESO** bietet klassische Kost wie „Heroic-Modes" für Instanzen sowie Raids – bis hierher nichts Neues. Hinzu kommen High-End-Dungeons, die öffentlich sind – sprich, für jedermann zugänglich. Auch das ist im Prinzip nichts Revolutionäres – im Gegenteil: Zenimax Online entstaubt damit vielmehr ein Element früherer MMORPGS wie **Dark Age of Camelot**, **Everquest** oder auch **Vanguard: Saga of He-**

Provinzreise: So riesig ist die Spielwelt von The Elder Scrolls Online

Schauplatz von **The Elder Scrolls Online** ist Tamriel, einer von sechs Kontinenten des fiktiven Planeten Nirn im **The Elder Scrolls**-Universum. Die Landmasse Tamriel ist unterteilt in neun Provinzen, welche im angekündigten Online-Rollenspiel erstmals zusammenhängend spielbar sind. Dabei dürfen Sie zwar die aus den bisherigen **The Elder Scrolls**-Spielen bekannten Regionen und Städte aufsuchen, müssen aber auch Abstriche in Kauf nehmen. Denn laut den Entwicklern ist es derzeit nicht möglich, den kompletten Kontinent so zu erstellen, dass auch wirklich der letzte Quadratmeter davon enthalten im Spiel sein würde. Sicher ist jedoch, dass Sie im Laufe des Abenteuers zumindest alle Provinzen in Teilen zu sehen bekommen. So steht beispielsweise fest, dass Sie den aus **Skyrim** bekannten Ort Windhelm betreten dürfen, aber Winterfeste – der Sitz der Magiergilde – nicht von Beginn an imSpiel enthalten ist. Man darf jedoch davon ausgehen, dass solche Inhalte per Content-Patch und Add-ons dazukommen werden. Wie das geht, zeigt das Beispiel **Der Herr der Ringe Online**, für das Entwickler Turbine nach wie vor neue Gebiete der Mittelerde zur Entdeckung und zum Questen für die Spieler freigibt – wie zuletzt mit der Isengart-Erweiterung geschehen.



The Elder Scrolls Online erzählt den Konflikt zwischen drei Allianzen, die um Kaiserkrone streiten. Anhand der Karte sehen Sie, aus welchen Provinzen und spielbaren Völkern sich diese Bündnisse zusammensetzen:

Ebenherz-Pakt
[1] Himmelsrand (Nord)
[2] Morrowind (Dunkelelfen)
[3] Schwarzmarsch (Argonier)

Altmer-Herrschaft
[4] Summerset-Inseln (Hochelfen)
[5] Valenwald (Waldelfen)
[6] Elsweyr (Khajiit)

Daggerfall-Abkommen
[7] Hochfels (Bretonen, Orks)
[8] Hammerfell (Rothwardonen, Orks)

Die Provinz Cyrodiil [9], die spätere Heimat des Kaiservolkes – stellt in **TESO** ein offenes PvP-Schlachtfeld dar. Das Ziel der Spieler besteht darin, die Hauptstadt zu erobern [10].



Landstriche und Orte in **TESO** wie das hier gezeigte Windhelm in Himmelsrand orientieren sich optisch stark an der Einzelspielervorlage **Skyrim**.



Für die Provinzen Tamriels typische Elemente wie etwa die Riesenpilze aus Morrowind sollen für **Elder Scrolls**-Flair sorgen.

roes. Der spielerische Leckerbissen, mit dem **TESO** für Aufregung sorgen will, ist ein freier PvP-Modus, bei dem Spieler der drei Fraktionen gegeneinander antreten. Als Austragungsort dafür dient Tamriels zentral gelegene Provinz Cyrodiil, die **TES**-Spieler zuletzt in **Oblivion** bereisten. Dreh- und Angelpunkt des großen PvP-Gebietes ist die Hauptstadt, in der ein Spieler der siegreichen Fraktion zum Imperator gekrönt wird (hat hier jemand **Archlord** gesagt?). Diese Art Endgame-Schlacht soll Gefechte für bis zu 100 Spieler pro Partei möglich machen, in denen die Recken sich um die Eroberung von Minen, Burgen, Festungen und Farmen bemühen. Erfolgreiche Eroberungen sollen sich „politisch" auswirken, etwa so, dass man Unterstützung von NPC-Gilden erhält. Außerdem steigt mit jeder Eroberung der fraktionseigene Allianz-Wert, welcher für die verschiedenen Boni innerhalb des PvP-Gebietes für befreundete Spieler sorgt. Wenn eine Fraktion siegreich ist, darf sie die Imperiale Hauptstadt betreten und mit den dortigen Monstern aufräumen. Der beste Spieler erhält zudem den „Wanderpokal" – er wird zum Imperator gekrönt. Dabei soll es nicht darum gehen, als Imperator im Spiel zu herrschen, vielmehr soll es ein reiner Anreiz dafür sein, sich im PvP-Spiel richtig reinzuhängen.

Alles anders?

In **The Elder Scrolls Online** soll es in den bis zu fünf Spieler umfassenden Gruppen kein typisches Aggro-Management und keine klassische Rollenverteilung (Tank-Heiler-Schadensausteiler) geben. Auch wenn Heilung eine wichtige Rolle spielt und defensiv geskillte Charaktere höhere Verteidigungschancen haben als reine Schadensausteiler, soll jedes Gruppenmitglied ein realistisches Kampfgefühl erfahren und sich gemäß seiner Klasse einbringen können, statt einem strengen Aggro-Management zu folgen. Wie genau das funktioniert und vor allem, wie es sich spielt, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht sagen. Ähnlich wie bei **Guild Wars 2** setzt auch **TESO** darauf, dass Spieler ihre Skills und Fertigkeiten miteinander kombinieren, um zusätzliche Effekte auszulösen: Ein Schurken-Charakter



Wenn man sich Waffen und Rüstungen der Figuren in **The Elder Scrolls Online** anschaut, wirken diese bislang eher gewöhnlich – so wie in anderen Rollenspielen. Wir vermissen den für **Elder Scrolls** typischen, bizarren Look – wie etwa den einer Vulkanglasrüstung aus **Oblivion**.

etwa vermag eine ölige, schmierige Lache zu verteilen, die Gegner verlangsamt. Zusätzlich kann ein am Kampf beteiligter Magier mit einem Feuerzauber diese Flüssigkeit entzünden und so für eine heiße Portion Schaden beim Gegner sorgen. Oder wie wäre es mit einem Krieger, dessen Wirbelwind-Attacke von seinem magisch begabten Mitstreiter ein Upgrade erfährt? Dadurch verwandelt sich der Kämpfer in eine Art „Zyklon", der Feuerbälle in alle Richtungen verschießt. Was nach reinem PvP-Vergnügen klingt, soll aber auch im Solo-Abenteuers zum Tragen kommen, etwa wenn KI-gesteuerte Gegnergruppen auf solche fiesen Kombos zurückgreifen, die es zu meistern gilt. Die Entwickler legen großen Wert darauf, dass sich Quest-Gegner nicht als reines Trash-Mob-Kanonenfutter entpuppen. NPC-Monster sollen ähnliche Mechaniken wie echte Spieler anwenden. Soll heißen, gegnerische Krieger suchen sofort den Nahkampf, während Magier aus der Distanz agieren und versuchen, Kombos zu erwirken. Das typische „Gegner stehen dumm herum, bis sie angelockt (gepullt) werden", wird es nicht geben, sagte Gameplay-Designer Maria Aliprando in einem Interview. „Ziel ist es, dass ein Dungeon-Raum voller Gegner eine richtige Herausforderung für den Spieler darstellt. Man soll dabei taktisch überlegt vorgehen müssen und es soll kein simples Abschlachten stattfinden", so Aliprando. Das klingt in der Theorie ja toll, bloß hat so etwas noch kein MMORPG geschafft.

Gute Aussichten?

Es sind hoch gesteckte Ziele, die Zenimax Online verfolgt. Der Spagat, eine vom epischen Einzelspielererlebnis getragene Rollenspielreihe in einem MMORPG-Umfeld zu etablieren, das eigene Features und Spielmechaniken vorraussetzt, ist keine leichte Aufgabe. Wie wichtig man bei **The Elder Scrolls**-Mutter Bethesda das Projekt nimmt, zeigt allein die Größe des rund 250 Personen umfassenden Teams. Erfahrene **Elder Scrolls**-Spieler wie etwa Kreativdirektor Paul Sage, aber auch MMORPG-Spezialisten wie Matt Firor (PvP-Entwickler für **Dark Age of Camelot**) werkeln an **TESO**. Hoffentlich wird's was!



In einem typischen **Elder Scrolls**-Spiel könnte man alle Gegenstände auf dem Tisch einsacken. Ob dies auch in **TESO** funktioniert, lässt sich noch nicht sagen.

Stefan meint



„Nicht gleich alles schlecht reden!"

Die Skepsis bei gestandenen **Elder Scrolls**-Fans ist groß. Man fürchtet um den Verlust seiner geliebten Spielreihe. Ruhig Blut, sage ich da erst mal. Ich selber kann mir zwar auch noch nicht so recht vorstellen, wie der Mix aus klassischen Online-Rollenspielfeatures, dem in Theorie toll klingenden PvP-Modus und einem toll inszenierten Einzelspielerabenteuer am Ende funktioniert. Aber da heißt es nun mal schlicht und ergreifend „abwarten und Tee trinken". So lange Bethesdas Einzelspieler-Team nicht dazu verdonnert wird, das Online-Projekt fertigschnitzen zu müssen, so wie es Bioware in Sachen **Star Wars: The Old Republic** erging, ist ja alles gut. Wenn am Ende ein MMORPG entsteht, das Spaß macht, und ich mich trotzdem auf ein **The Elder Scrolls 6** freuen darf, dann sei Zenimax Online der Ausflug ins Online-Genre gegönnt.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Der Gatekeeper hat etwas, das Hauptcharakter Tod von ihm will. Wir vermuten mal, es ist eines der Gates, das er keept. Oder so.

Screen-Info

Die Screenshots auf dieser Doppelseite wurden uns von THQ zur Verfügung gestellt und spiegeln den tollen Comic-Stil gut wider. Bei den Kameraperspektiven dürfte jedoch getrickst worden sein.

Darksiders 2

Der Tod naht!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Vigil Games | Hersteller: THQ | Termin: 17. August 2012

Text: Sascha Lohmüller

Der Release von **Darksiders 2** verschiebt sich, dafür gibt es neue Spieleindrücke.

Eigentlich wollten wir Ihnen in dieser oder spätestens der nächsten Ausgabe den Test zu **Darksiders 2** liefern und scharrten dementsprechend schon in froher Erwartung mit den Hufen. Doch statt einer Testversion erreichten uns aus dem Hause THQ zwei andere Dinge: erstens die Nachricht, dass sich der Release des zweiten Teils der tollen Action-Adventure-Reihe von Ende Juni auf Ende August verschiebt; zweitens eine Einladung zum Pre-E3-Event von THQ im verregneten London. Zwar präsentierte man uns in der englischen Metropole keine neuen Infos zu Spielinhalten oder Story, aber immerhin durften wir einen nagelneuen Abschnitt anspielen, der im frühen Spielverlauf angesiedelt ist.

Eisiger Empfang

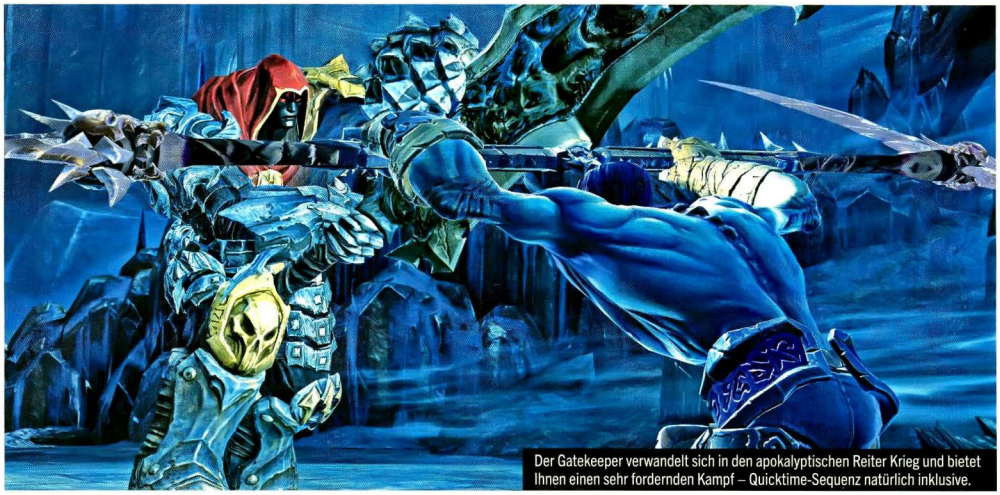
Wie genau die rund zwanzigminütige Passage nun in die Hintergrundgeschichte eingebettet ist, ließ sich den anwesenden Entwicklern nicht entlocken, nur so viel: Der neue Protagonist Tod sucht den sogenannten Crowfather, weil er etwas von ihm will. Der alte, störrische Herr hat sich jedoch in seiner frostigen Festung verschanzt und denkt nicht daran, den Reiter der Apokalypse zum Tee einzuladen. Also schwingt sich Tod auf den Rücken seines Pferdes und reitet zum vereisten Eingang des Komplexes. Die ersten Kämpfe dort gegen simple Frostskelette vermitteln schon einmal einen guten Eindruck vom neuen Kampfgeschehen. Krieg, Protagonist des ersten Teils und ebenfalls apokalyptischer Reiter, war ja eher der Mann fürs Grobe, der viel aushielt und ebenso viel austeilte. Tod hingegen setzt eher auf seine Agilität, weicht den gegnerischen Attacken aus und bearbeitet die Feinde mit einem wahren Schlaghagel. Wer



Da Tod viel agiler, aber auch verwundbarer ist als Bruder Krieg, sollten Sie auch in Kämpfen gegen normale Gegner viel ausweichen und möglichst wenig einstecken.



Große Gegner wie dieser Eisgigant erfordern meist eine besondere Taktik und besitzen einen oder mehrere Schwachpunkte.



Der Gatekeeper verwandelt sich in den apokalyptischen Reiter Krieg und bietet Ihnen einen sehr fordernden Kampf – Quicktime-Sequenz natürlich inklusive.



Neben den obligatorischen Sensen finden Sie auch zahlreiche Sekundär-Waffen (wie etwa diesen Kriegshammer), die Sie flüssig in Nahkampfkombos einbauen.



Die Gegner in der Festung des Gatekeepers bestehen meist aus Eis und besitzen dementsprechend frostige Spezialattacken.

hier die eher gemächlichen, relativ geradlinigen Gefechte des Vorgängers gewohnt ist, darf sich erst einmal umgewöhnen. Ebenfalls neu: Sind die Skelette schlussendlich beseitigt, sammelt Ihr Charakter neben Gold auch zahlreiche Gegenstände ein, wie bei einem Rollenspiel à la **Diablo**. Obwohl wir nur eine Konsolenversion spielten und dementsprechend mit einem Gamepad hantierten, war der Komfort der Item-Verwaltung erstaunlich gut gelöst. Ein Tooltipp veranschaulicht Ihnen, ob der Gegenstand eine Verbesserung darstellt, und per Knopfdruck befördern Sie ihn dann ins Inventar oder rüsten ihn direkt aus – praktisch.

Klettermaxe

Weniger gut gelöst ist unserer Meinung nach momentan noch die Steuerung in den zahlreichen Geschicklichkeitspassagen. Wie bei einem **Prince of Persia**-Spiel laufen Sie nämlich in **Darksiders 2** an Wänden entlang, hangeln sich an Seilen und Balken durch die Gegend und schwingen sich über zahlreiche Abgründe. Leider wirkt dies momentan noch unnötig kompliziert – mal nutzen Sie einen Analogstick, mal eine Aktions- und mal eine Schultertaste. Das geht auch intuitiver und wird hoffentlich in den nächsten zwei Monaten noch etwas verbessert. Spätestens beim Kampf gegen den oben abgebildeten Eisgiganten oder gegen den eingangs erwähnten Crowfather (der sich übrigens in Tods Bruder Krieg verwandelt!) verblasst jedoch der Unmut über die Klettersteuerung, denn hier spielt **Darksiders 2** seine Stärken aus. Die Kämpfe sind fordernd, taktisch, rasant und wunderbar inszeniert. Hoffentlich kann das Spiel dieses Niveau über die gesamte Spieldauer konservieren.



Mit seinen Doppelsensen greift Tod in geradezu atemberaubender Schnelligkeit an – Vorgänger Krieg mit seinem Zweihandschwert wirkt da fast träge.

Sascha meint



„Die Rollenspiel-Elemente werten das Spiel auf."

Der erste **Darksiders**-Teil war bereits ein tolles Spiel – vor allem, weil es mich seinerzeit sehr überrascht hat. Ich hatte ein stumpfes Actionspiel erwartet und bekam einen düsteren Comic-**Zelda**-Klon. Der Nachfolger vermischt dieses klassische Action-Adventure-Prinzip mit einer Prise Geschicklichkeit und ganz viel Rollenspiel; eine Rechnung, die nach bisherigen Anspiel- und Präsentationseindrücken voll aufgeht. Lediglich die momentan etwas sperrige Steuerung in den Geschicklichkeitspassagen sollten die Entwickler noch einmal überdenken. Ansonsten weiß ich nicht, was hier noch schiefgehen könnte.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Dank des verbesserten Dribblings, bei dem Sie in Richtung Tor blicken, wirken die Duelle realistischer.

Das ist neu

- Deutlich verbesserte Impact-Engine für Spielerkollisionen
- 1st-Touch-Control: Spielern verspringt der Ball abhängig von mehreren Faktoren.
- Überarbeitete KI bei Spielzügen
- Neues Dribbling-System
- Taktische Freistöße mit vielen neuen Defensiv- wie Offensiv-Optionen
- Überarbeitete Schiedsrichter-KI
- Neue Animationen für unterschiedliche Spielsituatione

Screen-Info

Wie auch bei **PES** liegt uns zu **FIFA** noch kein spielbarer Code vor, mit dem sich Bilder anfertigen ließen. Dementsprechend wurden uns alle Screenshots von EA zur Verfügung gestellt.

FIFA 13

Spielintelligenzbestie

Genre: Sportspiel | Entwickler: EA Canada | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Herbst 2012

Text: Sascha Lohmüller

Im Duell um die virtuelle Fußball-Krone wirft **FIFA** neue Features in den Ring.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist im deutschen und europäischen Vereinsfußball für diese Saison bereits alles gelaufen. Madrid ist Euro-League-Sieger, Dortmund mit einer Rekord-Punktezahl Deutscher Meister und Bayern hat die Champions League bitter im eigenen Stadion verloren. Doch bevor nun bei den Fußballfans unter Ihnen die große Sommerdepression einsetzt: Es gibt keinen Grund zu verzagen. Zum einen rollt der Ball dank Europameisterschaft und Olympia auch im Sommer, zum anderen beginnt traditionell das große Info-Wettrüsten der beiden virtuellen Fußballkönige **FIFA** und **Pro Evolution Soccer**. Im Rahmen eines First-Look-Events in London nahmen wir uns des Ersteren an und ließen uns von EA die zahlreichen Neuerungen in **FIFA 13** präsentieren, rund drei Wochen später legten wir in Köln schließlich sogar selbst Hand an eine sehr frühe Version von **FIFA 13**.

Oh, wie realistisch!

Zwei Prämissen liegen den Änderungen zugrunde: Man will den Spielern mehr Freiheiten in ihren Offensivaktionen einräumen und man will den Kampf um den Ball möglichst realistisch gestalten. Zu diesem Zweck setzten die Entwickler den Hebel gleich an mehreren Stellen an. Als erste, dringend notwendige Neuerung überarbeiteten die Entwickler ihre Impact-Engine. Zur Erinnerung: Besagte Engine wurde in **FIFA 12** eingeführt und sollte für physikalisch korrekte Zusammenstöße der einzelnen Spieler sorgen – zumindest in der Theorie. Denn neue Engines haben meistens auch Kinderkrankheiten, was in diesem Falle dafür sorgte, dass sich Spieler ineinander verknoteten oder anatomisch nicht sonderlich realistische Verrenkungen vollführten. Um dem entgegenzusteuern, nahmen die kanadischen Entwickler die Impact-Engine Stück für Stück auseinander und feilten an den einzelnen Werten herum. Dabei fanden sie heraus, dass beispielsweise die Hüften der Spieler einen viel zu hohen Schwerpunkt hatten. Diese Kleinarbeit hat sich gelohnt, soweit wir das beurteilen können. In ersten Spielszenen und Partien von **FIFA 13** sahen die Bewegungen und Kollisionen


Als Abwehrspieler können Sie nun den Körper zwischen Angreifer und Ball schieben.



Die ohnehin schon realitätsnahen Animationen werden in **FIFA 13** noch einmal verbessert.



Techniker wie Lionel Messi dürften in Online-Duellen noch wertvoller werden als bisher.

im Vergleich zum Vorgänger fehlerfrei aus. Doch die Entwickler beließen es nicht bei einer Fehlerbehebung, sondern fügten der Impact-Engine auch neue Features hinzu. Beispielsweise können Sie nun auch in Laufduellen abseits des Balles den Gegenspieler mit Griffen und Drängeleien beharken. Mehr noch: Statt Gegner nur festzuhalten oder abzudrängen, haben Sie nun die Möglichkeit, den Körper Ihrer Kicker zwischen Ball und Gegenspieler zu bugsieren, um so eine bessere Position im Kampf um den Ball zu haben.

Nehmen wir mal den Ball an!

Gänzlich neu ist die sogenannte „1st-Touch-Control". Hinter diesem schicken Schlagwort verbirgt sich ein realistisches Verhalten bei Ballannahmen. War es in den Vorgängern noch so, dass der Ball an den Füßen Ihrer virtuellen Kicker klebte, kann er nun verspringen. Denn abhängig von Wetter, Härte und Höhe des Zuspiels, störenden Gegenspielern, aktueller Laufgeschwindigkeit und natürlich auch den Fähigkeitswerten des Passempfängers ist es nun deutlich schwieriger, einen Pass direkt anzunehmen. Spieler, deren Taktik bisher darin bestand, den Ball möglichst schnell und möglichst hoch nach vorne zu schlagen, müssen sich also womöglich umgewöhnen. Stattdessen wird ein geordneter Spielaufbau forciert und Sie müssen jeden riskanten Pass abwägen – eine Neuerung, die wir begrüßen, denn mehr Realismus ist immer gern gesehen. Allerdings muss sich noch zeigen, ob diese Änderung nicht eine noch größere Dominanz von Teams wie Barcelona oder Madrid in den Online-Modi nach sich zieht. Feine Techniker wie Lionel Messi oder Cristiano Ronaldo im eigenen Team wären dann nämlich in **FIFA 13** vielleicht ein noch größerer Vorteil als bisher. Apropos Technik: Auch das Dribbling-System wird überarbeitet. Bereits **FIFA 10** ermöglichte es Ihnen dank des 360-Grad-Dribblings, mit dem Ball in jede beliebige Richtung zu tänzeln. **FIFA 13** erweitert dieses System. Statt bei einem Dribbling automatisch auch die Blickrichtung entsprechend zu ändern, sind Blick- und Dribbelrichtung nun voneinander unabhängig. Es ist Ihren virtuellen Athleten nun also möglich, den Gegner zu fokussieren und zu umdribbeln. Ebenso steht es Ihnen offen, dem Kontrahenten den Rücken zuzudrehen und den Ball abzuschirmen. Beides wirkt deutlich realistischer als das bisherige Dribbling. Wer Angst hat, dieses System könne ihm zu kompliziert werden, kann ebenfalls aufatmen: **FIFA 13** erkennt automatisch, welche Dribbling-Variante zur jeweiligen Spielsituation passt. Wer auf die komplette Kontrolle nicht verzichten will, kann natürlich auch per Taste bestimmen, wie der virtuelle Kicker den Ball führt.

Auf der Mauer, auf der Lauer …

Eher stiefmütterlich behandelte man bei EA Canada in den vergangenen Jahren das Thema Standardsituationen. Umso erfreulicher, dass sich das Entwicklerteam nun dieses Punktes annimmt. Denn eine weitere Neuerung betrifft die Freistöße. Waren Ihre taktischen Möglichkeiten hier bisher sehr begrenzt, steht Ihnen in **FIFA 13** eine ganze Palette an Defensiv- und Offensiv-Optionen zur Verfügung. So können Sie bis zu drei Spieler beim Ball platzieren, Schüsse antäuschen, die Spieler über den Ball laufen lassen oder sich freilaufende Kicker anspielen. In der Defensive hingegen fügen Sie weitere Spieler der Mauer hinzu be-



Die Laufwege Ihrer Offensivspieler sind deutlich facettenreicher als noch im Vorgänger.



Freistöße wurden komplett überarbeitet und bieten nun weitaus mehr taktische Möglichkeiten.


Massive Spieler wie Ibrahimovic haben in Zweikämpfen nun größere Vorteile.

ziehungsweise ziehen sie ab und bestimmen einen Kicker, der aus der Mauer stürmt, um den Ball zu blocken oder zu erobern. Nettes Detail: Wie im realen Fußball hält auch in **FIFA 13** die Unart Einzug, eine Mauer mit kleinen Schritten nach vorn zu verschieben. Wer es damit jedoch übertreibt, kassiert eine gelbe Karte. Überhaupt sollen Schiedsrichter nun deutlich schlauer agieren, was die Bewertung von Fouls und eventuell zu verteilenden Karten angeht.

Lauf dich doch schon mal frei!

Die wohl größte, weil für das Spielgeschehen entscheidendste Änderung betrifft jedoch die KI Ihrer Mannschaft im Hinblick auf das Offensiv-Verhalten. Unter dem Schlagwort „Attacking Intelligence" verbergen sich gleich mehrere Änderungen, die dem Spiel einen neuen Realismus-Anstrich verpassen. Zum Beispiel wurde der Teil des Programmcodes, der für die Positionierung der Spieler verantwortlich ist, komplett überarbeitet. In den bisherigen **FIFA**-Spielen war es so, dass jeder Spieler die Situation analysierte und dann eine optimale Position auf dem Spielfeld errechnete. Bewegte sich nun ein Gegenspieler in seinen Laufweg und blockierte somit diesen optimalen Punkt, ging die Analyse von vorne los und es wurden Alternativ-Punkte errechnet. Wenn auch diese blockiert wurden, ging das Ganze wieder von vorne los. In der Praxis sah dies dann so aus, dass die Laufwege der Spieler einem Zickzack-Kurs glichen und die Kicker sich ständig umorientierten. In **FIFA 13** hingegen errechnet die KI keinen optimalen Punkt auf dem Spielfeld, sondern einen optimalen Laufweg. Die simple, aber dennoch für das Spielgeschehen einschneidende Änderung: Blockiert ein Abwehrspieler diesen Laufweg, entscheidet sich die KI nicht mehr für einen anderen Punkt, sondern umkurvt den Gegner, da der Großteil des Laufwegs immer noch unblockiert ist und somit das Optimum darstellt. Was simpel klingt, sorgt in Aktion für ein sehr realistisches Angriffsverhalten der Mitspieler, die sich nun endlich so freilaufen, wie man es von einem Fußballer erwartet. Doch das ist nicht die einzige Neuerung im Offensiv-Verhalten der KI. Zusätzlich zu den verbesserten Laufwegen analysieren Ihre Mitspieler nämlich nicht nur die aktuelle Spielsituation, sondern wägen darüber hinaus ab, wie der Spielzug womöglich weitergeht. Das klingt komplizierter, als es ist. Daher hier ein praktisches Beispiel: Ihre Mannschaft spielt mit einer Viererabwehrkette und Ihr rechter Innenverteidiger ist in Ballbesitz. Die defensiven Mittelfeldspieler sind gedeckt, der rechte Außenverteidiger ebenfalls. Die wahrscheinlichste Anspielstation ist also der linke Innenverteidiger. In **FIFA 12** und den Vorgängern wäre es nun so, dass der linke Außenverteidiger mit einer Offensiv-Aktion so lange wartet, bis der linke Innenverteidiger auch tatsächlich den Ball bekommt. In **FIFA 13** hingegen erkennt der Außenverteidiger die Situation, ahnt, dass der Innenverteidiger auf seiner Seite den Ball höchstwahrscheinlich zugespielt bekommt, und startet daher auf dem Flügel durch, schon bevor dieser den Pass erhält – und gewinnt womöglich die entscheidenden Meter für einen erfolgreichen Angriff. Gerade dieses offensive, moderne Flügelspiel, bei dem die Außenverteidiger die Flügelstürmer hinterlaufen, sorgt noch einmal für einen Schuss mehr Realität.


Zu den Lizenzen gibt es noch keine neuen Infos, Premier League und Co. sind aber wieder mit dabei.

Sascha meint



„Die neue Offensiv-KI taugt – hoffentlich ist bald Herbst."

Grundsätzlich bin ich immer skeptisch, was Fußballspiele anbelangt, bis ich sie selber gespielt habe. Denn so gut manche Änderungen auf dem Papier auch klingen, sie müssen erst einmal in der Praxis funktionieren. Insofern war ich anfangs noch vorsichtig mit meiner Euphorie bezüglich des neuesten Ablegers der FIFA-Reihe. Mittlerweile hatten wir nach dem Showcase in London auf einem zweiten Event allerdings Gelegenheit, FIFA 13 ein paar Partien lang anzuzocken und ich muss sagen: Die neue Offensiv-KI hat mich überzeugt. Genau diese KI-Anpassung hat die Serie gebraucht, um den nächsten Schritt zu machen.

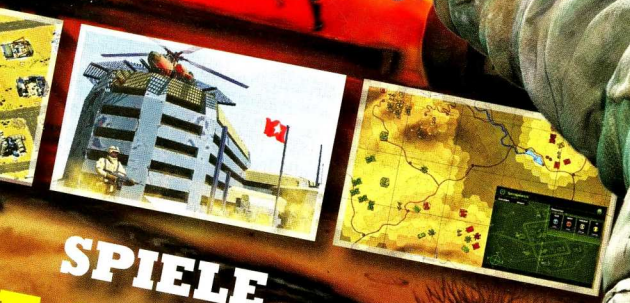
WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

w.gratisonlinespielen.de!

RAGE OF STORMS

EU!

TENLOS!



SPIELE
E OF STORMS“
KOSTENLOS AUF
gratisonlinespielen.de



Schwerer Beschuss wie von diesem Jeep-Geschütz nagelt Ihre Spielfigur bewegungsunfähig in ihrer Deckung fest – auch im Mehrspielermodus!

Screen-Info

Die Bilder auf diesen Seiten haben wir mit viel Liebe selbst aufgezeichnet – und zwar mit den Test-Versionen für Xbox 360 sowie PlayStation 3.

Ghost Recon: Future Soldier

Bald ist Geisterstunde!

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft | Termin: 14. Juni 2012

Text: Sebastian Stange/Toni Opl

Ubisofts Taktik-Shooter kommt dieses Mal mit jeder Menge Zukunftsmusik daher!

Es ist ein eigenwilliges Shooter-Erlebnis, das uns Ubisoft im neuen **Ghost Recon: Future Soldier** präsentiert. Denn im Spielverlauf des Taktik-Shooters haben Sie es mit allerlei Zukunfts-Technologien zu tun: Tarnanzüge, Flugdrohnen, Robo-Schreiter und Sensor-Granaten. Wer unsere Vorschau zu **Call of Duty: Black Ops 2** in der vergangenen Ausgabe gelesen hat, mag jetzt vielleicht Parallelen ziehen. Doch anders als bei Activisions Action-Orgie geht es in **Ghost Recon** deutlich gemächlicher zu. Es wird zwar auch geballert, doch all Ihr Equipment sowie die teils knackig schweren Bonus-Herausforderungen für die Solo-Missionen verlangen behutsames Vorgehen.

Recht lineare Kampagne

Die Handlung dreht sich um die genretypischen Terroristen, die sich mit einer ebenso genretypischen Spezialeinheit auf weltweiten Schauplätzen ein Katz-und-Maus-Spiel liefern. Es verschlägt Sie im Spielverlauf in ein sambisches Flüchtlingslager, auf eine arktische Forschungsstation oder in die Keller unter einem russischen Flughafen. Immer wieder gibt es dabei toll orchestrierte, effektvolle Action-Szenen, etwa wenn Sie eine Zielperson hinter sich herzerren, während Sie mit einer Pistole auf angreifende Gegner ballern und die Kamera wild um das Geschehen fährt. Das sind tolle Momente, sie werden allerdings mit einem recht linearen Spielverlauf erkauft. Immerhin: Meist steht es Ihnen innerhalb einzelner Areale frei, wie Sie eine Situation angehen. Echtes Sandbox-Gameplay, also die Möglichkeit, den kompletten Missionsverlauf selbst zu bestimmen, gibt es aber nicht. Und das ist schon ein wenig schade. Denn in den erfreulich großen Levels werden Feindkontakte immer nur häppchenweise präsentiert. Manchmal müssen Sie dabei schleichen, manchmal müssen Sie ballern und immer wieder ist es Ihnen überlassen, welche Taktik Sie wählen. Leider ist nicht immer klar, wie man vorgehen soll oder kann.

Coole Zukunfts-Taktiken

Die futuristischen Kampftaktiken Ihres Vier-Mann-Teams sind wirklich unterhaltsam und erfreulich unverbraucht. Sie werfen etwa Sensor-Granaten, um Gegner im Voraus zu erspähen oder nutzen eine Röntgen- oder Thermo-Kamera. Sie können eine Flugdrohne über den Gegnern schweben lassen und damit Ziele für Ihre Kameraden bestimmen. Die beherrschen – sofern unentdeckt – sogar einen richtig coolen Trick: gleichzeitiges Feuern. Sie markieren bis zu vier Ziele und wenn die Soldaten ihr Ziel im Visier haben, werden alle Schüsse gleichzeitig abgefeuert, sobald Sie den Befehl geben. Es ist wirklich eindrucksvoll, ja fast schon gespenstisch, wie effektiv diese Taktik ist. Ganz zu schweigen davon, dass Sie in allen Missionen einen Tarnanzug tragen, der Sie und Ihre Teammitglieder praktisch unsichtbar macht. Allerdings lauern gerade im späteren Spielverlauf teils enorme Gegnermassen. Da müssen Sie schon etwas tüfteln, um unentdeckt zu bleiben.

Konsolen klar im Nachteil

Bei der Konsolenfassung ist jede Taste des Controllers teils mit mehreren Funktionen belegt. Das ist ganz schön kompliziert und obendrein recht fehleranfällig. In manchen Situationen genügt ein falscher Tastendruck, um vom Gegner entdeckt zu werden. Das nervt! Nach etwas Übung kamen wir zwar gut damit klar, aber hoffentlich fällt die Steuerung mit Tastatur und Maus robuster aus.

DER MEHRSPIELERMODUS

Wir schlichen während der Beta-Phase regelmäßig durch die Einsatzgebiete und haben reichlich Informationen über den Online-Part zusammengetragen.

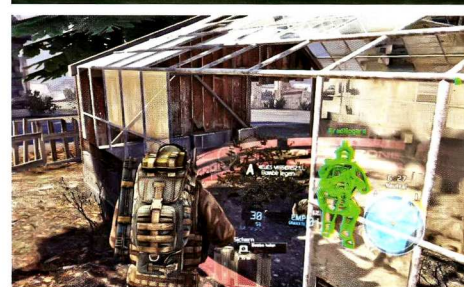
Ubisoft präsentierte im Beta-Test zwei Spielmodi. Der Erste nennt sich „Konflikt" und konfrontiert Sie mit dynamisch wechselnden Einsatzzielen. Dadurch verlagert sich das Kampfgeschehen ständig an einen anderen Fleck der Map. Mal nehmen Sie am Rand der Karte einen Sensor ein, mal verteidigen Sie im Zentrum ein Munitionsdepot und mal eskortieren Sie einen verbündeten VIP, während Sie gleichzeitig einen feindlichen Informanten eliminieren müssen. Spannend! Im „Sabotage"-Modus hingegen gilt es, eine in der Mitte der Map platzierte Bombe in den eigenen Besitz und dann im gegnerischen Lager zur Detonation zu bringen. Der Knackpunkt: Wer den explosiven Aktenkoffer bei sich trägt, kann sich nur noch langsam fortbewegen und mit einer Pistole zur Wehr setzen. Man ist in dem Moment also noch mehr als sonst auf die Hilfe seiner Kameraden angewiesen.



Lückenlose Überwachung
Den Aufklärungs-Gadgets kommt auch im Online-Modus eine tragende Rolle zu. Speziell die Drohne kann Ihrem Team einen entscheidenden Vorteil verschaffen. Werden aus der Luft erfasste Feinde von Ihrem Team erledigt, erhalten Sie deutlich mehr Erfahrungspunkte als für einen normalen Kill.



Konflikt
Wir haben das Gebiet um den EMP-Sensor vorerst von Feinden gesäubert. Jetzt gilt es, den Sensor zu aktivieren. Während dieses Vorgangs sind wir komplett wehrlos und auf den Schutz durch unsere Teamkameraden angewiesen.



Sabotage
Zusammen mit einem Kollegen sind wir im feindlichen Zielgebiet angekommen. Jetzt müssen wir nur noch die Bombe aktivieren und dann den Gegner daran hindern, die Ladung vor der Explosion zu entschärfen.

DER GUERILLA-MODUS: KOOP VS. KI

Nicht nur die Kampagne ist kooperativ spielbar!

Im Guerilla-Modus gilt es, mit maximal vier Spielern 50 immer stärker werdende KI-Gegner-Wellen abzuwehren. Zwischen den Wellen ist kurz Zeit, um Nachschub aufzusammeln. Nach einigen überstandenen Angriffen dürfen Sie außerdem eine Belohnung auswählen, etwa ein aufstellbares Geschütz oder einen Luftschlag. Oder aber Sie heben sich die Belohnung auf, um sie beim nächsten Mal in einer stärkeren Variante einzusetzen. Reizvoll ist obendrein, dass Sie nicht nur defensiv ballern. Alle zehn Wellen wechselt die Position der Gegner-Basis, die dann zunächst schleichend erobert werden muss. Jede zehnte Welle ist besonders stark, dann treffen sogar Gegner-Fahrzeuge ein. Mit seinen vier Maps scheint der Guerilla-Modus eine willkommene Dreingabe zum **Future Soldier**-Gesamtpaket zu sein.



◀ Zum Start der Runde müssen Sie zunächst das Gegner-Hauptquartier einnehmen – schleichend!



◀ Um eine Chance auf Erfolg zu haben, sollten Sie sich unbedingt via Headset mit Ihren Mitspielern absprechen. Sonst versinkt die Schlacht schnell im Chaos!



Die Flugdrohne (als schwarzer Schatten unten sichtbar) erlaubt das Aufspüren von Gegnern.



Es geht nicht immer taktisch zu. Manchmal – wie in dieser Straßenschlacht – müssen Sie offensiv agieren.



Das Deckungssystem ist auf PS3 und Xbox 360 etwas fummelig, funktioniert ansonsten aber wirklich gut.

Augen und Ohren freuen sich!

Grafisch wirkt **Ghost Recon: Future Soldier** richtig gut gelungen. Selbst auf der betagten Konsolenhardware wirken Charaktere, Effekte und Animationen klasse. Auch die Umgebungen sind detailreich gestaltet und in jeder der zwölf umfangreichen Missionen erwartet Sie eine andere Farbpalette. Vom Grün-Braun des Niger-Ufers bis zum Weiß-Blau der Arktis. Die allerlei ins Spiel eingeblendeten Infos mit ihrem Digital-Look – am auffälligsten sind da die leuchtenden Ringe um die Waffen – muss man mögen. Immerhin sind derlei Optik-Spielereien nie wirklich störend. Auch akustisch macht die Konsolenfassung eine sehr gute Figur: Tolle Effekte, solider Soundtrack und ordentliche Sprecher. Wir sind gespannt, inwiefern die Entwickler Gebrauch von der PC-Hardware machen. Multicore-CPU-Support für bis zu sechs Hardware-Threads und Direct-X-11-Optik wurden uns bereits versprochen.

Mehr Spaß vernetzt

Die Solo-Kampagne hat uns auf Konsole trotz kleiner Frustmomente und der recht formelhaften Story wirklich Spaß gemacht. Weil die Einsätze toll inszeniert sind, ohne dass dabei zu dick aufgetragen wird. Weil die Feindbegegnungen sehr intim und mitreißend wirken und weil der Einsatz der Zukunfts-Gadgets frischen Wind ins Genre bringt. Dank teils knackiger Bonusaufgaben ist ein gewisser Wiederspielwert gegeben. Doch sein volles Potenzial spielt das neue **Ghost Recon** ohnehin erst online aus. Nicht umsonst ist die Solo-Kampagne – die Sie übrigens auch kooperativ mit bis zu drei Online-Mitspielern angehen können – erst der zweite Punkt im Hauptmenü. Ganz oben steht der Mehrspielermodus. In den Sechs-gegen-sechs-Matches geht es ebenso taktisch und intim wie in der Kampagne zu. Mehr zum vielversprechenden Multiplayer sowie zum kooperativ spielbaren Guerilla-Modus erfahren Sie auf Seite 61.

Zwischen den Genre-Stühlen

Wer gern spektakulär ballert, wird mit **Ghost Recon: Future Soldier** sicher glücklich. Wer gerne taktiert, tüftelt und schleicht, der wird es ebenfalls. Beide Parteien müssen aber einige Kompromisse machen, denn schlussendlich sitzt **Future Soldier** irgendwie zwischen den Genre-Stühlen, macht beides gut, aber eben nicht perfekt. Aber als allzu schlimm empfinden wir das nicht, schließlich hebt das den Titel klar von seinen Genrekollegen ab. Er bietet mit etwa zwölf Stunden Solo-Spielzeit einen ordentlichen Umfang und verspricht, im Online-Modus lange Spaß zu machen. Keine schlechten Aussichten, oder?



Mit der Magnet-Kamera erkennen Sie alle Gegner in Ihrer näheren Umgebung – auch durch Wände hindurch.

Sebastian meint



„Ein richtig guter, wenn auch nicht brillanter Shooter!"

Inzwischen habe ich die PS3-Version von **Future Soldier** durchgespielt, einige Missionen auf Xbox 360 probiert und in der Beta den Konsolen-Mehrspieler angezockt. Und insgesamt ist der Titel eine richtig gute Sache, wenn auch nicht absolut brillant. Der Story-Modus ist erfreulich umfangreich und spektakulär – Taktik spielt aber eine kleinere Rolle als in den Vorgängern und es lauert so mancher Frust-Moment. Online gibt es wiederum dank interessanter Spielmodi und zweier Koop-Spielweisen jede Menge zusätzlichen Spielspaß. Und ich bin überrascht, wie gut der Mehrspielermodus in meinen ersten Matches wirkte. Das ist kein hirnloses Geballer und Gesprinte wie bei manch anderen Konkurrenz-Shootern, sondern eine sehr taktische, intime Angelegenheit. Hoffen wir, dass die finale PC-Fassung all diese Eindrücke bestätigt!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION 3 UND BLU-RAY



AB 20. JUNI WIEDER DA!

shop.playblu-magazin.de



Jedes Objekt, das nicht fest verankert ist, kann mitgenommen werden. Das gilt auch für unnütze Gegenstände.



Original Sin setzt auf einen weich gezeichneten Grafikstil mit kräftigen Farben und wunderschönen Lichteffekten.



Die meisten Gegner verfügen über gewisse Schwachpunkte. Das Eiselementarwesen rechts verträgt kein Feuer.

In **Original Sin** werden die Spieler auf Figuren aus dem **Divinity**-Universum treffen. So auch auf Zandalor, der hier als nicht ganz so betagter Zeitgenosse auftritt.

Screen-Info

Die Screenshots wurden uns von den Entwicklern zur Verfügung gestellt und geben den aktuellen Status des Spiels 1:1 wieder. Die Bilder sind nicht nachbearbeitet; das Interface ist schon implementiert.

Divinity: Original Sin

Eine Sünde wert?

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Larian Studios | **Hersteller:** Daedalic Entertainement | **Termin:** 2013 („Wenn's fertig ist!")

Text: Viktor Eippert

Klassisches Rollenspiel, rundenbasierter Kampfmodus, massenhaft Dialoge.

Als wir eine Einladung von den Larian Studios erhielten, als einziges deutsches Print-Magazin einen Blick auf den nächsten Teil der **Divinity**-Reihe zu werfen, war die Sache für uns eigentlich glasklar: Die Rede ist sicherlich von **Divinity 3**. Mit der dazugehörigen 3D-Optik, den für die Reihe typischen, gut gemachten Quests, viel augenzwinkerndem Humor, und – so hofften wir zumindest – einem grundlegend überarbeiteten Kampfsystem sowie besseren Drachenflugpassagen. Als uns Geschäftsführer Swen Vincke nach einer kleinen Tour durch das Studio im belgischen Gent zum Präsentationsraum führte, ahnten wir noch nicht, wie stark unser im Geiste geschaffenes Abbild des nächsten **Divinity** vom tatsächlichen Konzept von **Divinity: Original Sin** abweichen würde.

Doppelzimmer gebucht?

Das begann bereits mit dem Präsentationsaufbau. Statt dem üblichen Ensemble aus Präsentationsfernseher und einem damit verbundenen PC oder einer Konsole stand in dem Raum die doppelte Menge an Elektrogeräten zum Einsatz bereit. David Walgrave, der Produzent des Spiels, erklärt uns den offensichtlichen Grund dafür: **Original Sin** kann zwar wie alle Serienteile komplett alleine gespielt werden, ist aber vornehmlich als Koop-Spiel ausgelegt. Diese Entscheidung war sehr naheliegend, da die Geschichte diesmal von einem Heldenpaar handelt, bestehend aus Männlein und Weiblein. Nach einer großen Schlacht erwachen die beiden als einzige Überlebende in den Trümmern einer Festung ohne jegliche Erinnerung daran, was zuvor passierte. Also ziehen sie los, um herauszufinden, wie sie dort gelandet sind. Angesiedelt ist das Abenteuer vor den Ereignissen des ersten Serienteils **Divine Divinity**. **Original Sin** ist also ein Prequel und erklärt, wie es zu den Geschehnissen in den bisherigen Serienteilen kam. Die nächste Überraschung folgte auf dem Fuß, als wir **Original Sin** in Aktion sahen. Denn bei der Spielperspektive besinnt sich das Entwicklerteam zurück auf die Anfänge der Reihe und auf eine Vogelansicht wie in **Diablo 3**. Doch trotz der Kameraperspektive und des kooperativen Schwerpunkts spielt sich **Original Sin** maßgeblich anders. Hier geht es nicht darum, scharenweise Monster ins Jenseits zu klicken und immer besserer Beute hinterherzujagen. Natürlich spielen diese Aspekte eine Rolle, aber die Essenz von **Original Sin** gleicht der bisheriger Ableger der Reihe. Im Vordergrund stehen also die Erkundung einer glaubwürdigen Welt und ein Abenteuer voller interessanter Quests und Charaktere.

Wer hat recht? Er oder sie?

Besonders stolz ist man bei den Larian Studios auf das Dialog-System von **Original Sin**. Um den Koop-Gedanken auch in Gespräche einzubinden, laufen diese als sogenannte Dual-Dialoge ab. Dabei wechseln sich die beiden Spieler bei der Wahl einer Dialogoption stets ab. Interessant ist das vor allem bei den zahlreichen Quest-Entscheidungen im Spiel. Der Grundgedanke dahinter ist, dass man sich mit seinem Mitspieler darüber austauschen soll, wie man sich in der jeweiligen Situation als Duo entscheiden möchte. Natürlich wird auch der Fall bedacht, dass die

Kombinieren mit Köpfchen: Die Skills

Ein Großteil der Fähigkeiten der Helden in Original Sin kann miteinander kombiniert werden, um erstaunliche Effekte zu erzielen. Und so geht's:



Viele der Heldenfähigkeiten in **Original Sin** basieren auf den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft (in Form von Blitz-Skills). Mit Feuerzaubern schaden wir Eisgegnern, Wasserfähigkeiten lehren hingegen Feuerwesen das Fürchten. Das kennt man so schon von anderen Rollenspielen. Spannend ist indes, was passiert, wenn man Fähigkeiten mit Oberflächen oder gar miteinander kombiniert. Mit Wassermagie können wir es beispielsweise für einige Momente regnen lassen, wodurch die Umgebung und alle Figuren darin (auch grafisch sichtbar!) nass werden und im Zentrum des Zielbereichs eine Wasserlache entsteht **1**. Für sich genommen ist das noch unbedeutend. Wenn einer unserer Helden aber einen Blitzschlag auf die Pfütze wirkt, leitet das Wasser die Elektrizität und setzt alle darauf stehenden Gegner unter Strom **2**. Ein Eisspruch **3** lässt die Stelle dagegen einfrieren, wodurch der Boden dort rutschig wird. Und wenn wir einen Feuerball hinterherschicken, schmilzt das Eis folgerichtig wieder. Das ist nicht nur enorm glaubwürdig, es sorgt auch für taktische Tiefe!

beiden Spieler einander widersprechen. Wer sich in so einem Fall letztendlich durchsetzt, wird aktuell noch mit einem Würfelwurf entschieden. Die Entwickler tüfteln allerdings an diesem System und ziehen auch andere Mechaniken, etwa eine Art Minispiel, in Erwägung.

Lokal begrenzte Rundenkämpfe

Sobald Feinde in Sichtweite kommen, schaltet das Spiel aus der Echtzeit in den Rundenmodus. Das gilt für jeden Spieler separat. Wenn ein Held weit genug vom Kampfgeschehen entfernt ist, kann er weiterhin die Gegend erkunden, Dialoge führen oder gar einen eigenen Kampf eröffnen. Bewegt sich ein Spieler dagegen in Sichtweite eines laufenden Kampfes, schließt er sich seinen Mitstreitern an und das Spiel wechselt für ihn ebenfalls in den Rundenmodus. Egal ob Angriffe, Fähigkeiten oder Fortbewegung – im Rundenmodus kostet jede Aktion wie in **Fallout** eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten. Sind die Punkte aufgebraucht, ist der nächste Kämpfer dran. Das geht so lange, bis alle Beteiligten agiert haben und die nächste Runde beginnt. Aufgepeppt werden die Kämpfe durch die Möglichkeit, elementare Fähigkeiten und Zauber miteinander zu kombinieren – siehe unser Kasten auf dieser Seite oben.

Charaktere Marke Eigenbau

Bei der Charakterentwicklung geht man einen altbekannten Weg. Sobald die Helden genug Erfahrungspunkte gesammelt haben, steigen sie in der Stufe auf und wir können ihre Attribute erhöhen und neue Fähigkeiten erlernen. Zur Wahl stehen die vier elementaren Magieschulen Feuer, Luft, Wasser und Erde sowie die Talentbäume „Warrior" und „Survivalist". Hier wagen die Entwickler also keine Experimente. Das ist aber auch völlig okay, immerhin toben sie sich in beinahe jedem anderen Bereich reichlich aus. Wie gut das alles am Ende zueinander passt, wird sich erst zeigen, wenn wir selbst in die Welt von **Original Sin** eintauchen dürfen. Die Prämisse eines klassischen Top-Down-Rollenspiels in Richtung **Baldur's Gate**, **Ultima 7** oder **Fallout** ist jedenfalls schon sehr vielversprechend.



Wer die ersten beiden **Fallout**-Teile gespielt hat, wird sich sofort mit dem Kampfsystem anfreunden: Das läuft nämlich in Runden ab und ist sehr taktisch.

Viktor meint



„Ein Rollenspiel wie in alten Tagen? Ich bin dabei!"

Was für eine Überraschung! Statt noch ein modernes 3D-Rollenspiel zu machen, schlagen die Belgier einen wesentlich mutigeren Weg ein und orientieren sich bewusst an Klassikern wie **Ultima**, **Baldur's Gate** oder **Fallout**. Schließlich werden derartige Spiele schon seit vielen Jahren nicht mehr produziert und die Rufe nach „traditionellen RPGs wie in der guten alten Zeit" schallen nicht grundlos immer lauter durch sämtliche Foren. Trotzdem ist noch absolut unklar, wie gut das Ganze letztendlich harmoniert und ob die Dual-Dialoge überhaupt Spaß machen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Für **Dragon Commander** haben die Entwickler eine eigene Engine programmiert. Das ermöglicht dem Spiel schöne Effekte und eine schicke Weitsicht.

Screen-Info

Wir besuchten die Larian Studios im belgischen Gent, wo wir **Dragon Commander** vorgeführt bekamen. Die Bilder stammen direkt von den Entwicklern und sind repräsentativ für das Spiel.

Dragon Commander

Igitt, die haben Schuppen!

Genre: Strategie-Action-Rollenspiel-Mix | Entwickler: Larian Studios | Hersteller: Daedalic Entertainment | Termin: 1. Quartal 2013

Text: Viktor Eippert

Rollenspiel plus Echtzeitstrategie garniert mit Drachen-Action – ein tolles Konzept!

Wenn ein Entwickler heutzutage einem Publisher einen Genre-Mix aus Rundenstrategie mit Brettspielflair, klassischen Echtzeitstrategie-Schlachten und Rollenspiel-Elementen vorschlagen würde, wäre dieses Vorhaben sofort zum Scheitern verurteilt. Wenn das vorgeschlagene Spielkonzept außerdem vorsähe, als Drache mit Jetpack auf dem Rücken (!) aktiv an den Echtzeitschlachten teilzunehmen, dürfte dies sogar für schallendes Gelächter auf Publisher-Seite reichen. Die belgischen Larian Studios haben sich aber von jeglicher Publisher-Gängelei befreit und können sich daher mit ungewöhnlichen Ideen kreativ voll austoben.

Drachen und Luftschiffe

Als Spin-off der **Divinity**-Reihe ist **Dragon Commander** ebenfalls im **Divinity**-Universum angesiedelt. Als Drachenritter übernehmen wir in **Dragon Commander** die Aufgabe, die Welt Rivellon aus den Klauen der hinterlistigen Aurora zu befreien. Wie im Brettspielklassiker **Risiko** ist die Spielkarte dabei in Kontinente aufgeteilt, auf denen die unterschiedlichen Völker Rivellons hausen. Zwerge, Untote, Imps, Elfen oder Echsenmenschen – jede Nation hat eine eigene Weltanschauung. Imps sind exzellente Wissenschaftler, den Zwergen macht hingegen niemand etwas in Sachen Industrie vor. Die Kontinente sind zudem – auch wie in **Risiko** – in einzelne Zonen gegliedert, die dem Besitzer jede Spielrunde ein gewisses Einkommen bescheren. Mit dem so gewonnenen Gold rekrutieren wir mächtige Flottenverbände aus Luftschiffen.



Auf der Weltkarte kämpfen wir ähnlich wie in **Total War** rundenweise mit der KI um die Gebiete der Spielwelt.



Beim Charakterdesign beweisen die Entwickler großen Einfallsreichtum. Viel Mühe fließt zudem in die Ausarbeitung der Hintergrundgeschichten jeder Figur.



Solider Echtzeit-Kern

Die Kämpfe um die einzelnen Sektoren finden in effektvoll inszenierten Echtzeitschlachten statt. Aus der Vogelperspektive kommandieren wir also ganz klassisch die verschiedenen Luftschiffe unserer Armada über das Schlachtfeld und nehmen die Feindtruppen unter Beschuss. Wie in den meisten Strategiespielen greift dabei ein Stein-Schere-Papier-Prinzip: Die flinken Kampfjäger sind besonders effektiv gegen Großkampfschiffe, ziehen aber den Kürzeren gegen Panzerschiffe. Insgesamt peilen die Entwickler bisher 13 verschiedene Einheiten an. Der einzigartige Kniff an den Schlachten von **Dragon Commander** besteht darin, dass wir uns jederzeit als Drache ins Kampfgetümmel stürzen dürfen, um unsere Armada in bester Third-Person-Action-Manier aktiv zu unterstützen. In Drachenform heizen wir Feindschiffen mit mächtigen Feuerbällen ein und weichen dank Jetpack mit fixen Seitwärtsbewegungen Konterangriffen aus. Erwischt es unsere Riesenechse doch mal tödlich, steht die Drachenform zeitweise nicht zur Verfügung. Damit wir nie die Kontrolle über den Schlachtverlauf verlieren, können wir stets zwischen Vogelperspektive und Drachenform (sofern nicht gerade gesperrt) wechseln.

Mit an Bord: Diplomatie

Ein weiterer Kernaspekt von **Dragon Commander** ist der Rollenspiel-Part an Deck des eigenen Flaggschiffs namens Raven. Dort finden wir die verschiedenen (mitunter superschrägen) Charaktere von **Dragon Commander**, mit denen wir uns in sehr humorigen Dialogen über politische Belange austauschen. Die Ereignisse sind allesamt Anspielungen auf reale Geschehnisse wie die Bankenkrise oder die Kontroverse um homosexuelle Ehen in den USA. Jeder Abgesandte der fünf Völker hat eine eigene Meinung zu den Anfragen und abhängig von unserer Verfügung steigt oder sinkt unsere Gunst bei den fünf Nationen. Sind wir unbeliebt, brechen Revolten aus und wir erwirtschaften in den betreffenden Regionen kein Einkommen. Eine weitere Methode zur politischen Einflussnahme besteht in der Vermählung mit einer Prinzessin der fünf Nationen. Die Holde finden wir fortan im Schlafquartier der Raven, wo sie hin und wieder mit persönlichen Anliegen auf uns zukommt. Auch hier hat unsere Wahl Auswirkungen und bedingt, welche Bonuskarten wir erhalten. Je nachdem, welche ihrer Wünsche wir erfüllen oder abschlagen, entwickelt sich ihre Storyline in eine andere Richtung. Auf der Raven modifizieren wir außerdem die Einheiten unserer Flotte mit Upgrades oder werten die Drachengestalt unserer Spielfigur auf. Ob Letzteres ausschließlich über die Forschung laufen wird oder auch eine klassische Charakterentwicklung inklusive Erfahrungspunkten und Stufenaufstieg hinzukommt, tarieren die Entwickler derzeit noch aus und schrauben an Balancing und Gegner-KI.



Der Einsatz von Bonuskarten verschafft uns temporäre Vorteile im Spiel. Manche Karten bergen Wirtschaftsvorteile, andere wirken sich auf Schlachten aus.

Viktor meint



„Hier schlummert ein unterschätzter Geheimtipp!"

Dragon Commander ist ein perfektes Beispiel dafür, dass man manche Titel eben nicht in ein festes Genre-Korsett pressen kann. Als ich das Spiel auf der Gamescom letztes Jahr zum ersten Mal sah, war ich mir unsicher, ob all die Spielelemente wirklich so gut zusammenpassen. Inzwischen hat mich die ungewöhnliche Mischung richtig gepackt. Der Rollenspielaspekt wirkt sehr interessant, die Schlachten machen viel her und das leicht steampunkige Artdesign punktet mit Eigenständigkeit. Ich hoffe, die Entwickler bekommen KI und Balancing ordentlich hin und kriegen all ihre Ideen unter einen Hut!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Spec Ops: The Line ist in erster Linie ein klassischer, solide gemachter Deckungs-Shooter. Harte Feuergefechte bestimmen den Spielablauf.

Screen-Info

Alle Bilder in diesem Artikel haben wir selbst mit einer fast fertigen Xbox-360-Version aufgenommen. Diese zeigte noch einige Matsch-Texturen, allerdings rechnen wir mit einer hübscheren PC-Fassung.

Spec Ops: The Line

Krieg essen Seele auf

Genre: Action | Entwickler: Yager Development | Hersteller: 2k Games | Termin: 29. Juni 2012

Text: Felix Schütz

Fast schon ein Anti-Kriegsspiel: Das neue **Spec Ops** überschreitet Grenzen.

Der erste Eindruck täuscht: **Spec Ops: The Line** ist zwar ein Kriegsshooter, aber sicherlich kein stumpfer **Call of Duty**-Abklatsch. Schon das Setting ist ungewöhnlich: **The Line** spielt in Dubai, hier in einer fiktiven, ausgeschmückten Variante. Die prachtvolle Wüstenmetropole ist sechs Monate vor dem Beginn der Handlung in einem gewaltigen Wüstensturm untergegangen. Als es aber Hinweise auf Überlebende in den Trümmern gibt, wird ein dreiköpfiges Team aus Delta-Force-Soldaten ausgesandt, um die halb im Sand vergrabene Stadt zu durchkämmen und die Menschen zu retten. Es ist der Beginn eines Höllenritts, der die Protagonisten weit über ihre moralischen Grenzen hinaus treibt.

Reise in den Abgrund

Für die düstere Story hat sich der Berliner Entwickler Yager von Joseph Conrads berühmter Erzählung **Herz der Finsternis** inspirieren lassen, die schon dem Film **Apocalypse Now** zugrunde lag. Während der Protagonist des Spiels die stimmungsvolle Kulisse aus zerfallenen Wolkenkratzern und geisterhaften Ruinen erforscht, gerät er immer tiefer in einen Strudel aus Gewalt und Wahnsinn. Von patriotischem Gehabe fehlt bald jede Spur, schon weil man hier keine Jagd auf islamistische Terroristen oder Nazis



Walker und sein Team nutzen eine furchtbare Waffe, die schlimmste Verbrennungen verursacht.



Kurz darauf erleben die „Helden" die Folgen ihrer Taten – kein Erfolgserlebnis, sondern blankes Grauen.



Trotz der gewagten, spannenden Geschichte bietet **The Line** auch explosive, gelungene Action.


Retten Sie den Soldaten oder den Zivilisten rechts? Es gibt mehrere solcher Entscheidungen.

macht, sondern gegen Soldaten des US-Militärs kämpft. So wirbelt Yager das ausgelutschte Gut-Böse-Klischee moderner Kriegsshooter durcheinander.

Klassisch und solide

Der Spieler übernimmt die Rolle von Captain Walker; an seiner Seite sind zwei KI-gesteuerte Kameraden. Wenn sie nicht gerade die Story über viele Dialoge vorantreiben, liefern sich die Helden von früh bis spät Feuergefechte mit den Gegnern. In dieser Hinsicht gibt sich der Deckungs-Shooter grundsolide. Walker verkraftet nur wenige Treffer, darum muss er Schutz suchen, die Umgebung nutzen und sich seine knappe Munition einteilen. Den KI-Begleitern darf man keine Befehle geben, einzig Ziele lassen sich für die Kameraden markieren – das ist okay, denn meistens arbeitet die KI ganz ordentlich. Nur selten stürmen die Kollegen blindlings vor oder ein Gegner latscht stur in Walkers Gewehrfeuer. Das ist nicht ideal, aber verschmerzbar.

Kaum Freiheiten

Nur selten darf man die Umgebungen taktisch nutzen, etwa indem man die Glasdecke kaputtschießt und die darauf lauernden Gegner in die Tiefe stürzen lässt. Noch seltener kann man Wände durchbrechen, sodass große Mengen Wüstensand ins Gebäude dringen und die Feinde einfach unter sich begraben – alles streng vorgeskriptet. Das lineare Leveldesign bietet keinerlei Raum für Erkundungen, doch immerhin gibt's hin und wieder die Möglichkeit, leise vorzugehen und Gegner schleichend auszuschalten. Zudem kitzeln die Entwickler überraschend abwechslungsreiche Umgebungen aus ihrem Setting heraus, darum fühlt sich der Wüstentrip vielfältiger an, als er eigentlich ist.

Hart an der Grenze

Das Besondere an **The Line** ist seine ernste, harte Story. In einer Szene nutzen Walker und sein Team etwa eine scheußliche Waffe, die Menschen bei lebendigem Leib verbrennt. Dazu lenkt man die Geschosse zunächst in typischer **Call of Duty**-Manier ins Ziel, ein entmenschlichter, mechanischer Vorgang, der wie ein sinnloses Minispiel wirkt. Danach aber wird Walker erbarmungslos mit den Folgen seines Handelns konfrontiert: Er bekommt die Grausamkeit der Waffe vor Augen geführt und muss erkennen, dass im Krieg nicht nur Soldaten zu Schaden kommen. Yager inszeniert diese Lehrstunde mit knallharten Szenen, einem Schlag in die Magengrube gleich, der jedes Erfolgserlebnis wegwischt. Man fühlt sich nicht länger wie ein Held, sondern wie ein Täter – so entfaltet **Spec Ops** eine unbequeme, selbstkritische Wirkung und geht damit fast schon als Anti-Kriegsspiel durch. Selten kann der Spieler auch moralische Entscheidungen treffen – in einer Situation muss man wählen, ob man lieber einem Soldaten oder einigen Zivilisten das Leben rettet. Solche Momente beeinflussen zwar nicht den Spielverlauf, regen aber zum Nachdenken an. Sie stehen in hartem Kontrast zu den wilden Kampfszenen, die oft von Rockmusik und derben Flüchen untermalt sind. Eine gewagte Gratwanderung, die dem mündigen Spieler mehr abverlangt als nur einen schnellen Abzugsfinger. Davon bleibt auch der Held des Spiels nicht unberührt: In den späteren Levels ist Walker vom Erlebten gezeichnet, er wirkt kaltherzig, Abschüsse kommentiert er hasserfüllt. Besonders heftig: Für Exekutionen von Gegnern wird der Spieler mit Extra-Munition belohnt. Keine Frage, das Spiel überschreitet moralische Grenzen. Die USK hat die selbstkritische Note des Spiels aber erkannt und ihm eine Freigabe ab 18 Jahren erlaubt – und zwar ungeschnitten.

Kurzer Ausblick

Spec Ops: The Line bietet neben der Kampagne auch einen klassenbasierten Mehrspielermodus – den schauen wir uns im nächsten Heft an, wenn der finale Test der (grafisch hoffentlich hübscheren) PC-Fassung ansteht.



Die KI zeigt zwar seltene Aussetzer, erfüllt aber meist ihren Zweck – die Kämpfe machen Spaß.

Felix meint



„Hart, kontrovers, gelungen – ein packender Shooter"

Gäbe es in diesem Spiel etwas zu lachen, wär's mir wohl im Hals stecken geblieben. **Spec Ops: The Line** ist ein Höllenritt, so bitter, dass mich das (mir herzlich verhasste) Militärgehabe gar nicht mehr gestört hat. Vielmehr hat mich **The Line** mit seiner unbequemen Story, vielen Dialogen und einigen schockierenden Szenen überrascht: Endlich mal ein Spiel, das sich nicht in Hurra-Patriotismus verliert! Als Plädoyer gegen den Krieg geht dieser Shooter mit seinen harten Gitarrenriffs und seiner derben Sprache zwar nicht durch, doch immerhin hebt sich das Spiel spürbar vom **Call of Duty**-Einerlei ab – ich hab's echt gern gespielt.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Wie schon der Vorgänger ist auch **Last Light** eher düster gehalten, vor allem natürlich in den Tunneln der Metro.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von THQ zur Verfügung gestellt, sind aber – soweit wir dies nach der Gameplay-Demonstration in London beurteilen können – nicht geschönt oder gestellt.

Metro: Last Light

Ihre irre Schicht im Schacht

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: 4A Games | Hersteller: THQ | Termin: 1. Quartal 2013

Text: Sascha Lohmüller

Der Nachfolger von **Metro 2033** schickt Sie erneut in die Moskauer U-Bahn.

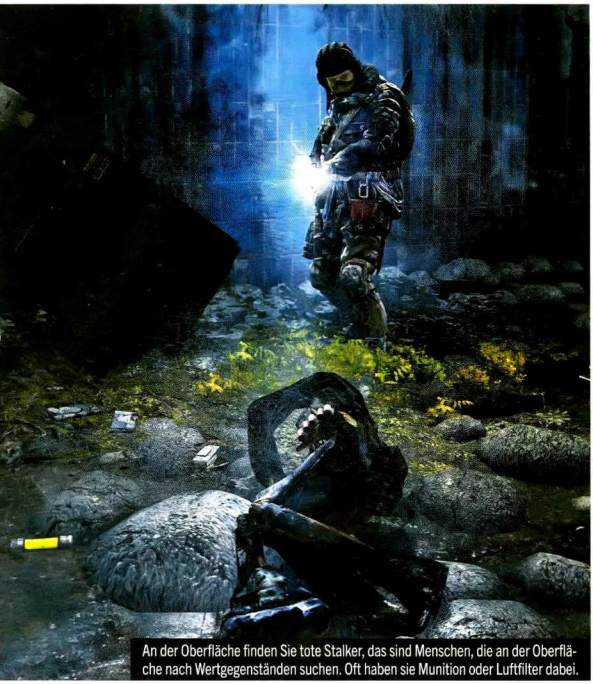
Der Vorgänger von **Last Light**, **Metro 2033**, verstand es bereits, klassisches Ego-Shooter-Gameplay mit Schleich- und Horroreinlagen zu versehen. Für den zweiten Teil haben sich die ukrainischen Entwickler von 4A Games vorgenommen, von allem ein wenig mehr reinzupacken: mehr Action, mehr Geschleiche, mehr Erkundung, mehr Rollenspielelemente und mehr Survival-Horror-Passagen. Im Zuge der Pre-E3-Veranstaltung von THQ in London bekamen wir einen Level letzterer Kategorie präsentiert.

Ein geschlossenes Buch

Zum Verständnis der Geschehnisse umreißen wir kurz die Story des Vorgängers beziehungsweise der gleichnamigen Buchvorlage: Ein atomarer Krieg hat die Welt verwüstet, die Bewohner von Moskau flüchteten sich in die nächstgelegenen U-Bahn-Stationen. Eine knappe Generation später kennen die Menschen das Leben an der Oberfläche nicht mehr und haben sich an die Realität in den dunklen Schächten der Moskauer Metro gewöhnt. Auch der junge Artjom, Hauptcharakter des ersten Buchs und Spiels, kann sich kaum noch an die Zeit vor dem atomaren Zwischenfall erinnern. Da seine Heimatstation von dunklen Wesen bedroht wird, macht sich Artjom auf die Suche nach Hilfe und Antworten und begegnet dabei freundlich wie feindlich gesinnten Menschen, seltsamen, gefährlichen Wesen und unerklärlichen Phänomenen – eine hervorragende Basis für ein spannungsgeladenes Spiel. In **Last Light** ist Artjom einmal mehr der Protagonist, denn das Spiel erzählt anders als der Vorgänger eine eigene Geschichte, unabhängig von irgendwelchen Buchvorlagen. Eine gute Entscheidung, schließlich stieß der recht langweilige und gemächliche Buch-Nachfolger **Metro 2034** bei vielen Fans auf wenig Gegenliebe.

Blitzlichtgewitter

Was genau Artjom nun aber in **Last Light** erlebt, was ihn antreibt, daraus macht THQ zur Zeit noch ein großes Geheimnis. Im Level, der uns vorgestellt wurde, versucht er auf jeden Fall, von einer Metro-Station zur nächsten zu gelangen. Als wäre das unterirdisch aufgrund fieser Monster und verfeindeter Fraktionen nicht schon schwer genug, müssen Artjom und sein Begleiter dabei sogar einen Weg an der Erdoberfläche in Kauf nehmen. Der Tunnel, der die beiden Stationen verbindet, ist nämlich eingestürzt. Also bleibt den beiden Helden nichts anderes übrig, als von einem Metro-Eingang zum nächsten zu hetzen und darauf zu hoffen, dass von den Monstern und Mutanten in Moskaus Straßen keiner etwas davon mitkriegt. Bereits die ersten Schritte an der Oberfläche machen deutlich: Stimmungstechnisch tischen uns die Entwickler mit **Last Light** wieder einmal einen Leckerbissen auf. Als Artjoms Begleiter das durch die Wolkendecke brechende Sonnenlicht erblickt,



An der Oberfläche finden Sie tote Stalker, das sind Menschen, die an der Oberfläche nach Wertgegenständen suchen. Oft haben sie Munition oder Luftfilter dabei.



Dass dieser geflügelte Herr nichts Gutes im Schilde führt, lässt sich unschwer erahnen. Nur mit Müh und Not und viel Feuerkraft beseitigt man ihn.



In einem abgestürzten Flugzeug voller Skelette werden Artjom und sein Begleiter von Halluzinationen heimgesucht – beängstigend!

überschlägt sich seine Stimme vor Freude und Ehrfurcht. Als wenig später die Sonne verschwindet und ein Gewitter aufzieht, erhellen beeindruckend animierte Blitze das Geschehen, während der einsetzende Regen unseren Visor benetzt, sodass Artjom ihn regelmäßig abwischen muss. So unwichtig ein solches Detail klingen mag, so unfassbar wichtig ist es für die dichte Atmosphäre des Spiels. Ebenfalls sehr stimmig: Die Lebensdauer von Luftfiltern für Ihre Gasmaske lesen Sie an Ihrer Armbanduhr ab statt an schnöden Menüeinblendungen.

Da wird man ja panisch

Noch bevor der erste Gegner erscheint, setzt die Horror-Stimmung ein: Wände sind von humanoiden Schatten überzogen, die aber niemand wirft, verdächtige Geräusche erklingen aus jeder Ecke. Als dann ein abgestürztes Flugzeug durchquert werden muss, in dem noch die Skelette der Crew und Passagiere hocken, nimmt das Ganze sogar Psycho-Horror-Ausmaße an. Eine Halluzination lässt die beiden Helden den Flugzeugabsturz nacherleben. Interferenzen beim Anflug, ein Atompilz, der das Cockpit erhellt, Schreie, panisch agierende Piloten und schließlich ein Lichtblitz – das ist großes Atmosphäre-Kino. Benommen flüchten die beiden Metro-Reisenden aus dem Wrack. Ein paar Meter weiter werden sie aber schon von einem fliegenden Monster attackiert. Mit Müh und Not entledigen sie sich des geflügelten Ungetüms. Zeit zum Ausruhen bleibt ihnen jedoch nicht. Durch die Kampfgeräusche angelockt, greift ein Rudel hundeähnlicher Mutanten das Duo an. Nun hilft kein Kämpfen mehr, Artjom und sein Begleiter nehmen die Beine in die Hand und erreichen mit letzter Kraft die Schleuse zur U-Bahn-Station. Während deren Wachmannschaft langsam das Tor öffnet, nimmt der Strom an heraneilenden Mutanten-Hunden jedoch kein Ende – die Präsentation hingegen schon. Die Tatsache, dass alle anwesenden Journalisten erst einmal durchatmen, zeigt, dass 4A Games mit diesem Abschnitt alles richtig macht. Das Tempo ist hervorragend, die Atmosphäre unfassbar dicht und selbst wenn der erste Schuss erst kurz vor Ende des Abschnitts fällt, kommt eine ungeheure Spannung auf – hoffentlich zieht sich dies durch das ganze Spiel.



Die Licht- und Wettereffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre und werden in das Spielgeschehen eingewoben – etwa wenn Sie Schatten sehen, sobald es blitzt.

Sascha meint



„Die Atmosphäre ist schlichtweg fantastisch!"

Es ist, als ob die Entwickler meine Gedanken lesen könnten. Dinge, die mich am ersten Spiel gestört haben wie die schwache Technik und die zu selten eingesetzten Horror- und Schleichpassagen werden durchweg überarbeitet und auch meine Befürchtung, man könne sich am stinklangweiligen zweiten Buch orientieren, war umsonst. Soweit sich das nun nach mehreren Präsentationen beurteilen lässt, macht **Last Light** stattdessen vieles richtig: Es dürfte mehr Abwechslung bieten als der Vorgänger, die Atmosphäre ist fantastisch und die Technik stimmt ebenfalls. Hält das Spiel das Niveau der Präsentationen, steht uns ein Hit ins Haus.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Wie in der Realität verlangsamen Sie beim Dribbeln nun Ihre Geschwindigkeit, um den Vorteil abzuwarten.

Das ist neu

- PES Full Control: Volle Kontrolle über Pässe, Schüsse, Dribblings, Zweikämpfe und Ballannahmen
- Stark überarbeitete Abwehr- und Torhüter-KI
- Player ID: Topstars mit individuellen Laufstilen, Fähigkeiten und Aktionen

Screen-Info

Da uns noch keine spielbare Version vorliegt, können die Screenshots auch schlecht von uns sein. Dementsprechend hat uns Konami alle Bilder zur Verfügung gestellt. Diese netten Kerlchen!

PES 2013

Ballkünstlerisch wertvoll

Genre: Sportspiel | Entwickler: Konami | Hersteller: Konami | Termin: Herbst 2012

Text: Sascha Lohmüller

Das im letzten Jahr wiedererstarkte **PES** wagt den Angriff auf den Fußballthron.

Die Weltmeisterschaft 2014 findet in Brasilien statt, der Rekordweltmeister kommt ebenfalls aus dem südamerikanischen Land – was läge also näher, als **PES 2013** der Weltöffentlichkeit zum ersten Mal auf brasilianischem Boden zu präsentieren? Schließlich plant Konami, die in den letzten Jahren enorm erstarkte EA-Konkurrenz wieder hinter sich zu lassen und sich seine weltweite Vormachtstellung im Bereich der Fußballspiele zurückzuerobern. Also reisten wir kurzerhand nach São Paulo, sprachen mit den Entwicklern über alle geplanten Änderungen und legten sogar selbst Hand an eine noch recht frühe PS3- und Xbox-Version von **PES 2013**. Bei der Entwicklung legte sich Konami auf insgesamt drei grundlegende Neuerungen fest, die auf die Namen „Better AI", „Player ID" und „PES Full Control" hören. Ersteres erklärt sich im Grunde von selbst: Konami nahm sich sowohl der Gegner- als auch der Mitspieler-KI an. Besonders das Verhalten der Defensivreihen und der Keeper wurde deutlich verbessert. Die Torhüter glänzten in den letzten Teilen der **PES**-Reihe ja des Öfteren durch geistige Abwesenheit. In **PES 2013** gehört dies – davon konnten wir uns in rund einem Dutzend Matches auf beiden Konsolen überzeugen – der Vergangenheit an. Die Defensive steht nun erfreulich stabil: nicht ein grober Torwartschnitzer, nur gelegentliche kleine (realistische) Fehler, aber umso mehr starke Paraden. Großen Anteil daran hat aber auch das Stellungsspiel der Mannschaften in der Rückwärtsbewegung. Statt wie in **PES 2012** viel zu tief im eigenen Strafraum zu warten, verschiebt sich die Abwehrkette nun passend zur Position des Balls.



Bei Schüssen haben Sie nun (sofern gewollt) die volle Kontrolle über Richtung und Härte des Balls.



Durch das manuelle, präzise Passsystem lassen sich auch Kombinationen auf engem Raum bewerkstelligen.



Sie können Tacklings nun genau wie Grätschen manuell ausführen und haben so mehr Kontrolle über die Zweikämpfe.

Mittelfeldspieler stopfen Löcher in der Verteidigung und hinterlaufen auch schon mal die Innenverteidiger, wenn dies nötig ist. Allerdings ergeben sich durch die höher stehenden Abwehrreihen auch mehr Räume für gegnerische Angreifer, was die KI dann auch konsequent nutzt. Alles in allem wirkt das Spielgeschehen in diesem Jahr deutlich realistischer, was die taktische Grundordnung anbelangt – gut, weil dringend notwendig.

Na, den kenn ich doch!

Die zweite große Neuerung namens „Player ID" hat spielerisch zwar keine einschneidenden Auswirkungen, sorgt aber noch einmal für deutlich bessere Fußballstimmung. Bei rund 40 bis 50 Spielern sind nämlich von nun an nicht mehr nur Gesicht und Körperbau der Realität nachempfunden, sondern auch Eigenheiten wie spezielle Arten des Laufens, des Dribbelns, individuelle Schuss- oder Passtechniken oder gar spezielle Aktionen auf dem Feld. So erkennt man Lionel Messi auf den ersten Blick an seinen Trippelschritten, John Terry an seiner Flugkopfball-Abwehr oder Arjen Robben an seiner Art, nach innen zu ziehen und den Abschluss zu suchen. Die speziell für diese Spieler entwickelten Animationen sind dann auch einzigartig im ganzen Spiel. Ob es nun an der „Player ID" oder am noch fehlenden Balancing lag, dass uns Cristiano Ronaldo während unserer Anspiel-Begegnungen viel zu stark vorkam, lässt sich nicht sagen, aber immerhin wissen die Entwickler um die Balancing-Problematik, die ein Spieler mit einzigartigen Fähigkeiten und Bewegungsabläufen mit sich bringt. Bis zum Release versprach man uns, weiter daran zu feilen und ganz genau auf das Feedback aus Presse- und Spielerkreisen zu hören.

Der totale Kontrollfreak

Einschneidende Änderungen gehen hingegen mit dem dritten großen Schwerpunkt der Entwicklung, der „PES Full Control" einher. Wie es der Name schon sagt, beabsichtigt Konami, Ihnen in diesem Jahr die absolute Kontrolle zu überlassen. Dementsprechend betreffen die Änderungen auch alle Aspekte des Spielgeschehens. Dank des „Full Manual Passing" etwa sind Sie in der Lage, den Ball beliebig schnell und hart in jede Richtung zu spielen. Abhängig von den Fähigkeiten Ihres Kickers verleihen Sie den Bällen zudem Effekt. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit ergeben sich dadurch deutlich mehr Möglichkeiten im Aufbauspiel oder in Situationen auf engem Raum, beispielsweise im gegnerischen Sechzehner, da die Bälle punktgenau in die Schwachstellen der Abwehr gespielt werden können – in Bewegung erinnern derartige Ballstafetten an das Kurzpassspiel des FC Barcelona. Die Entwickler dehnen diese manuelle Kontrolle natürlich auch auf die Schüsse aus. Neben Härte und



Dank der „Player ID" erkennen Sie Stars wie Cristiano Ronaldo nun auch an ihren Bewegungsabläufen.



Nicht nur Weltstars wie Messi oder Robben sind im Player-ID-System vertreten, sondern auch kommende Stars wie Neymar.



Copa-Libertadores-Clubs wie der FC São Paulo sind auch in **PES 2013** wieder mit Originallizenz versehen.

Schussrichtung bestimmen Sie so je nach Ihrer Position zum Ball zudem, ob Ihr Kicker mit dem Innen- oder Außenrist abzieht oder gar die Picke nimmt. Allerdings experimentiert Konami momentan noch mit diesem Spielelement herum, weswegen es in der von uns gespielten Version noch etwas unausgereift wirkte. Mit ein wenig Einarbeitung und Feintuning seitens der Entwickler sollten sich allerdings sehr schöne Kunstschüsse realisieren lassen – wir sind gespannt.

Verarbeite den Ball!

Ebenfalls unter den Oberbegriff „PES Full Control" fallen Änderungen bezüglich der Dribblings und der Ballannahmen. Hinter den sogenannten „Deft Touch Dribblings" verbirgt sich die Möglichkeit, den ballführenden Spieler zu verlangsamen und in Technikduelle auf kleinerem Raum zu verwickeln. Die Vorteile: Sie können entspannt auf Ihre Mitspieler warten, etwa wenn einer Ihrer schnellen Spieler auf dem Flügel durchgebrochen ist. Zudem haben auch etwas sprintschwächere Spieler durch diese verzögernde Aktion die Chance, einen Gegner zu umdribbeln, da das Timing deutlich wichtiger wird. Bei den Ballannahmen hingegen greift nun das „Dynamic First Touch"-System, das Ihre Möglichkeiten um ein Vielfaches erweitert. Statt den Ball nämlich einfach vom Fuß abtropfen zu lassen, können Sie die Kugel nun anlupfen, direkt weiterspielen, weiter abprallen lassen, einen Direktschuss antäuschen und so weiter. Gute Techniker à la Messi haben so die Gelegenheit, ihre Gegenspieler womöglich schon bei der Ballannahme ins Leere laufen zu lassen oder auszuspielen. Damit die Offensive ob der vielen neuen Möglichkeiten nicht die Oberhand gewinnt, spendiert Konami auch der Defensive neue Mittel, mit denen sie die Angreifer stoppen kann. Wie gewohnt attackieren Sie Ihre Kontrahenten durch einen Druck auf die Passtaste. Neu in diesem Jahr: Betätigen Sie diese Taste zwei Mal kurz hintereinander, vollführt Ihr Kicker eine sofortige Zweikampfaktion („Response Defending"). Dadurch lassen sich die Attacken Ihrer Abwehrspieler deutlich besser timen und gezielter aktivieren. Der Nebeneffekt: Kleinere absichtliche Fouls taktischer Art sind somit kein Problem mehr. Bei unseren Probe-Matches ergab sich durch all diese Änderungen ein enorm flüssiges Spielgeschehen, das zudem etwas langsamer und somit taktischer abläuft als noch im Vorgänger. Gerade das Umschalten zwischen Abwehr und Angriff funktioniert in **PES 2013** deutlich besser als noch letztes Jahr. Besonders gut gefiel uns die neue Zweikampfsteuerung, die den Dribbelkünstlern auf effektive Weise Einhalt gebietet. Wie bereits erwähnt, müssen die Entwickler jedoch noch gehörig am Balancing feilen – wir sind optimistisch, dass dies bis zum Release gelingt.


Durch das neue „Dynamic First Touch"-System lassen sich Bälle nach Annahmen schneller verarbeiten.

Sascha meint



„Deutlich flüssiger als der Vorgänger – so gefällt mir das!"

Puh, das wird wirklich schwer in diesem Jahr. Nachdem ich nun nach **FIFA** auch noch **PES** ausführlich präsentiert bekam und anspielen durfte, bin ich mir ziemlich sicher, dass der Kampf um die Fußballspiel-Krone in diesem Jahr auf einem sehr hohen Niveau ausgefochten wird. Zwar wirken die vielen neuen Optionen bei **PES 2013** auf den ersten Blick verwirrend und auch das Balancing war noch etwas fehlerhaft, aber es lässt sich bereits erkennen, welche Richtung man hier einschlägt – nämlich eine deutlich flüssigere, taktischere und vor allem realistischere. Und genau diese gefällt mir.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

ANZEIGE

STUDENTEN, AUFGEPASST: JETZT ÜBER 20% RABATT!



ABO-VORTEILE:

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

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

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

JA, ICH MÖCHTE DAS STUDENTEN-ABO DER PC ACTION.

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

Ausland € 64,50/12 Ausg.; Österreich € 60,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

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

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Kreditinstitut: _____

Bankleitzahl: | | | | | | | | |

Kontonummer: | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung

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

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

813807

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

Bequemer und schneller online abonnieren:

SHOP.PCACTION.DE

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

PC ACTION



Screen-Info

Die Bilder haben wir selbst geschossen, während wir die geschlossene Beta von **Torchlight 2** spielten.

Torchlight 2

Kunterbunt und richtig rund

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Runic Games | Hersteller: Daedalic Entertainment | Termin: 2. Quartal 2012

Text: Peter Bathge

Wir waren beim Betatest der wohl besten **Diablo 3**-Alternative dabei!

Wer schon die Grafik von **Diablo 3** für zu bunt hält, der kriegt angesichts des farbenfrohen Comicstils von **Torchlight 2** wahrscheinlich Zuckungen. Dafür grenzt sich das Hack & Slay von **Diablo**-Miterfinder Max Schaefer anderswo deutlich von der Blizzard-Konkurrenz ab (siehe Kasten rechts).

Verblüfft: Atmosphäre

Die Beta umfasste den ersten von drei Akten. Dort wanderten wir erst durch grüne Auen, bevor wir in vereiste Schneegebiete reisten. Anders als in **Torchlight** verbringen Sie viel Zeit an der Oberfläche. In den hübschen Landschaften gibt es genauso wie in den ebenfalls zufallsgenerierten Dungeons jede Menge zu entdecken: Die in Hundertschaften zu besiegenden Gegner sind trotz Polygonarmut fantasievoll gestaltet, bieten deutlich mehr Abwechslung als die wenigen Typen des Vorgängers und stehen nicht einfach nur in der Landschaft herum, sondern krabbeln aus Höhlen, vollziehen finstere Rituale oder springen von Emporen nach unten zum Helden. Das schafft Atmosphäre. Wer zudem eine spannende Geschichte oder abwechslungsreiche Nebenaufgaben erwartet, ist hier aber an der falschen Adresse. Auch in **Torchlight 2** steht das pure Schnetzeln

Klassenkunde: Der Engineer

1 Waffen

Neben riesigen Hämmern benutzen Sie fette Kanonen oder Schwert und Schild. Je nach Ausrüstung ändert sich der Spielstil auf dramatische Weise, auch weil es Skills für jede Waffengattung gibt.

2 Fernkampf

Explodierende Minen eignen sich bestens, um in brenzligen Situationen Ihren Rückzug zu decken oder das Gefecht zu eröffnen.

3 Roboterunterstützung

Schon früh im Spiel rufen Ingenieure auf Wunsch einen mechanischen Begleiter herbei, der selbstständig Heilzauber wirkt.

4 Geschützturm

Das extrem mächtige Gewehr auf vier Beinen besitzt eine mehrminütige Abklingzeit.



Die größten Unterschiede zu Diablo 3

Neben fehlendem Onlinezwang, optionalem LAN-Modus und dem Verzicht auf ein Echtgeld-Auktionshaus besitzt **Torchlight 2** auch einige spielerische Besonderheiten, die gerade **Diablo-3**-Kritiker ansprechen dürften.

Haustiere

Bei der Charaktererstellung wählen Sie aus acht Tieren (unter anderem Frettchen, Hund und Falke) einen Begleiter für Ihren Helden aus. Der Gefährte kämpft automatisch mit, steigt im Level auf und lässt sich mit Schmuck sowie Zauberschriftrollen ausrüsten. Außerdem packen Sie unerwünschte Gegenstände in sein Inventar; auf Knopfdruck verschwindet das Tier in das nächste Lager und verkauft den Krempel. Anders als in Teil 1 haben Sie sogar die Möglichkeit, dem Viech eine Einkaufsliste mitzugeben: Beim nächsten Stadtbesuch erwirbt der Begleiter dringend benötigte Tränke sowie Identifikations- oder Stadtportal-Schriftrollen und transferiert sie automatisch in Ihr Inventar.



An Teichen angeln Sie nach untergegangenen Schätzen und Fischen. An das Haustier verfütterte Fische verwandeln es für kurze Zeit in ein stärkeres Monster.

Ressourcen-System

Alle Klassen benutzen für ihre Spezialfähigkeiten Mana, das Sie mit der Einnahme von Tränken auffüllen. In den Kämpfen setzen Sie weniger Skills ein als in **Diablo 3**, wo sich die Ressourcen schnell regenerieren. Dafür gibt es eine neue Aufladem echanik, die bei langen Gefechten zum Einsatz kommt.



Angriffe füllen die Charge-Leiste auf. „Aufgeladene" Charaktere erhalten einen kurzzeitigen Angriffsbonus. Der Berserker landet so etwa nur noch kritische Treffer.

Charakteraufstieg

Ganz klassisch steigern Sie von Hand die Werte Ihres Helden und wählen neue Spezialangriffe aus einem umfangreichen Fertigkeitenbaum aus. Eine Respec-Option erlaubt die Wiedergewinnung falsch investierter Punkte bis Stufe 10.



Mehr Mitbestimmungsrecht bei der Charakterentwicklung: Wie in **Torchlight** oder **Diablo 2** verteilen Sie bei jedem Levelaufstieg fünf Attributs- und einen Skillpunkt.

im Vordergrund; Dialogfenster studieren Sie schon nach kurzer Zeit nur noch lang genug, um auf eine der drei zu wählenden Quest-Belohnungen zu klicken.

Passt: Motivation

Aber das ist auch völlig in Ordnung, denn die bunten und im Koop-Modus für bis zu sechs Spieler sehr chaotischen Gefechte fühlen sich dafür ausgezeichnet an. Die vier Klassen Engineer (Tank und Unterstützer), Outlander (Pistolero), Embermage (Zauberer) und Berserker (Nahkämpfer) spielen sich allesamt sehr unterschiedlich, auch wenn es in der Beta noch stellenweise zu Problemen mit der Balance kam. Dafür motiviert der sehr schnelle Stufenaufstieg: Am Ende der fünfstündigen Beta hatten wir die derzeitige Maximalstufe 21 erreicht. Bei den Leichen erledigter Monster gibt es genretypisch Ausrüstungsgegenstände zu finden. Hier trumpft **Torchlight 2** groß auf; im Vergleich zum Vorgänger finden Sie in noch kürzeren Abständen noch bessere Waffen, Schmuckstücke und Rüstungen mit magischen Eigenschaften. Die damit einhergehende Verbesserung des Charakters motiviert ungemein, zumal NPCs Ihre Lieblingsstücke gegen Gebühr weiter verzaubern. Außerdem finden Sie Juwelen, die Sie zu höheren Qualitätsstufen kombinieren und in gesockelte Gegenstände einsetzen.

Fehlt: Komfort

Gewöhnungsbedürftig ist bislang noch die Bedienung der im Grunde simplen Kämpfe. Aufgrund der Vielzahl an Fähigkeiten und der bis zu zehn Schnelltasten gestaltet sich die Steuerung hakelig. Im Vergleich zu den schnellen, actionbetonten Rangeleien in **Diablo 3** fällt der gegensätzliche Spielansatz auf: In **Torchlight 2** ist Ihr Manavorrat rasch erschöpft; häufig ist es angebracht, einen normalen Angriff mit der Waffe auszuführen. Demgegenüber kämpfen die **Diablo 3**-Helden ausschließlich mit ihren Skills, deren Wirkung auf dem Waffenschaden basiert. Welches System Sie bevorzugen, hängt vom persönlichen Geschmack ab. So wie die Entscheidung zwischen den zwei Spielen. Ausreichende Qualität besitzen beide.



Im Mehrspielermodus bekommt jeder Spieler nur seine eigene Beute angezeigt – niemand geht leer aus, weil er zu langsam klickt.

Peter meint



„Ein herrlich altmodisches Anti-Diablo 3!"

Ein LAN-Modus, kein Online-Kopierschutz und ein Talentesystem wie anno dazumal: **Torchlight 2** punktet dort, wo **Diablo 3** einige Spieler vorab vergrault hat. Das wäre noch kein Alleinstellungsmerkmal, doch zusätzlich wurde an den richtigen Stellen nachgebessert: Dank Oberwelten und viel Atmosphäre wirkt Teil 2 mehr wie ein zusammenhängendes Abenteuer und nicht wie eine Abfolge steriler Levels. Außerdem motiviert die Jagd nach einzigartigen Gegenständen und Ausrüstungssets noch mehr als zuvor und die Koop-Spielvariante war überfällig. Damit einher geht ein Qualitätssprung, der an den von **Diablo** zu **Diablo 2** erinnert.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

SO TESTEN WIR

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

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. Wir wollen Action! Immer!
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.

2. Das Leben ist ernst genug!
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!

3. Ehrlichkeit schreiben wir groß!
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.

4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!

5. Wir beißen Sie nicht!
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards



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

Die Module

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

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

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

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

Die Wertungsgrenzen

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

Infos zum Spiel

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

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

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

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

PC ACTION-Tester meint



„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

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

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

Wertung

PRO
Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

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



DIABLO 3 (Test S. 80)



Ø WERTUNG: 9,6

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Verschiebungen und Kürzungen? Egal! Startschwierigkeiten und Error 37? Auch egal, denn das **D3**-Spielerlebnis tröstet mich darüber hinweg. **10**	Von Startschwierigkeiten blieb ich verschont, da ich erst eine gute Woche nach Release mit der Teufelsaustreibung angefangen habe. **10**	Verbindungsprobleme? Hatte ich nur ganz wenige. Spielspaß? Stellte sich nach fünf Minuten ein. Langzeitmotivation? Ist immer noch gegeben. **10**	Seltsamerweise hatte ich keinerlei Startprobleme und konnte relativ problemlos zocken. Fazit: Cool, wenn auch nicht so gut wie der zweite … **9**	Ich habe es gehalten wie Herr Weiß und mich erst nach einigen Tagen in das gelungene Action-Rollenspiel gestürzt. Das war nervenschonend. **9**

MAX PAYNE 3 (Konsolen-Test S. 100)



Ø WERTUNG: 8,8

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Endlich mal ein Schläger mit Glatze, der mir uneingeschränkt sympathisch ist. Nur, dass die PC-Fassung nicht zum Test kam, ist ein Drama. **9**	Herrliches Shooter-Vergnügen mit dem guten alten Max in zeitgemäßer Grafik. Das Warten hat sich gelohnt. Danke, Remedy! **9**	Ob in Trenchcoat oder Hawaii-Hemd: Max Schmerz bleibt der Meister der Zeitlupen-Action. Hoffentlich sorgt Rockstar für eine gute PC-Umsetzung. **9**	Ich mochte die düstere Atmosphäre der Serie schon immer, auch wenn es spielerisch nur simple Third-Person-Action ist. Der Max halt. **8**	Gratuliere zum absolut gelungenen Comeback, Max! Kleiner Wermutstropfen: PC-Spieler müssen wieder mal etwas länger auf den Release warten. **9**

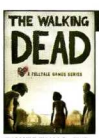
ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE (Test S. 90)



Ø WERTUNG: 6,8

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Mehr Action, weniger Rätsel? Doof! Ich hätte mir eine andere Richtung für die Serie gewünscht. Mal sehen, was **Alan Wake 2** bringt. **7**	Nette Gameplayidee mit der Zeitschleife der Marke „Und täglich grüßt das Murmeltier". Ansonsten solider DLC, gerne mehr davon. **7**	**Alan Wake** war dann klasse, wenn es zwischen den hakeligen Kämpfen zu ruhigen Szenen kam. Der Ableger besteht fast nur aus Ballereien – öde. **6**	Ich mochte die düstere Atmosphäre der Serie schon immer, auch wenn es spielerisch nur ein simples Action-Adventure ist. Der Alan halt. **7**	Kann man spielen, muss man aber auch nicht. Ich wünsche mir statt des ganz ordentlichen DLCs lieber einen echten Nachfolger. **7**

THE WALKING DEAD: EPISODE 1 – A NEW DAY (Test S. 94)



Ø WERTUNG: 7,8

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Fügt sich neben den Comics und der TV-Serie hervorragend ins **Walking-Dead**-Universum ein und ist der beste Telltale-Titel seit langer Zeit. **9**	Ich hätte ja im Leben nicht damit gerechnet, dass ich mich mal durch ein Zombie-Adventure klicke. Aber Telltale hat's gut gemacht, Respekt! **8**	Der intelligente Zombie-Trip für Erwachsene bietet mehr als Blut und Innereien. So emotional berührt hat mich zuletzt **Mass Effect 3**. **9**	Ich kann seit den 90ern mit Adventures nix mehr anfangen. Das Ding hier ist sicher nett und hat immerhin Zombies, aber für mich isses nix. **5**	Besser, als ich es nach der **Zurück in die Zukunft**-Mittelmäßigkeit erwartet habe. Solide, spannend und nah an der Vorlage. Wo bleibt Episode 2? **8**

IRON FRONT: LIBERATION 1944 (Test S. 95)



Ø WERTUNG: 2,0

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Die **Arma**-Serie fand ich schon immer überbewertet und unspaßig. Raten Sie mal, was ich von einer **Arma-2**-Mod halte, die vor Fehlern strotzt. **1**	Liebe **Iron Front**-Entwickler! Lasst das mit dem Einzelspielererlebnis einfach sein. Diesen Krieg habt ihr schon lange verloren. **OFP** R.I.P. **3**	Ein brillantes Anti-Kriegsspiel: Militaristen werfen einen Blick auf die von Fehlern geplagten Schlachtfelder und nehmen schreiend Reißaus. **1**	Hui, Panzerfahren im 2. Weltkrieg? Klingt spannend, aber ich bin leider schon damit beschäftigt, mir Nadeln unter die Fingernägel zu schieben. **1**	Duelle mit Kampfpanzern aus dem Zweiten Weltkrieg finde ich so spannend wie den Bingo-Nachmittag im Seniorenheim. Da ziehe ich Mittagsschlaf vor. **4**

DIRT: SHOWDOWN (Test S. 97)



Ø WERTUNG: 6,2

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Online ist Codemasters Schlammschlacht stellenweise richtig witzig. Den Solomodus hätten sich die Entwickler komplett sparen können. **6**	Brumm, brumm, Kabumm! Ähm, mal wieder ein Rennspiel? Damit kann ich doch nix anfangen, bleibt mir weg mit so 'nem öden Zeug. **5**	Endlich ein adäquater Ersatz für das uralte **Destruction Derby**! Das Strecken-Recycling aus **Dirt 3** geht mir aber ganz schön auf die Nerven. **7**	**Dirt 3** war super, **Dirt Showdown** kann da leider nicht ganz mithalten. Trotzdem macht das übertriebene Karambolage-Fest Laune. **7**	Für mich ist irgendwie das Feuer aus der Serie raus. Vielleicht sollte man mal ein Rennspiel mit ähm … Raketenautos oder so machen? **6**

SNIPER ELITE V2 (Test S. 98)



Ø WERTUNG: 5,6

WOLFGANG FISCHER	STEFAN WEISS	PETER BATHGE	SASCHA LOHMÜLLER	MARC BREHME
Unerträglich geschnitten oder untragbar brutal? Interessante Antwort: Das zweite **Sniper Elite** ist in beiden Fassungen kein gutes Spiel. **4**	Eine hübsche Fingerübung, vor allem, wenn man die Zielhilfen deaktiviert. Hätte aber ruhig etwas spannender inszeniert sein können. **7**	In der deutschen Fassung verliert dieses langweilige Distanzgeballer seinen letzten Schauwert. Unter „Elite" verstehe ich etwas anderes. **5**	Auch wenn ich gern den virtuellen Scharfschützen mime: Das Ding hier ist übertriebener Murks, besonders in der internationalen Version. **5**	Solide Sniper-Kost. Gibt's das auch ungeschnitten? „Ähm, Herr Nachbar? Könnten Sie mir aus Ihrem Österreich bitte etwas mitbringen …?" **7**



91% PC ACTION

Mehr Info!

Dieses Symbol markiert auf den folgenden Seiten die Ergebnisse einer **Diablo 3**-Umfrage, für die wir auf unserer Schwesterseite pcgames.de 1.400 Leser nach ihrer Meinung gefragt haben.

Diablo 3

Klickrausch aus der Hölle

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

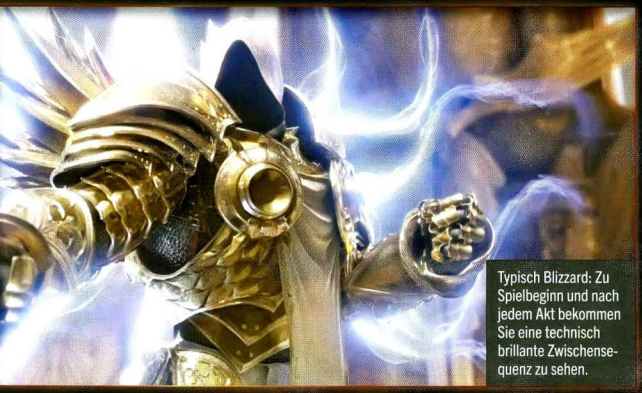
Text: Felix S., Viktor E., Peter B.

Volle Suchtwucht: **Diablo 3** löst seinen kultigen Vorgänger würdevoll ab.

Würde man den Hype und nicht das Spiel bewerten, müsste man **Diablo 3** eigentlich abstrafen. Dafür, dass Entwickler Blizzard eine unerträgliche Erwartungshaltung an das Action-RPG geschürt hatte. Dafür, dass es mehr als sechs Jahre (!) in Entwicklung war, diverse Verschiebungen inklusive, die zur Qual für die darbenden Fans wurden. Dafür, dass es ein verflixt schweres Erbe antritt – das von **Diablo 2**, einem Kultspiel, das sich zwölf Jahre lang als Referenz behaupten konnte. Doch zum Glück kann einem Test-Redakteur jeglicher Hype schnuppe sein. Denn am Ende zählen nicht die Versprechungen, nicht Blizzards (zweifellos gutes) Marketing, nicht mal die eigenen, oft überzogenen Erwartungen. Da zählt nur der Spielspaß. Und den bietet **Diablo 3**.

Holpriger Start

Diablo 3 ist ein Online-Spiel und setzt eine permanente Internetverbindung voraus. Das wird vielen Spielern am 15. Mai 2012 um 0:01 Uhr schmerzlich bewusst, als Blizzard die Server öffnet. Zahllose Menschen aus ganz Europa versuchen nun, sich gleichzeitig einzuloggen. Wenig überraschend: Die Server crashen, das Spiel verweigert den Zugang, blendet Fehlermeldungen ein (mehr dazu im Extrakasten auf Seite 82). Und so entlädt sich bei vielen Spielern all der Frust, der sich nach der langen



Typisch Blizzard: Zu Spielbeginn und nach jedem Akt bekommen Sie eine technisch brillante Zwischensequenz zu sehen.



Dialoge führen Sie in öden Textfenstern. Das nagt an der Atmosphäre, doch so lassen sich die Gespräche beim erneuten Durchspielen fix wegklicken.



Beschauliche Momente wie dieser sind im Koop-Modus selten. Üblicherweise brennt **Diablo 3** ein knallbuntes Effektfeuerwerk ab, in dem die liebevollen Details der Spielwelt beinahe untergehen.

So haben wir getestet

Unser Test zu Diablo 3 entstand in Team-Arbeit.

Blizzard verschickt vorab generell keine Testmuster, also konnten auch wir erst ab 15. Mai 2012 loslegen. Um keine Zeit zu vergeuden, stellten wir gleich drei Redakteure für den Test ab: Felix Schütz (Mönch) kämpfte sich gemeinsam mit Viktor Eippert (Zauberer) und Peter Bathge (Dämonenjäger) durch das Spiel. Binnen drei Tagen erledigten sie die ersten beiden Schwierigkeitsstufen im Koop-Modus und schnupperten in die dritte Stufe (Hölle) rein. Felix levelte heimlich noch einen Hexendoktor im Solo-Modus hoch, während unser Action-Experte Robert Horn seine Erfahrungen zum Barbaren beisteuerte. Doch damit war es natürlich nicht getan: In den Wochen danach kämpften sich nicht nur viele Redakteure, sondern auch andere Mitarbeiter unserer Redaktion bis in den Schwierigkeitsgrad Inferno vor. So konnten wir für diesen Test viele weitere Eindrücke sammeln.

Felix Schütz
Schon seit 1997 ist Felix ein erklärter Fan der **Diablo**-Reihe. Als Redakteur hat er in den letzten Jahren rund 100 Seiten über **Diablo 3** geschrieben. Für diesen Test spielte er einen Mönch und einen Hexendoktor.

Peter Bathge
Peter hat die beiden Vorgänger jeweils einmal gespielt und danach nie wieder. Von Teil 3 erhoffte er sich eher eine spannende Geschichte als unendlichen Wiederspielwert. Seine Klasse: der Dämonenjäger.

Viktor Eippert
Viktor hat **Diablo 2: Lord of Destruction** über fünf Jahre hinweg gespielt. Zuvor beschäftigte er sich ausgiebig mit Teil 1. Im Test entschied er sich für den Zauberer.



Drei Tage lang schlossen sich unsere Tester in einem Konferenzraum ein, um ungestört spielen zu können.

Entwicklungszeit und dem irren Hype aufgebaut hatte: Die Kundenbewertungen auf amazon.de und metacritic.com rauschen ins Bodenlose. Einerseits ist das verständlich, da man für sein Geld eben zu Recht ein Produkt erwarten darf, das vom Start weg funktioniert, insbesondere wenn es mit einem Online-Zwang daherkommt. Es ist aber auch bedauerlich – denn einige Spieler haben sich aufgrund der anfänglichen Serverprobleme derart in Rage gewütet, dass sie den Blick fürs Wesentliche verloren haben: **Diablo 3** ist kein schlechtes Spiel, ganz im Gegenteil. Es ist großartig.

An der Suchtnadel

Diablo 3 entfernt sich kaum von der Formel des Vorgängers, und das ist auch gut so. Das zeitlose Prinzip: Allein oder mit bis zu drei Mitspielern scheuchen Sie einen Helden durch ein Fantasy-Reich, klicken Monster tot und heben tonnenweise Beutestücke auf. Das war's im Wesentlichen. Warum das auch in **Diablo 3** wieder unverschämt viel Spaß macht? Weil Blizzard diese Formel nahezu perfekt umsetzt! **Diablo 3** „fließt" einfach, der Spieler gerät in einen Rausch aus Erfolgserlebnissen, häuft Beute, Gold und Erfahrungspunkte an. Hinzu kommt der so wichtige Zufallsfaktor: Jeder Klick, jeder besiegte Gegner, jede Schatztruhe kann zu einer zufällig ausgewürfelten Belohnung in Form eines Items führen – als würde man ständig Geld in einen Glücksspielautomaten werfen.

Massenhaft Beute

Blizzard schüttet dabei wahre Unmengen an Items über dem Spieler aus. Dann gilt es, die Statuswerte der Fundsachen sorgfältig abzugleichen, die besten Gegenstände für den Helden herauszufischen und den unnötigen Ramsch loszuwerden. Dazu kann man überschüssige Waren einfach beim Händler gegen Gold eintauschen,

Log-in-Folter an der Höllenpforte: der Launch

In der Woche seiner Veröffentlichung hatte Diablo 3 mit Serverproblemen zu kämpfen. Besonders in Verbindung mit dem fehlenden Offline-Modus ein heikles Thema, auch für einige unserer Leser.

Diablo 3 benötigt eine permanente Internetverbindung, auch im Einzelspielermodus. Zum Spielstart am Dienstag, dem 15. Mai, um 00:01 Uhr waren die Spielserver aber nur schwer zu erreichen: Die Online-Aktivierung von **Diablo 3** bereitete Probleme (Fehler 12), das Battle.net ging unter dem Ansturm von Millionen von Spielern zeitweise in die Knie (Fehler 75) und wegen zu vieler gleichzeitiger Zugriffe war ein Log-in bis zu zwei Stunden nach dem Start unmöglich (Fehler 37). Auch in der Folge kam es zu Problemen, etwa am Mittwoch- und Donnerstagabend. 14 Prozent unserer Umfrageteilnehmer sind über diese Komplikationen verärgert und hätten von Blizzard erwartet, den Launch besser vorzubereiten. 13 Prozent sehen darin eine Bestätigung, dass der Online-Zwang von **Diablo 3** ein Unding ist, und hätten gerne offline gespielt. Bis zum Donnerstag hatte Blizzard die Probleme aber im Griff, die meisten Spieler waren in der Lage, sich einzuloggen. Blizzard entschuldigte sich danach offiziell für die Unannehmlichkeiten. Weit über die Hälfte der Leser (68 Prozent) hat den Fauxpas inzwischen verziehen, hält derlei Anlaufschwierigkeiten für ganz normal oder konnte sofort ohne größere Probleme spielen. Auch wir blieben im Test größtenteils vom Fehler 37 verschont, allerdings kam es in seltenen Fällen zu kleinen Verzögerungen im Spielablauf (Lags). Außerdem verloren wir einen Gutteil unserer am Tag 1 erspielten Erfolge, die trotz erster Patches nicht wiederhergestellt werden konnten und neu erspielt werden mussten. Angesichts dieser Serverprobleme hat Blizzard übrigens den Start des Echtgeld-Auktionshauses verschoben; nach letzten Angaben geht die Tauschbörse erst am 13. Juni ans Netz (Stand: 29. Mai 2012).

Fazit

Anlaufschwierigkeiten sind bei Online-Spielen keine Seltenheit; im Vergleich zu manch einem MMOG kamen **Diablo 3**-Käufer noch glimpflich davon. Dennoch: Wenn Blizzard auf eine permanente Internetverbindung setzt, dann muss der Log-in jederzeit klappen! Ansonsten schieben Solospieler Frust. Ein Offline-Modus würde hier Wunder wirken, doch den wird es wohl niemals geben.



In der Releasewoche bekamen viele Spieler von **Diablo 3** lediglich diese Fehlermeldung zu sehen.



Besonders für Spieler eines Hardcore-Charakters bitter: Ein Teil der ersten Spielerfolge ging flöten und musste neu errungen werden.

oder aber man schleppt das Zeug zu einem von zwei neuen Handwerkern, bei denen man Rohstoffe erzeugen und Juwelen verschmelzen darf. Mit Ersteren werden neue Items hergestellt, Letztere setzt man in die Sockel bestimmter Gegenstände ein, um ihnen so zusätzliche Boni zu verleihen. Diese beiden neuen Systeme fügen sich gut ins **Diablo**-Konzept ein und peppen die Suchtspirale aus Kämpfen und Belohnungen auf. Wer mag, kann edle Beutestücke auch komfortabel im spieleigenen Auktionshaus versteigern. Bei Release war zunächst nur der Handel gegen Spielgold möglich. Am 13. Juni 2012 soll aber auch eine zweite Option folgen: Wer mag, wird Items dann auch gegen echte, harte Euros handeln können, ähnlich wie etwa auf eBay. Dieses System hat seit seiner Ankündigung für reichlich Unsicherheit unter den Spielern gesorgt, doch in der Praxis konnte es noch niemand testen. Fakt ist: Für den Spielerfolg wird es nicht nötig sein, das Echtgeld-Auktionshaus, an dem Blizzard natürlich mitverdient, überhaupt zu nutzen! Wer also keinen Bock darauf hat, ignoriert es einfach.

Etwas enttäuschend: die Story

Natürlich spendiert Blizzard seiner Beutehatz einen angemessenen Rahmen: **Diablo 3** führt die Geschichte der beiden (uralten) Vorgänger fort und nimmt dabei oft Bezüge auf vergangene Ereignisse – wer sich mit der Story auskennt, freut sich etwa über ein Wiedersehen mit dem guten, alten Skelettkönig oder dem Butcher, einem

FAQ

*Muss ich wirklich durchgängig online sein, wenn ich **Diablo 3** spielen will?*
Ja! Es gibt keinen Offlinemodus. Selbst wenn Sie nur allein spielen möchten, müssen Sie dafür trotzdem eine ständige Internetverbindung haben. Wird die Verbindung getrennt, fliegen Sie aus dem Spiel. Um **Diablo 3** spielen zu können, müssen Sie zunächst Ihren Key über Battle.net aktivieren. Ein Weiterverkauf des Spiels ist unmöglich.

*In **Diablo 3** können Spieler ihre Items über ein Auktionshaus handeln. Muss ich das tun?*
Nö! Für den Spielerfolg ist das Auktionshaus nicht nötig. Es gibt de facto zwei Auktionshäuser; eines verwendet Spielgold als Währung, das andere nutzt echtes Geld für den Itemhandel. Das Echtgeld-Auktionshaus ist voraussichtlich ab 13. Juni 2012 verfügbar. Wichtig ist: Blizzard selbst verkauft keine Items in den Auktionshäusern! Die gesamte Ökonomie – also Angebote und Preise – wird allein durch die Spieler bestimmt.

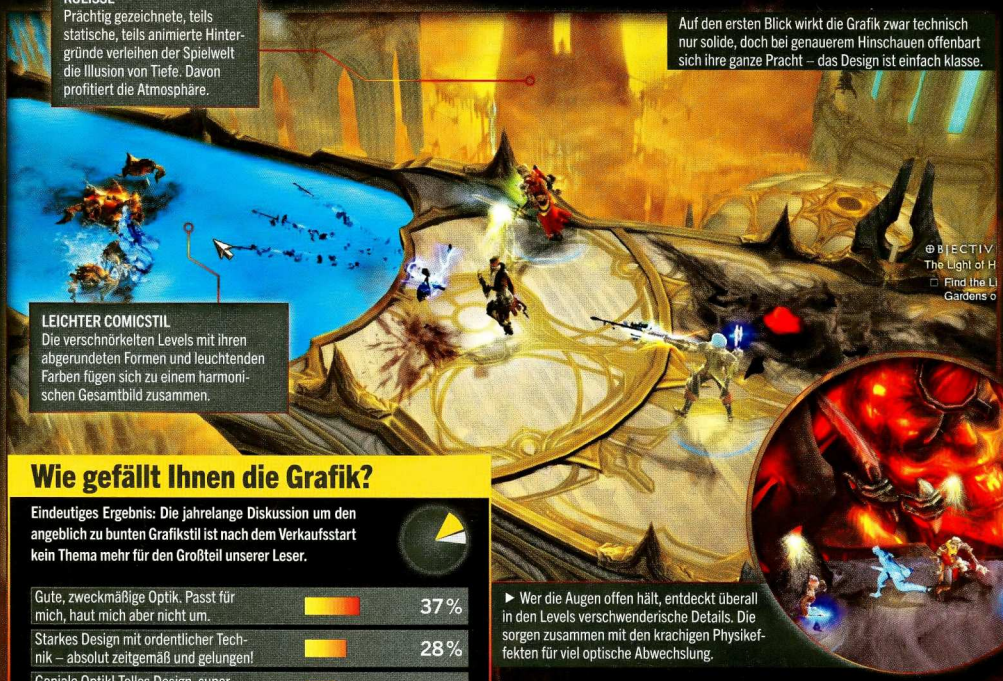
*Bietet **Diablo 3** auch Mod-Unterstützung?*
Nein. Es gibt keinen Editor und Mods für **Diablo 3** werden offiziell nicht von Blizzard geduldet. Wer trotzdem Mods, Cheats, Trainer oder dergleichen verwendet, riskiert eine Sperrung des Accounts.



Der Authenticator – wahlweise als kleines Gerät (siehe Bild) oder als Gratis-App fürs Handy – erzeugt bei jedem Einloggen einen sechsstelligen Zugangscode für Ihren Account. Damit bietet er zusätzlichen Schutz zu der üblichen Passwortabfrage.

Die Accounts einiger Spieler wurden bereits gehackt. Wie kann ich mich davor schützen?
Als zusätzlichen Schutz sollten Sie einen Battle.net-Authenticator verwenden. Den gibt es entweder als kostenlose App fürs Handy oder aber als kleines Gerät für den Schlüsselbund (siehe Bild), das rund 10 Euro kostet. Scannen Sie Ihr System außerdem regelmäßig auf Viren und Spyware! Falls Ihr Account gehackt wurde, wenden Sie sich an den Blizzard-Support – der stellt Ihre Daten in den meisten Fällen wieder her.

Ist die deutsche Fassung multilingual?
Nach dem Installieren können Sie auch problemlos auf andere Sprachen umstellen – der Client lädt die benötigten Sprachdateien dann automatisch herunter.



Wie gefällt Ihnen die Grafik?

Eindeutiges Ergebnis: Die jahrelange Diskussion um den angeblich zu bunten Grafikstil ist nach dem Verkaufsstart kein Thema mehr für den Großteil unserer Leser.

Gute, zweckmäßige Optik. Passt für mich, haut mich aber nicht um.	37 %
Starkes Design mit ordentlicher Technik – absolut zeitgemäß und gelungen!	28 %
Geniale Optik! Tolles Design, super Effekte, schicke Levels!	21 %
Miese Technik, schwache Texturen – die Grafik gefällt mir überhaupt nicht.	6 %
Die Grafik ist eigentlich gut, doch der Stil ist mir für ein **Diablo**-Spiel viel zu bunt.	5 %
Dieser gemalte, buntere Stil hat nichts mehr mit **Diablo** zu tun!	2 %
Grafik spielt für mich keine Rolle.	1 %

▶ Wer die Augen offen hält, entdeckt überall in den Levels verschwenderische Details. Die sorgen zusammen mit den krachigen Physikeffekten für viel optische Abwechslung.



Mit den zwei praktischen Handwerksfunktionen stellen Sie Ausrüstung her; das Training von Schmied und Juwelier motiviert auch in den höheren Schwierigkeitsgraden.



Mit seinem Kriegsschrei verschafft sich der Barbar selbst im dichtesten Getümmel etwas Zeit zum Luftholen. Links oben im Bild zu sehen: Der Templer, einer von drei interessanten NPC-Begleitern, die man als Solo-Spieler anheuern darf.

kultigen Bossgegner aus dem ersten **Diablo**. Die ordentliche Handlung rund um einen Krieg zwischen Engeln und Dämonen wird über vier Akte erzählt, vor allem mittels gut vertonter Dialoge, aber auch über viele Hörbücher, die in der Spielwelt verteilt sind. Solo-Spieler können zudem Begleiter-NPCs anheuern, die nicht nur artig mitkämpfen, sondern sich auch oft mit dem Helden unterhalten – das fördert die Atmosphäre und polstert die Story ein wenig aus. Zwischen den Akten streut Blizzard fein gerenderte Videosequenzen ein, die wichtige Ereignisse in der Handlung unterstreichen. Doch auch wenn diese Szenen brillant gemacht sind: So richtig mitreißend oder überraschend ist der Plot nie. Zwar bemüht sich Blizzard um interessante Wendungen, doch Dramatik kommt dabei kaum auf, vor allem da viele Ereignisse vorhersehbar sind. Auch einige Ingame-Zwischensequenzen wirken recht lieblos, das hat man bei anderen Blizzard-Spielen schon besser gesehen. Doch auch wenn der Plot nicht sein Potenzial ausreizt, zählt er im Vergleich immer noch zum besten, was das Genre zu bieten hat. Und man muss bedenken: In einem Hack & Slay steht nicht die Story, sondern vor allem gute Spielbarkeit und Sammelsucht an erster Stelle. Und da zieht Blizzard alle Register.

Brutal gute Klassen

Die Kämpfe in **Diablo 3** sind fetziger, taktischer, spaßiger als im zwölf Jahre alten Vorgänger. Das ist den fünf exzellent designten Klassen zu verdanken. Ein gro-

Die Charakterentwicklung: Fair und flexibel, aber auch vorgegeben

Jahrelang hat Blizzard das Talentesystem von Diablo 3 immer wieder überarbeitet und feingeschliffen. Das Ergebnis ist insgesamt gelungen, aber auch völlig anders als im beliebten Vorgänger – entsprechend kontrovers wird das System unter Fans diskutiert. Im Folgenden erläutern wir die Unterschiede anhand des Spielfortschritts:

Diablo 2

CHARAKTER ZU SPIELBEGINN



Pro Held bot **Diablo 2** je drei Talentbäume voll mit unterschiedlichsten Fähigkeiten. Bereits mit geringer Heldenstufe war die Auswahl an Möglichkeiten groß und man konnte den Spielcharakter in jede erdenkliche Richtung entwickeln. So weit zumindest die Theorie. Denn in der Praxis barg das System auch große Gefahr der Verskillung der Spielfigur, also der unwiderruflichen Fehlverteilung der Talentpunkte (eine Rücksetzfunktion kam erst Jahre später per Patch hinzu). Das resultierte letztendlich darin, dass viele Spieler von Fans erstellte Charakterguides nutzten, anstatt eigene Skillverteilungen auszutüfteln.

Auch das Konzept hinter den frei verteilbaren Attributpunkten war ein zweischneidiges Schwert. Profis erlaubte das zwar die Kreierung stark spezialisierter Charaktere, doch für die meisten Spieler war auch hier das Risiko groß, den eigenen Charakter zu verbauen. Obwohl es mit Stärke, Geschicklichkeit, Vitalität und Energie gerade mal vier verschiedene Attribute in **Diablo 2** gab, war nie so richtig ersichtlich, welche Werte für den Helden von Bedeutung waren. Braucht ein Paladin viel Energie? Kann eine Zauberin wirklich auf Stärke verzichten? Und welche Klassen sind denn nun auf Geschick angewiesen? Das Gemeine daran: Wenn man seine Punkte falsch verteilte, bekam man das nicht unmittelbar zu spüren. Und als die Erkenntnis dann folgte, war die Spielfigur oft so verhunzt, dass ein Neubeginn nötig war. Nicht gerade einsteigerfreundlich!



Das Erreichen von Charakterstufe 30 war in **Diablo 2** immer ein besonders schöner Moment. Endlich standen alle Fähigkeiten – insbesondere die mächtigen Stufe-30-Skills – in den Talentbäumen zum Erlernen bereit! Aber: An diesem Punkt offenbarte sich auch immer aufs Neue die Krux am Talentbaumsystem von **Diablo 2**. Denn im Endeffekt konzentrierte man sich ja doch nur auf eine kleine Auswahl an Zaubern oder Kampftechniken und steigerte diese dann jeweils auf Stufe 20. Ergo war die Charakterentwicklung spätestens ab hier komplett vorherbestimmt und die eigentlich große Menge an Möglichkeiten verlor zunehmend an Bedeutung.



Auf hohen Charakterstufen spielt die große Auswahl an Fähigkeiten keine Rolle mehr. Im Endeffekt nutzt man eh stets die gleichen Talente, etwa diese Frostsphäre.

HOHE CHARAKTERSTUFEN

Diablo 3



Fans von **Diablo 2** müssen für Teil 3 umdenken. Neue Talente erhält man nun automatisch mit jedem Stufenaufstieg – ohne Wahlmöglichkeiten. Besonders in den niedrigen Charakterstufen führt das zu einer merklichen Einschränkung, da viele Talente noch gesperrt sind. Das neue Konzept hat aber auch klare Vorteile: Eine Verskillung ist so unmöglich und die Talente können jederzeit ausgewechselt werden – sicher und flexibel.

Diesmal geht Blizzard auf Nummer sicher! Attributpunkte werden in **Diablo 3** automatisch beim Levelaufstieg gesteigert, sodass sich Spieler nicht wie im Vorgänger in eine Sackgasse manövrieren können. Klar fühlt sich das für **Diablo**-Veteranen zunächst ungewohnt an. Aber anders als der Autopilot beim Talentesystem stört die selbst ablaufende Attributsteigerung kein Stück. Als Stellschraube für die gezielte Erhöhung bestimmter Attribute fungieren nun die Items. Diese Lösung funktioniert ganz gut, sorgt aber natürlich für eine größere Abhängigkeit vom Loot.









Die Charakterstufe 30 markiert auch in **Diablo 3** die magische Grenze, ab der alle aktiven Fähigkeiten verfügbar sind. Doch in **Diablo 3** kommt die Entwicklung des Helden dann erst recht in die Gänge. Das liegt maßgeblich an den Runenmodifikatoren 1, die einen Skill auf verschiedene Arten verändern und so zig Möglichkeiten zur Individualisierung des Helden schaffen. Manche Runen verpassen der Fähigkeit lediglich einen Bonus, andere krempeln den Skill aber völlig um. Verbindet man zum Beispiel die Zauberfähigkeit „Froststrahl" mit der „Taub"-Rune, verstärkt das die Kälteintensität des Strahls – ideal, um starke Einzelziele in Schach zu halten 2. Dank der Rune „Graupelsturm" wird aus dem Froststrahl plötzlich eine Eiskuppel, die Monstern bei Berührung massiven Schaden zufügt 3. Ergo wird so ein komplett anderer Skill mit einer neuen Funktion, nämlich der Bekämpfung von Gegnergruppen, geschaffen. Und da bis zur Maximalstufe 60 immer neue Runen freigeschaltet werden, bleibt die Charakterentwicklung bis zum Schluss interessant.

FAZIT: Während **Diablo 2** anfangs viele Wahlmöglichkeiten bei der Charakterentwicklung bietet und danach zunehmend linearer wird, verhält es sich in **Diablo 3** andersherum: Zunächst ist man noch arg eingeschränkt und wird behutsam an die gespielte Klasse herangeführt. Doch je weiter man kommt, desto mehr punktet das System mit Flexibilität. Die frei tauschbaren Fähigkeiten und die Kombination mit den Runen motivieren nicht nur zum Experimentieren, sondern ermöglichen auch zig Spielweisen. Auf der anderen Seite erlaubt das System keinerlei Einflussnahme auf die Weiterentwicklung des Charakters und macht den Helden noch abhängiger von guter Ausrüstung.





STADTPORTAL
Dank Aufladezeit ist eine Flucht aus dem Gefecht im Gegensatz zum Vorgänger unmöglich. Das größere Inventar verringert die Anzahl an Besuchen im Lager.

WEGPUNKTE
Die reichlich im Spiel verteilten Teleportfelder erlauben die blitzschnelle Reise zu bereits besuchten Orten. Ein Wechsel des Aktes ist aber nur im Hauptmenü möglich.

BANNER
Jeder Spieler gestaltet seine eigene Standarte; im Koop-Modus klicken Sie in der Stadt den Wimpel eines Kameraden an, um umgehend zu dessen Position zu reisen.

▲ Bosskämpfe fordern erst im Albtraummodus so richtig; die Begegnungen mit den Endgegnern der Akte punkten dafür mit starken Einfällen und mehreren Gefechtsphasen.

▶ Dank der Schnellreisesysteme fallen sämtliche Laufwege angenehm kurz aus. Anders als in **Diablo 2** muss man nach einem Ableben auch nicht extra losflitzen, um die eigene Leiche zu bergen – das erspart nerviges Rumlatschen.

ber Barbar beispielsweise stürzt sich brüllend mit Wirbelattacken in die Gegnermeute, Zauberer rufen Blitzstürme und Meteoritenschauer vom Himmel herab, Hexendoktoren hetzen magische Dienerkreaturen auf ihre Feinde, Dämonenjäger ballern mit gewaltigen Fantasy-Knarren und Mönche nehmen ihre Ziele mit Kombo-Attacken auseinander. Egal, mit welchem Helden man spielt: Es fühlt sich einfach gut an, wie es die Monster, Dämonen und Untoten so im Sekundentakt zerbretzelt. Kein anderes Action-RPG – weder **Torchlight** noch **Titan Quest** – kann da mithalten, wenn in **Diablo 3** die Fetzen fliegen. Und das tun sie in der Tat: Dämonenblut und Monstergedärm spritzen durchs Bild, Levelkulissen gehen eindrucksvoll zu Bruch, magische Druckwellen schleudern ganze Gegnergruppen durch die Gegend, stets begleitet von herrlich satten Soundeffekten – das Trefferfeedback, also die Wucht der Attacken, ist unheimlich befriedigend und ein wichtiger Grund dafür, dass das Gemetzel auch nach Stunden nicht langweilig wird.

Automatischer Stufenaufstieg

Schon lange vor seiner Veröffentlichung sah sich **Diablo 3** reichlich Kritik ausgesetzt, in erster Linie von Fans des Vorgängers. Grund für die Aufregung war (und ist) das Charaktersystem. Oh, diese Zahlenwerte! Sie sind Dreh- und Angelpunkt des Spielerfolgs. Stärke, Geschicklichkeit, Schaden, Rüstung und viele weitere – diese Attribute jedes Helden bestimmen, ob man eine Memme oder einen

Haben Sie vor, das Echtgeld-Auktionshaus zu nutzen?

Die Mehrheit der Leser steht dem Auktionshaus neutral bis positiv gegenüber. Kritiker mit Vorurteilen gegenüber dem Echtgeldmodell befinden sich in der Unterzahl.



Warum nicht? Wenn ich ein gutes Item finde, werde ich es sicher mal anbieten.	27 %
Mir genügt das goldbasierte Auktionshaus voll und ganz zum Handeln.	19 %
Vielleicht – derzeit bin ich noch skeptisch, ob dabei mehr als ein paar Cent rausspringen.	15 %
Das Auktionshaus ist mir völlig egal – ich will einfach nur in Ruhe spielen.	14 %
Auf keinen Fall! Blizzard will nur abkassieren, das unterstütze ich nicht!	9 %
Das Auktionshaus ist ein fairer Service, ich find's gut – aber nutzen werde ich es wohl eher nicht.	8 %
Klar! Ich will stinkreich werden, darum werde ich dort handeln wie verrückt!	6 %
Ich fürchte um meine Kontodaten, darum beteilige ich mich nicht am Auktionshaus.	2 %



Ausrüstung oder Handwerkszutaten suchen, mit Spielgold kaufen und den neuen Gegenstand aus der (von allen Charakteren eines Kontos benutzbaren) Truhe bergen oder gefundene Gegenstände selbst anbieten – das goldbasierte Auktionshaus ist herrlich unkompliziert und hilft bei der Beschaffung von legendären Gegenständen und Ausrüstungssets, die deutlich seltener droppen als im Vorgänger.



Höllisch hart? Der Schwierigkeitsgrad

„Blizzard macht aus Diablo ein viel zu simples Casual-Spiel!" So lautete ein landläufiges Vorurteil der Betaspieler, die befürchteten, auch in der Vollversion nicht genug Herausforderung serviert zu bekommen. Ihre Angst ist nur teilweise berechtigt.

Im normalen Modus, den jeder Held zwangsläufig absolviert, verwendet **Diablo 3** viel Zeit darauf, den Spieler an das Skillsystem und die hektischen Kämpfe heranzuführen. Gerade die ersten beiden Akte richten sich daher an Neueinsteiger; wer die Vorgänger gespielt hat, schluckt nur sehr selten Heiltränke, selbst im Kampf mit Bossgegnern. Ab Akt 3 erreicht der Schwierigkeitsgrad aber ein Niveau, das wir als angenehm fordernd empfanden. Prima: Die folgenden Schwierigkeitsgrade Albtraum, Hölle und Inferno erhöhen nicht einfach nur die Lebenspunkte der Monster, sondern ergänzen den Spielablauf um motivierende Kniffe:

- Feinde besitzen Widerstände gegen bestimmte Angriffsarten und der Spieler findet erstmals Gegenstände, die seine Elementarresistenzen erhöhen.
- Monster lernen Tricks dazu, ziehen etwa brennende Spuren hinter sich her, betäuben die Helden oder rufen kreisende Energiestrahlen herbei.
- Bis Maximalstufe 60 erhalten Sie konstant neue Runen, die auf hohen Levels starke Individualisierungsmöglichkeiten bieten.
- Sehr selten lassen Gegner auch besonders mächtige Ausrüstungssets und legendäre Gegenstände fallen.
- Hochstufige Ausrüstung sieht eindrucksvoller aus als Normal-Rüstzeug, eine deutliche Verbesserung gegenüber **Diablo 2**.
- Für die besten Handwerksrezepte und Juwelen benötigen Sie Buchseiten und Folianten, die es nur ab Stufe Albtraum zu finden gibt.
- Heiltränke und Ausweichen sind viel wichtiger. Wer nicht aufpasst, beißt regelmäßig ins Gras!



Beim ersten Durchgang ist die Skillauswahl noch zweitrangig, der Spieler macht sich erst einmal mit seiner Klasse vertraut.



Vorher leicht zu besiegende Elite-Gegner besitzen ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad neue Fähigkeiten. Diesen violetten Zauberstrahlen entgehen Sie nur durch flinkes Ausweichen.


Die Animationen sind sehr geschmeidig: Sowohl Helden als auch Monster spulen eine große Bandbreite an Bewegungen ab und turnen agil über den Bildschirm.


Wer die Beta gespielt hat, kennt den gelungenen Einstieg: Akt 1 führt in ein vertrautes Gebiet der ersten beiden Teile und stellt so eine gute Storybrücke für Veteranen dar.

Kriegsgott in die Schlacht führt. **Diablo 3** bricht hier mit einer eisernen Tradition der beiden Vorgänger: Beim Levelaufstieg darf man diese Punkte nicht mehr manuell steigern, das tut das Spiel nun automatisch. Manche sehen darin eine Bevormundung durch die Entwickler, die sicherstellen wollen, dass kein Spieler mehr die falschen Werte steigert und sich seinen Charakter so verdirbt. Sprich: Blizzard will das Spiel idiotensicher machen. Und genau so ist es auch, ein „Verskillen" des Helden ist nicht mehr möglich – eine sinnvolle Änderung! Nun kann nämlich jeder Spieler einen brauchbaren Helden basteln, und zwar ohne Guides auf Fansites zu studieren oder seine Punkte im schlimmsten Fall umständlich umzuverteilen (eine Funktion, die in **Diablo 2** erst spät nachgepatcht wurde). Wer nun bestimmte Werte steigern will, legt einfach die Ausrüstung mit den passenden Boni an. So bietet das System eine ähnliche Tiefe wie im Vorgänger – es ist nur zugänglicher.

Skills: vereinfacht und flexibel

Die größte Änderung im Vergleich zu **Diablo 2** liegt aber im Talentesystem. Hier schneidet Blizzard mutig alte Zöpfe ab und bringt damit einige eingefleischte Fans so richtig auf die Palme: Talentbäume, wie man sie aus **Diablo 2** kennt, gibt es nicht mehr! Neue Fähigkeiten werden nun bei einem Levelaufstieg automatisch freigeschaltet. Der Spieler verteilt also keine Talentpunkte mehr, dadurch geht für manche Spieler ein kleines Erfolgserlebnis flöten, das **Diablo 2** zweifellos besaß. Und es bedeutet auch, dass jede Klasse pauschal die gleichen Basistalente besitzt, man sich auf den ersten Blick also weniger individuell fühlt als ein anderer Spieler mit der gleichen Klasse. Klingt schlimm? Ist es aber nicht! Denn Blizzard hat das Talentesystem nicht nur vereinfacht, sondern auch flexibler und vielseitiger gemacht: Der Spieler kann seine Talente nicht nur frei zusammenstellen, sondern jedes von ihnen auch mit sogenannten Runenmodifikatoren verändern. Manche dieser Runen sorgen zwar nur für leichte Bonuseigenschaften und fallen daher etwas enttäuschend aus. Andere Runen hingegen verändern das Talent grundlegend, machen aus einem Flammenstrahl plötzlich eine Art magischer Raketenwerfer, oder ein Froschregen wandelt sich zur Gegner mampfenden Riesenkröte. Witzig! Auch diese Runen werden beim Levelaufstieg freigeschaltet – und zwar bis zur maximalen Levelstufe 60. Der Reiz der Charakterentwicklung liegt nun also nicht mehr in der Planung, sondern im munteren Experimentieren: Je länger man spielt, je höher man levelt, desto mehr Talente und Runen stehen zur Verfügung, desto vielseitigere Klassenkombinationen kann man entwerfen. Darin liegt der größte Unterschied zu dem Talentbaumsystem in **Diablo 2**. Dieses sorgte zu Spielbeginn nämlich für eine riesige Auswahl an Möglichkeiten, doch je hochstufiger man wurde, desto einseitiger und festgefahrener wurde der Held in seiner Entwicklung. In **Diablo 3** verhält es sich anders herum. Weil dieses Thema aber kompliziert ist und viele **Diablo 2**-Fans ihren Talentbäumen noch hinterhertrauern, gehen wir auf Seite 84 genauer darauf ein.

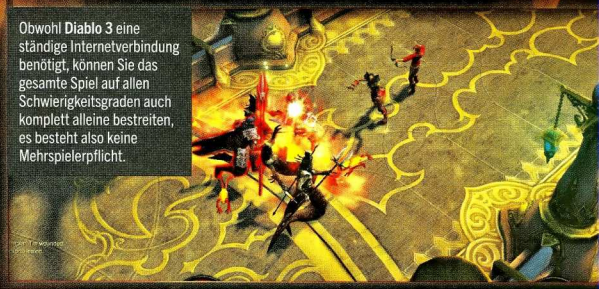


Selbst der schmächtig wirkende Hexendoktor entfesselt mit seinen dämonischen Pets und Voodoo-Flüchen ein wahres Effekt-Feuerwerk und macht ganz einfach Spaß.

Die Benutzung mannshoher Lanzen und Schwerter fällt in den Zuständigkeitsbereich des Barbaren. Im Vergleich zu **Diablo 2** hat hochstufige Ausrüstung nicht nur bessere Werte, sondern sieht auch deutlich cooler aus.



Levelaufstiege erfolgen regelmäßig bis in die dritte Schwierigkeitsstufe. Erst ab Level 60 ist man fit für den Inferno-Schwierigkeitsgrad.



Obwohl **Diablo 3** eine ständige Internetverbindung benötigt, können Sie das gesamte Spiel auf allen Schwierigkeitsgraden auch komplett alleine bestreiten, es besteht also keine Mehrspielerpflicht.

Zufällige Ereignisse

Damit das Dauergeklicke nicht zu eintönig wird, hat Blizzard für Abwechslung gesorgt: **Diablo 3** setzt dem Spieler regelmäßig neue Gegner vor den Mauszeiger, einer hässlicher und mächtiger als der andere. Da steht **Diablo 3** seinem Vorgänger in keiner Hinsicht nach. So wie **Diablo 2** ist nämlich auch der dritte Teil darauf ausgelegt, mehrmals durchgespielt zu werden, darum sind auch die Levels wieder zu Teilen zufallsgeneriert. Zwar gibt es in **Diablo 3** deutlich mehr statische Gebiete als im Vorgänger, doch dafür hat Blizzard diesmal viel mehr Quests und Ereignisse ins Spiel gepackt. So treffen Sie unterwegs auf verschiedenste zufällige NPCs, etwa Totenbeschwörer, Händler oder Schatzsucher, die Sie um einen Gefallen bitten oder Ihnen einfach nur ans Leder wollen. Manche dieser Ereignisse führen in kleine Dungeons oder Keller, andere lassen einen Dämon aufkreuzen oder Untote aus ihren Särgen hopsen – das sind zwar nur nur kurze Ablenkungen von der Beutehatz, doch sie verfehlen ihre Wirkung nicht: Dank der vielen Mini-Ereignisse fühlt sich **Diablo 3** auch beim mehrmaligen Durchspielen nicht so abgestanden an wie viele andere Hack&Slay-Spiele.

Liebe zum Detail

Die hohe Wiederspielbarkeit ist auch ein Verdienst der vielfältigen Umgebungen: Friedhöfe, Gruften, Wälder, Wüsten, Tempel, Burgen und der ein oder andere Abstecher in die Hölle – **Diablo 3** bietet toll gestaltete Levels, deren Bausteine sich zudem kaum wiederholen. Geradezu verschwenderisch hat Bliz-

Zum Release hatten die Server mit einigen Problemen zu kämpfen. Was denken Sie darüber?

66 Prozent unserer Leser können über die Serverprobleme locker hinwegsehen, der Rest ist jedoch genervt.



Halb so wild! Der Spieleransturm war eben riesig, trotzdem konnte ich spielen. War okay für mich!	34 %
Klar war's nervig, aber mittlerweile komm ich gut ins Spiel rein. Vergeben und vergessen, Blizzard!	32 %
Blizzard wusste doch, dass der Ansturm so groß sein würde – den Launch hätten sie besser hinkriegen müssen!	15 %
Da zeigt sich doch, warum die Online-Pflicht bei **Diablo 3** ein Fehler war. Ich will offline spielen können!	14 %
Absoluter Skandal! Ich will mein Geld zurück!	2 %
Blöde Sache. Ich habe daher noch ein paar Tage gewartet, bis die Server vernünftig laufen.	2 %
Ich kann immer noch nicht vernünftig spielen – bin genervt von den Server-Problemen.	1 %



Die Zaubereffekte sind prächtig. Teilweise geht es zwar sehr bunt und sogar unübersichtlich zu, vor allem im Koop-Modus mit anderen Mitspielern, doch das Design ist stets erstklassig.



Wow! Der dritte Akt katapultiert uns mitten in eine Belagerungsschlacht und gegen Ende hin sogar in das Herz der Dämoneninvasion. Spitzenmäßige Atmosphäre!

Welches Feature vermissen Sie in Diablo 3 am meisten?

Neben einem Offline-Modus sind die klassischen Talent- und Attributpunkte am gefragtesten bei den Spielern.



Ich vermisse derzeit nichts!	25 %
Offline-Option für den Einzelspielermodus	21 %
Talentpunkte und/oder Talentbäume	19 %
Selbst zu verteilende Attributpunkte	16 %
Sonstiges (u. a. Runenwörter, Mystikerin, Talisman)	8 %
LAN-Unterstützung	7 %
Horadrimwürfel zur Item-Kombination	4 %

zard die Spielwelt mit Details ausgekleidet: Zig Objekte können auf Schätze untersucht oder einfach zerdeppert werden, überall finden sich animierte Elemente in den Levels, etwa sanft spiegelndes Wasser, das leichte Wellen wirft, oder NPC-Soldaten, die sich im Hintergrund in einer wilden Belagerungsschlacht gegenseitig an die Gurgel gehen. Diese Liebe zum Detail durchzieht das gesamte Spiel – selbst das nach wie vor schicke **Titan Quest** muss sich da klar geschlagen geben.

Mut zur Farbe

Der Grafikstil von **Diablo 3** ist weniger realistisch, sondern deutlich bunter gehalten als in **Diablo 2**. Das ist keine Kritik, nur eine nüchterne Feststellung. Trotzdem ist man sich in unserer Redaktion einig: **Diablo 3** sieht nicht nur gut, sondern hervorragend aus! Die zweifellos matschigen Bodentexturen oder manch polygonarme Levelobjekte sind schnell verziehen, wenn man das Spiel einmal in Aktion erlebt: Gegner und Helden sind fein animiert und setzen eine solche Bandbreite an Spezialattacken ein, dass man zeitweise glaubt, der Bildschirm sei in Flammen aufgegangen. Das Effektgewitter behindert zwar gerade im Gruppenspiel oft die Übersicht, doch das ist angesichts der optischen Qualität zu verschmerzen. Nicht nur die knalligen Effekte haben uns überzeugt, auch die detailverliebten Umgebungen, die vielfältigen Monster und die stimmige Beleuchtung erzeugen

Peter meint



„Bedingungslos auf Spielspaß getrimmt“

Mein Vorurteil ▸ Die Vorgänger fand ich prima, aber Entzugserscheinungen habe ich von der Klickorgie nie bekommen. Das wird auch bei Teil 3 so bleiben.

Ja, Blizzard hat **Diablo** in einigen Punkten vereinfacht, aber einfach und simpel sind zwei Paar Schuhe. Den gestrichenen Features weine ich keine Träne nach, stattdessen freue ich mich über den verbesserten Spielfluss, den hohen Bedienkomfort und das flexible Talentesystem. Statt mich wie in den Vorgängern auf zwei, drei Skills festzulegen, rotiere ich munter durch, gerade auf hohen Stufen, das sorgt für die nötige Abwechslung. Kleines Minus: Der normale Schwierigkeitsgrad ist einen Tick zu leicht ausgefallen, erst auf Albtraum und Hölle entfaltet **Diablo 3** sein volles Potenzial und wird auch mich noch für einige Wochen an den Monitor fesseln. Mit **Diablo 3** ist es wie mit dem Beischlaf: Das erste Mal ist schön und gut, aber erst in der Wiederholung gewinnt die Sache an Komplexität.

Viktor meint



„Teuflisch gut und höllisch motivierend!“

Mein Vorurteil ▸ **Diablo 2** hat einen unvergleichlichen Ruf aufgebaut, ja sogar ein ganzes Genre geformt. Kann **Diablo 3** wirklich langfristig daran anknüpfen?

Diablo 2 zählt zu den ganz wenigen Spielen, in die ich viele Hundert Stunden meines Lebens gesteckt habe. Wie oft ich mit meinen Kumpels im LAN-Modus Diablo und seine Schergen umgeholzt habe, geht auf keine Kuh(könig)haut. Wird mich **Diablo 3** auch so lange fesseln? Das wird sich natürlich erst zeigen müssen, aber die Chancen stehen bisher verdammt gut. Blizzard geht clever dabei vor, mich mit neuen Spielaspekten in die höheren Spielstufen zu locken. Die Kämpfe sind deutlich anspruchsvoller, das Crafting rockt ab Albtraum (meine halbe Ausrüstung habe ich dem Schmied zu verdanken!) und die Motivationsspirale aus Item-Wahn und Action-Kämpfen ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben. Einzig bei der Charakterentwicklung hätte ich mir mehr Einflussnahme gewünscht.



Der zweite Akt weckt Erinnerungen an **Diablo 2**: Auch hier durchstreifen wir eine Wüste mit Tempeln, Palästen und Gräbern. Insgesamt ein schwächerer Abschnitt, da die Levels zu weitläufig und leer ausfallen.

ein tolles Gesamtbild. Technisch mag **Diablo 3** zwar keine Maßstäbe setzen, doch das muss es auch nicht – Blizzard strebt für seine Spiele stets einen zeitlosen Look an, und das auch diesmal wieder gut gelungen.

Von leicht bis knüppelhart

Diablo 3 endet nicht nach dem ersten Durchgang. Sobald man die normale Stufe gemeistert hat, wird der zweite von insgesamt vier Schwierigkeitsgraden freigeschaltet. Während der erste Durchlauf selbst Gelegenheitsspieler kaum fordern dürfte, geht es bereits auf der zweiten Stufe „Albtraum" zur Sache: Elite-Gegner verfügen nun über mehr Spezialeigenschaften und Attacken, der Held wird zerbrechlicher, die alten Hau-drauf-Taktiken funktionieren nicht mehr. Wer sich zuvor einfach nur blind durchgemäht hat, muss umdenken. Daher ändert man seine Talentzusammenstellung, macht sich auf die Suche nach neuer, besserer Ausrüstung, perfektioniert die eigene Spielweise – und schon steckt man ein weiteres Mal in dieser verflixten Suchtspirale! Fakt ist: Erst ab der zweiten Schwierigkeitsstufe bietet **Diablo 3** eine Herausforderung. Doch ab da sollten sich auch Genre-Veteranen wohl fühlen.

Ausblick: Diablo 2 abgelöst?

Da **Diablo 3** zwingend eine Internetverbindung benötigt, dürfen Sie jederzeit andere Mitspieler über Blizzards Battle.net-Netzwerk in eine Gruppe einladen. Bis zu vier Spieler können eine Partie bestreiten, einander helfen oder Items tauschen. Das klappt schnell und reibungslos. Der Schwierigkeitsgrad wird dabei dynamisch angepasst, je nach Spieleranzahl. Derzeit ist aber nur kooperatives Spielen möglich. Ein Spieler-gegen-Spieler-Modus (PvP) mit eigens dafür vorgesehenen Arenen hat es leider nicht mehr in die Releaseversion geschafft. Daher wird der PvP-Modus später per kostenlosem Patch nachgeliefert. Zudem haben die Entwickler bestätigt, dass **Diablo 3** mindestens ein Add-on erhalten wird, das aber noch nicht offiziell angekündigt ist. Bis dahin haben die Entwickler alle Hände voll zu tun: Die Server laufen zwar mittlerweile meistens rund, aber seltene Auszeiten und Lags müssen die Spieler trotzdem noch erdulden – das geht besser, Blizzard! Auch die Balance in den hohen Schwierigkeitsgraden ist noch nicht optimal, die Itemvielfalt könnte größer sein und legendäre und Set-Gegenstände droppen noch zu selten. **Diablo 3** ist noch nicht perfekt – ganz ähnlich wie **Diablo 2** bei seinem Release, das dann aber stolze zwölf Jahre lang als Genre-Referenz galt. Ist **Diablo 3** der Anfang von etwas ähnlich Großem? Wird man das Spiel noch in zehn Jahren spielen? Das weiß heute natürlich noch niemand. Sicher ist aber: **Diablo 3** hätte das Zeug dazu.

Felix meint



„Erwartungen erfüllt: ein würdiger Nachfolger!"

Mein Vorurteil ▸ Der jahrelange Hype hatte mich zwar etwas zermürbt, doch trotzdem habe ich mich auf kein anderes Spiel so gefreut wie auf **Diablo 3**.

Ob **Diablo 3** auch auf Dauer so erfolgreich sein wird wie sein uralter Vorgänger, weiß ich natürlich nicht. Was ich aber weiß: **Diablo 3** ist ein verdammt gutes Spiel geworden, das fast alle meine Erwartungen erfüllt. Einzig bei der Story – ja, die ist mir wichtig! – hatte ich mir mehr erhofft, die teils lahme Präsentation und die vorhersehbaren Wendungen wären vermeidbar gewesen. Doch mir ist klar, dass die meisten Leute von **Diablo** vor allem eine süchtigmachende Monsterhatz erwarten, und in dieser Hinsicht ist das Spiel ziemlich konkurrenzlos: Mit saucoolen Klassen, knalligen Kämpfen, Beute im Überfluss und einer schicken Grafik löst das Spiel für mich seinen ehrwürdigen Vorgänger endgültig ab. Und ich glaube, ein größeres Kompliment kann man einem Hack & Slay kaum machen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	15.05.2012
SPRACHE/TEXT	multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel zeigt massenhaft Blut und Gewalteffekte, ist aber komplett ungekürzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Athlon 64 X2 mit 2,4 GHz/Core 2 Duo mit 2,13 GHz, Geforce 7800 GTX/Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie können allein spielen oder mit bis zu drei Mitspielern, die Online-Pflicht gilt immer. PvP-Modi werden erst später nachgepatcht.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

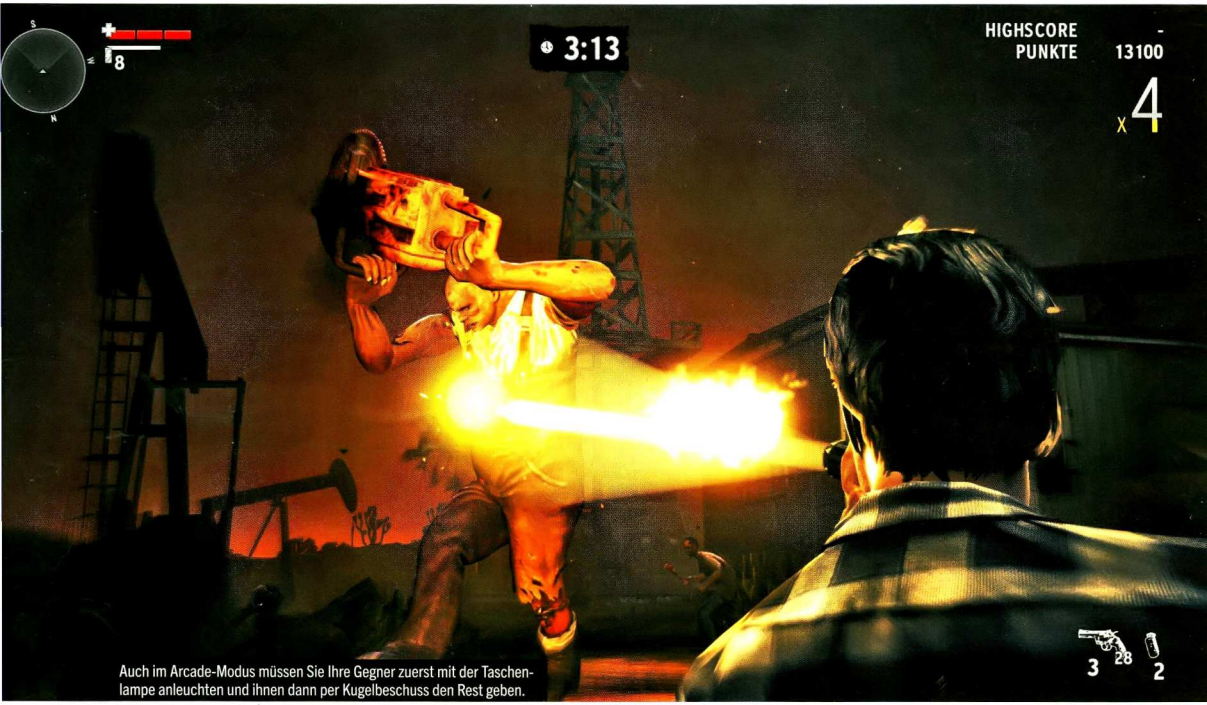
Wertung

PRO
- Süchtigmachender Spielablauf
- Motivierende Beutejagd
- Kraftvoll inszenierte Kämpfe
- Detailverliebte Grafik
- Hoher Wiederspielwert
- Fünf saucoole Klassen
- Flexibles Talente- und Runensystem

CONTRA
- Vorhersehbare Story
- Balancing noch nicht optimal
- Kein Offline-Modus für Solo-Spieler

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	91



Auch im Arcade-Modus müssen Sie Ihre Gegner zuerst mit der Taschenlampe anleuchten und ihnen dann per Kugelbeschuss den Rest geben.

Alan Wake's American Nightmare

Und täglich grüßt das Monster

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

Text: Thorsten Küchler

Gefangen in der Zeitschleife: Remedy bringt das Spin-off endlich auch für den PC!

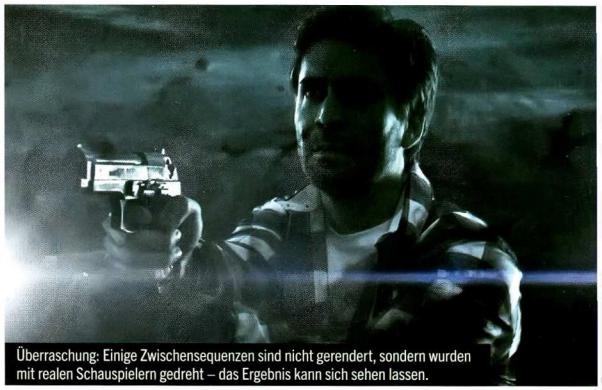
Alan Wake ist ein Schriftsteller mit einem großen Problem: Er hat sie nicht mehr alle. Das kann sich – wie im Hauptspiel – in einem wilden, aber größtenteils leider nur eingebildeten Kampf gegen die Dunkelheit äußern oder in einer Episode der ebenso wenig realen TV-Show Night Springs, deren Autor, Hauptdarsteller und Antagonist er selbst ist. **American Nightmare** lässt Sie also über die Schulter des Protagonisten Alan Wake blicken und seine Reise entlang der Grenze zum Wahnsinn hautnah miterleben. Der Bösewicht ist dieses Mal kein diffuses, dunkles, nicht greifbares Etwas, sondern eine tatsächliche Person – Mr. Scratch. Der sieht nicht nur zufällig ein wenig so aus wie Wake selbst, es scheint sich dabei gar um dessen böses Ich zu handeln. Was Ihnen zu Beginn sehr wirr und unverständlich vorkommen dürfte, klärt sich mit der Zeit, zumindest größtenteils, auf – wobei die Story klar wieder zu den Stärken des Spiels zählt, auch wenn sie nicht ganz an die erzählerische Qualität des Vorgängers heranreicht. Dramaturgische Kniffe sind aber auch für dieses Abenteuer obligatorisch: darunter sich selbst erfüllende Prophezeiungen oder die bereits aus **Alan Wake** bekannten, in die Zukunft weisenden Manuskriptseiten sowie das mehrmalige Durchspielen gleicher Ereignisse und Schauplätze mit unterschiedlichem Ausgang. Während das Levelrecycling der lediglich drei Spielbereiche zwischenzeitlich zwar ein klein wenig nervt, am Ende aber aufgrund der geschickt gestrickten Geschichte doch irgendwie in Ordnung geht, zündet das aufgefrischte Gameplay vom ersten Moment an: Wake hat mehr Puste, mehr Waffen und tritt gegen mehr Monster an, was das Spiel sehr viel dynamischer und actionreicher gestaltet. Das ist prinzipiell etwas sehr Gutes, doch leider bleibt dabei auch ein Großteil des einst so packenden Grusels auf der Strecke.

Man spricht kein Deutsch

Der ganz große Wurf gelang Remedy mit der Einführung eines Erzählers, der fast wie ein Fußballkommentator das Geschehen und die Aktionen des leidgeprüften Protagonisten begleitet. Zwar hat das Konzept noch deutlich Luft nach oben, aber die sonore Stimme, die pointierten Anmerkungen und die teils famosen Texte lassen uns einen solchen Off-Sprecher auch für jedes andere Spiel wünschen. Dazu haben wir allerdings auch eine gute und eine schlechte Nachricht für alle Englisch-Verweigerer. Zuerst die gute: Remedy hat die deutsche Tonspur dieses Mal nicht in den Sand gesetzt. Die schlechte: Die finnischen Entwickler haben gar nicht erst versucht, die deutsche Tonspur in den Sand zu setzen – es gibt keine! Wer bei dem vielen aufgezwungenen An-



Die Nebencharaktere wie diese Blondine bleiben leider blass – überhaupt hätten wir uns von der skurrilen Handlung mehr Spannung erwartet.

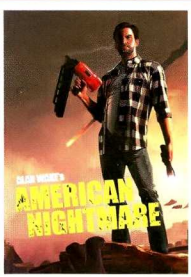

Überraschung: Einige Zwischensequenzen sind nicht gerendert, sondern wurden mit realen Schauspielern gedreht – das Ergebnis kann sich sehen lassen.

gelsächsisch aus den Lautsprechern nur noch „Train Station" versteht, sollte vielleicht lieber zum komplett storyfreien, deshalb aber auch etwas deplatziert wirkenden Arcade-Modus greifen. Darin schmeißt sich Alan auf der Jagd nach einer möglichst guten Ranglistenplatzierung immer größer werdenden Gegnergrüppchen entgegen – und das jeweils zehn Minuten lang bis zum Sonnenaufgang. Diese Dreingabe tut niemandem ernsthaft weh, wirklich gebraucht hätte diesen maximal für zwanzig Minuten interessanten Zusatz-Spielmodus wohl aber auch keiner.

Kompetent konvertiert

Die PC-Fassung ist bis auf einen zusätzlichen, härteren Schwierigkeitsgrad („Nightmare") identisch mit dem Xbox-Original, sieht aber natürlich besser aus – wenngleich einige Texturen doch arg unscharf daherkommen. Die Stimmung hingegen überzeugte uns auf Anhieb, das Ganze entpuppt sich aber, entgegen unserer Hoffnung auf einen weiteren Psycho-Mystery-Thriller, am Ende als trashiger Horror-Trip mit B-Movie-Charme – auch nett, nur eben etwas anders als erwartet. Mit diesem Ausflug in die Dunkelheit (Spielabschnitte am Tag gibt es hier nicht) verdient sich Alan Wake schon fast die Bezeichnung „Action-Held", wobei die verquere Story und die vielen coolen neuen Erzählelemente seinen amerikanischen Albtraum doch positiv aus der grauen Action-Masse herausstechen lassen. Spielen sollten Sie's also in jedem Fall – vor allem zu dem läppischen Preis!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	22.05.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, das Spiel ist aber auch nicht sonderlich brutal oder verstörend.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dual Core 2,0 GHz Intel oder 2,8 GHz AMD, 2 GB Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 512 MB RAM, 8 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kein „richtiger" Multiplayer – einzig Ihre Leistungen im Arcade-Modus werden in Online-Ranglisten übertragen.

MAX. SPIELERANZAHL	–
SPIELMODI	–


Der Ausweich-Move steuert sich zwar etwas träge, ist aber vor allem gegen dickere Feinde wie diesen Axtschwinger absolut notwendig.

Thorsten meint



„Als Pausensnack gut, aber Teil 2 muss besser werden!"

Mein Vorurteil ▸ Ich habe **Alan Wake** inklusive aller Add-ons durchgespielt – die Xbox-Version von **American Nightmare** war schon mal recht cool.

Im Gegensatz zu manch einem notorischen Dauernörgler liebe ich das Hauptspiel und seine morbide Atmosphäre! **American Nightmare** ist dagegen deutlich plumper und weniger tiefgründig – Remedy will wohl unbedingt aus der „Horror für Akademiker"-Ecke raus. Mir persönlich gefällt der Tarantino-Stil jedenfalls nicht besonders gut. Zudem wirkt die Zeitschleifen-Idee arg bemüht – daraus haben die Entwickler einfach zu wenig gemacht. Spielerisch wird indes zwar wenig Neues, aber viel Gutes geboten. Und bei dem Schnäppchenpreis kann man wirklich nicht meckern. Für den (hoffentlich bald erscheinenden) zweiten **Alan Wake**-Teil müssen dann aber deutlich mehr Innovationen (und eine verständlichere Story!) her.

Wertung

PRO
- Frischer Tarantino-Stil
- Motivierender Arcade-Modus
- Gelungene PC-Umsetzung
- Günstiger Preis
- Einzigartige Kampfmechanik

CONTRA
- Level-Recycling nervt
- Story etwas plump und verwirrend
- Weniger Thriller-Atmosphäre als im Hauptspiel
- Kaum spielerische Verbesserungen

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--



Die Charaktermodelle sind gut gelungen, der Rest der Grafik bleibt blass.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	18.05.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja, Sie können den Zombies keine Gliedmaßen abtrennen und derbe Szenen wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800GTS/Radeon HD 3850 (Herstellerangaben)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Modus für vier Spieler, Versus-Modus in vier Varianten für acht Spieler

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	5

Sascha meint



„Gute Ansätze, viel zu viele Fehler – schade!"

Mein Vorurteil › Das Setting hat Potenzial, die letzten **SOCOM**-Teile von Slant Six waren aber mäßig.

Das eigentliche Spielgeschehen hätte sicher eine Wertung im 70er-Bereich verdient, wenn die hundsmiserable KI und die Unzulänglichkeiten im Mehrspielermodus nicht wären. Einfach nur noch schade!

Resident Evil: Operation Raccoon City

Akutes Virenversagen

Genre: Action | Entwickler: Slant Six Games | Hersteller: Capcom

Text: Sascha Lohmüller

Wie man solide Ansätze durch Design-Fehler zunichtemacht.

Normalerweise retten Sie in der **Resident Evil**-Reihe die Welt vor Mutanten, Zombies und machthungrigen Konzernen. In **Operation Raccoon City** dreht Capcom jedoch den Spieß um und steckt Sie in die Rolle der Bösen, genauer gesagt in die eines Spezialkommandos der Umbrella Corporation. Ihr Auftrag: Die Verwicklungen der Firma rund um den Ausbruch des tödlichen T-Virus zu vertuschen, also alle Beweise zu vernichten und die Zeugen zu beseitigen.

Das ist doch Sabotage!

Dieser Aufgabe gehen Sie sowohl im Mehrspieler- als auch im Einzelspielermodus nach. Für beide Varianten gilt jedoch: Ein eigentlich durchaus solider Shooter wird durch diverse Design-Schnitzer, Bugs und Ungereimtheiten verunstaltet. In der Kampagne etwa sorgt die katastrophale KI dafür, dass Spielspaß nur bedingt aufkommt. Oft stehen Ihre drei Kameraden, mit denen Sie die Einsätze bestreiten, tatenlos in der Gegend herum, feuern auf Wände oder stellen sich in brennende Flächen und kommen ums Leben. Auch das Deckungssystem funktioniert eher schlecht als recht: Sobald Sie gegen eine Wand, Kiste oder Barrikade laufen, gehen Sie automatisch in Deckung. Das ist in ruhigen Momenten weniger tragisch. Wird es jedoch hektisch, werden Sie alle naselang an irgendeiner Ecke hängen bleiben. Wenn Sie ob der KI-Probleme nun hoffen, der Mehrspielermodus (den die Entwickler übrigens als Herzstück des Spiels sehen) sei besser, müssen wir Sie enttäuschen. Denn auch wenn die miserable KI hier natürlich keine Rolle spielt, trüben andere Probleme das Gesamtbild. Das Matchmaking etwa schmeißt Sie munter mit höherstufigen und somit besser bewaffneten Spielern auf einen Server. Und um das Ganze „abzurunden", kämpfen Sie in vier von fünf Matches mit Lags und Rucklern – unschön!


Es kommt selten vor, dass Ihre KI-Kameraden so gut Deckung suchen. Meist rennen sie blind ins Feuer.


Natürlich dürfen auch Zombies und Mutanten in einem **RE**-Spiel nicht fehlen.

Wertung

PRO
- Gute **Resident Evil**-Atmosphäre
- Passables Shooter-Gameplay
- Motivierendes Upgrade-System

CONTRA
- Katastrophale KI
- Hakeliges Deckungssystem
- Unausgegorenes Matchmaking

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	68



Das aus Korea stammende Online-Rollenspiel protzt mit toller Optik und unfassbar fetten Waffen.

Tera

Lust auf asiatisch?

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Blue Hole Studio | Hersteller: Frogster

Text: Robert Horn

In Asien ein Hit, jetzt auch bei uns. Lohnt sich ein Abstecher?

Die Kämpfe sind das Coole. Ach, und die Optik, die ist auch wirklich gelungen. Hm, die Klassen spielen sich auch angenehm unterschiedlich. Und die Rassen, ja die sind witzig und abgedreht, so richtig schön asiatisch. Mit viel nackter Haut, knappen Röcken und überdimensionierten Waffen. Klingt doch alles gar nicht schlecht, oder?

So macht Hauen Spaß!

Auf jeden Fall. **Tera** schickt Sie als eine von sieben kreativen Rassen nach Arborea, wo Sie in typischer MMORPG-Manier unzählige Viecher niederstrecken, Sachen aufsammeln und von A nach B reisen. Wirklich gelungen ist dabei vor allem das Kampfsystem, denn anstatt genretypisch einen Gegner anzuklicken und ihm dann eine Reihe von Fähigkeiten auf die Rübe zu knallen, müssen Sie in **Tera** mit einem Fadenkreuz zielen. Ein Bogenschuss oder der Hieb mit der Axt kann also durchaus mal vorbeigehen, wenn der Gegner eine plötzliche Ausweichbewegung macht. Ihre Figur kann das natürlich auch, sodass die Kämpfe für ein Online-Rollenspiel ungewöhnlich dynamisch und spaßig ausfallen. Mit der richtigen Technik bestehen Sie so gegen große Ansammlungen von Feinden oder übermächtige Monster.

Alles schon gesehen

Abgesehen davon bleibt das mit monatlichen Kosten verbundene Online-Rollenspiel allerdings erschreckend blass: Die Quests wirken aufgesetzt, bieten kaum mehr als die typischen MMOG-Aufgaben, die Story ist so langweilig, dass Sie sich schon nach einer Minute nicht mehr die Mühe machen werden, Questtexte durchzulesen, und wichtige Bereiche sind entweder zu unübersichtlich (Berufe) oder fehlen noch komplett (PvP, also Spieler-gegen-Spieler-Gefechte). Insgesamt bietet **Tera** so zu wenig, um aus der Masse der Online-Rollenspiele hervorzustechen. Das coole Kampfsystem allein reißt es leider nicht raus. Das kommende politische System und die interessant klingenden PvP-Kämpfe könnten das aber ändern.



Instanzbesuche laufen genretypisch ab, aber das Kampfsystem macht die Sache spaßiger als bei ähnlichen Titeln.



Der Questalltag besteht meist darin, sämtliche Monster in einem Gebiet zu plätten und dafür XP zu kassieren.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	03.05.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das kunterbunte und unblutige Online-Rollenspiel kommt ohne Schnitte aus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 3.2 GHz/Athlon 64 3200+, 2 GB RAM, Geforce 7600GT/Radeon X1600XT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Tera ist ein Online-Rollenspiel. Feste Modi gibt es nicht, stattdessen locken Quests, Instanzen und PvP-Kämpfe.

MAX. SPIELERANZAHL	–
SPIELMODI	–

Robert meint



„Die Kämpfe allein machen noch keinen Hit."

Mein Vorurteil ▸ Das Kampfsystem hat mich im Vorfeld beeindruckt. **Tera** könnte gut werden.

Tera ist schön, die Klassen abwechslungsreich, die Rassen kreativ und das Kampfsystem macht Laune. Der Rest ist allerdings MMOG-Standard, der schnell langweilt. Hier muss dringend mehr Inhalt her!

Wertung

PRO
- Wunderschöne Spielwelt
- Abwechslungsreiche Klassen
- Spannendes Kampfsystem

CONTRA
- Komplizierte Berufe
- Langweilige Quests
- Sterile Spielwelt

GRAFIK 9

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	78



Die Actionszenen sind hektisch und spannend, aber auch sehr leicht zu meistern. Adventure-Fans dürfen ganz beruhigt sein.

Auch in Dialogen werden die Antworten ausgewertet – viele Entscheidungen wirken sich auf den Handlungsverlauf aus.

The Walking Dead: Episode 1 – A New Day

Für Serientäter

Genre: Adventure | Entwickler: Telltale Games | Hersteller: Telltale Games

Text: Felix Schütz

Telltale macht ernst – und liefert ein klasse Horror-Drama ab.

Hierzulande wurde **The Walking Dead** vor allem durch eine TV-Serie bekannt. Die Show basiert aber eigentlich auf einer Comic-Reihe des US-Autors Robert Kirkman – und auf dieser Vorlage baut auch das Spiel **The Walking Dead** auf. Von Kirkman abgesegnet und von Telltale Games (**Jurassic Park**, **Back to the Future**) entwickelt, erzählt das Spiel eine brandneue Story, die aber im Einklang mit den Comics steht.

Nix zu lachen

The Walking Dead handelt vom Ausbruch einer Zombie-Seuche in den USA – eine bierernste Geschichte fernab von jenen Kettensägen- und Schrotflintenmassakern, wie sie heutzutage in Computerspielen so beliebt geworden sind. **The Walking Dead** ist kein Actionspiel, sondern ein Survival-Adventure – hier geht's nicht ums Töten, sondern um die Menschen, die sich durch diese Apokalypse schlagen müssen. Einer von ihnen ist Lee Everett, ein Straftäter, der den Ausbruch der Seuche zu Beginn miterlebt. Sein verzweifelter Überlebenskampf bringt ihn mit anderen Flüchtigen zusammen. Gemeinsam versucht die ungleiche Gruppe, am Leben zu bleiben, aber dabei auch ihre Menschenwürde zu bewahren – guter, kniffliger Stoff für eine Zombie-Geschichte, die Telltale prima umgesetzt hat: Die Figuren sind gut getroffen, die Dialoge haben Schliff, die Verzweiflung ist jederzeit spürbar. Dass die 3D-Grafik technisch völlig veraltet ist, schmälert die Atmosphäre kaum: Telltale war so clever, einen überzeichneten Grafikstil zu wählen, der die Comic-Wurzeln des Spiels unterstreicht und auch ohne viele Details für Stimmung sorgt.

Verzweigte Story

Oft müssen sich Lee und seine Kameraden gegen Zombies zur Wehr setzen – diese Begegnungen inszeniert Telltale in spielerisch simplen, aber hochspannenden Reaktionstests, in denen auch reichlich Blut und Eingeweide zu sehen sind. Das Spiel ist brutal, denn eine weichgespülte Zombie-Geschichte braucht kein Mensch. Die meiste Spielzeit verbringt man aber mit dem Erkunden von Locations und in Dialogen mit den Überlebenden – **The Walking Dead** ist wesentlich offener als etwa Telltales **Jurassic Park**, das nur Quicktime-Szenen aneinanderreihte. Besonders spannend: Lee muss mehrmals Entscheidungen treffen, die sich auf den weiteren Handlungsverlauf auswirken. Selbst in Gesprächen wird protokolliert, ob Lee sich verständnisvoll oder zornig, verschlossen oder hilfsbereit gibt – damit betritt Telltale echtes Neuland im Adventure-Bereich.

Zombies im Serien-Format

Typisch Telltale: **The Walking Dead** ist ein Episodenspiel. Die erste Folge **A New Day** bietet etwa zwei Stunden Spielzeit. In den nächsten Monaten werden vier weitere Episoden erscheinen, die an den Auftakt anknüpfen, frühere Entscheidungen auswerten und die Story weitererzählen. Trotz der Episodenstruktur müssen PC-Spieler die gesamte fünfteilige Reihe kaufen; es ist nicht möglich, die Folgen einzeln zu erwerben

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 25,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	24.04.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Es gibt keine deutsche Fassung. **The Walking Dead** ist nur als Download über Steam oder www.telltalegames.com erhältlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz Pentium 4 oder vergleichbar, 3 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
The Walkind Dead ist ein Adventure, daher gibt's auch keinen Mehrspielermodus

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint



„Hochspannender Auftakt für Telltales Zombie-Reihe."

Mein Vorurteil ▸ Mit Telltale verbinde ich klassische, seichte Rätselspiele ohne Innovationen.

Bravo, Telltale! **The Walking Dead ist** ein richtig spannendes Survival-Drama, das seiner Comic-Vorlage mit toller Atmosphäre und knifflingen Entscheidungen alle Ehre macht. Ich freue mich schon auf die nächsten Episoden!

Wertung

PRO
- Spannende, dramatische Story
- Knifflige Entscheidungen, die sich auf die weitere Handlung auswirken
- Survival-Horror ohne zu viel Action

CONTRA
- Technisch völlig veraltet
- Belanglose, arg simple Rätsel

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--



Als Infanterist haben Sie die besten Überlebenschancen, wenn Sie sich mit der Nase im Dreck fortbewegen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	25.05.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel zelebriert keine Gewalt. Personentreffer werden nur durch kleine rote transparente Wölkchen quittiert. Kein Schnitt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo/Phenom 2 X2 mit 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon 3870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf vier sehr großen Karten sind Koop-Szenarien und Team-Gefechte möglich.

MAX. SPIELERANZAHL	128
SPIELMODI	2

Christian meint



„Nur für hartgesottene Enthusiasten!“

Mein Vorurteil ⏭ **Iron Front** macht genauso viel Spaß wie Dienst in einem Strafbataillon.

Iron Front hat den Sprung von der Mod zum Vollpreisspiel nicht geschafft: Es verpasst dem schwergängigen und bugverseuchten **Arma 2** eine Retexturierung im Zweiten Weltkrieg, mit allen Unzulänglichkeiten und Fehlern.

Wertung

PRO
- Weitläufige Schlachtfelder
- Große Fahrzeugauswahl

CONTRA
- Museumsreife Benutzeroberfläche
- Umständliche Squad-Steuerung
- Wortmeldungen unfreiwillig komisch
- Fummeliges Ausrüstungsmenü

GRAFIK 7
SOUND 5
STEUERUNG 3

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
52	62

Iron Front: Liberation 1944

Krieg ist die Hölle!

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: X1 Software | Hersteller: Deep Silver

Text: Christian Weigel

Ein Spiel wie ein Antikriegsfilm: Die Ostfront ist kein Spaß.

Die Ostfront, 1944: Wehrmacht und Rote Armee prallen in schweren Kämpfen aufeinander. Mit **Iron Front**, das seine Karriere als Mod für **Arma 2** begann, können Sie als einzelner Soldat auf deutscher oder russischer Seite an den Kampfhandlungen teilnehmen und sich dabei fühlen wie ein kleines Rädchen im Getriebe des Kriegs.

Realismus, bis es weh tut

Iron Front ist – wie alle Nachfahren von **Operation Flashpoint** – keine kurzweilige Moorhuhnsafari durch ein Kriegsgebiet, bei der Ihnen die Gegner dutzendweise bequem vor die Flinte springen: Gefechte werden auf realistische Distanzen geführt, den Feind sehen Sie entweder gar nicht, zu spät oder nur als kleinen grünen Punkt in einem weit entfernten Gebüsch. Dank der realistischen Ballistik müssen Sie sogar die Visiereinstellungen Ihres Gewehrs justieren, um zielsicher schießen zu können. Die Gegner-KI dagegen ist problemlos in der Lage, Ihren Helm auch aus großer Entfernung mit einem unerwünschten Loch zu versehen. Falls Sie sich doch einmal einen Streifschuss einfangen, rufen Sie über das komplexe Kommandosystem um Hilfe. Ob der Sani tatsächlich zu Ihrer Verarztung herbeisprintet, ist aber nicht sicher: Die computergesteuerten Kameraden verhalten sich hirnloser als ein Haufen grüner Rekruten. Selbst simpelste Befehle führen die Untergebenen nur widerwillig oder gar nicht aus. Sie verlaufen sich und sie quengeln wegen leerer Magazine, wollen sich aber trotz Aufforderung an Munitionskisten keine neuen Patronen greifen. Das eigene Leben möchte man den nicht sehr wachsamen KI-Kameraden nur ungern anvertrauen: Regelmäßig stehen sie seelenruhig wie die Ölgötzen in der Pampa herum, das Gewehr im Anschlag, während zwanzig Meter hinter ihnen die Rote Armee eine Parade veranstaltet. Auf dem Papier klingt **Iron Front** sehr verlockend für Freunde anspruchsvoller Militärsimulationen, scheitert aber mit Pauken und Trompeten an seiner katastrophalen Umsetzung.


Leichte Panzerabwehrgeschütze wurden als „Anklopfgerät“ bezeichnet. Die 75mm-PaK klopft allerdings etwas fester.


Verkehrschaos anrichten kann die KI von ganz alleine, russische Tiefflieger erledigen den Rest.

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

Warlock: Master of the Arcane

Nicht genug Hex-Appeal

Genre: Rundenstrategie | Entwickler: InoCo Plus | Hersteller: Paradox Interactive

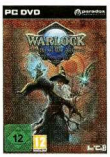
Text: Viktor Eippert

Auf den ersten Blick wirkt **Warlock: Master of the Arcane** wie ein Fantasy-Klon von **Civilization 5**. Das Interface beider Spiele ähnelt sich frappierend und auch das grundlegende Prinzip, bestehend aus Gründung neuer Städte, deren Ausbau zu Metropolen und dem Aufstieg zur Weltmacht, ist identisch. Dadurch entsteht eine ähnliche Sogwirkung wie in **Civilization**, da jede neue Stadt, jeder Forschungsdurchbruch und jeder Erfolg meist nur eine Runde entfernt ist. Sieht man jedoch genauer hin, offenbart sich die vergleichsweise simple Natur von **Warlock**. Denn egal ob es die Erforschung von Zaubersprüchen ist, der Bau neuer Gebäude oder die Verbesserung der Wirtschaft – alles dient nur einem einzigen Zweck: dem Krieg gegen die KI-Spieler. Die Auseinandersetzung mit den Gegnern macht anfangs noch Spaß, verliert nach einigen Partien jedoch deutlich an Reiz. Zu zahm agiert die Gegner-KI, zu gleichförmig ist die Spielmechanik, um auf lange Sicht zu motivieren. Abhilfe könnte da ein Mehrspielermodus schaffen. Der fehlt **Warlock** zwar derzeit, die Entwickler wollen ihn aber im Laufe des Sommers kostenlos nachliefern.



Mit Zaubern verstärkt man die eigene Armee oder dezimiert die feindlichen Ränge.

Wertung



EINZELSPIELER	72
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	11.05.2012

Viktor meint



Warlock hat ein paar clevere Ideen, etwa eine fürs Genre frische Herangehensweise an den Stadtausbau. Auch die fiese „Eine Runde geht noch"-Falle schlägt zu. Doch letztlich reicht das nicht, um langfristig zu begeistern. Wenn man den Dreh raus hat, walzt man regelrecht wie ein Bulldozer über die Gegner, wodurch viel von der Motivation hinter **Warlock** verloren geht.

Botanicula

Pflanzlicher Stimmungsmacher

Genre: Adventure | Entwickler: Amanita Design | Hersteller: Amanita Design, Daedalic

Text: Felix Schütz

Mit **Botanicula** entführt Amanita Design (**Machinarium**) in das fröhliche Reich der Pflanzen. Um diese Idylle vor bösartigen Spinnen zu retten, macht sich ein beherztes Heldengrüppchen auf, die Flora zu bereisen und dabei allerlei Denksportaufgaben zu meistern. Die Rätsel fallen stets fair aus, zumal die simple Steuerung kaum Raum für Fehler lässt: Ein Klick genügt und schon flitzen die kleinen Helden drauflos oder interagieren mit der Umgebung. Der Reiz des Spiels geht von seiner interaktiven Spielwelt aus: In jeder Szene bewegt oder versteckt sich etwas, das betrachtet und untersucht werden will – man klickt einfach drauflos und experimentiert. Das Spiel kommt ohne Sprachausgabe aus, alle Tierchen und Pflanzen verständigen sich mit piepsenden Tönchen und Sprechblasen – das ist nicht nur niedlich, sondern regt auch die Fantasie des Spielers an. Dazu lauscht man einem guten Soundtrack, der mit fröhlichen Themen für gute Laune sorgt. **Botanicula** gibt's als Download (8 Euro) und als Retailfassung (20 Euro), die eine Soundtrack-CD und ein Poster enthält.



Das tapfere Helden-Quintett durchstreift eine fantasievolle, einladende Pflanzenwelt.

Wertung



EINZELSPIELER	81
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 8,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
TERMIN	07.05.2012

Felix meint



Selten habe ich ein Spiel erlebt, das so viel gute Laune verbreitet wie **Botanicula**: Die knuffigen Charaktere, die liebevoll gestaltete Spielwelt, die vergnügte Musik – das ist entwaffnend niedlich, wenn man sich erst mal drauf eingelassen hat. Dass die Rätsel etwas zu leicht geraten sind, stört mich da überhaupt nicht – das Gesamtpaket stimmt einfach.

Toy Soldiers

Spielzeug-Sperrfeuer

Genre: Strategie | Entwickler: Signal Studios | Hersteller: Microsoft Studios

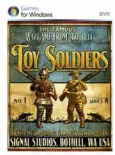
Text: Christian Weigel

In **Toy Soldiers**, einem Konsolenimport aus Microsofts Xbox-Live-Arcade-Downloadshop, wird der Erste Weltkrieg auf launige Weise in einem stilechten Spielzeugdiorama wie aus den 1920er-Jahren inszeniert: komplett mit Aufziehpanzern, ganzen Regimentern von Plastiktruppen und Modelldoppeldeckern. Da es sich um ein Tower-Defense-Spiel handelt, ist es Ihre Aufgabe, die heranstürmenden Gegner davon abzuhalten, in die eigene Spielzeugkiste einzumarschieren. Das ist gar nicht so leicht, da Ihnen außer Infanterie auch viele gepanzerte und fliegende Ziele ans Leder wollen. Zur Sicherung des eigenen Hauptquartiers errichten Sie auf sehr spärlich vorhandenen Sockelpositionen verschiedene Arten von Verteidigungsgeschützen: Maschinengewehre, Artillerie, Giftgaswerfer und Flugabwehr, alle in drei Stufen aufrüstbar. Sie dürfen sogar den Befehl über ein einzelnes Geschütz übernehmen, um dem Feind persönlich einzuheizen – dabei geht aber der Überblick im Gefecht verloren. Da eine Karte fehlt und sich die Kamera durchgehend unkooperativ gibt, ist es um die Übersicht sowieso nicht gut bestellt. Noch schlimmer wird es, wenn wir in einen klapprigen Sopwith-Camel-Flieger oder einen lahmen Mark-IV-Tank einsteigen, um den eigenen Stellungen Feuerschutz zu geben: Wir bekommen vom Rest der Schlacht fast gar nichts mehr mit, im Extremfall werden in der Zwischenzeit alle Geschützstellungen von einem riesigen Bossgegner geplättet.



Die platzierbaren Geschütze sind alle hübsch animiert und sitzen auf Holzsockeln.

Wertung



EINZELSPIELER	69
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 8,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	27.04.2012

Christian meint



Fragwürdig: die Materialschlachten des Ersten Weltkriegs als Vorlage für ein Tower-Defense-Spiel. Spielgenre und historische Taktiken von 1914–18 ähneln sich auf erschreckende Weise, wenn Welle um Welle von Soldaten mit Hurra-Geschrei in vernichtendes MG-Sperrfeuer läuft. Das charmante und doch zynische Spielzeugszenario ist dabei der einzige Punkt, den **Toy Soldiers** für sich verbuchen kann. Hinter der putzigen Präsentation steckt nur ein dürftiges Tower-Defense-Spielchen mit wenig Auswahl an Verteidigungstürmen.

Dirt: Showdown

Totalschadenfreude

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Namco Bandai

Text: Toni Opl

Das actionlastige Spin-off wirft nahezu alle Event-Typen von **Dirt 3** über Bord und bietet stattdessen zahlreiche neue Spielvarianten, die eine besonders rüde Fahrweise begünstigen. So pflügen Sie beispielsweise im Rampage-Modus durch abgesperrte Arenen und verbiegen Ihren Konkurrenten durch Rammattacken ordentlich das Blech. Der Knockout-Modus setzt dem Ganzen die Krone auf. Hier balgen Sie sich mit den anderen Fahrern auf einer erhöhten Plattform. Der Clou: Am Rand des Plateaus gibt's Zusatzpunkte und am meisten klingelt natürlich die Kasse, wenn Sie einen Gegner über die Kante schubsen. Eine verdammt hohe Unfallquote garantieren auch die 8-Ball-Rennen. Hier jagen Sie über Rundkurse mit mehreren Kreuzungen, auf denen es in schöner Regelmäßigkeit ordentlich scheppert. Gegen solche Materialschlachten wirken die eher „normalen" Rundenrennen reichlich öde und fast schon überflüssig. Zu guter Letzt feiert auch die aus dem Vorgänger bekannte Auto-Trickserei Gymkhana ein Comeback. Je nach Event gilt es, Manöver wie Donuts und Sprünge in vorgeschriebener oder beliebiger Reihenfolge zu vollführen oder farbig gekennzeichnete Hindernisse in der korrekten Abfolge über den Haufen zu fahren. Drift-Profis seien aber gewarnt: Die Events sind lange nicht so anspruchsvoll wie in **Dirt 3**. Überhaupt gestaltet sich **Showdown** deutlich einsteigerfreundlicher, aber auch anspruchsloser als der Vorgänger. Zudem betreibt Codemasters hier reichlich Strecken-Recycling – ärgerlich bei einem Vollpreis-Titel!



Im Knock-out-Modus rammen Sie Ihre Kontrahenten von einer Plattform.

Wertung



EINZELSPIELER	75
MEHRSPIELER	85
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
TERMIN	24.05.2012

Toni meint



So richtig wollte der **Showdown**-Funke erst im Mehrspielermodus überspringen. Was gibt es Schöneres, als die Online-Kumpels mit einer fetten Vollgas-Breitseite aus der Arena zu rammen? Leider fehlt es dem Karriere-Modus an Highlights. Die Gymkhana-Events sind nicht allzu fordernd und normale Zeitrennen bringt man möglichst schnell hinter sich, in der Hoffnung, dass bald wieder ein reines Rempel-Event kommt. Darüber hinaus habe ich mich mehrfach über die vielen aus **Dirt 3** bekannten Strecken und Locations ärgern müssen.

Sniper Elite V2

Verschossen in Berlin

Genre: Shooter | Entwickler: Rebellion Developments | Hersteller: 505 Games

Text: Christian Weigel



Besonders gut geglückte Schüsse werden spektakulär in Szene gesetzt.

Mist, wir wurden entdeckt. Auf dem mit Trümmern übersäten Platz im Herzen Berlins kommen zwei Lastwagen quietschend zum Stehen. Ein Dutzend Rotarmisten sitzt ab, spurtet in Deckung und deckt uns mit einem Bleigewitter ein. Wenn der Iwan unsere Position im 3. Stock der Hausruine erreicht, in der wir uns verschanzt haben, sind wir geliefert. Ruhig Blut! Wir atmen aus, legen das Gewehr an und gehen ans Werk. Elf gezielte Schüsse später ist der Platz wie leergefegt. Moment, ein Dutzend Russen und nur elf Patronen verschossen? Einer ist uns durch die Lappen gegangen und hat unser Versteck erreicht. Eine Explosion verrät uns, dass der vorwitzige Bursche im Treppenhaus den Stolperdraht mit der daran befestigten Handgranate übersehen hat ... Mission abgeschlossen. Im eingekreisten Berlin des Jahres 1945 müssen Sie in der Rolle des dort eingeschleusten amerikanischen Scharfschützen Karl Fairburne ein Quintett von deutschen Raketentechnikern ausschalten, bevor die zu den Russen überlaufen können. Die Einsätze bieten fast keine Möglichkeit, den Gegner schleichend zu umgehen. Stattdessen kommt es immer wieder zu asymmetrischen Schießereien zwischen den an Feuerkraft überlegenen Gegnern und Meisterscharfschütze Fairburne, der Präzision und Reichweite auf seiner Seite hat. In den leichteren Modi werden akkurate Zielhilfen eingeblendet, mit denen Sie auf unglaubliche Distanzen sichere Schüsse platzieren. Das macht das Spiel fast zu einfach und vorsichtiges Vorgehen unnötig.

Wertung



EINZELSPIELER	76
MEHRSPIELER	70
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	04.05.2012



Christian meint

Sniper Elite V2 ist weder technisch herausragend noch besonders originell. Trotzdem macht es, vor allem wegen der sauber umgesetzten Scharfschützen-Mechanik, großen Spaß. Wir empfehlen Ihnen, die Zielhilfen auszuschalten, da Sie als Sniper sonst viel zu übermächtig sind. Wenn Sie auf ausgetüftelte Taktiken und Schleichen stehen, kommen Sie mit **Sniper Elite V2** nicht auf Ihre Kosten – jede Situation endet in blutigen Schusswechseln, und die schlauchartigen Levels bieten noch nicht einmal die Illusion von Freiheit.

Binary Domain

Menschelnde Maschinen

Genre: Action | Entwickler: Yakuza Studio | Hersteller: Sega

Text: Thorsten Küchler

„Schreib los!", „Mach Screenshots!": Mit Sprachbefehlen kennen sich die PCA-Mitarbeiter prima aus. Wie passend, dass Segas neuer Shooter ebenfalls verbale Kommandos versteht: Denn mittels USB-Mikrofon dürfen Sie Ihre Teamkollegen in **Binary Domain** mündlich durch die Gegend scheuchen. Eine weitere Parallele zu unseren Redakteuren: Auch im Spiel wird nicht jede Anweisung ausgeführt. Die Entwickler haben eine moralische Komponente eingebaut: Die KI-Kollegen verfügen über ein virtuelles Seelenleben und merken sich, wie man mit ihnen umgeht. Schicken Sie sie etwa sinnlos gen Bossgegner, so wirkt sich das negativ auf das Vertrauensbarometer aus. Außerdem kommt es immer wieder zu Dialogen mit den CPU-Helfern: Mal will einer wissen, ob Sie Bock auf eine Sauftour haben, mal schüttet Ihnen jemand sein Herz aus. Im Jahr 2080 beschäftigt die Menschheit Millionen von Arbeitsrobotern – und die drehen irgendwann durch. Lassen Sie sich von der öden Grundidee nicht täuschen: **Binary Domain** erzählt eine erwachsene Story. Unter anderem geht es um die Frage, wo künstliche Intelligenz aufhört und menschliches Leben beginnt. Spielerisch erwarten Sie indes wenige Überraschungen: Sie lenken Ihren Recken durch lineare Levels, gehen bei Bedarf in Deckung und ballern auf alles, was zwei oder mehr Metallbeine hat. Toll: Die Techno-Halunken fliegen bei Beschuss nach und nach auseinander. Jedes zerstörte Roboter-Einzelteil erhöht Ihren virtuellen Kontostand. Im Shop können Sie die Moneten dann gegen Munition, Heilpakete und Upgrades eintauschen.



Ob Sie einem Gegner Schaden zufügen, erkennen Sie dank Zerstörungsphysik sofort.

Wertung



EINZELSPIELER	72
MEHRSPIELER	69
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	27.04.2012



Thorsten meint

Hinter einer unansehnlichen Fassade stecken bei **Binary Domain** erstaunlich tiefgründige Dinge. Besonders die Story hat es mir angetan: Glaubt man zu Beginn noch an den typischen „Menschen gegen Roboter"-Quark, entpuppt sich die Handlung im späteren Verlauf als Parabel über Größenwahn und Intoleranz. Das Moralsystem ist indes nett gemeint, aber auch plump. Viel besser schneidet das Geballer ab: Wenn Sie einen Widersacher erwischen, dann fliegen die Metallfetzen – so muss Treffer-Feedback aussehen!

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 **Diablo 3**
Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 91%

4 **Mass Effect 3**
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 90%

5 **Fallout 3**
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

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%

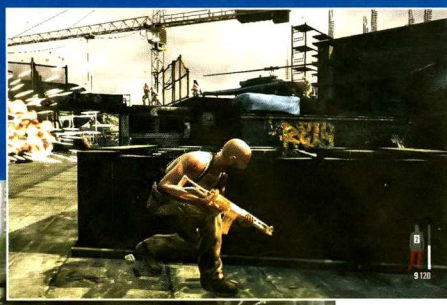
5 **Blur**
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

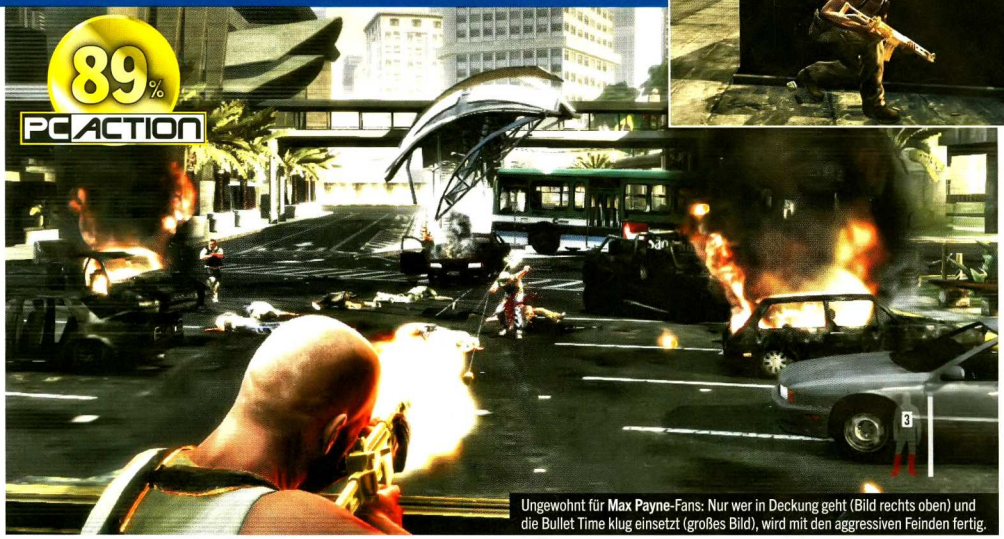
LESER TOP 10 – DAS SPIELEN SIE!

1. THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM			
ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%
2. BATTLEFIELD 3			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	94%*
3. MINECRAFT			
ENTWICKLER	Mojang	TEST IN	02/12
HERSTELLER	Mojang	WERTUNG	--
4. LEAGUE OF LEGENDS			
ENTWICKLER	Riot Games	TEST IN	01/10
HERSTELLER	GOA	WERTUNG	78%*
5. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%
6. RISEN 2: DARK WATERS			
ENTWICKLER	Piranha Bytes	TEST IN	06/12
HERSTELLER	Deep Silver	WERTUNG	86%
7. DIABLO 3			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	07/12
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	91%
8. MASS EFFECT 3			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	05/12
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
9. CRYSIS 2			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	04/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
10. WORLD OF WARCRAFT			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	02/05
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	93%*

MULTIMEDIA

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





Ungewohnt für **Max Payne**-Fans: Nur wer in Deckung geht (Bild rechts oben) und die Bullet Time klug einsetzt (großes Bild), wird mit den aggressiven Feinden fertig.

Max Payne 3

Schmerz, lass nicht nach!



Genre: Action | Entwickler: Rockstar Studios | Hersteller: Rockstar Games | Termin: 15. Mai 2012 (Konsole)/1. Juni 2012 (PC-Fassung)

Text: Thorsten Küchler

Glatze statt Fönwelle: Das umstrittene Comeback eines legendären Action-Helden!

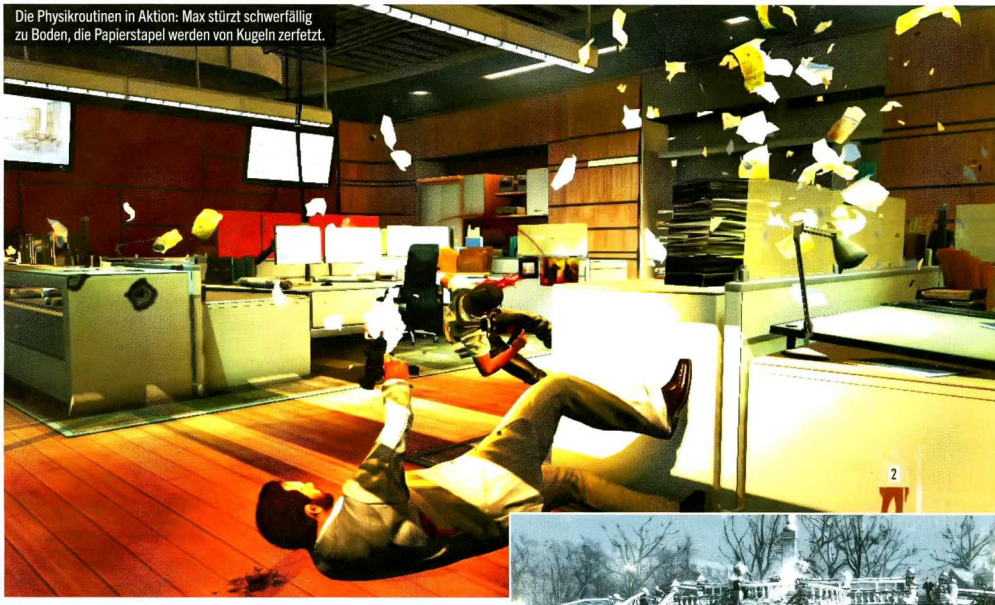
Verdächtig: Rockstar konnte oder wollte uns zum Redaktionsschluss keine PC-Version von **Max Payne 3** zukommen lassen. Deshalb berichten wir an dieser Stelle über die längst fertige PS3-Fassung!

Zu einer Unterhaltung gehören immer mindestens zwei aufmerksame Gesprächspartner. Immer? Nicht immer! Ein Max Payne braucht keine aktiven Zuhörer, denn er ist der Meister des Monologs, des knorrig-depressiven Selbstgesprächs. Auch in **Max Payne 3** brabbelt der Ex-Polizist mit dem Schnapsproblem in einer Tour vor sich hin – und das mit so viel zynischem Witz, dass der Spieler gebannt zuhört. Zu erzählen gibt es wahrlich viel: Denn Max wird von einem dubiosen Geschäftsmann als Bodyguard angeheuert, zieht deshalb nach São Paulo in Bra-





Das Armutsviertel (Favela) ist ein optischer Höhepunkt des Spiels – ebenso wie der kurze, aber heftige Zeitlupenkampf gegen einen attackierenden Helikopter (rechts).



Die Physikroutinen in Aktion: Max stürzt schwerfällig zu Boden, die Papierstapel werden von Kugeln zerfetzt.



Gute alte Zeiten: Rückblenden zeigen, wie und warum Max von New Jersey nach Brasilien kam.

silien und macht seinem Ruf als Scheißemagnet alle Ehre. Im Verlauf der knapp zehnstündigen Handlung verschwimmen die Grenzen zwischen Lüge und Wahrheit, Freund und Feind zusehends – allerdings sind einige Wendungen dann doch arg vorhersehbar. Die große Stärke des Spiels ist aber nicht seine Story, sondern die Art und Weise, wie es diese inszeniert: Kinoreif geschnittene Zwischensequenzen verbinden alle 14 Solo-Kapitel miteinander, Farbfilter und Texteinblender geben dem Ganzen einen extrem stilvollen, individuellen Look. Cooler Nebeneffekt: Rockstar kaschiert durch die teils sehr langen Filmschnipsel auch sämtliche Ladezeiten!

Blaue Bohnen satt

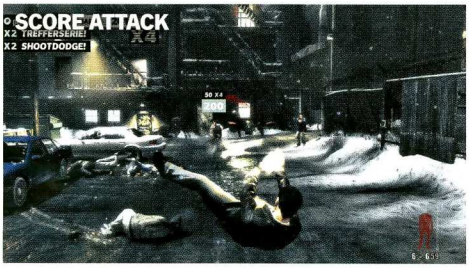
Wenn in **Max Payne 3** mal keine Charaktere sprechen, dann tun dies die Waffen: Im Kern ist das Spiel ein reinrassiger Third-Person-Shooter. Sie spazieren also mit Max durch linear aufgebaute Schauplätze und schießen alles nieder, was nach Ganove aussieht. Ihre Widersacher gehen dabei erstaunlich clever vor: Die KI-Knilche fallen Ihnen in die Flanke, rücken koordiniert vor und sind so treffsicher wie ein bayerischer Schützenverein. Zum Glück ist auch Mister Payne ein Meister an der Waffe – und an der Uhr. Denn auch in **Max Payne 3** kommt wieder die legendäre Bullet Time zum Einsatz: Auf Knopfdruck aktivieren Sie eine Art Zeitlupe, die das Zielen und Ausweichen deutlich erleichtert. Außerdem im Offensivarsenal: der „Shootdodge"! Hinter diesem (übrigens von Rockstar markenrechtlich geschützten!) Ausdruck verbirgt sich ein Slow-Motion-Hechtsprung, den Max in alle Himmelsrichtungen ausführen kann – und auch sollte. So hüpfen Sie beispielsweise in ein Zimmer voller Gegner hinein und verteilen noch im Anflug die ersten blauen Bohnen. Aber Vorsicht: Max fällt dank realistischer Physikberechnungen gerne mal unglücklich, bleibt an einem Stuhl hängen und plumpst wie ein Stein zu Boden. Das sieht zwar faszinierend echt aus, kann aber tödlich enden – denn schließlich warten Ihre Feinde nicht, bis



Die sogenannte Bullet Cam markiert das Ende einer jeden Schießerei: Sie sehen in Nahaufnahme, wie die Kugeln Ihren letzten Widersacher zerfetzen – fast schon geschmacklos.

Sammeln und staunen: Die Extras

Rockstar gibt sich viel Mühe, den linearen Solo-Modus durch einige pfiffige Boni aufzuwerten. So sind in allen Levels der Kampagne sogenannte Hinweise versteckt, bei deren Entdeckung Sie mit interessanten Storydetails belohnt werden. So lernen Sie beispielsweise in einer Herrentoilette einen amerikanischen Auswanderer kennen, der dann auch in späteren Missionen wieder auftaucht. Nett für Serienfans: Die typischen TV-Geräte samt irrsinnig witzigen Fernsehsendungen sind auch wieder dabei. Außerdem liegen in abgelegenen Levelecken goldene Waffenteile herum. Sammeln Sie diese ein, so wird die Angriffskraft der jeweiligen Flinte deutlich erhöht – und zwar dauerhaft. Dieser unrealistische Effekt lässt sich auf Wunsch aber auch jederzeit abschalten. Pflicht sind hingegen die „Grinds" genannten Mini-Achievements: Haben Sie zum Beispiel 100 Gegner mit einem Beinschuss erledigt, leuchtet am unteren Bildrand eine entsprechende Medaille auf. Dies funktioniert auch in den beiden freischaltbaren Extramodi „Score Attack" und „Eine Minute in New York". Bei ersterem erhalten Sie für Abschüsse Punkte, bei letzterem bekommen Sie für jeden erledigten Gegner Zeitboni gutgeschrieben – unterhaltsam und motivierend.









der Pannenpolizist wieder aufgestanden ist. Apropos warten: **Max Payne 3** verlangt erheblich mehr taktisches Geschick von Ihnen als noch die beiden Vorgänger. Nur wer das neue Deckungssystem nutzt und sich hinter Mobiliar versteckt, hat auf Dauer eine Überlebenschance. Denn schon auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad (insgesamt gibt es fünf inklusive zweier freispielbarer) sackt Mister Payne nach wenigen Gegentreffern leblos zusammen. Klasse Idee: Sie bekommen dann stets noch eine Art Gnadenfrist – und haben knapp drei Sekunden Zeit, Ihren potenziellen Mörder im letzten Moment zu erledigen. Allerdings kostet diese Instant-Vendetta eine Dose Schmerzmittel („Pain Killer"). Letztere fungieren als heilende Items: Max' Lebensenergie füllt sich – ganz altmodisch – nicht automatisch auf, Sie müssen sie durch eingesammelte Medizin wieder aufpäppeln. Keine Chance auf Genesung haben indes Ihre Widersacher: Sobald Sie den letzten Bösewicht einer Angriffswelle erledigt haben, wird dies durch eine spektakuläre Kamerafahrt verdeutlicht. Diese folgt Ihrer letzten verschossenen Kugel – vom Mündungsfeuer bis zum Einschlag im Polygonkörper des jeweiligen Gegners. Makaber und unserer Ansicht nach völlig unnötig: Sie können währenddessen weiter auf den Abzug hämmern und Ihr armes Opfer quasi durchlöchern! Trotz dieses Abstechers in die Geschmacklosigkeit hat **Max Payne 3** eine USK-Freigabe ab 18 Jahren erhalten – auch dank einer minimalen Anpassung in der deutschen Versi-



Texteinblendungen und Grafikfilter geben den famosen Zwischensequenzen einen modernen, einzigartigen Look.


Diese rasante Bootsfahrt sieht hinreißend cool aus, ist aber letztlich nur wenig interaktiv – typisch für das Spiel.

Mehr Max: Die Multiplayer-Modi

Max Payne 3 hat als erstes Spiel der Serie einen Mehrspieler-Modus. Dieser funktioniert allerdings nur online und per LAN – konsolentypische Splitscreen-Schießereien gibt es nicht. Während Deathmatch und Team Deathmatch Standardkost liefern, ist „Payne Killer" deutlich packender: Hier schlüpfen zwei Teilnehmer in die Rollen der Helden aus der Solo-Story (Max & Passos) und kämpfen verzweifelt gegen alle anderen Online-Spieler. Ebenfalls spannend: In „Gang Wars" werden Ereignisse aus dem Solo-Modus aufgegriffen und in Multiplayer-Schlachten eingebaut – inklusive Zwischensequenzen. Unser Konsolen-Probespiel hinterließ allerdings gemischte Gefühle: Der Multiplayer wirkt hakelig und wenig einsteigerfreundlich.



on. Zivilisten sind in der hiesigen Fassung unverwundbar – was völlig in Ordnung ist und die Atmosphäre niemals stört.

Der neue Alte

Im Vorfeld war die Empörung groß: Max im sonnigen Brasilien? Mit schrillem Hawaiihemd und Glatze? Das geht nun wirklich nicht – dachten zumindest viele Fans. Das finale Spiel straft jedoch alle Zweifler Lügen: Atmosphärisch ist **Max Payne 3** genauso düster, genauso erbarmungslos wie die beiden vorherigen Serienepisoden – auch dank einiger schicker Rückblenden in Max' New Yorker Vergangenheit. Hinsichtlich des Leveldesigns setzt Rockstars neuester Hit gar genreweit neue Maßstäbe: Egal ob Luxusyacht, Nobeldisco oder Friedhof – nie waren Shooter-Schauplätze schicker! Der absolute Höhepunkt ist jedoch Max' Besuch in einem Armutsviertel: Die Favela wirkt unglaublich echt, man kann die Spannungen zwischen den Reichen und den Ärmsten der Armen förmlich spüren. Und wenn sich Max dann noch über seinen eigenen, völlig bescheuerten Touristenlook lustig macht, fühlt man sich wie in einem guten alten Bruce-Willis-Streifen. Überhaupt macht **Max Payne 3** an jeder Ecke klar, dass es ein Hollywood-Film zum Mitspielen sein will: Das ist typisch Rockstar, dürfte aber auch für Irritationen sorgen. Denn knapp ein Drittel der Spielzeit verbringen Sie damit, die brillant gemachten Zwischensequenzen anzuschauen. Die Entwickler streuen zwar immer wieder kurze, interaktive Zeitlupenpassagen ein, spielerische Freiheit sieht aber anders aus. Fast schon störend gleichförmig ist hingegen der Rhythmus des Spiels: Videoschnipsel, Ballerei, noch ein Videoschnipsel, noch eine Ballerei … Rockstar hat es hier eindeutig versäumt, einige ruhigere, innovativere Spannungsmomente einzubauen. So wird das Action-Festival gegen Ende etwas vorhersehbar. Zumal einige alberne Bosskämpfe (Stichwort: „Gepanzerter Typ mit Riesenkanone") so gar nicht ins Bild des ansonsten um Authentizität bemühten Thriller-Dramas passen wollen. Ist **Max Payne 3** deshalb eine Enttäuschung? Nein, es ist fantastisch. Aber es hätte eben noch genialer sein können. Und vielleicht bügelt die PC-Umsetzung ja einige Schwächen der Konsolenfassungen wieder aus. Allerdings sind wir da skeptisch – denn die 35 GByte (!) große PC-Installation klingt schon mal ziemlich nach Stümperei …

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	15.05.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja, Sie können in der USK-Fassung keine Zivilisten erschießen. Eine ebenso kleine wie verschmerzbare Änderung.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der brandneue Multiplayer bietet viele besondere, innovative Elemente, spielt sich aber nur okay – mehr dazu im Kasten oben auf dieser Seite.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	4

Thorsten meint



„Strammer Max: eine würdige Fortsetzung!"

Mein Vorurteil ▸ Ich bin ein eingefleischter Fan der Serie – und freue mich dennoch, dass Rockstar so einiges neu und anders macht.

Gebrochene Helden sind genau mein Ding – vor allem dann, wenn sie sich durch ein solches Action-Meisterwerk kämpfen. Keine Frage: Was Rockstar hier in Sachen Inszenierung abfeuert, ist im Shooter-Genre konkurrenzlos. Umso ärgerlicher, dass einige spielerische Details „nur" gut und nicht überragend sind. Warum kann Max beispielsweise keine Granaten werfen, während seine Widersacher munter Sprengsätze abfeuern? Und warum sind sämtliche Waffen mit Laservisier völlig unbrauchbar? Zudem hätte ich mir mehr Ideenreichtum gewünscht, denn irgendwie hat man das dann doch alles schon mal gesehen – nur eben nicht so schick und cool verpackt. Allen Serienfans sei an dieser Stelle aber versichert: **Max Payne 3** setzt die einzigartige Reihe gebührend fort – es geht zwar moderne Wege, behält die wichtigsten Elemente seiner Vorgänger aber bei.

Wertung

PRO
- Großartige Inszenierung
- Spektakuläre Schießereien
- Optisch brillante Schauplätze
- Motivierende Extras

CONTRA
- Zu wenig eigenständige Ideen
- Mehrere Spieldesign-Patzer

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	78

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Mit der Cheat-Mod **Leveler's Tower** haben Sie Zugriff auf alle Kreaturen und Objekte in **Skyrim**.

Die Qualität einiger Mods ist beeindruckend. **Moonpath to Elsweyr** bringt eine frische Dschungelwelt mit neuen Gegnern wie diesen raptorenähnlichen Dinos.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Schöne neue Welt

MOD Der Skyrim-Nexus und der Steam-Workshop platzen aus allen Nähten. Täglich erscheinen Hunderte neue Erweiterungen. Wir haben ein riesiges Mod-Kit für Sie auf unsere DVD gepackt.

Seit dem Erscheinen der Mod-Tools für **Skyrim** (**Creation Kit**) im Februar gibt es für die Hobbybastler kein Halten mehr. Täglich werden Hunderte Mods veröffentlicht und von den Spielern dankbar angenommen. Sagenhafte 13,6 Millionen Mod-Downloads wurden seit dem Start von Valves hauseigener Online-Plattform Steam Workshop allein dort gezählt. Dazu kommen weitere Downloads in Millionenhöhe von bekannten Communityseiten wie skyrimnexus.com. Die Hobbyentwickler, die das Rollenspiel mit neuen Inhalten ausstatten, lassen kaum einen Pixelstein auf dem anderen. Wir haben ein dickes Paket aus den beliebtesten Mods für **Skyrim** geschnürt und auf unsere Heft-DVD gepackt, mit denen Sie nahezu alle Aspekte des Spiels verändern können.

Ordnung ist das halbe Leben

Damit Sie sich schneller zurechtfinden, liegen die Fan-Erweiterungen nach Kategorien sortiert auf der Silberscheibe und jede bringt eine ausführliche Readme-Datei mit einer Beschreibung und Installationsanleitung mit. So wird es ein Leichtes, Ihrer Spielfigur und anderen Charakteren, etwa mit **Coverwomen**, **Covereyes** und **ApachiiSkyHair**, ein hübscheres Aussehen und passende Details wie Augen und Haarfrisuren zu verpassen oder auch die ähm ... Größe von bestimmten Körperteilen an Ihre persönlichen Vorlieben anzupassen. Aber auch andere grafische Aspekte des Spiels lassen sich ändern beziehungsweise deutlich verbessern. Neben hochauflösenden Texturen für bestimmte Spielinhalte wie Umgebungstexturen, Pflanzen, Tiere, Gesichter oder Wasser dürfen Sie auch das Farbschema des gesamten Spiels und speziell auch der Nächte sowie die Texturen der Sonne und des Mondes verändern. Mit Erweiterungen wie **QD Inventory** machen Sie das Interface des Spiels benutzerfreundlicher. Neue tolle Waffen, die nicht nur cool aussehen, sondern auch besonders durchschlagskräftig sind, bringen etwa **Dragon Bone Weapons** und **JaySuS Swords** ins Spiel.

Für echte Abenteurer

Für stundenlange frische Abenteuer sorgen die neuen fantastischen Questmods, die wir für Sie herausgesucht haben. Dabei haben sich einige Modder besonders hervorgetan und nicht einfach nur neue Aufgaben im Editor erstellt, sondern gleich komplett neue Welten geschaffen. Beispielsweise die Erweiterung **Moonpath to Elsweyr**, die Sie auf einen neuen Kontinent mit dichter Dschungelvegetation und zahlreichen komplett neu entwickelten Gegnertypen wie raptorenähnlichen Sauriern entführt. Am Gameplay des Spiels schrauben Sie mit Mods wie **Lost Art of the Blacksmith** – letztere bringt zahlreiche neue Baupläne für frische Objekte mit – oder aber mithilfe neuer Zaubersprüche und



Sea of Ghosts ist das umfangreichste und beste der vier eigenständig lauffähigen Quest-Plug-ins in der gelungenen **ThirteenOranges' TES V Quest-Series**.

Attacken sowie flexibler Perk-Trees. Bemerkenswert ist auch die Cheat-Mod **Levelers Tower**, in der sich alle Objekte und Figuren im Spiel einfach per Mausklick aufrufen lassen. Es ist absolut beeindruckend, was manche Modder für tolle Plug-ins abliefern!

Rest vom Fest

„Klein, aber fein" lautet das Motto der sonstigen Mods, zwischen denen sich Erweiterungen wie der **Skyrim Director's Cut** oder **Skyrim Online** tummeln, mit dem Sie das Rollenspiel im Mehrspielermodus zocken können. Am besten gleich die DVD einlegen und drauflosprobieren. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit einem runderneuerten **Skyrim**! *Marc Brehme*

Skyrim-Mod-Special

WEBSITE	www.skyrimnexus.com
WERTUNG	Sehr gut bis herausragend



In einer Quest kämpfen Sie in **Blackreach Railroad** auf bisher unerforschten Wegen gegen Spinnen und einen riesigen Centurion, um neue Bahnstrecken freizuschalten.

Mod-Special auf der Heft-DVD

Charakterveränderung
- ApachiiSkyHair
- Covereyes
- Coverwomen
- No Helmet Mod
- Nocturnal Dress for Calientes Body Mod -CBBE-

Gameplay
- Artifact Balance Overhaul
- Enchantment Balance Overhaul
- Flexible Perk Trees
- KenMOD - Lockpick PRO
- Levelers Tower
- Lost Art of the Blacksmith
- Spell Sneak Attacks
- Verlängerte Steinhaut und Eisenhaut

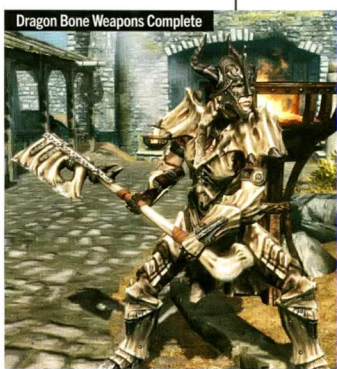
Grafik
- QD Inventory
- Alternate Sun Glare
- Deadly Spell Impacts
- Enhanced Distant Terrain
- Enhanced Night Skyrim
- Intricate Spider Webs
- KenMOD - Item icons
- Lush Grass
- Lush Trees
- Real Glaciers
- Realistic Colors and Real Nights with HDR
- Serious HD Retexture Landscape
- Skyrim Beautiful Water
- Skyrim Sunglare V4

Interface
- QD Inventory

Quests
- An Old Rangers Story
- Blackreach Railroad
- Die Beschützer von Himmelsrand
- Leave the Dead be
- Legacy of the Tyrants
- Moonpath to Elseweyr
- Thirteen Oranges TES 5 Quest Series
  - And the Realms of Deadra
  - No Mercy
  - The Bigger They Are
  - The Sea of Ghosts)
- Wheezes Dungeon Pack #1

Sonstiges:
- Rats and other Critters
- Simple Borderless Window
- Skyrim Director's Cut
- Skyrim Online
- Wegweiser Beschreibung Deutsch

Waffen:
- Dragon Bone Weapons Complete
- JaySuS Swords



Dragon Bone Weapons Complete



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.



Torchlight

Für Jäger und Sammelwütige

MOD-SPECIAL Diese tollen Erweiterungen machen unsere Vollversion noch spaßiger.

Sie kennen bereits jeden Winkel von **Torchlight**? Zum Glück gibt es begabte Modder, die die nötige Zeit und Geduld auftreiben, um eigenhändig frische Grafiken, neue Gegner, Haustiere und Waffen zu basteln. Was dabei herauskommt, ist mitunter von durchwachsener Qualität, deshalb haben wir die besten Mods für Sie herausgesucht und stellen sie auf den folgenden drei Seiten nach Themen sortiert vor. Die Erweiterungen stammen allesamt von der **Torchlight**-Fanseite runicgamesfansite.com. Dort versammelt sich ein großer Teil der **Torchlight**-Community, tauscht sich über Neuigkeiten, aktuell etwa den Nachfolger **Torchlight 2**, aus und betreibt eine gigantische Datenbank, in der Sie die hier vorgestellten Mods herunterladen können.

ZUSÄTZLICHE DUNGEONS

Diese spannenden Karten sind perfekt für zwischendurch:

Crypt of no Return

Die Krypta betreten Sie über ein Portal, das Sie bei dem Händler Roland im Dorf kaufen. Machen Sie sich auf massenweise Mini-Skelette gefasst.

Pacman

In einem labyrinthähnlichen **Pacman**-Level sammeln Sie kleine, leuchtende Kugeln ein und weichen den Monstern Blinky, Pinky, Inky und Clyde aus.

Randomized Dungeon

Die beste Möglichkeit, Ihren Charakter zu trainieren. Jedes Mal, wenn Sie den Dungeon betreten, setzt er sich zufällig aus verschiedenen Teilen zusammen und die Monster passen sich dem Charakterlevel an.

Starch V2 – Leviathan

Nach dem letzten **Torchlight**-Abschnitt steht der neue NPC Starch im Hauptdorf. Für ihn sollen Sie ein paar Monster einer bestimmten Art töten, die Modder prestige selbst entwarf, und mit verschiedenen Spezialfähigkeiten ausstattete. Haben Sie genug Monster getötet, erhalten Sie eine Karte, mit der Sie in einem neuen Dungeon dem Boss Leviathan einheizen. *Malte Banz/Marc Brehme*



Skelette und Zombies greifen in **Crypt of no Return** gerne in großen Gruppen an. Heiltränke bereithalten!

EINE NEUE KAMPAGNE

Die Kampagne **The Destined** von Modder Suibom fesselt Sie mit Sicherheit für mehrere Stunden vor den Bildschirm. Ein kleines Mädchen verschwindet in einem Minenschacht und ihr Spielkamerad rennt in die Stadt, um Hilfe zu holen. Auf der Suche nach dem Mädchen durchforsten Sie fünf zusammenhängende Dungeons, für die der Modder Suibom eine fortlaufende Questreihe geschrieben und neuartige Dungeon-Abschnitte geschaffen hat. Auf der Reise treffen Sie verschiedene NPCs, die Ihnen zwar oft helfen, meistens jedoch im Gegenzug erwarten, dass Sie ihnen einen kleinen oder größeren Gefallen tun. Obacht! **The Destined** ist bei Weitem kein Zuckerschlecken. Der Modder selbst empfiehlt, „zunächst auf einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe zu spielen". Denn oft kommen die großen Gegnerhorden völlig unerwartet, sie werden etwa in Massen beschworen, graben sich urplötzlich aus dem Boden oder springen aus herumstehenden Hütten, Kisten und Vasen heraus. Wenn Sie sich ein wenig bedachtsamer bewegen als in **Torchlight** üblich, ist **The Destined** aber eine spannende Herausforderung. *Malte Banz/Marc Brehme*



In diesem Teil von **The Destined** müssen Sie einen Dungeon nach drei magischen Steinen durchsuchen.

ZUSÄTZLICHE WAFFENPAKETE

Wer genug von den mittelalterlichen Waffen von **Torchlight** hat, sollte sich diese Waffenpakete genauer anschauen.

Soulcommando Pack v2

Der Modder Soulcommando hat sich für dieses Waffenpaket frei der großen Welt der Videospiele bedient. So baute er etwa das Energie-Schwert aus der **Halo**-Reihe oder die Bio-Rifle aus **Unreal Tournament** nach. Kenner des MMOGs **Runescape** freuen sich über zwei Schilde: den Obsidian Shield, der den eigenen Nahkampfschaden erhöht, und den Mind Shield, der Ihren Charakter hervorragend vor Magie- und Elementarschaden behütet. Die Waffen aus Soulcommandos älterem Paket sind ebenfalls enthalten. Dabei handelt es sich etwa um eine Mini-Uzi, eine Schrotflinte, einen Granatwerfer, einen Flammenwerfer und – Trommelwirbel – eine Bratpfanne!



Dieses Energie-Schwert dürfte vielen aus dem Shooter **Halo** bekannt sein.

Chainsaw Massacre

Wie der Name schon vermuten lässt, steckt das **Torchlight Chainsaw Massacre**-Paket voller Kettensägen. Modder Arkham inspirierte unter anderem das Fantasy-Strategiespiel **Warhammer 40.000**. Er erschuf zwei normale und zwei übergroße Kettenschwerter, die sogenannten Eviscerators. Die anderen drei Waffen (Steampunk Chain-Glaive, Clockwork Chainsword und das Space-Age Electric Carving Knife) erdachte der Modder selbst. Alle Kettensägenwaffen sind einzigartige Items und können nur von einem Charakter ab Level 30 geführt werden.

Throwing Weapons Pack

Das **Throwing Weapons Pack** von Dusho bringt mit acht Messern und Beilen erstmals Wurfwaffen ins Spiel. Jede davon gibt es in einer normalen Ausführung (ab Charakterlevel 1) und in einer epischen Ausführung (ab Charakterlevel 30). Das Messer Wind of Death und die Axt Dusk Wing sind einzigartig und können Gegner durchschlagen oder selbstständig von einem Monster zum nächsten springen. Von den neuen Waffen profitieren besonders die Klassen Bezwinger und Zerstörer. *Malte Banz/Marc Brehme*

WEITERE CHARAKTERKLASSEN

Die Auswahl an Charakterklassen ist in **Torchlight** von Haus aus vergleichsweise gering. Modder Jarcho hat die 22 besten Klassen gesammelt und in dem Paket **Jarchos Class Compilation** veröffentlicht. Die einzelnen Klassen sind denkbar unterschiedlich. Der Airbender zum Beispiel materialisiert Kraftfelder aus Luft, um anzugreifen, eine undurchdringliche Wand zu errichten oder Schaden zu reflektieren. Die Klasse Gunblade ist auf die gleichzeitige Verwendung von Pistole und Schwert spezialisiert. Ein Gunblade-Charakter kann zwar nur diese beiden Waffengattungen tragen, teilt dafür aber durch seine neuen Fertigkeiten enorm aus. So kann er seine Pistole mit allerlei Munitionsarten wie Säuregeschossen oder Schrapnell-Kugeln laden und unterschiedliche Effekte erzielen. Oder er konzentriert sich auf den Nahkampf und nutzt schnelle Sprünge und kurze Sprints. Mit einem Greifhaken fischt er sich außerdem einzelne Gegner aus einer großen Gruppe heraus, um einen nach dem anderen auszuschalten. Abgesehen davon enthält **Jarchos Class Compilation** das männliche bzw. weibliche Gegenstück der Standardklassen. Modder Jarcho fügte seinem Klassen-Paket auch das Haustier-Paket von Darkfirebird bei (siehe nächste Seite). Ganz neue Modelle darin sind ein Frettchen mit Pilotenbrille und vier verschiedene Tiger, die Ihren Widersachern die Hölle heiß machen. Das Sahnehäubchen sind die enthaltenen etwa 40 anderen niederträchtigen Monster und Dämonen. *Malte Banz/Marc Brehme*



Der Assassine ist mit seinen beiden Nahkampfwaffen besonders flink.

VERBESSERTE GRAFIK

Torchlight hat mittlerweile drei Jahre auf dem Buckel. Klar, dass die Grafik da nicht mehr taufrisch ist. Aber wozu investieren Modder denn Wochen ihrer Freizeit, wenn nicht dazu, um hoch aufgelöste Texturen-Pakete zu schaffen?

Das **SSS Torchlight Texture Pack** ist mit seinen 141 MByte beinahe halb so groß wie **Torchlight** selbst. Das ist auch kein Wunder, denn der Modder SorrySoldOut hat fast jede Textur überarbeitet, die es im Spiel gibt. Auch die Pixeltapeten für Wasser und viele kleine Dinge, etwa Pflanzen, Pilze etc., sehen nach der Installation des Texturen-Pakets wesentlich detailreicher und schärfer aus. Optional können Sie noch die Charakter-Skins und das Aussehen der Rüstungen verbessern. Auf der Haut Ihres Charakters, die vorher eine einfarbige Fläche war, erkennen Sie dann sogar muskelbedingte Schattierungen. Kleidung und Schilde sehen etwas dreckiger und abgenutzter aus. Die Waffen hat SorrySoldOut im Rahmen seiner Modifikation allerdings leider nicht bearbeitet.



Das Grafik-Paket laden Sie auf runicgamesfansite.com herunter und öffnen zur Installation Ihr **Torchlight**-Installationsverzeichnis, in dem Sie eine Verknüpfung zum Ordner ApplicationData finden. Von dort aus folgen Sie dem Pfad „runic games/torchlight/mods". Die beiden Ordner, die in der .zip-Datei des Textur-Pakets liegen, kopieren Sie dorthin. Beim nächsten Start von **Torchlight** werden die Mods geladen. Achtung: Der erste Start nach der Installation der Modifikation dauert länger als üblich und kann durchaus einige Minuten in Anspruch nehmen. *Malte Banz/Marc Brehme*

HAUSTIERE

Haustiere sind etwas Schönes. Und damit ist nicht Ihre süße, schläfrige Hauskatze gemeint, die immer Ihr Kopfkissen mit Tausenden Haaren verziert und begeistert Wollknäuel in Ihre Hausschuhe kotzt, sondern die Begleiter in **Torchlight**, die auch ordentlich austeilen können. Die beiden Modder Darkfirebird und Udinbak haben Pakete mit frischen Tierchen zusammengestellt. Nachfolgend stellen wir Ihnen jedes der Pakete vor.

Darkfirebirds Pet Mod

In **Darkfirebirds Pet Mod** sind nur sechs der Gefährten wirklich neu, nämlich die vier Tiger-Variationen, die Dämonin Zealot und das Frettchen. Der Rest sind bekannte Monster aus dem Hauptspiel, beispielsweise der Untote Zwerg, der Dragonspawn oder der Varkolyn. Die neuen Haustiere unterscheiden sich allerdings nur in puncto Aussehen von den Originaltierchen, spezielle Fähigkeiten oder erhöhte Stärke suchen Sie der Spielbalance zuliebe vergebens. Zwar sieht es etwas erbärmlich aus, wenn der zwei Meter große Baum-Dämon namens Vilebracken zu Anfang nicht einmal gegen Waldspinnen eine Chance hat, jedoch sammeln auch die Haustiere mit der Zeit Erfahrung und werden kräftetechnisch somit bald ihrer Körpergröße gerecht. Insgesamt beinhaltet das Paket 45 Tierchen. Doof nur, dass die dazugehörigen Fische, durch deren Verfütterung Sie Ihren Schützling normalerweise in ein anderes Wesen verwandeln können, nicht in dem Paket enthalten sind. Sie müssen also bedenken, dass es kein Zurück mehr gibt, wenn Sie das Vieh erst einmal umgemünzt haben. Möchten Sie die Mod ausprobieren, ist nicht einmal unbedingt ein weiterer Download notwendig. Jedenfalls nicht, wenn Sie bereits **Jarchos Class Compilation** (vorherige Seite) nutzen. Denn in dieser Modifikation sind Darkfirebirds Pets bereits enthalten.


DARKFIREBIRDS PET MOD

Udinbaks Pet Mod

Ein ebenfalls empfehlenswertes Paket ist **Udinbaks Pet Mod**, das insgesamt sogar 72 neue Haustiere beinhaltet. Anders als in Darkfirebirds Paket hat Modder Udinbak eine Händlerin ins Hauptdorf platziert, die Zauber-Fische verkauft. Die Marktfrau ist leicht zu finden. Sie steht an der Südgrenze der Siedlung und bietet zufällig ausgewählte Fische feil, sowohl für permanente als auch für zeitlich begrenzte Verwandlungen. Nicht nur Tiere, sondern auch menschliche Begleiter dürfen Sie sich dank Udinbaks Mod an die Seite befehlen. Zum Beispiel den Alchemisten, die Bezwingerin und den Zerstörer, aber auch den Charakter Alric


UDINBAKS PET MOD

oder einen kleinen Jungen respektive ein kleines Mädchen. Darüber hinaus warten viele Monster aus dem Hauptspiel in unterschiedlichen Variationen auf Herrchen oder Frauchen. Von den Goblins gibt es beispielsweise den Krieger, den Bogenschützen, den Schamanen, den Totenbeschwörer und den Boomer, von den Elementarwesen die Feuer-, Eis-, Elektro- und Gift-Version. Leider hat die ansonsten sehr gelungene **Pet Mod** von Udinbak an einigen Stellen noch mit nervigen Kinderkrankheiten zu kämpfen. Wenn Sie etwa eine der drei Standardklassen Alchemist, Bezwinger oder Zerstörer als Ihr Haustier ausgesucht haben, dann werden Sie irgendwann feststellen, dass das Spiel abstürzt, sobald Sie versuchen, den treuen Gefährten via Zauber-Fisch in ein anderes Wesen zu verwandeln. Vor der Installation dieser Modifikation sollten Sie also unbedingt eine Sicherheitskopie Ihres aktuellen Speicherstandes anfertigen.

Malte Banz/Marc Brehme

FRISCHE MONSTER & HELDEN

Durch den Nachschub von Modder AttackGorilla laufen Ihnen in **Torchlight** fortan elf neue Kreaturen vor die Flinte, darunter zum Beispiel die Children of the Damned, eine kleine Kinderzombie-Armee, die von einem hässlichen Goblin herumkommandiert wird. Aber auch von einigen bereits bekannten Gegnertypen zaubert AttackGorilla neue Variationen. Skelette können nun einer von fünf verschiedenen Arten mit entsprechenden Fähigkeiten angehören, etwa der der Feuer- oder Dunkelskelette. Für weitere Mods von AttackGorilla lohnt sich ein Blick in den Download-Bereich seines Profils unter runicgamesfansite.com. Dort warten viele weitere Mods, etwa die Karte **Time Released Enemies Challenge**, die sich hervorragend zum Leveln des Charakters eignet. Das ist Ihnen nicht genug? Sie wollen mehr **Diablo**-Feeling in **Torchlight** und gleichzeitig einen knackigeren Schwierigkeitsgrad? Dann installieren Sie die **Champions Mod** von Velari, die seltene Gegner ähnlich denen im Genre-Kollegen **Diablo 2** gestaltet. So haben die Champions nun ganz spezielle Boni, etwa Giftresistenz, Steinhaut oder extra Geschwindigkeit. Manche der veränderten Champions verfügen neben den Boni sogar über bestimmte Spezialfähigkeiten. Zudem enthält die Mod eine Handvoll überarbeiteter Gegnertypen. Achtung! Nutzen Sie die **Champions Mod** nicht gleichzeitig mit anderen Dungeon-Mods!

Malte Banz/Marc Brehme


Der Kid Ketcher hetzt lieber seine zombifizierten Kinder auf den Spieler, anstatt selbst zu kämpfen.



Wie Sie eine Fußballmannschaft ganz nach oben bringen, lernen Sie in dem Managerspiel **Latte!** dank humorvoller Aufmachung völlig stressfrei.



Der zweite Fußballmanager auf unserer DVD hört auf den Namen **KoFuMa** und richtet sich hauptsächlich an erfahrene Spieler.

Gratisspiele

Torschusspanik

MOD Passend zur Fußball-Europameisterschaft 2012 können Sie sich mit unseren fünf kostenlosen Fußballspielen schon mal warm ballern – oder Ihre Managerfähigkeiten testen.

Da das Wetter im Moment viel zu heiß ist, um auf einem realen Bolzplatz die Pille zu treten, lockt ein Ausflug ins virtuelle Stadion. Anlässlich der Fußball-Europameisterschaft haben wir für Sie die besten kostenlosen Fußballspiele gesammelt.

BlobFoot

In **BlobFoot** spielen Sie die Rolle eines grünen oder gelben Blobs und bolzen mit dem Computer oder online und im LAN mit mehreren Spielern um die Wette. Jeder Zocker übernimmt dabei die Kontrolle eines einzigen Blobs, bis zu 16 Spieler tummeln sich gleichzeitig auf dem Bolzplatz. Die Grafik ist mittelmäßig, spielerisch ist **BlobFoot** aber nicht gealtert. Gelungene kurzweilige Wusel-Action für zwischendurch.

KoFuMa

KoFuMa ist nicht der Bruder von Vokuhila, sondern die Kurzform für **Dirks kostenloser Fußballmanager**. Managerfans lesen sich kurz ein und freuen sich dann über die Masse an Features. Wer zehn Euro investiert, bekommt die Special-Edition mit weiteren Features.

Latte!

Wer hingegen neu ist auf dem Gebiet der Fußballmanager, der ist mit **Latte!** gut bedient. Das Spiel verzichtet auf komplizierte Zahlenreiterei und konzentriert sich aufs Wesentliche.

Öölfmeter

In **Öölfmeter** (kein Tippfehler, Sie Klugscheißer!) treten Sie im Elfmeterschießen gegen die CPU oder über das Internet gegen einen Kumpel an. Dabei wechseln Sie immer zwischen Schütze und Keeper, bis ein Spieler das entscheidende Tor kassiert. Gesteuert werden die Fußballer simpel und eingängig mit der Maus.

Yoda Soccer

Der Nachbau des Klassikers **Sensible Soccer** bringt den Amiga-Titel von 1992 auf den PC, originalgetreu und ohne viele Änderungen. Fans der **Sensibel Soccer**-Oldtimer freuen sich vor allem über die charmante Retro-Grafik und die alten Sounds. Besonders das dumpfe, nostalgische Schussgeräusch lässt alte Säcke wie Redaktions-~~Opa~~Chef Fischer schmunzeln. Pömpf! *Malte Banz*

Fußball-Gratisspiele

BLOBFOOT:	blobfoot.de
KOFUMA:	kostenloser-fussballmanager.de
LATTE!:	lattefm.de
ÖÖLFMETER:	blackspark.bplaced.net
YODA SOCCER:	yodasoccer.sourceforge.net
WERTUNG	Sehr gut



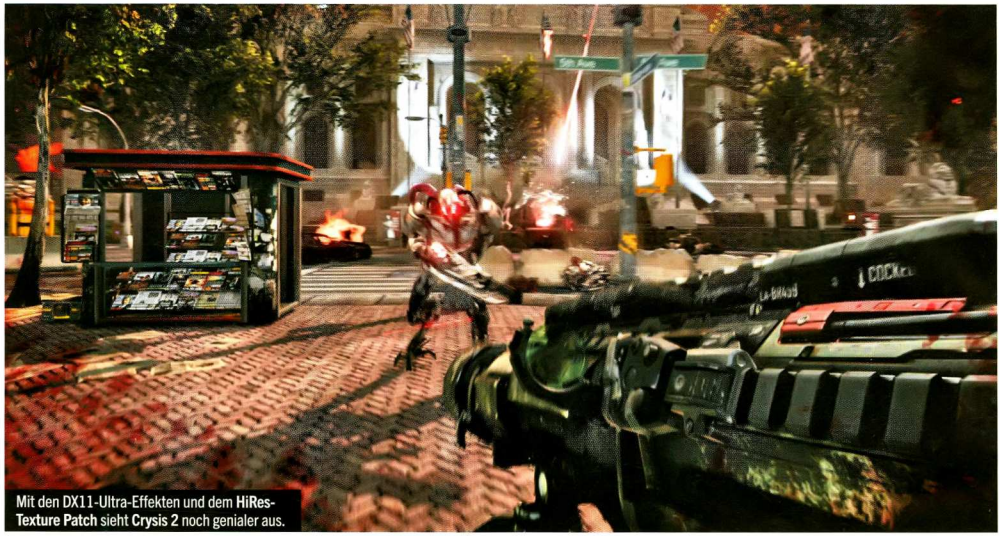
Der altbekannte Klassiker für die Mittagspause. **Öölfmeter** bietet zwar keinen Langzeitspaß, für zwischendurch gibt's aber fast nichts Besseres.



Mit maximal 16 Spielern gleichzeitig herrscht in **BlobFoot** reges Gewusel. Genau das macht aber den Charme des **Blobby Volley**-Brüderchens aus.



Das Fußballspiel **Yoda Soccer** ist herrlich unkompliziert und kommt mit lediglich zwei Schuss- und vier Bewegungstasten aus.



Mit den DX11-Ultra-Effekten und dem **HiRes-Texture Patch** sieht **Crysis 2** noch genialer aus.

Crysis 2

Jetzt schlägt's elf!

MOD Das Direct-X-Upgrade und HD-Texturen machen **Crysis 2** zum bestaussehenden Shooter.

Gut Ding will Weile haben. Das dachten sich auch Crytek und EA und nahmen sich eine ganze Weile Zeit, um dem Shooter erst etwa ein Vierteljahr nach dem Release neue kostenlose Erweiterungen zu verpassen. Die dreimonatige Entwicklungszeit verzeiht man aber gern, denn mit dem **Direct-X-11-Ultra-Upgrade-Pack** und dem optionalen **HiRes-Texture Patch** verschönern Sie das ohnehin schon grafisch imposante **Crysis 2** nochmals deutlich.

Nimm das!

Voraussetzung für den Glanz sind neben Version 1.9 des Spiels, das in der Standardeinstellung per Auto-Update oder via Steam eingespielt wird, auch Windows 7 als 64-Bit-System sowie eine DX11-fähige Grafikkarte, die mindestens 768 MB Videospeicher besitzen sollte. Nach dem (automatischen) Update auf Version 1.9 installieren Sie zunächst den **Direct-X-11-Ultra-Upgrade-Patch** und anschließend den **HiRes-Texture Patch**. Starten Sie nun **Crysis 2**, wählen Sie in den Optionen die neu hinzugekommenen Ultra-Einstellungen und aktivieren Sie die Direct-X-11-Effekte und die High-Res-Texturen separat. Beachten Sie bitte, dass Sie dieses Upgrades nur installieren sollten, wenn Sie über einen sehr leistungsstarken Rechenknecht mit Dual- oder Quadcore-Prozessor und mindestens vier, besser sogar acht Gigabyte Arbeitsspeicher verfügen. Zudem sollte im PC eine High-End-Grafikkarte (Nvidia GTX 480 o. Ä.) werkeln.

Bastelstunde

Außerdem brachte Electronic Arts mit dem **Mod-SDK** (Software-Development-Kit) ein Werkzeug in Umlauf, mit dem Sie neue Inhalte in **Crysis 2** erstellen oder bereits bestehende verändern können. Erweiterungen aus der Community wurden mit der Veröffentlichung dieses Tools Tür und Tor geöffnet. Voraussetzung für den Editor sind ein 64-Bit-Betriebssystem und ebenfalls Patch 1.9. Das Mod-Kit finden Sie ebenso wie die Grafik-Patches auf unserer DVD. *Marc Brehme*

DX11-Patch, Mod-SDK, HiRes-Texture Patch

SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Crysis 2, Windows 7 als 64-Bit-Version, Grafikkarte mit 768 MB Speicher
WEBSITE	www.ea.com/crysis-2
WERTUNG	Sehr gut



Der Direct-X-11-Support bringt etwa Tessellation und Parallax Occlusion Mapping ins Spiel.



Unter anderem wurden die Umgebungstexturen wie diese Betonbruchstücke deutlich verbessert.

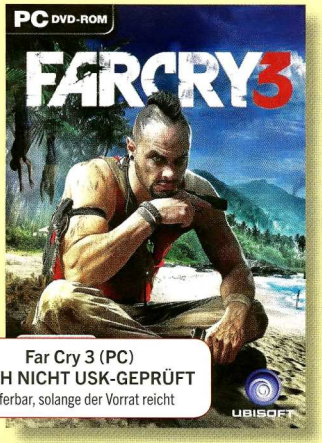
DU WILLST ES DOCH AUCH!

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:

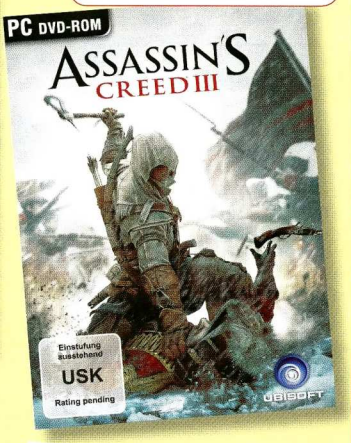
- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



Far Cry 3 (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Assassin's Creed 3 (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

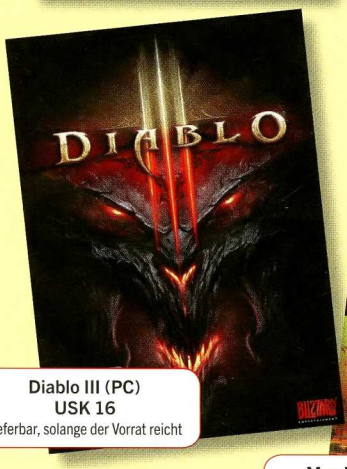




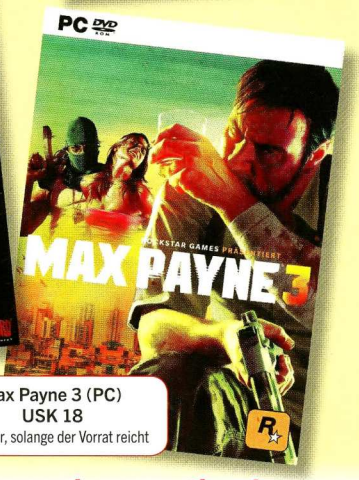
HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Diablo III (PC)
USK 16
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Max Payne 3 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

Gutschein über 30 Euro von Amazon.de
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

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

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn!

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Sport ist Zeitmord

Während die Nachrichten immer Behaupten wir seien alle Fußball-Deutschland und so weiter, zähle ich mich ganz sicher nicht dazu. Fußball interessiert mich so ganz und gar nicht. Auf jeden Fall gab's am Wochenende irgendein großes Fußballspiel [Anmerkung der Chefredaktion: die Rede ist vom Finale der Champions League] und weil vorher angekündigt wurde, dass dort in der Halbzeit ein neuer ***Call of Duty – Black Ops 2*** *Trailer kommt, habe ich mich sogar dazu überwunden mal Fußball so mit halben Arsch zu schauen. Zumindest bis zur Halbzeit. Ich habe es tapfer durchgehalten und dann kam der versprochene Trailer und das war ja wohl ein Witz! Ca. 20 Sekunden, wovon mindestens 15 Sekunden keine neuen Spielszenen waren und die restlichen 5 Sekunden hatte ich entweder schon vergessen oder waren vielleicht sogar neu aber auch nix Besonderes, jedenfalls nix für was es die Mühe wert war. Da ich mich weder beim Fußballbund, noch bei Activision dafür beschweren will, schreibe ich nun und teile euch mein Leid mit. Das interessiert euch bestimmt überhaupt nicht, aber geteiltes Leid ist ja bekanntlich halbes Leid, habe ich aus der Phrasenschmiede gelernt.*

SEBASTIAN HAGE

Ach Sebastian, hättest du nur in der Schule so viel gelernt wie in der Phrasenschmiede, wo du offensichtlich eine Lehre angefangen, aber nicht abgeschlossen hast. Unser Beileid zum Verlust deiner Arschbacke! Welche ist es denn?

Auf gute Zusammenarbeit

Hallo,
Mein Name ist Julia Gartner und ich würde Ihnen sehr gerne mitteilen, wie Sie […] ein noch besseres Google-Ranking erzielen können. Ich bin ein SEO-Experte und arbeite bei Deutsch Website. Während ich einige Recherchen für meine Kollegen durchführte, fand ich Ihre E-Mail Adresse und entschied mich dafür, Sie sofort zu kontaktieren. Falls Sie Interesse haben, senden ich Ihnen gerne weitere Inforsmationen und alle notwendigen Details zu.
Vielen Dank

JULIA, DEUTSCHWEBSITE.COM

Hallo Julia! Danke, dass Sie unsere E-Mail-Adresse wiedergefunden haben. Unser doofer Redaktions-Hobbit Brehme hatte sie letzte Woche mit nach Hause genommen und verschlampt!

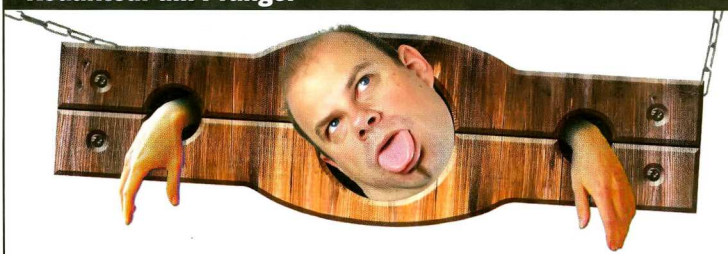
Reakteurslob und royale Fernost-Unterhaltung

Hi Leute,
is scho ne ganz schöne Zeit her, das ich das letzte mal an euch geschrieben hab :-). Aber keine Sorge, ich hab das Heft immer fleißig gekauft, schon allein aus Sorge, das bei fallender Nachfrage eventuell das Gehalt der Reakteure gekürzt werden könnte und der arme Herr Fischer aus Mangel an Geld und damit verbundener Lebensmittelknappheit in wilde Kannibalie verfallen könnte und alle seine Kollegen verputzen würde, was natürlich mehr oder weniger das Ende der PC-Action bedeuten würde. Ich wollte mich auch eigentlich blos mal kurz bedanken. Zum einen natürlich für denn tollen, geschriebene Inhalt des Magazins (Nein, kein Scherz, ich les euch echt gern), zum an-

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Redakteur am Pranger



*Alle achtung, Leute! Ich suche jede Ausgabe mit der Lupen nach Fehlern und finde erschreckend wenige *g* muss wohl doch noch genauer suchen. In der letzten Ausgabe hattet ihr aber definitiv einen Aussetzer. Im Test zu* ***risen 2: dark waters*** *steht unter der Überschrift „Die herrlich schrullige Abenteuerreise du die Karibik … “ da hat wohl einer das „rch“ in einem Anfall geistiger Umnachtung gelöscht, oder? Welcher Horst war das denn? Ich verlange, dass der verantwortliche die verbuggte Ur-Fassung von* ***Gothic 3*** *fünfmal durchzocken muss!*

STEVIE

Gerne würde wir diesen haarsträubenden Fehler dem Autor des Risen-2-Artikels wie einen Betonklotz ans Bein binden und ihn dann nach alter Piratensitte über die Planke schicken. Aber leider ist Redaktionsküken Peter dafür nicht verantwortlich. Die Schuld trägt allein der notorische Buchstabenvergewaltiger Fischer. Wahrscheinlich hat er das „rch“ gebraucht, um damit fragwürde Wörter wie „Archenzephalon“, „Giftleitfurche“, „Gelsenkirchen“ oder „Kirchenbeitritt“ zu formen. Über das Strafmaß wird in den kommenden Wochen der Internationale Gerichtshof in Den Haag entscheiden.

deren aber auch für die tollen Gratis-Games, vor allem für die letzten drei: ***HAWX, DSA -Drakensang*** *und* ***KB Armored Princess?*** *Leute, da habt ihr aber einen sauberen Angriff auf meine Freizeit vorbereitet. Auch wenn ich mit* ***Kings Bounty*** *anfangs etwas Probleme hatte, weil ich meine Princessin weniger in taktisch Vorteilhafte Positionen gebracht hab, als viel mehr in welche, von denen aus ich gut in ihr Dekolleté linsen konnte. Aber gut, irgendwann hab ich einfach nen asiatischen Porno auf meinem Neben-Bildschirm laufen lassen, das hat dann für genug Auslastung in meiner primären Denkzone gesorgt. [...]*

FELIX



Eines der letzten Bilder, die vom ehemaligen PCA-Redakteur Ralph Wollner vor seinem Verschwinden gemacht wurden. Das Tanzen war schon immer sein Leben.

Das Einzige, was den dicken Fischer bisher davon abgehalten hat, auch nur einen einzigen Kollegen anzuknabbern, war die Aussicht, dann wirklich was arbeiten zu müssen ...

Nachtaktiv in Thailand

Can you have all night long joy? You can have enjoyment 4 times a night! **SHARMANICE**

Khrap. Arooi maak. Wan thi thaorai? Khun phak yuu thii roong rääm nai? [Anmerkung der Chefredaktion: Viel Spaß bei der Übersetzung! Google hilft!]

Vergangenheitsbewältigung

Servus, ihr nasen!
ich blätter grad allte Ausgaben der PC ACTION durch und lach über dioe lustigen Sätze zu den Bildern. da ist mri aufgefallen, dass ich den langhaarigen Bombenleger, diesen Wollner schon lange nicht mehr in der redaktionsvorstellung gesehen hab. Was treibt der Zottel denn, wenn er nicht für euch schreibt?

MARCO R. AUS Z.

Das ist eine wirklich exzellente Frage, Marco. Hier würden einige Leute gerne wissen, wo Ex-Kollege Ralph sich herumtreibt. Unser Layouter Phil hat ihm eine Ziege geliehen, die er nie zurückgebracht hat, Marc vermisst seinen Bauch-weg-Trainer und die Ex-Praktikantin Alexandra Frank würde gerne wissen, wann er die gemeinsame Tochter mal besuchen kommt.

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, 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
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, Michael Kister, Katharina Trautvetter, Christian Walter, 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
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Marquard Media

Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PCG HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, PLAYBLU, XBG GAMES
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE.
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM.

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.*

VORSCHAU



Starcraft 2: Heart of the Swarm
Die Zerg kommen! Wir haben den Mehrspielermodus des kommenden **Starcraft 2**-Strategieknallers ausführlich gespielt!

TEST



Prototype 2
Die PC-Fassung des knallharten Open-World-Spektakels erscheint deutlich nach den Konsolenvarianten. Hat sich das Warten gelohnt?

SPECIAL



Spielemesse E3 2012 in Los Angeles
In dieser Ausgabe konnten wir Ihnen im Vorfeld der Veranstaltung schon viele wichtige Themen präsentieren. Unser umfassender Messerückblick lässt keine Fragen mehr offen und enthält natürlich massig Babes!

TEST



Ghost Recon: Future Soldier
Shooter mit Hightech-Spielzeug, der sowohl Solisten als auch Koop-Schützen glücklich machen will. Gelingt das?

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 08/12

AB MITTWOCH,

11. JULI

IM HANDEL!

* Alle Themen ohne Gewähr!



90 MINUTEN FÜR DAS SPIEL.

15 FÜR DEN ECHTEN SPASS.

C-CUP

2012

DAS MATCH IN DER HALBZEITPAUSE
WÄHREND DER EM 21:30

CentralDE

comedycentral.de

COMEDY CENTRAL


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