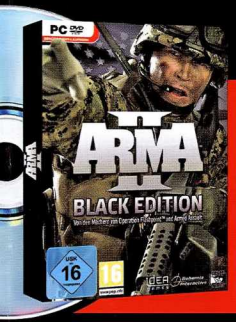
PC ACTION



MEGA-VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

ARMA 2: BLACK EDITION

Ultrarealistische Militärsimulation der Macher von Operation Flashpoint mit genialem Editor, riesigem Umfang und ausgeklügeltem Mehrspielermodus.

MODS & MAPS-SPECIAL ZUR ARMA 2-VOLLVERSION: Über 40 geniale Erweiterungen & Karten + aktueller Patch!

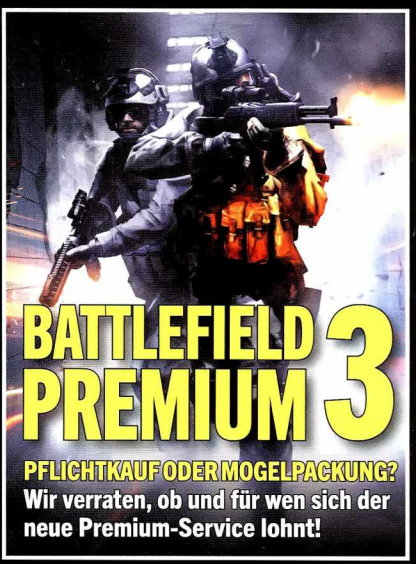
AKTUELLE VIDEOS: Star Wars 1313, Assassin's Creed 3, Watch Dogs, Call of Duty: Black Ops 2, Dead Space 3 u. v. m.



WATCH DOGS

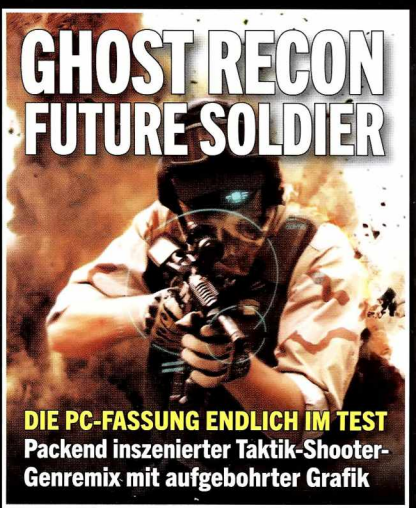
+ Video auf DVD!

DER ÜBERRASCHUNGS-HIT DER SPIELEMESSE E3
Dieses Open-World-Spektakel lässt Grand Theft Auto richtig alt aussehen!



BATTLEFIELD PREMIUM 3

PFLICHTKAUF ODER MOGELPACKUNG?
Wir verraten, ob und für wen sich der neue Premium-Service lohnt!



GHOST RECON FUTURE SOLDIER

DIE PC-FASSUNG ENDLICH IM TEST
Packend inszenierter Taktik-Shooter-Genremix mit aufgebohrter Grafik



NEED FOR SPEED MOST WANTED

KLASSIKER-REMAKE DER BURNOUT-MACHER
Packende Open-World-Verfolgungsjagden, cooleres Autolog und Multiplayer-Innovationen

08/2012 | € 5,50

USK ab 16 freigegeben

4 395002 705500 08

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

[PROTOTYPE®2]

WELCOME TO NEW YORK ZERO!

„Die Action ist es, die PROTOTYPE 2 zu einem Highlight macht – das Call of Duty der Open-World-Spiele!“
-Play3 05/2012







facebook.com/prototype
prototypegame.com

JETZT ERHÄLTLICH
AB 27. JULI FÜR PC

USK ab 18

PS3 XBOX360 XBOX LIVE

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION activision.com

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Die neue internationale Härte

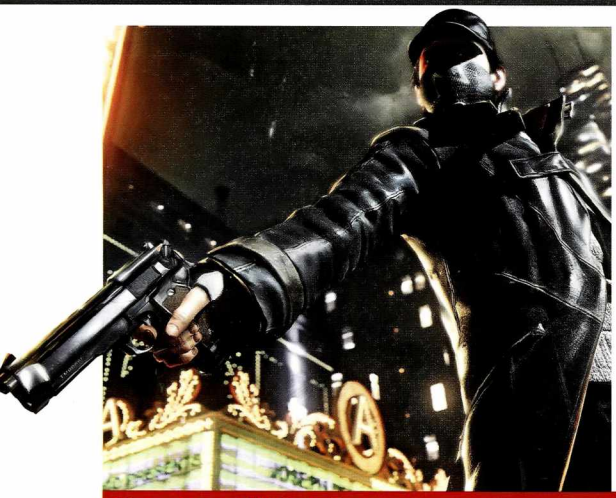
Die Spielemesse E3 2012 ist vorbei! Auch in diesem Jahr blieben, bis auf wenige Ausnahmen (unser Titelthema **Watch Dogs** ab Seite 20 zum Beispiel), die großen Überraschungen aus. Nintendos Wii U ist doch nicht so revolutionär, wie jeder gedacht hat, Sony und Microsoft warten noch ein weiteres Jahr mit der Ankündigung der nächsten Konsolengeneration und in Sachen Handheld passierte auch nichts Weltbewegendes. Positiv war jedoch der durchweg hohe Qualitätsstandard der gezeigten Produkte. Minderwertige Spiele musste man schon fast mit der Lupe suchen. Ebenfalls positiv: Wurden in früheren Jahren Spiele oft auf Xbox 360 oder PS3 gezeigt, so ist mittlerweile bei fast jedem unabhängigen Spielehersteller der PC die Präsentationsplattform Nummer 1. Kein Wunder, schließlich sehen aktuelle Titel auf dem PC deutlich besser aus als auf den etwas in die Jahre gekommenen „Next-Gen"-Konsolen.

Es gab aber auch negative Trends auf der E3 zu beobachten. Zum einen gab's in diesem Jahr deutlich weniger leicht bekleidete Babes als in den vorherigen Jahren zu begutachten. Noch schlimmer: der schon in der Überschrift angedeutete Trend zur expliziten und völlig überzogenen Gewaltdarstellung – auf den großen Pressekonferenzen von sensations- und blutgeilen Besuchern fast schon frenetisch bejubelt. Verstehen Sie uns nicht falsch: Wir sind keineswegs zimperlich, tragen das Action nicht ohne Grund im Magazinnamen und bekennen uns voll und ganz zur erwachsenen Ballerunterhaltung – gerne mit einer Prise Horror. Aber was man uns da teilweise zumutete, war einfach zu heftig. Wenn Sam Fisher in **Splinter Cell: Blacklist** gnadenlos foltert (siehe Bild) und Held Joel im PS3-Abenteuer **The Last of Us** menschliche Gegner mit Kopfschüssen aus nächster Nähe hinrichtet, dann will man lieber weg- statt hinschauen … und schon gar nicht selbst zum Protagonisten werden. Wir sind gespannt, ob die Spielehersteller diesen Trend zur uferlosen Gewalt auch mit zur Gamescom bringen und vor allem, was die USK dazu sagt. Aber die hat ja auch brutalen, stellenweise gar gewaltglorifizierenden Neuerscheinungen wie **Max Payne 3** und **Spec Ops: The Line** das Ab-18-Siegel nicht verweigert. Hoffen wir einfach mal, dass auch dieser Trend ebenso vorüberzieht wie der zu Konsolenspielen mit Bewegungssteuerung, die letztes Jahr auf der E3 noch hochgejubelt wurden. Falls Sie wissen wollen, was sonst noch auf der E3 los war, dann blättern Sie am besten gleich weiter zu unserem Messe-Special auf Seite 14!

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

HEFTINHALT

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







ROBERT MEINT:
Der Überraschungshit der diesjährigen E3 heißt **Watch Dogs**. In einer düsteren Zukunft haben Sie eine Stadt unter Ihrer Kontrolle.

Vorschau | Watch Dogs

Heftinhalt 08/12

▶ mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

DVD-Inhalt	4
Editorial	3
Inhalt	4
Redaktionsvorstellung	8
Vollversion: Arma 2 – Black Edition	6

Vorschau

007 Legends	46
▶ Battlefield 3 Premium	32
Darksiders 2	42
Doom 3: BFG Edition	55
Geheimakte 3	51
Hawken	57
▶ Need for Speed: Most Wanted	48
Sim City	58
Splinter Cell: Blacklist	26
Star Wars 1313	52
Starcraft 2: Heart of the Swarm	36
The Cave	50
The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard	56
▶ Watch Dogs	20
Xcom: Enemy Unknown	54
Magazin |	
Warface, Crytek-Interview	11
Mass Effect 3	12
Curiosity	12
Unreal Engine 4, Luminous Engine	13
Special |	
E3 2012	14

Test

Bang Bang Racing	84
Civilization 5: Gods and Kings	82
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	76
Game of Thrones	75
▶ Ghost Recon: Future Soldier	66
Krater	74
Lego Batman 2: DC Super Heroes	78
Max Payne 3	62
Quantum Conundrum	80
Sins of a Solar Empire: Rebellion	85
Spec Ops: The Line	70
Spellforce 2: Faith in Destiny	85
Tiny & Big: Grandpa's Leftovers	84
Standards |	
Meinungsmache	61
So testen wir	60
Top-Spiele	86

Extra

Die besten Konsolenspiele der E3 |	
Assassin's Creed: Liberation	89
Beyond: Two Souls	96
Dead or Alive 5	88
Dust 514	93
Forza Horizon	91
Gears of War: Judgment	95
God of War: Ascension	92
Halo 4	94
Injustice: Götter unter uns	90
Metal Gear Rising: Revengeance	89
New Super Mario Bros. U	90
Pikmin 3	88
Rayman Legends	92
The Last of Us	91
ZombiU	93
Konsolentests |	
Lollipop Chainsaw	98
Mods & Maps |	
Arma 2	100

Abspann

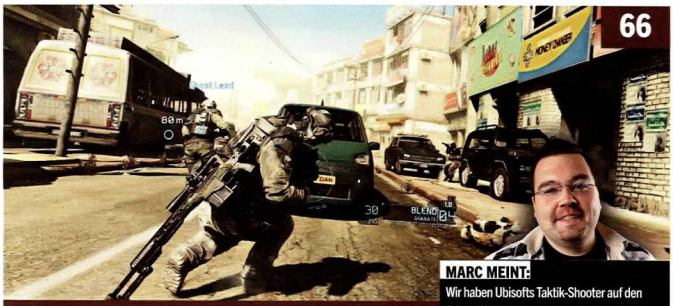
Leserbriefe und Kolumne	112
Heftvorschau	114
Impressum	112



14

WOLFGANG MEINT: Die E3 2012 bot Tausende Besucher, Babes, Warteschlagen sowie natürlich Spiele, Spiele, Spiele – aber nur wenige Überraschungen!

Vorschau | E3-Special



66

MARC MEINT: Wir haben Ubisofts Taktik-Shooter auf den Zahn gefühlt. Kompromisslose Action und starke Inszenierung? Unser Test verrät es.

Test | Ghost Recon: Future Soldier

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Arma 2: Black Edition

PATCH (SEITE 2)
Arma 2 – v1.05 auf v1.11

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

MODS & MAPS (SEITE 2)
Arma 2
- 15 konv. Missionen aus Operation Flashpoint
- A.C.E. (Core) v1.3
- Advance Missions
- Airfield Tank Assault
- AT Allfaces
- AT Glasses Pack
- AT GUI Pack
- AT Optics Cleaner
- Chesty Puller
- Community Base Add-ons
- Das Attentat
- F-16 Fighting Falcon
- Fallujah
- Forrest Ambush
- Hijack
- Justice For All
- Last Man Standing
- LHD Vehicle Spawner
- MAP_EU
- Norrins Revive Script
- Operation Ebony Gryphon
- Pirog
- Rainy Fall
- Reduced Voices
- Russian Invasion
- SDP cannon fix
- Tunguska Catchers
- VopSound 2.2

VIDEOS (SEITE 2)
- Borderlands 2
- Call of Duty: Black Ops 2
- Dead Space 3
- Star Wars 1313
- Watch Dogs
- Assassin's Creed 3
- Civilization 5: Gods and Kings
- Max Payne 3
- Vollversion: Arma 2 – Black Edition







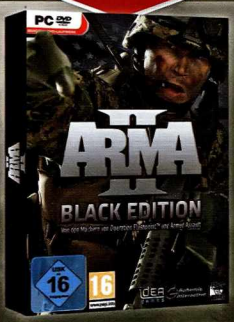
Die Militärsimulation **Arma 2: Black Edition** lässt es richtig krachen.

SPIELE IM HEFT

007 Legends, Vorschau	46
Arma 2, Mods & Maps	100
Arma 2: Black Edition, Vollversionspromo	6
Assassin's Creed: Liberation, E3-Konsolenspecial	89
Bang Bang Racing, Test	84
Battlefield 3 Premium, Vorschau	32
Beyond: Two Souls, E3-Konsolenspecial	96
Civilization 5: Gods and Kings, Test	82
Curiosity, Magazin	12
Darksiders 2, Vorschau	42
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten, Test	76
Dead or Alive 5, E3-Konsolenspecial	88
Doom 3: BFG Edition, Vorschau	55
Dust 514, E3-Konsolenspecial	93
Forza Horizon, E3-Konsolenspecial	91
Game of Thrones, Test	75
Gears of War: Judgment, E3-Konsolenspecial	95
Geheimakte 3, Vorschau	51
Ghost Recon: Future Soldier, Test	66
God of War: Ascension, E3-Konsolenspecial	92
Halo 4, E3-Konsolenspecial	94
Hawken, Vorschau	57
Injustice: Götter unter uns, E3-Konsolenspecial	90
Krater, Test	74
Lego Batman 2, Test	78
Lollipop Chainsaw, Extra	98
Mass Effect 3, Magazin	12
Max Payne 3, Test	62
Metal Gear Rising: Revengeance, E3-Konsolenspecial	89
Need for Speed: Most Wanted, Vorschau	48
New Super Mario Bros. U, E3-Konsolenspecial	90
Pikmin 3, E3-Konsolenspecial	88
Quantum Conundrum, Test	80
Rayman Legends, E3-Konsolenspecial	92
Sim City, Vorschau	58
Sins of a Solar Empire: Rebellion, Test	85
The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard, Vorschau	56
Spec Ops: The Line, Test	70
Spellforce 2: Faith in Destiny, Test	85
Splinter Cell: Blacklist, Vorschau	26
Star Wars 1313, Vorschau	52
Starcraft 2: Heart of the Swarm, Vorschau	36
The Cave, Vorschau	50
The Last of Us, E3-Konsolenspecial	91
Tiny & Big: Grandpa's Leftovers, Test	84
Warface, Magazin	11
Watch Dogs, Vorschau	20
XCOM, Vorschau	54
ZombiU, E3-Konsolenspecial	93

VOLLVERSION auf DVD

Arma 2: Black Edition



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Eine der realistischsten Militärsimulationen für den PC
- Mehr als 50 originalgetreue militärische und zivile Fahrzeuge
- Über 50 Waffen mit realistischem Rückstoß und authentischer Ballistik
- 225 Quadratkilometer große Spielwelt, basierend auf Satellitenbildern
- 6 Mehrspielermodi für durchschnittlich 64 Spieler, bis zu 100 Spieler möglich
- Mächtiger Editor zum einfachen Erstellen eigener Missionen
- Black Edition mit Bonus-Kampagne „Eagle Wing ", Mehrspieler-Modus „When Diplomacy Fails" und zahlreichen Verbesserungen an KI und Fehlerquellen

Spannende Kampagne

In dem fiktiven Staat Chernarus schlüpfen Sie in die Rolle von Sergeant Matthew Cooper, Mitglied der fünfköpfigen USMC-Aufklärungseinheit Team Razor. Ihre Mission: den Frieden in Chernarus wiederherstellen. Was sich im ersten Moment nach einer einfachen Aufgabe anhört, wird zunehmend verzwickter, als der russische Terrorist Chedakis auf der Bildfläche erscheint und das Razor-Team in die Mangel nimmt. Das lässt die Spezialeinheit nicht auf sich sitzen und beginnt eine wendungsreiche Hetzjagd …



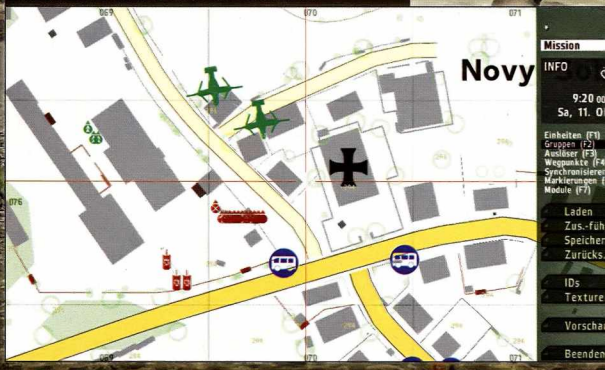


Realistische Vehikel

Von kraftstrotzenden 46-Tonnern wie dem russischen T-90-Panzer und dem US-amerikanischen Truppentransporter LAV-25 über den Kampfhubschrauber AH-1Z Super Cobra bis hin zu Düsenjets wie dem A-10 Thunderbolt und sogar Booten sowie zivilen Fahrzeugen bietet der Fuhrpark von **Arma 2** so ziemlich alles, wonach sich Simulationsfans sehnen. Die Boliden sind hinsichtlich Besatzung, Bewaffnung, Treibstoffverbrauch und Fahrgefühl ihren realen Vorbildern aufs Genaueste nachempfunden.

Umfangreicher Editor

Der mitgelieferte Editor ist ein mächtiges Werkzeug, mit dem Sie im Handumdrehen Missionen und Szenarien erstellen. Wer sich einarbeitet, bastelt bald ganze Kampagnen, die er auf Community-Portalen wie www.armaholic.de anderen Spielern zur Verfügung stellt. Dort sind ebenso wie auf unserer DVD etliche Modifikationen anderer Spieler zu finden, die dem Spiel eine verbesserte Grafik und sogar ganz neue Fraktionen und Armeen spendieren.



www.pcaction.de



Actionreicher Mehrspielermodus

In den Online-Partien treffen sich Hobbyschützen, um kooperativ vorgefertigte Missionen zu absolvieren oder ausladende Schlachten gegeneinander auszutragen. Dabei fährt **Arma 2** alles auf, was es zu bieten hat: Panzer, Helikopter, Waffen, Basenbau. Und das mit bis zu 100 Spielern. Der Spielmodus wird dabei durch die gewählte Mission bestimmt. Auch hier ist die Community fleißig und bastelt kräftig neue Mehrspielerkarten, die **Arma 2** teilweise sogar in ein waschechtes Rollenspiel verwandeln.

Tod dem Ungeziefer

Zum Verkaufsstart litt **Arma 2** noch unter vielen Programmierfehlern. Gegner reagierten nicht auf Beschuss, Zivilisten steckten in Wänden fest und die Fahrkünste der KI-Kameraden ließ zu wünschen übrig. Mit dem auf der DVD befindlichen Patch gehören diese Probleme der Vergangenheit an, er hievt **Arma 2** auf die neueste Version 1.11.

Die Seriennummer zum Spiel finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 66 und 67.

Installationsanleitung

- Legen Sie die DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion“ auf „Details“ und dann auf „Starten“. Wenn Sie das Installationsprogramm dazu auffordert, Disc 2 einzulegen, wenden Sie bitte die DVD.
- Ist die Installation abgeschlossen, installieren Sie unbedingt das Update auf Version 1.11 von Seite 1 der DVD.

Systemanforderungen

- **Minimum:** Core 2 Duo 2.0 GHz/Athlon 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7800/Radeon 1800
- **Empfohlen:** Core 2 Duo 2.8 GHz/Athlon 64 X2 4400+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon 4850

DIE REDAKTION

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

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

WAR BEGEISTERT:
... dass auf der E3 in L. A. enorm viele gute Spiele gezeigt wurden – und dann auch oft noch in der PC-Fassung!

BLIEB:
... nach der E3 noch zwei Wochen in Amerika, um dort mit seiner Freundin Urlaub zu machen.

FREUT SICH:
... dass Fußball in den USA mittlerweile so beliebt ist, dass man die EM auch in Provinznestern gucken kann.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

STELLT:
... sich die Frage, mit welchem PC-Spiel er nach vier Wochen Abstinenz am besten anfangen soll.

HÖRT:
... auf den guten Rat seiner Kur-Ärzte und sucht sich eine professionelle Rückenschule.

HAT:
... in den letzten drei Wochen die Bände eins bis drei von **Das Lied von Eis und Feuer** gelesen.

SASCHA LOHMÜLLER // REDAKTEUR



(MMO)RPG, Sport, Action, Ego-Shooter

SPIELT:
... **Battlefield 3: Close Quarters**, **FM 12**, **Civilization 5**, **Everquest** – interessante Mischung eigentlich.

LIEGT:
... wenn Sie das hier lesen wahrscheinlich schon in den Niederlanden an irgendeinem Strand – Zeeland-Urlaub, ich komme!

MUSS:
... im Urlaub endlich mal **A Song of Ice & Fire** durchlesen.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... **Diablo 3**, **Max Payne 3**, die **Arma 2**-Mod **Day Z** und alle Spiele der EM in **UEFA EURO 2012** auf der PS3 nach.

IST STOLZ DARAUF:
... die Kinderparty anlässlich des 6. Geburtstags seines Sohnes überlebt zu haben und weiß jetzt ganz sicher, warum er **nicht** Erzieher geworden ist.

ÜBERLEGT:
... Biker zu werden, um die Spritpreise zu kompensieren.

PETER BATHGE // VOLONTÄR



Ego-Shooter sowie Rollen- & Strategiespiele

BAUT:
... die Six-Flags-Achterbahnen aus den USA in **Rollercoaster Tycoon 2** nach und schreit dabei in Erinnerung an die tolle Zeit „Oh Gott, oh Gott, oh Gott!".

HAT:
... zuletzt **Blur** und **Starcraft 2** abgeschlossen. Bei **Max Payne 3** ist ihm dagegen die Lust vergangen.

SCHAUT:
... neben der EM die letzten zwei Staffeln von **Buffy**.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

SPIELT:
... **Lego Batman 2**, **UEFA EURO 2012** und **Max Payne 3**. Auf dem Plan: Endlich **Dead Space 2** weiterzocken und **Civilization 5: Gods & Kings** anfangen!

HÖRT:
... **Day & Night**, **Maximo Park**, **Slipknot**, NBA-Podcasts.

ERKLOMM:
... im Alleingang die Brecherspitz am Spitzingsee und wurde dafür mit einer traumhaften Aussicht belohnt!

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER



SPIELTE:
... schon einen ganzen Haufen Open-Airs dieses Jahr und freut sich auf die noch folgenden.

HÖRT:
... wie viel besser ein Bass klingt, wenn er an keine Wand anschlägt! :)

SIEHT:
... aus Zeitmangel seit Ewigkeiten keine TV-Serien mehr.

SANDRA WENDORF // LAYOUTERIN



URLAUBSVERTRETUNG FÜR SEBASTIAN BIENERT

TRAF:
... in Südtirol beim Spazierengehen Reinhold Messer – aber leider keinen Yeti.

HÖRT:
... zu viele Körpergeräusche von ihren Kollegen. Das Schnarchen von Kollege Phil ähnelt einem Jumbo-Jet.

SIEHT:
... Licht am Ende des Tunnels – Urlaub naht!

ROBERT HORN // REDAKTEUR — STARGAST



Action und Allerlei

SPIELT:
... lustigerweise **Eve Online**. Das bierernste, beinharte, bockschwere MMOG begeistert durch viel Freiheit.

HÖRT:
... Me First & The Gimme Gimmes, um mit den Kollegen Schmitt und Krauß auf's Konzert in Würzburg zu gehen.

SIEHT:
... die Serie **Misfits**. Wie **Heroes**, nur mit Assi-Kids.

MAGAZIN

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

Warface

Nicht totzukriegen!

MEHRSPIELER-SHOOTER Cryteks erster Free-to-Play-Shooter ist bereits im Landeanflug.

In Russland ist **Warface** bereits gestartet, in China läuft die Beta-Phase. Auch in Europa soll **Warface** bald Fans finden, Einladungen zur geschlossenen Beta laufen bereits. Der Shooter sieht dank Cry-Engine verblüffend gut aus und bietet einen Wechsel aus täglich neu mit einem Baukastensystem generierten PvE- und PvP-Missionen. So ballern Sie etwa im Koop mit einem Kumpel durch eine frisch generierte Mission, stauben die Belohnung ab und stärken sich damit für die heftigen PvP-Kämpfe. Zwölf Karten, vier Klassen und sechs Modi gibt es bisher, die Zahl wird aber stetig erhöht.



Warface setzt nicht nur auf Mehrspielerschlachten gegeneinander, sondern lässt Sie auch in Koop-Missionen Punkte verdienen.

„Es gab Überlegungen, Crysis 3 nicht zu machen."

Auf der E3 quetschten wir Crytek-Mitbegründer und CEO Cevat Yerli aus.

PC ACTION: Ihr habt im Frühling Crysis 3 angekündigt und zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt. Wie wichtig ist Crysis an sich noch für Crytek?
YERLI: „**Crysis** ist natürlich sehr wichtig. Ich weiß nicht, wieso da Ungläubigkeit besteht, aber **Crysis 3** ist momentan das größte Projekt, das wir haben, und auch das teuerste Projekt aller Zeiten von Crytek. Es pusht die Technologie nach vorne und tut eigentlich, was es immer getan hat für uns. Wir freuen uns natürlich auf den Release von **Crysis 3** im Februar 2013. Uns gefällt die Story, das Setting, und wir sind sehr zufrieden damit. Ich denke, die Spieler werden es auch sein."

PC ACTION: Wir haben schon oft über Raubkopien gesprochen. Wie sehr hat euch das bei Crysis 2 wirtschaftlich geschadet?
YERLI: „Es war schon ein ziemlich großer Schaden. Es gab auch die Überlegung, **Crysis 3** gar nicht zu machen. Es ging sogar so weit – und nicht nur wegen den Raubkopierern. Raubkopieren ist so ein Thema, da habe ich mich ja schon oft geäußert. Das Problem ist leider: Möchte man die Raubkopierer vermeiden, bestraft man die Nicht-Raubkopierer damit auch. Es gibt keine gute technische Lösung heute, die nur die illegalen User betrifft. Und damit ist das keine Lösung, die mich zufriedenstellt. Man darf das nicht falsch verstehen: Ich mag Raubkopierer nicht, aber ich will auch nicht die ehrlichen Käufer bestrafen, das ist nicht in meinem Interesse. Im Gegenteil, sie sollen eigentlich idealerweise noch mehr Vorteile bekommen, weil sie eben das Spiel kaufen. Aber ich glaube, die einzig sinnvolle Antwort diesbezüglich wird sein, dass Spiele free2play werden. Das ist es, wo wir einen großen Ansatz diesbezüglich sehen. Das ist der Fokus unserer Firma langfristig, wir wollen online und free2play werden, weil das eigentlich das fairste Modell überhaupt ist für den Kunden. [...] Der Spieler kann dann entscheiden, wie viel Geld oder ob er gar nicht investieren möchte in das Spiel. Das ist, wie ich finde, der beste Weg. Ich halte nichts von Kopierschutz oder dergleichen, schon lange nicht mehr, aber wir unterwerfen uns natürlich diesbezüglich auch den Entscheidungen des Publishers."

PC ACTION: Wenn ich heute durch die Messe gehe, sehe ich sehr viele Free-to-Play-Spiele, sagen wir zum Beispiel Planetside 2 oder Dust 514. Ist Free-to-Play wirklich die Zukunft, da wollt ihr hingehen?
YERLI: „Definitiv. Wir entwickeln eine Engine, die free-2play unterstützt, wir bauen Spiele, wir basteln eine Plattform, wir bilden alle Komponenten, die man für free2play braucht. Und **Warface** ist erst das erste Spiel davon. Wir haben einige Spiele in der Pipeline, die da diesbezüglich free-2play kommen werden."

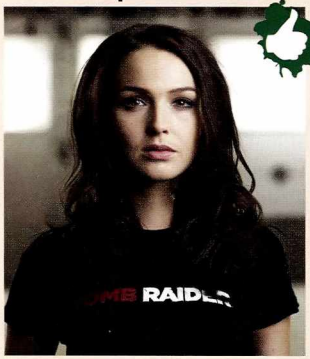
PC ACTION: Muss ich als Spieler jetzt Angst haben, dass Crytek keine super aussehenden Einzelspieler-Shooter mehr in den Laden stellt, die alle paar Jahre die grafische Messlatte sprengen?
YERLI: „Wir werden in Zukunft immer weniger Spiele haben, die im Laden stehen, definitiv. Wir werden immer mehr Spiele haben, die man online runterlädt und dort erlebt. Und dieses Online-Erlebnis wird natürlich immer mehr Qualität mit sich bringen, keine Frage. Ich bin mir sicher, dass **Warface** nur der Anfang ist, wir haben ganz viele andere Spiele in Entwicklung – für Tablets, für Mobiltelefone und für den Browser. Das ist eine super Zeit, die da auf uns zukommt, und die Qualität wird immer Crytek-gerecht hochgehalten."



Cevat Yerli (rechts), Mitgründer von Crytek, im Gespräch mit Robert Horn.

TOPS & FLOPS

Lara-Croft-Sprecherin bekannt



Square Enix hat die Lara-Croft-Sprecherin für das Action-Adventure **Tomb Raider** bekannt gegeben. Die britische Schauspielerin Camilla Luddington ist bekannt aus TV Serien wie **Californication** (Lizzie) und **True Blood** (Claudette). Die Entwickler scheuchen die 21-Jährige sogar über das Gelände, um authentische Sprachaufnahmen von einer abgehetzten Lara zu bekommen.

Dota 2: kostenlos für alle



Wie **Dota 2**-Entwickler Valve am 1. Juni ankündigte, wird das Spiel zwar einen Item-Shop enthalten, ansonsten aber absolut kostenlos sein. Gekaufte Items werden keine unfairen Vorteile verschaffen. Alle im Auktionshaus erhältlichen Gegenstände werden nur kosmetischer Natur sein, vergleichbar mit der Unzahl von irrwitzigen Hüten aus **Team Fortress 2**.

SEGA Deutschland geschlossen

SEGA hat am 1. Juni die Niederlassungen in Deutschland, Spanien, Australien, Frankreich und den Benelux-Ländern geschlossen. In Deutschland übernimmt Koch Media zukünftig den Vertrieb von Segas Retailprodukten, wie etwa dem kommenden **Aliens: Colonial Marines**, **Anarchy Reigns** oder **Sonic & All-Stars Racing Transformed**.

Mass Effect 3

Nun ist aber Schluss!

ACTION-ROLLENSPIEL Die Kritiker bekommen ihren Willen: Bioware hat die Enden von **Mass Effect 3** überarbeitet.

Nachdem viele Fans mit dem Ende von **Mass Effect 3** todunglücklich waren, beschloss Bioware, das Finale zu überarbeiten. Das Ergebnis ist seit 26. Juni 2012 als rund 2 GB großer Download erhältlich: Der Gratis-DLC **Extended Cut** erweitert den Epilog des Spiels, bietet mehr Erklärungen und ändert einige Details, sodass der Schluss hoffnungsvoller ausfällt. Außerdem gibt's nun eine vierte (bedrückende) Schluss-Option.



FELIX MEINT: „Kleine Änderungen, große Wirkung: Die überarbeiteten Schlusssequenzen wirken besser und stimmiger als zuvor."



Der **Extended Cut** ändert den Schluss nicht grundlegend, bietet aber mehr Erklärungen und Detail-Verbesserungen.

Curiosity

Der Würfel wird fallen!

SPIELE-EXPERIMENT Kult-Entwickler Molyneux startet ein Spiele-Experiment mit sozialen Netzwerken.

Spieledesigner Peter Molyneux (**Fable**) will mit Experimenten in Form von Spielen herausfinden, wie der digital vernetzte Mensch auf sozialen Plattformen wie Facebook so tickt. In seinem ersten Projekts **Curiosity** (deutsch: Neugier oder Kuriosität) bearbeitet der Spieler einen schwarzer Kubus mit einem Meißel. Im Inneren befindet sich laut Molyneux etwas „wahrhaft Erstaunliches und absolut Einzigartiges". Alle **Curiosity**-Spieler bearbeiten den Würfel gemeinsam, aber nur derjenige, der das letzte Stück des Quaders knackt, erhält Einblick in das Geheimnis! Wie wird derjenige die frohe Kunde verbreiten? Wie schnell und wo wird sich das Wissen vom Inhalt des Würfels verbreiten? Krasse Idee …



MARC MEINT: „Einfach verrückt, dieser Mann. So verrückt, dass es wohl sogar funktionieren wird."

In **Curiosity** sollen Spieler gemeinsam einen schwarzen Würfel mit Spitzhacken aufbrechen und so ein Geheimnis lüften. (Bildquelle: gametrailers.com)

www.pcaction.de

Unreal Engine 4, Luminous Engine

Strahlend schöne Zukunft

SONSTIGES Auf der E3 präsentierten Epic Games und Namco Bandai ihre neuen Grafikengines.



Die gleiche Szene zu verschiedenen Tageszeiten. Beachten Sie, wie der Sonnenstand die Beleuchtung beeinflusst.



Neues Beleuchtungssystem: Jede Kugel besteht aus einem anderen Material und spiegelt die komplette Umgebung.

Auf der Spielemesse E3 zeigte Epic Games einen beeindruckenden Trailer, der die Tricks der neuen Unreal Engine 4 (Bilder links) zeigt. Darin erwacht ein finsteren Ritter zum Leben, Lava fließt und Funken fliegen. Schnell wird klar, dass die Unreal Engine 4 vor allem ein komplett in Echtzeit laufendes, dynamisches und globales Beleuchtungssystem beherrscht und außerdem gleichzeitig Millionen Partikel in nie dagewesener Qualität darstellen kann. Doch auch Square Enix war nicht untätig und stellt mit Luminous (Bilder rechts) eine neue Engine vor, die aus der Zusammenarbeit mehrerer Square-Enix-Studios und Middleware-Hersteller entstand. Der Trailer mit beeindruckenden Gesichtsanimationen, Schusswechseln mit automatischen Waffen, spektakulären Zauber-Effekten und detailreichen, riesigen Monstern zeigte, wie die **Final Fantasy**-Reihe zukünftig aussehen könnte.



MARC MEINT: „Mit welcher fantastischen Qualität Epics Unreal Engine 4 und die neue Luminous Engine von Square Enix die Grafikchips befeuern, ist bereits ein atemberaubender Blick in die Zukunft."



Die Animationen von Gesichtern wirken wunderbar glaubwürdig und flüssig.



Das Design und der Detailgrad der Monster sind absolut überwältigend.



http://www.facebook.com/dasgibtaerger

Tolles Gewinnspiel zum Blu-ray- & DVD-Start der Action-Komödie „Das gibt Ärger" am 6. Juli

„DAS GIBT ÄRGER" PAINTBALL SHOOT OUT



Aus allen Teilnehmern ziehen wir zwei Gewinner, die einen Samstag lang mit vollem Einsatz im Paintballpark® Aachen spielen können.

Mitmachen und gewinnen!

Zum Blu-ray- und DVD-Start der starbesetzten Action-Komödie **Das gibt Ärger** verlosen wir in Zusammenarbeit mit Twentieth Century Fox ein ganz besonderes Erlebnis: Aus allen Teilnehmern ziehen wir zwei Gewinner, die zusammen mit jeweils vier Freunden einen Samstag lang im Paintballpark Aachen (www.paintballpark.de) um die Wette ballern dürfen. In einem Shootout wird dann der Sieger ausgespielt, dem dann zwei BlackBerry Smartphones Curve 9360 (http://de.blackberry.com) winken!

Mitmachen ist ganz einfach:

Surfen Sie auf unsere Webseite unter www.pcaction.de/gewinnspiele! **Viel Erfolg!**



BlackBerry

Paintballpark Aachen

Das Gewinnspiel läuft bis zum 05.08.2012. Teilnahmeberechtigt sind alle volljährigen PC-ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von Twentieth Century Fox und Computec Media. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Preise können nicht bar ausgezahlt werden.



Blauer Himmel und Sonnenschein? Hätte uns egaler nicht sein können. Wir blieben den ganzen Tag fern von böser UV-Strahlung im Kunstlicht der Messehallen.

E3 2012 in Los Angeles

Einfach mal Messe halten!

Ort: Los Angeles | Aussteller: 200 | Besucher: 45.700 | Termin: 5.–7. Juni 2012

Text: Sebastian Stange

Die Spielemesse E3 unterhielt auf hohem Niveau, aber fast ohne Überraschungen.

Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, ist die größte und wichtigste Messe der Spielebranche. Jahr für Jahr blickt die komplette Gaming-Gemeinschaft gespannt nach Los Angeles, wo die Messe traditionell im Sommer stattfindet. Die eigentliche Messe hat nicht lange geöffnet. Nur von Dienstagmittag bis Donnerstagnachmittag stehen die zwei großen Showfloors den Besuchern offen. Gerade einmal 21 Stunden blieben uns, um das meiste aus der Veranstaltung herauszuholen. Und unser Vor-Ort-Team hatte Gesellschaft: Über 45.000 Fachbesucher aus 108 Ländern drängten sich von Stand zu Stand und bescherten der Stadt Los Angeles dabei Einkünfte von satten 40 Millionen Dollar. Etwa 200 Aussteller buhlten um die Aufmerksamkeit der Besucher – oft mithilfe heißer Messedamen, mit schrill dekorierten Ständen, Demo-Stationen oder diversen Geschenken.

Um alle Top-Titel zu sehen, brauchte man vor allem eines: Termine! Nur wer bereits vor der Messe verbindliche Abmachungen traf, hatte eine Chance, alle heißen Neuankündigungen zu sehen. Allerdings gab es dieses Jahr auch auf den normalen Showfloors überraschend viele gute Spiele zu sehen. Unser Terminplan war jedenfalls randvoll und auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen unsere Ausbeute an Spieleindrücken, News und Impressionen. Wir hoffen, Sie haben bei der Lektüre genauso viel Spaß wie wir vor Ort! Und wir polieren bereits jetzt unsere Kameraobjektive und spitzen unsere Bleistifte für die E3 2013. Die stellt bis jetzt übrigens ein großes Fragezeichen dar. Denn Umbauarbeiten am L.A. Convention Center könnten die E3 im nächsten Jahr aus Los Angeles vertreiben. Eine offizielle Stellungnahme steht noch aus. Aber so oder so: Wir werden da sein!



Wer braucht schon immer nur nackte Haut? Diese Vulkanierinnen reizten trotz züchtiger Verkleidung.

Das E3-Team



Hier zeigt Wolfgang, wie sehr er Robert mag. Sebastian (rechts) und Peter (links) freuen sich.

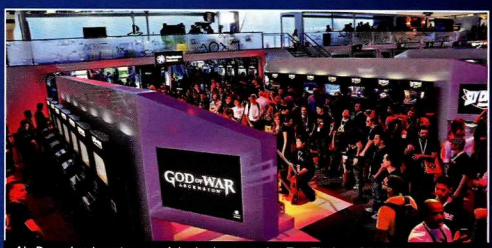
Fünf ist Trümpf! Denn dieses Jahr reisten wir als Fünf-Mann-Team zur Spielemesse nach Los Angeles. Erstmals dabei: ein richtiger, echter Kameramann. Nicolas filmte unsere Eskapaden für Ihre Belustigung. Zu sehen auf www.pcaction.de!



Nicolas erlebte fast die gesamte Woche durch den Sucher seiner Kamera.



Jeder der großen Publisher buhlte mit beeindruckenden Ständen um Aufmerksamkeit.



Als Besucher konnte man viele der kommenden Top-Titel ausführlich anspielen. Allerdings musste man dafür oftmals eine Weile Schlange stehen.



Sony und Nintendo zeigten einige Handheld-Spiele, im Fokus der Messe standen aber klar die großen Multiplattform- sowie Exklusiv-Titel.



Da allzu knappe Bekleidung in den Messehallen verboten war, wurden kurzerhand ein paar Stände außerhalb des Messegeländes aufgebaut.

Missing in Action: Diese Spiele haben wir auf der E3 vermisst!

+++ **Beyond Good & Evil 2** Schon seit Jahren gibt es immer wieder Info-Häppchen zur Fortsetzung des Kult-Action-Adventures. Doch offizielle Bilder und Videos stehen noch aus! +++ **BiA: Furious Four** Das nächste **Brothers in Arms** wurde auf der E3 2011 als wilder Trailer gezeigt – mit Brutalo-Gameplay und **Inglourious Basterds**-Feeling. Dieses Jahr fehlte aber jede Spur vom Shooter. +++ **Bioshock Infinite** Seit der krassen Info-Flut nach der Ankündigung vor einigen Monaten herrscht Funkstille. Sorgen machen wir uns deshalb aber keine. +++ **C&C Generals 2** Eigentlich wäre die E3 ein guter Anlass gewesen, um das neue Echtzeitstrategiespiel im **Command & Conquer**-Universum als spielbare Version vorzustellen. +++ **Doom 4** Nach dem Release von **Rage** sollte das id-Team inzwischen mit Hochdruck am neuen **Doom 4** arbeiten, doch leider war der Shooter auf der Messe nirgends zu finden. +++ **Dragon Age 3** Offiziell angekündigt ist es noch nicht, aber Tweets der Entwickler bestätigen: Das RPG ist in Arbeit. Hoffen wir, dass darin die Sünden des Vorgängers vermieden werden. +++ **Everquest Next** Bereits seit Jahren steht fest: Die **Everquest**-MMORPG-Reihe bekommt einen Nachfolger. Doch noch will sich Sony Online Entertainment nicht in die Karten schauen lassen. +++ **Fortnight** In diesem Download-Titel von Epic trifft Zombie-Shooter auf Tower Defense. Doch seit der Ankündigung 2011 hört man von **Fortnight** leider nichts mehr. +++ **GTA 5** Der Trailer im Oktober ließ auf einen E3-Auftritt hoffen, doch da hofften wir vergeblich. Damit ist der von vielen vermutete 2012-Release sehr unwahrscheinlich. +++ **Prey 2** Gerüchte um die Einstellung des Open-World-Spiels, in dem Sie einen Alien-Kopfgeldjäger verkörpern, machten vor der E3 die Runde. Klar ist nun: Das Spiel kommt, aber erst 2013! +++ **Rainbow 6: Patriots** Wir durften Ubisofts Shooter bereits in Aktion erleben. Warum er auf der E3 fehlte? Vielleicht war dem Publisher die bisherige Ausrichtung doch zu nah an **Call of Duty**? +++ **Thief 4** kommt. Mehr Informationen zum Schleich-Spiel gibt es bislang nicht. Eine E3-Enthüllung wäre eine tolle Überraschung gewesen. Schade! Vielleicht nächstes Jahr? +++ **XCOM** Während der Strategie-Ableger **XCOM: Enemy Unknown** als spielbare Version gezeigt wurde, fehlte vom Ego-Shooter **XCOM** jede Spur. Wurde das Projekt erneut umgekrempelt?

Bester Auftritt



Ubisoft

In den letzten Jahren waren Ubisofts E3-Pressekonferenzen stets etwas zu wild, zu bemüht und zu träge. Doch dieses Jahr entpuppte sich die Show als die unterhaltsamste. Zwar gab es auch einige fragwürdige Moderationen, doch die Spiele stimmten. **Assassin's Creed 3**, **Far Cry 3** und **Rayman: Legends** boten starke Unterhaltung und am Ende stand die Demo von **Watch Dogs**. Und wir hatten endlich unsere erste – und leider auch einzige – Messe-Sensation! Ohne die wäre diese E3 echt lahm gewesen!

Sebastian meint



Mein Highlight der Messe:

Ich hätte es nie gedacht, aber mein Highlight ist **DmC: Devil May Cry**. Weil es wild, gut spielbar, toll inszeniert und eben ein echtes Videospiel ist – ohne diesen nervigen Realismus aktueller Action-Spiele.

Meine größte Enttäuschung:

Die Pressekonferenzen der drei Konsolen-Hersteller Microsoft, Sony und Nintendo. Keine einzige echte Bombe? Und so wenige brandneue Top-Titel? Bah!

Meine Messe-Überraschung:

Klare Sache: Ubisofts **Watch Dogs**! Das aufregendste Spiel der E3!

Mein schönstes Abseits-der-Messe-Erlebnis:

Ich war im Planetarium und die Show war ganz wunderbar schlecht: Praktisch Kinder-Fernsehen für Erwachsene. Unglaublich, diese USA!

Trend



Motion Gaming & 3D spielen keine Rolle mehr

Auf der E3 2011 waren noch allerorts Spieler mit 3D-Brillen und diversen Fuchtel-Controllern zu sehen. Dieses Jahr mussten wir solche Exemplare mit der Lupe suchen. Motion Gaming und stereoskopisches 3D existieren nach wie vor, spielten auf der Messe allerdings fast gar keine Rolle. Interessant!

Trend



Mehr Pixel-Gewalt denn je

Gewaltdarstellung in Spielen finden wir nicht per se schlecht, doch was da auf der Messe in den Spielepräsentationen bei so mancher Actionsequenz gezeigt wurde, wirkte einfach geschmacklos, etwa die Verhörszene in **Splinter Cell: Blacklist**. Beim hier gezeigten PS3-Spiel **The Last of Us** unterstrich die Gewaltdarstellung die düstere Grundstimmung, wirkte aber dennoch viel zu krass.

Robert meint



Mein Highlight der Messe:

Ich durfte Ron Gilbert treffen. Und er hat mich geknuddelt, weil ich ein wenig nervös war. Deshalb ist **The Cave** mein Spiel der Messe!

Meine größte Enttäuschung:

Viele Spiele setzen auf plumpe Gewalt anstatt spielerischer Finesse. Dieser immergleiche Action-Brei geht völlig in die falsche Richtung.

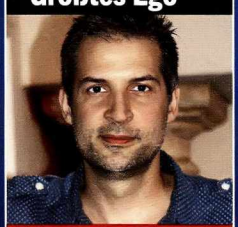
Meine Messe-Überraschung:

Planetside 2 hat mich unvorbereitet erwischt. Ich steh auf Sandbox-Elemente und ich mag Shooter. Beides kombiniert klingt sehr famos!

Mein schönstes Abseits-der-Messe-Erlebnis:

Den Six Flags Achterbahnpark mit Kollegen Peter zu erleben war episch. Noch NIE habe ich einen Menschen so schreien hören.

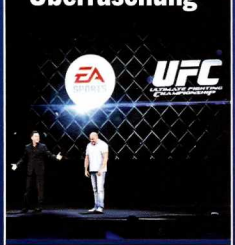
Größtes Ego



David Perry

Ehemals schuf Dave Perry Spiele wie **Earthworm Jim** oder **MDK**, heute wirbt er für seinen Spiele-Streaming-Service Gaikai. Der Deal mit Samsung, den Dienst in kommende TV-Modelle einzubauen, macht Perry offensichtlich sehr selbstbewusst: „In einem Jahr gibt es vier First-Party-Hersteller: Sony, Microsoft, Nintendo und Samsung."

Überraschung



THQ verliert UFC-Lizenz

Bittere Nachrichten für den angeschlagenen Publisher THQ: Das Unternehmen war anscheinend gezwungen, seine Lizenz für das Kampfsport-Spektakel **UFC** zu verkaufen. Die hat sich EA geschnappt und THQ verliert damit eine der wichtigsten Marken. Ob der Publisher diesen Dämpfer verkraftet?

Trend



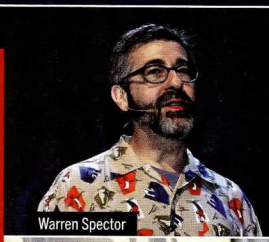
Es herrscht RPG-Flaute!

Noch im letzten Jahr wimmelte es auf der Messe vor hochkarätigen Rollenspielen, etwa **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, **Kingdoms of Amalur: Reckoning**, **Mass Effect 3** oder **Risen 2**. Doch dieses Jahr mussten wir Rollenspiele mit der Lupe suchen. Wäre Bethesda nicht mit **The Elder Scrolls Online** sowie dem **Dawnguard**-DLC für **Skyrim** angerückt, hätte manch RPG-Fan guten Grund zum Heulen gehabt. Hoffen wir also, dass es 2013 mehr starke Rollenspiele zu sehen gibt! Es wird Zeit für ein neues **Fallout**!

Highlight

Spieleentwickler-Legenden treffen

Nanu? Wer hält denn da am Disney-Interactive-Stand einen Vortrag? Wenn das nicht Warren Spector ist! Der **System Shock**- und **Deus Ex**-Designer stellte sein **Disney Micky Epic: Die Macht der 2** vor. Weitere schöne Messe-Begegnungen: Wir treffen den Vater der **Doom**-Reihe, John Romero, in einer Warteschlange am Ubisoft-Stand und stolpern über das Entwickler-Dreamteam Tim Schafer und Ron Gilbert von Double Fine. Solche Begegnungen machen die E3 einmalig!


Warren Spector



John Romero



Ron Gilbert

Tim Schafer

Wolfgang meint



Mein Highlight der Messe:

Dishonored: Die Maske des Zorns! Der ungewöhnlichste Ego-Shooter, den ich seit Jahren gesehen habe. So viele Möglichkeiten! Wahnsinn!

Meine größte Enttäuschung:

Das wäre **Star Trek**. Der Shooter nutzt die Koop-Spielidee noch nicht wirklich gut aus und die steife Inszenierung lässt mich bislang völlig kalt.

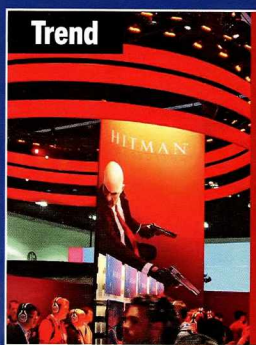
Meine Messe-Überraschung:

Das durchweg enorm hohe Qualitätsniveau aller auf der Messe vorgestellten Spiele. Diesbezüglich gab es wirklich keinen Grund zur Klage!

Mein schönstes Abseits-der-Messe-Erlebnis:

Peters panische Schreie beim Achterbahnfahren? Oder doch das BBQ abends? Die hatten da nämlich das perfekte Bier für mich: Arrogant Bastard Ale!

Trend



Der PC als Präsentationsplattform

Während im vergangenen Jahr die allermeisten Multiplattform-Titel als Xbox-360-Fassung gezeigt wurden, gab es 2012 sehr viel mehr PC-Versionen zu sehen. **Crysis 3**, **Hitman: Absolution**, **Watch Dogs**, **Medal of Honor: Warfighter** oder **Resident Evil 6** wurden als schicke PC-Fassungen präsentiert. Es wurde auch langsam Zeit, dass die Publisher hier umdenken. Auf der technisch überlegenen PC-Plattform sehen die Spiele momentan halt einfach viel besser aus.

Trend



Probespielen ist erlaubt!

Dieses Jahr durften wir deutlich öfter als in den Jahren zuvor selbst Hand anlegen. Spielbar waren dabei auch Titel, die kürzlich erst angekündigt wurden, etwa **Crysis 3**. Und auch bei **XCOM: Enemy Unknown** hätten wir im Leben nicht damit gerechnet. Ein toller Trend!



Peter meint



Mein Highlight der Messe:

Als E3-Jungfrau hat mich vor allem das ganze Drumherum beeindruckt. Was für ein geniales Erlebnis, von Stand zu Stand zu laufen, kommende Hits anzuspielen und unterwegs Tim Schafer zu treffen!

Meine größte Enttäuschung:

Far Cry 3: Weder der Einzelspieler- noch der Koop-Modus haben mich gepackt. Wann zeigt Ubisoft endlich die angeblich so wunderbar offene Spielwelt?

Meine Messe-Überraschung:

End of Nations: Auch Free2Play-Spiele können Spaß machen!

Mein schönstes Abseits-der-Messe-Eerlebnis:

Achterbahnfahren mit den Kollegen. Ich hatte Todesangst, die Kollegen einen Lachanfall.

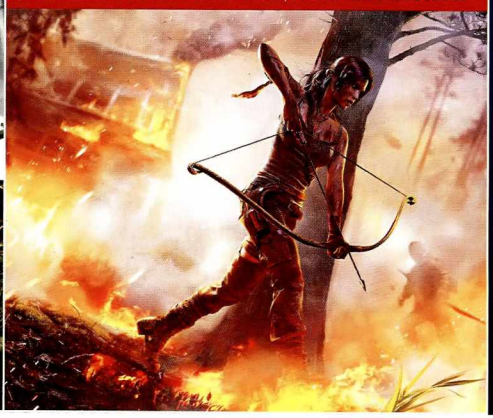
Trend





Pfeil & Bogen als Waffe

Wie seltsam, dass gerade dieses Jahr einige Top-Spiele auf Pfeil und Bogen als Waffe setzen! Da wären **Assassin's Creed 3**, **Crysis 3**, das neue **Tomb Raider** und **Far Cry 3**. Vielleicht liegt's daran, dass der Spieler in allen Titeln eine Art Guerilla-Rolle einnimmt, nicht offensiv auf seine Gegner zustürmt, sondern sich durch behutsames Vorgehen und Cleverness behauptet. Was wohl der Trend 2013 wird? Bratpfannen vielleicht? Oder Riesendildos? Aber nee, die hatte **Saint's Row 3** bereits!



MOST WANTED & RELEASES

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

1 Grand Theft Auto 5

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action-Adventure | Termin: nicht bekannt

Take-Two-Chef Strauss Zelnick dementierte Gerüchte über eine **GTA 5**-Umsetzung für Nintendos Wii-U-Konsole. Zur PC-Version des neuen **GTA** gibt es keine Neuigkeiten. Rockstar hält sich weiterhin bedeckt.



2 Assassin's Creed 3

Entwickler: Ubisoft | Genre: Action-Adventure | Termin: 31. Oktober 2012

Alex Hutchinson, Creative Director von Ubisoft, sieht in dem im selben Monat erscheinenden **Dishonored** keine Konkurrenz. Hutchinson selbstbewusst: „Wer uns schlagen will, muss etwas völlig Neues bieten."



3 Far Cry 3

Entwickler: Ubisoft | Genre: Ego-Shooter | Termin: 29. November 2012

Der heiß erwartete Shooter benötigt offenbar noch Feinschliff und wird nicht wie geplant am 6. September, sondern nun doch erst fast drei Monate später in Deutschland erscheinen – am 29. November.



4 Crysis 3

Entwickler: Electronic Arts | Genre: Ego-Shooter | Termin: Februar 2013

Auf der E3 gab es in einem actionreichen Video erste Spielszenen aus dem kommenden Shooter zu sehen. Fazit: Mit Held Prophet ist nicht gut Kirschen essen!

5 The Elder Scrolls: Online

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

Für das Online-Rollenspiel haben sich die Entwickler ein neues Kampfsystem ausgedacht, das dem Spieler besonders viel Freiheiten lassen soll.

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.

Aktuelle Release-Liste (inklusive aller E3-Neuerscheinungen)

Aufmerksame Leser bemerken, dass die Release-Liste in diesem Monat deutlich länger ausfällt als in den Vorausgaben. Der Grund ist einfach: die E3 trägt massig Früchte. Wir haben alle Neuankündigungen der weltgrößten Spielemesse einfließen lassen.

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 46	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	16. Oktober 2012
	1954: Alcatraz	Adventure	Daedalic Entertainment	2012
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
	Air Conflicts: Pacific Carriers	Arcade-Simulation	Bitcomposer	3. Quartal 2012
	Alien Spidy	Jump & Run	Kalypso Media	Nicht bekannt
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	3. Quartal 2012
	Arctic Combat	Ego-Shooter	Webzen	3. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2013
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	31. Oktober 2012
	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	2. Quartal 2012
Seite 84	Bang Bang Racing	Rennspiel	Kalpyso Media	8. Juni 2012
	Battlefield 3: Aftermath	Ego-Shooter	Electronic Arts	Dezember 2012
Seite 34	Battlefield 3: Armored Kill	Ego-Shooter	Electronic Arts	September 2012
Seite 34	Battlefield 3: End Game	Ego-Shooter	Electronic Arts	März 2013
Seite 34	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
	Brick-Force	Ego-Shooter	Infernum	2012
	Broken Sea	Rollenspiel	Neocore	Nicht bekannt
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Bullet Run	Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	2012
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Carrier Command: Gaea Mission	Strategie	Mastertronic	27. September 2012
	Cartoon Universe	Online-Rollenspiel	Warner Bros.	2013
	CastleStorm	Strategie	Sony	Nicht bekannt
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
Seite 82	Civilization 5: Gods & Kings	Runden-Strategie	2K Games	22. Juni 2012
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2013
	Continent of the Ninth Seal	Online-Rollenspiel	Webzen	3. Quartal 2012
	Core Blaze	Online-Rollenspiel	Gamania	Nicht bekannt
	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	21. August 2012
	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
Seite 42	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	17. August 2012
	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Focus Home Interactive	September 2012
	Dead Island: Riptide	Ego-Shooter	Deep Silver	Nicht bekannt
	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	Februar 2013
	Defiance	Ego-Shooter	Trion Worlds	April 2013
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
	Divinity Original Sin	Strategie	Larian Studios	2013
	Divinity: Dragon Commander	Action	Daedalic	1. Quartal 2013
	DmC: Devil May Cry	Action	Ninja Theroy	2013
	Dogfight 1942	Action-Simulation	City Interactive	2012
Seite 55	Doom 3: BFG Edition	Ego-Shooter	Activision	3. Quartal 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	id software	Nicht bekannt

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	DSA: Demonicon	Adventure	Kalypso Media	1. Quartal 2013
Seite 76	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	22. Juni 2012
	Dungeonland	Action	Paradox Interactive	2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
▶	Endless Space	Strategie	Amplitude	Juli 2012
	Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	2012
	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	September 2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	29. November 2012
	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2012
	Firefall	Action-MMOG	Red 5 Studios	4. Quartal 2012
Seite 75	Game of Thrones	Rollenspiel	Dtp Entertainment	8. Juni 2012
	Gameglobe	Geschicklichkeit	Bigpoint/Square Enix	2012
Seite 51	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	31. August 2012
Seite 66	Ghost Recon: Future Soldier	Action	Ubisoft	15. Juni 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grimlands	Action-MMOG	Gamigo AG	2012
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	28. August 2012
Seite 57	Hawken	Online-Shooter	Adhesive Games	12. Dezember 2012
	Hearts of Iron 3: Their Finest Hour	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit	Action	Sega	2012
	Herr der Ringe Online: Reiter von Rohan	Online-Rollenspiel	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
	Insane	Action	THQ	2014
	Interstellar Marines	Ego-Shooter	Zero Point Software	Nicht bekannt
▶	Inversion	Action	Namco Bandai	13. Juli 2012
	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	3. Quartal 2012
	Jet Set Radio	Jump & Run	Sega	3. Quartal 2012
	Kartuga	Online-Rollenspiel	InnoGames	Nicht bekannt
Seite 74	Krater	Rollenspiel	Fatshark	12. Juni 2012
	Legends of Dawn	Action-Adventure	Dreamatrix	Nicht bekannt
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	2. Quartal 2012
Seite 78	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	22. Juni 2012
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2012
	Lifeless Planet	Action-Adventure	Stage 2 Studios	4. Quartal 2012
▶	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
	Lucius	Adventure	Lace Mamba	26. Oktober 2012
Seite 62	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni 2012
	Mechwarrior Online	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
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	26. September 2012
	Miner Wars 2081	Online	Keen Software House	2012
	Mistborn: Birthright	Rollenspiel	Nicht bekannt	3. Quartal 2013
	NBA 2K13	Sportspiel	2K Games	5. Oktober 2012
Seite 48	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012
	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Focus Home Interactive	September 2012
	Omerta: City of Gangsters	Strategie	Kalypso Media	4. Quartal 2012
	Orcs Must Die! 2	Action	Robot Entertainment	2012
	Otherland	Online-Rollenspiel	Dtp Entertainment	2012
	Painkiller: Hell & Damnation	Ego-Shooter	Nordic Games	Oktober 2012
	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grind Gear Games	2012
	Penny Arcade's On the Rain-Slick Precipice of Darkness 3	Rollenspiel	Zeboyd Games	25. Juni 2012
	PES 2013	Sportspiel	Konami	3. Quartal 2012
	Pid	Jump & Run	Might and Delight	3. Quartal 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2013

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Pro Cycling Manager Season 2012: Le Tour de France	Sportspiel	Cyanide	Juni 2012
	Prototype 2	Action	Activision	24. Juli 2012
Seite 80	Quantum Conundrum	Puzzle	Square Enix	21. Juni 2012
	Realms Of Ancient War	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	September 2012
	RaiderZ	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	4. Quartal 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Action	Ubisoft	Nicht bekannt
	Red Frontier	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	2012
	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
	Retro City Rampage	Action		2012
	Rift: Storm Legion	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	3. Quartal 2012
	Rocksmith	Musikspiel	Ubisoft	16. Oktober 2012
	Sacrilegium	Action-Adventure	Topware Interactive	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 58	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August 2012
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	21. August 2012
	Sonic & All-Stars Racing Transformed	Rennspiel	Sega	4. Quartal 2012
▶	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	05. Mai 2013
Seite 70	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	29. Juni 2012
Seite 85	Spellforce 2: Faith in Destiny	Echtzeit-Strategie	Nordic Games	19. Juni 2012
Seite 85	Sins of a Solar Empire: Rebellion	Echtzeit-Strategie	Stardock Entertainment	12. Juni 2012
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
Seite 52	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
Seite 36	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Starvoid	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
▶	Test Drive: Ferrari Racing Legends	Rennspiel	Bigben Interactive	29. Juni 2012
	The Amazing Spider-Man	Action	Activision	3. Quartal 2012
Seite 50	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
Seite 56	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard	Rollenspiel	Bethesda	Juni 2012
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda Online	2013
	The Incredible Adventures of Van Helsing	Action-Rollenspiel	Neocore	4. Quartal 2012
▶	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	3. Juli 2012
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead: Episode 2 – Starved for Help	Adventure	Telltale Games	29. Juni 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 84	Tiny & Big: Grandpa's Leftovers	Jump & Run	Crimson Cow	19. Juni 2012
Seite 26	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
▶	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	3. Quartal 2012
	Transformers: Untergang von Cybertron	Action	Hasbro Interactive	28. August 2012
	War of the Roses	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
Seite 11	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 20	Watch Dogs	Action	Ubisoft	2013
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
	Wizardry Online	Online-Rollenspiel	Gamespot	2012
	World of Battleships	Online	Wargaming.net	Nicht bekannt
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	World of Warplanes	Online	Wargaming.net	2012
	Worms Revolution	Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
Seite 54	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	Xcom: Enemy Unknown	Rundentaktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

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



Gut, böse oder einfach nur gelangweilt? Noch kennt keiner die Motivation des Helden.

Screen-Info

Da uns Publisher Ubisoft selbst nur ganze drei Bilder zur Verfügung stellen konnte, schnappten wir uns kurzerhand das Gameplay-Video und fertigten damit eigene Bilder des Spiels an.

Watch Dogs

Heißes Netzteil

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisfot | Termin: 2013

Text: Robert Horn

Als Held in einer düsteren Zukunftsvision haben Sie eine komplette Stadt unter Ihrer elektronischen Kontrolle. Der Überraschungshit der E3!

FAQ

***Watch Dogs** hörè ich zum ersten Mal. Wo kommt das denn her?*

Der Action-Titel wurde erst vor Kurzem auf der Spielemesse E3 der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Bis dahin hatten die Entwickler unter strenger Geheimhaltung an **Watch Dogs** gearbeitet. Verantwortlich für den Titel ist Ubisofts größte hauseigene Spieleschmiede in Montreal. Das kanadische Entwicklerstudio arbeitet unter anderem auch an der **Assassin's Creed**-Reihe, **Rainbow 6** oder **Far Cry 3**. Ubisoft Montreal gibt es schon seit 1997.

Endlich mal wieder ein neuer Titel. Worum genau geht es denn?

Watch Dogs spielt in einer fiktiven nahen Zukunft, in der jeder Mensch elektronisch erfasst und überwacht wird. Sämtliche Systeme sind miteinander vernetzt. Aiden Pearce, der Held des Spiels, besitzt aus unbekannten Gründen die Gabe, das System namens ctOS zu hacken, und hat so Zugriff auf sämtliche Systeme der Stadt Chicago. Was genau er damit anfangen will und warum er Jagd auf andere Menschen macht, wissen wir bisher noch nicht.

Der Held kontrolliert eine Stadt? Wie kann ich mir das denn vorstellen?

Aiden Pearce ist entweder ein begnadeter Hacker oder ein Glückspilz, dem ein technisches Wundergerät in die Hände gefallen ist. Fest steht nur, dass er mit einer Art Smartphone verschiedene Geräte in der Stadt kurzschließen oder manipulieren kann. So variiert er Ampelschaltungen nach seinem Bedarf, stört fremde Handy-Frequenzen, sabotiert automatische Brücken oder hört ganz einfach fremde Gespräche ab.

*Das klingt noch gar nicht so speziell. Warum freuen sich denn alle so tierisch auf **Watch Dogs**?*

Die Präsentation auf der E3 war absolut überzeugend. Das Open-World-Spiel sieht saugut aus, bietet eine düstere und herrlich ernste und erwachsene Stimmung, solide Feuergefechte (mit einer Zeitlupenmechanik, woohoo!) und unverbrauchte Helden-Fähigkeiten. Da ist viel Platz für jede Menge kreativer Spielereien. **Watch Dogs** könnte also wirklich, wirklich cool werden! Und das wünschen wir uns doch alle, oder?

Öfter mal was Neues: Die Spielwelt als Waffe

Mit einem Handy kann Aiden Pearce die Elektronik in seiner Nähe beeinflussen: Mit dieser Technik verschafft sich der Held Vorteile und richtet geplantes Chaos an. Die bekannten Funktionen finden Sie hier.

Handys blockieren
Um für Verwirrung zu sorgen, blockiert der Held Funkfrequenzen, was fiese Störgeräusche erzeugt. Eine gute Ablenkung!

Brücken beinflussen
Chicago ist die Stadt der Brücken. Viele von ihnen lassen sich für den Schiffsverkehr hochklappen. Das kann Aiden ausnutzen.

Züge kontrollieren
In Aktion haben wir diese Fähigkeit noch nicht gesehen. Sollte Aiden mit dem Weichensystem von U-Bahnen spielen können, erwarten uns verheerende Zugunfälle!

Ampeln schalten
Durch geschicktes Umschalten von Ampelanlagen richtet der Held gehöriges Chaos auf den Straßen Chicagos an.

Unbekannt
Was diese Fähigkeiten zu bedeuten haben, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch unklar.

Die Minikarte
Die Karte am unteren rechten Bildrand zeigt relevante Dinge, etwa beeinflussbare Technik wie Ampeln oder Brücken. Interessant: Geldautomaten oder Bars sind ebenfalls eingezeichnet.

Plötzlich ist es totenstill in dem kleinen, uralten Theater am Broadway mitten in Los Angeles. Kurz vorher wurde noch geklatscht, getuschelt und gelacht, nun starren mehrere Hundert Zuschauer wie elektrisiert auf die Bühne. Dort stand wenige Sekunden zuvor Yves Guillemot, Gründer und Chef von Ubisoft. Yves hatte mit spärlichen Worten etwas Neues angekündigt und genau damit hatte niemand gerechnet. Überraschungen gibt es schließlich nicht mehr auf der E3, der wichtigsten Spielemesse der Welt. Ubisoft war das Kunststück dennoch geglückt. Und so bewunderten erstaunte und verzückte Journalisten am 4. Juni 2012 zum allerersten Mal Spielszenen von **Watch Dogs**.

Telefonterror mal anders

Die Welt in nicht allzu ferner Zukunft: Die digitale Vernetzung ist unaufhaltsam vorangeschritten. Der gläserne Mensch ist Realität geworden, Informationen sind ein mächtiges Handelsgut. Computerprogramme haben die Steuerung der meisten elektronischen Systeme übernommen, alles ist miteinander verknüpft. Willkommen in der Gesellschaft 2.0! Eines der größten und mächtigsten Programme, das die Systeme ganzer Städte kontrolliert, ist ctOS. Die Software steuert aufklappbare Brücken, Überwa-



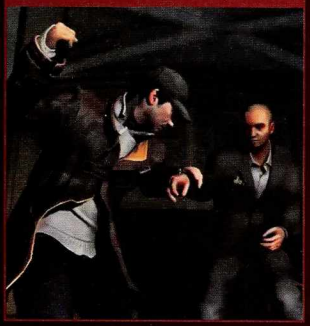
Chicago sieht beeindruckend aus. In der amerikanischen Großstadt erleben Sie die Geschichte von **Watch Dogs**.

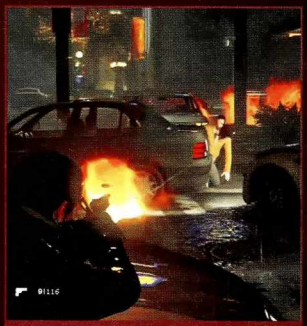


Aiden kann die Mobiltelefone fremder Leute scannen und erfährt so wichtige Details.

Hier geht's zur Sache: Das Kampfsystem

Prügeln und hauen
Titelheld Aiden geht skrupellos und präzise zu Werke, wenn es nötig wird. In einer Szene nimmt er gekonnt einen Wachmann auseinander und prügelt ihn recht brutal bis zur Bewegungsunfähigkeit. Seine Hacking-Fähigkeit gibt ihm allerdings schon vor den Kämpfen einen entscheidenden Vorteil: Aiden sieht, wie hoch die Gewaltbereitschaft seines Gegenübers ist, was ihm einen zeitlichen Vorteil verschafft. Im Kampf selber schwingt er einen ausfahrbaren Schlagstock mit kalter Präzision. Wie genau die Kämpfe ablaufen, ist noch nicht klar. Sie sehen derzeit extrem toll inszeniert, aber doch wenig anspruchsvoll aus.





Aus allen Rohren ballern
Hacking-Fähigkeiten schützen Aiden nicht davor, ab und zu auch mal eine richtige Waffe benutzen zu müssen. Das macht er auch, noch dazu beeindruckend inszeniert. Aiden kann außerdem für einen kurzen Augenblick die Zeit verlangsamen und so mehrere Gegner in schneller Reihenfolge niederstrecken. Außerdem nimmt er Gefallenen Waffen ab. Das bisher gesehene Arsenal umfasst leichte Handfeuerwaffen, aber auch Sturmgewehre und -pistolen. Besonders beeindruckt hat uns (neben der Optik) die Geräuschkulisse dieser Schießereien. **Watch Dogs** inszeniert diese Gefechte ernsthaft, hart und schnell.

Blitzschnell ausschalten
Wir erleben Aiden, wie er in einer flüssigen Bewegung über ein Auto hechtet und den Gangster dahinter niederstreckt. **Watch Dogs** besitzt also eine Nahkampfmanöver-Technik. Fein!



In Deckung gehen
Passend zum Zeitgeist kann sich Aiden hinter Deckung kauern, rollt sich ab oder wirft sich blitzschnell über Hindernisse. In einem modernen Action-Spiel darf so etwas nicht fehlen.



chungskameras oder Ampeln und hat jeden Einwohner Chicagos (hier spielt **Watch Dogs**) im Blick, einfach durch die Verbindung zu ihren Smartphones. In dieser Stadt lebt auch Aiden Pearce, der etwas grummelig wirkende Held von **Watch Dogs**. Aus Gründen, die die Entwickler bisher noch nicht verraten haben, besitzt Aiden die praktische Gabe, ctOS zu kontrollieren. „Nutze die Stadt als Waffe" ist der Satz, den wir während der Präsentation auf der E3 am häufigsten zu hören bekommen.

Das Handy als Waffe?

Wow, das klingt interessant. Und zumindest in der Demo auf der Messe klappt diese Art der Umgebungsmanipulation reibungslos. Aiden nutzt eine Art Smartphone, um seine Umwelt zu beeinflussen. Vor einem Club, in den er normalerweise keinen Zutritt hat, stört er kurzerhand die Frequenzen sämtlicher mobiler Geräte um ihn herum. Passanten, Wartende und Türsteher reagieren irritiert, Aiden kann im nachfolgenden Chaos einfach durch die Vordertür spazieren. Drinnen scannt er die anwesenden Gäste und erhält so ziemlich intime Informationen über Beruf, Vermögen, mögliche Vorlieben, Krankheiten oder Vorstrafen. Ein wenig gruselig ist das schon. Richtig heftig könnte die Fähigkeit Aidens werden, Ampeln nach seinem Willen zu schalten. Damit lassen sich prima Verkehrsunfälle provozieren, die etwa eine Zielperson aufhalten oder aber dem Helden selbst die Flucht ermöglichen. Das Spiel schreckt aber nicht davor zurück, die Unschuldigen zu zeigen, die bei einer so provozierten Karambolage Schaden nehmen. Sie müssen also damit leben, mitunter unbeteiligte Zivilisten in einen schrecklichen Autounfall zu verwickeln. **Watch Dogs** nimmt sich hier (im Gegensatz zur satirisch überzogenen **Grand Theft Auto**-Serie) sehr ernst und konfrontiert Sie mit Ihren Taten. Unendlich oft



Ein bisschen **Need for Speed**? Wird Aiden von der Polizei gejagt, errichten die Gesetzeshüter Straßensperren an wichtigen Kreuzungen.

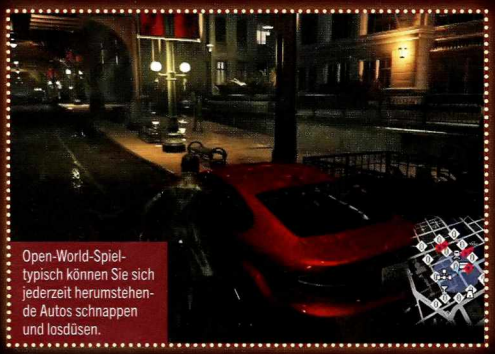


Die Grafik von **Watch Dogs** wirkt beeindruckend und äußerst stimmig. Ganz großes Kino!

dürfen Sie die Spezialfähigkeiten Aidens übrigens nicht einsetzen. Das Smartphone des Helden besitzt einen Akku, der sich schnell entleert und nur nach und nach wieder auffüllt. Vor allen Dingen sind wir sehr gespannt darauf, wie weit es die Entwickler mit ihrem neuen und spannenden Spielelement treiben. Was wird der Held alles beeinflussen und hacken können? Denken Sie ein wenig drüber nach, die Vorstellung, sämtliche elektronischen Geräte zu manipulieren, ist verlockend! Kann der Held sich etwa an Geldautomaten frei bedienen? Polizisten auf gefälschte Fährten locken? Elektronische Identitäten anderer Personen annehmen? All diese Dinge bleiben aber vorerst ungeklärt.

Nie allein durch Chicago

Dementsprechend hoch stapeln sich die Fragen, die sich nach der knapp zehnminütigen Präsentation stellen. Denn am Ende wird kurz angedeutet, dass **Watch Dogs** einen Mehrspieler- oder Koop-Modus beinhalten wird, der es Freunden erlaubt, in das eigene Spiel einzugreifen. Informationen hierzu sind vage, allerdings erklären die Entwickler, dass Freunde jederzeit Ihren Missionsstatus einsehen und sich dann überlegen können, Ihnen entweder zu helfen oder Sie herauszufordern. Vielleicht arbeitet Ubisoft an einem ähnlichen System wie es im auf Eis gelegten **The Crossing** der Arkane Studios Verwendung finden sollte? Hier sollten Einzel- und Mehrspielererfahrung zu einer ineinander verwobenen Einheit verbunden werden. **Watch Dogs** scheint Ähnliches zu planen und Mitspieler nahtlos in ein bestehendes Spiel ein- und aussteigen zu lassen. Ob Sie dann stören oder helfen wollen, wird anscheinend Ihnen überlassen. In einer offenen, großen Welt wie der von **Watch Dogs** klingt das sehr interessant! Allerdings steht hier noch viel Spekulation und wenig wirklich Handfestes im Raum.



Open-World-Spiel-typisch können Sie sich jederzeit herumstehende Autos schnappen und losdüsen.



Watch Dogs zeigt lebensechte Animationen in Zwischensequenzen. Meine Herren, was für ein Niveau!

Düstere Zukunftsaussichten

Was genau ist **Watch Dogs**? Wir erklären das ungewöhnliche Spielprinzip: Ein Held, eine Stadt und eine spannende Spielmechanik sind die drei wichtigsten Komponenten des Open-World-Spiels. Daraus entsteht eine Mischung, die neugierig macht.



Die Stadt
Chicago setzen die Entwickler beeindruckend und in toller Grafik in Szene. Die Straßen sind belebt, es wimmelt vor Menschen. So sieht Open World aus!

Der Held
Die Hauptfigur Aiden Pearce ist ein noch unbeschriebenes Blatt. Wir wissen nur, dass er die Kontrolle über ctOS hat, bestimmte Leute jagt und selbst verfolgt wird. Er scheint einen Ruf in der Stadt zu haben.

Die Technik
Die spinnenbeinartigen Strahlen zeigen Jaidens Verbindung zu anderen Geräten. Benutzbare Terminals, Handys, Ampeln oder Geldautomaten leuchten dabei auf.

Auf allen Systemen

Einen Einblick in die Zukunft des Spiels gewähren die Entwickler aber dennoch und zeigen einen Tablet-Ableger ihres Action-Adventures. Den Umstand, dass im Spiel alles vernetzt ist, überträgt das Team auch auf die reale Welt: So wird es etwa Applikationen für Smartphones und Tablets geben, die die Erfahrung mit **Watch Dogs** erweitern sollen. Auf den mobilen Geräten können Sie dann parallel zum Spiel Ihren Fortschritt auf einer dreidimensionalen Karte der Stadt Chicago verfolgen. Die App zeigt dann zum Beispiel auf Wunsch den Standort von Ihnen und Ihrem aktuellen Ziel in Echtzeit. Sie können eine Zielperson quasi live durch die Stadt verfolgen. Bestandene Missionen sind auf der Karte ebenfalls verzeichnet, Sie dürfen auf dem Tablet jeden einzelnen Schritt davon erneut ansehen und analysieren. Nur kurz deuteten die Entwickler an, dass mit Ihnen vernetzte Freunde ebenfalls auf diese, also Ihre, Informationen zugreifen können und umgekehrt. Ihre Mitspieler sehen also, wie weit Sie sind und wo genau Sie sich zurzeit auf der Spielkarte befinden. Wer möchte, steigt dann direkt in das Spiel eines Freundes ein.

Man darf gespannt bleiben

Schon jetzt weckt **Watch Dogs** Neugier. Zehn Minuten Spielszenen reichen, um eine ganze Industrie aufhorchen zu lassen. Vielleicht ist das übertrieben, vielleicht ist **Watch Dogs** die einzige Antwort auf die Frage, ob es auf der E3 irgendeine Überraschung zu sehen gab. Es ist noch zu früh, das Open-World-Spiel als das nächte große Ding anzupreisen und als kreativen Lichtblick zwischen all den zum gewaltverherrlichenden Einheitsbrei verkommenen Action-Spielen zu feiern. Außer ein paar coolen Szenen haben wir noch nichts gesehen. Und ob die überhaupt echt sind (und nicht wie so oft eher als Zielsetzung für die Entwickler dienen), wissen wir nicht. Trotzdem fällt es schwer, bei den eindringlichen Bildern nicht unruhig zu werden. **Watch Dogs** verdient die ihm zuteilgewordene Aufmerksamkeit, denn das Spielprinzip wirkt erfrischend anders und gleichzeitig erstaunlich realistisch. Die gesamte Inszenierung bleibt erwachsen, ernst und sieht mit dem peitschenden Regen, den im Wind wirbelnden Mänteln, den von polierten Autos reflektierten Lichtern und den detaillierten Gesichtsanimationen umwerfend gut aus. Am spannendsten aber bleiben die Fragen, die **Watch Dogs** aufwirft und bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr beantworten muss. Wir möchten zu gerne wissen, was das Spiel denn nun eigentlich sein will und ob unsere kribbelige Aufregung gerechtfertigt war. Hoffentlich!



Chicago wird auch Windy City genannt. Entsprechend harsches Wetter gibt es im Spiel.

Robert meint



„Was auch immer das wird, es wird gut!"

Ein paar Spielszenen, mehr gab es nicht. Die waren dafür beeindruckend. Chicago als frei begehbarer Spielplatz wirkt unglaublich beeindruckend. Chicago in der Dunkelheit, während schwerer Regen vom Himmel prasselt und alle Oberflächen in glänzende Spiegel verwandelt, wirkt noch beeindruckender. Next-Gen nennt man das wohl. Egal, Hauptsache es sieht gut aus. Hinzu kommen noch die coolen Fähigkeiten von Held Aiden und all die Möglichkeiten, die sich damit eröffnen. Ich hoffe, dass die Entwickler genügend Kreativität in das Projekt stecken, um mit diesen guten Vorzeichen ein geniales Spiel zu entwickeln.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

www.gamescom.de

16.–19.8. 2012 KÖLN

gamescom

republic of korea
PARTNER COUNTRY OF GAMESCOM 2012



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



Coole Spezialbrille, eiskalter Blick: Sam Fisher, Geheimagent der USA, ist zurück. Und zu Scherzen ist er nicht aufgelegt!

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Auf Krawall gebürstet

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Toronto | Hersteller: Ubisoft | Termin: 1. Quartal 2013

Text: Robert Horn

Sam Fisher zeigt sich im neuesten Teil von seiner harten Seite.

Screen-Info

Die Bilder stammen direkt von Publisher Ubisoft und zeigen meist (typisch für den Hersteller) eigens zusammengestellte Szenen, die das eigentliche Geschehen geschönt und extra-stylish wiedergeben. Für einen ordentlichen Blick auf die Optik reicht das völlig aus.

FAQ

*OK, fangen wir bei null an: Wer oder was ist **Splinter Cell**?*
Splinter Cells (zu Deutsch Splitter-Zellen) werden in der Serie kleinere Gruppierungen von Spezialeinheiten genannt, die die USA im Kampf gegen Cyber-Terroristen einsetzen. Dirigiert werden diese hochspezialisierten Agenten von Third Echelon.

Typisch Romanautor Clancy also. Wie passt das neue Spiel Blacklist da rein?
Blacklist ist das mittlerweile sechste Spiel der Schleich-Action-Reihe und dreht sich wie immer um Superagent Sam Fisher. Dieses Mal muss er eine globale terroristische Bedrohung abwenden, die durch die namensgebende Blacklist ausgelöst wird.

Und wie will er das schaffen?
Nun, zum einen ist Sam Fisher nicht irgendwer, sondern ein knallharter Profi. Zum anderen bekommt Fisher vom Präsidenten persönlich die Befugnis, alles zu tun, was getan werden muss um die Bedrohung zu stoppen. Er agiert also außerhalb geltenden Rechts.

Ich kenne die Reihe. Was kann ich vom sechsten Teil erwarten?
Viel Schleichen auf jeden Fall. Ein Haufen bekannter Manöver sind zurück, außerdem kann Sam Leichen verstecken und nutzt jede Menge Technik. Aber auch die Action wurde gehörig aufgedreht: Luftschläge, Drohnenangriffe und Co sind mit an Bord.

Killing in Motion

Eine neue Angriffsmechanik macht Sam Fisher noch tödlicher und präziser.

Mit „Killing in Motion" kann Sam mehrere Ziele markieren und in einer einzigen flüssigen Bewegung ausschalten. Dabei bewegt er sich zielsicher über Hindernisse und vollführt spektakuläre Manöver.



Machen Sie sich auf einiges gefasst. Zumindest, wenn Sie Sam Fisher und die **Splinter Cell**-Reihe schon seit ihrer Entstehung 2002 kennen und lieben. Seit dieser Zeit hat der amerikanische Agent fünf Abenteuer hinter sich, jedes hat ihn ein klein wenig verändert, ihm wurden neue Fähigkeiten spendiert und andere verworfen, er wurde älter und im letzten Teil, **Conviction**, auch gewalttätiger. Das war 2010 und nun, zwei Jahre später, zeigte Entwickler Ubisoft Toronto den neuen Sam Fisher, der das Erbe der Serie weiterführen und ausbauen soll. In **Splinter Cell: Blacklist** wird Sam zum wohl mächtigsten und auch brutalsten Geheimagenten aller Zeiten. Ob das der Serie zu- oder doch eher abträglich ist, sollten Sie selbst entscheiden. Wir haben die Neuankündigung in der Redaktion jedenfalls heftig diskutiert.

Ich Chef, du nix!

Fishers Geschichte beginnt mit einer terroristischen Bedrohung. Eigentlich sogar mit mehreren, denn ein ganzer Haufen terroristischer Vereinigungen hat sich zusammengeschlossen, um der Besatzung durch die Vereinigten Staaten von Amerika entgegenzuwirken. Sie fordern von den USA den Abzug sämtlicher Truppen aus diversen Nahost-Ländern, andernfalls wollen sie dem Land den Guerillakrieg erklären. Immer rascher, immer härter sollen die Angriffe auf Ziele in den Vereinigten Staaten ausfallen – so lange, bis die USA den Forderungen nachkommen. Dazu erstellen die Fieslinge eine schwarze Liste (die namensgebende Blacklist), auf der sämtliche Angriffsziele und -pläne der Extremisten verzeichnet sind. Als die Amerikaner von dieser Liste Wind bekommen, ist die Panik groß. Der Präsident persönlich bittet Sam Fisher, seinem Land zu helfen. Der willigt ein – unter der Bedingung, sämtliche Freiheiten zu bekommen, die er für notwenig hält. Daraufhin wird die bisherige Geheimagenteninstanz Third Echelon (Fishers Zuhause in den vorherigen Spielen und Speerspitze gegen den Cyber-Terrorismus) aufgelöst und Sam Fisher selbst baut die neue Organisation, Fourth Echelon, nach den eigenen Vorstellungen auf. Mit nahezu unbegrenzten Ressourcen ausgestattet und der Vollmacht, auch außerhalb des geltenden Rechts zu operieren, leitet Fisher somit eine der weltweit mächtigsten Abteilungen zur Terrorbekämpfung. Die Operationsbasis von Fourth Echelon ist übrigens ein ausrangierter Tarnbomber, die Paladin. Von hier aus agieren Fisher und seine Crew, darunter die aus den Vorgängern bekannte Agentin Anna „Grim" Grimsdottir oder der Ha-



Der Ganove Jadid hat bei Sam nichts zu lachen. Befragungen gab es schon im Vorgänger, nun sind sie heftiger inszeniert.



Sam mit Sturmgewehr im Kugelhagel? In früheren **Splinter Cell**-Teilen hätte der Held das keine fünf Sekunden überlebt.

Ist das noch Splinter Cell?

Zwei Redakteure diskutieren über die drei kontroversesten Änderungen in Splinter Cell: Blacklist.

1. Luftschläge ordern und Drohnen steuern. Nicht sehr subtil!



Thorsten: Die Präsentation auf der E3 hat mit Sicherheit nur einen kleinen Teil des Spiels gezeigt! Dass Ubisoft ausgerechnet solchen Action-Firlefanz vorführen musste, ist wohl dem üblichen Messe-Spektakel geschuldet. Ich erwarte mir vom fertigen Spiel deutlich mehr Subtiles, mehr Taktisches.

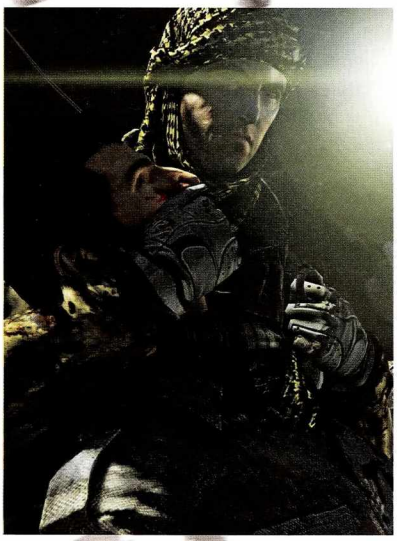


Robert: Das ist **Call of Duty**, aber nicht **Splinter Cell**. Es ist ja ehrenwert, dass die Entwickler Sams offensives Arsenal aufstocken wollen, aber muss ein Computerspielheld inzwischen alles können? In meinen Augen geht dieser Ansatz in die völlig falsche Richtung.

2. Mit „Killing in Motion" erledigt Sam Gegner am Fließband.

Thorsten: Nicht gerade typisch **Splinter Cell**, aber für mich völlig okay! Sam ist eben ein total cooler Superspion – und sollte als solcher auch ein paar fast schon übermenschliche Dinge draufhaben.

Robert: Mit der für Fisher typischen Heimlichkeit hat das nichts mehr zu tun. Sam spurtet wie Rambo übers Feld und fertigt die Gegner im Dutzend ab. Früher hätte er so



etwas keine drei Sekunden überlebt. Mit dieser Neuerung kann ich aber leben, immerhin ist das „nur" ein erweitertes „Mark & Execute".

3. Sam wendet rücksichtslose, brutale Verhörmethoden an.

Thorsten: Ich brauche zwar wahrlich keine plumpen Gewaltorgien, aber in extremen Situationen werden nun mal extreme Methoden angewandt. Das Ganze dann als öden Quick-Time-Event zu inszenieren, ist jedoch mehr als fragwürdig.

Robert: Schon im Vorgänger fand ich diese lapidar „Befragungen" genannten Foltereinlagen grenzwertig. Was die Entwickler jetzt auftischen, „Fröhliches Foltern mit dem Analogstick", überschreitet eindeutig meine Grenzen.

cker Charlie Cole. Sie sollen die Anschläge der Terroristen verhindern und aufdecken, wer hinter der tödlichen Blacklist steht.

Agiler denn je

So weit, so typisch. Wie immer stellt sich Fisher einer globalen Bedrohung entgegen, verhindert gewaltige Verschwörungen und deckt fiese Machenschaften auf der ganzen Welt auf. Dieses Mal jedoch wird alles ein wenig anders. Denn Sam untersteht nun nur noch dem Präsidenten persönlich und ist mit fast uneingeschränkter Macht ausgestattet. Das erlaubt ihm, Methoden anzuwenden, vor denen er bisher zurückschreckte. Der neue, der moderne Sam Fischer ist schneller, tödlicher und um einiges gewalttätiger als sein Vorgänger – ein Trend, der sich übrigens schon in **Splinter Cell: Conviction** abzeichnete, das aufgrund des gestiegenen Gewaltgrads als erstes Spiel der Reihe einen USK-18-Stempel erhielt. Der Blacklist-Fisher wird um ein ähnliches Siegel wohl nicht herumkommen. Eine Technik Fishers, die zu diesem Urteil beitragen könnte, nennen die Entwickler stolz „Killing in Motion". Das ist eine Mischung aus der in **Conviction** eingeführten „Mark and Execute"-Mechanik und cineastischen, stylish-rasant inszenierten Kampfmanövern: Aus der Deckung heraus markiert der Agent bis zu drei Ziele gleichzeitig, um sie dann per Knopfdruck lautlos und blitzschnell hintereinander auszuschalten. Im Vorgänger taten das noch flinke Kopfschüsse, jetzt veranstaltet Fisher ein tödliches, knallhartes Ballett, bei dem er sich wie ein mörderischer Schatten zwischen seinen Opfern bewegt und diese mal mit der Pistole, mal mit dem Messer oder mit derben Nahkampfmanövern ausschaltet. **Splinter Cell: Blacklist** zelebriert diese Gewalt in einer Form, die nicht jedem Spieler gefallen dürfte. Mit einem Killerblick und brutaler Kaltblütigkeit rammt Fisher seinen Gegnern Messer in den Leib oder erschießt sie aus nächster Nähe. Harter Stoff! Mit dieser Technik erledigt der Agent einen ganzen Haufen Gegner am Stück, ohne ihnen auch nur eine Chance zu geben. Das Bewegungsmuster ist eine konsequente Weiterentwicklung der „Mark and Execute"-Mechanik des Vorgängers, wirft aber Fragen auf: Ein Sam Fisher, der wie ein Derwisch über das Schlachtfeld tobt und reihenweise Gegner kaltmacht? Passt das noch zur Serie?



Als Terrorist verkleidet verschafft sich Sam Zugang zu einem Terrorcamp irgendwo im Irak.



Der agile Agent kann Wände oder auch Felsen emporklettern und so neue Zugänge verschaffen.



Das Hauptquartier von Fourth Echelon ist ein umfunktionierter Tarnkappenbomber. Links: Sams Kollegin Grim.



Die Verwüstung in dieser Szene hat Sam Fisher selbst angerichtet – mit einer unbemannten Kampfdrohne.

Geht das auch leiser?

Neben diesen eher kampfbetonten Manövern ist und bleibt Sam Fisher dennoch ein Meister der Heimlichkeit. Das betonen die Entwickler auf Nachfrage unsererseits. Schleichen ist noch immer ein wichtiger Aspekt der Serie. In **Blacklist** kann der Held deshalb nach wie vor geduckt vorrücken, sich per Tastendruck dynamisch von Deckung zu Deckung voranschieben und Feinde aus dem Verborgenen lautlos niedermachen. Dazu benutzt er jetzt (wieder) ein Messer, die Karambit-Kampfklinge, ein fieses, gebogenes, tödliches Instrument, das die Fans im Vorgänger schmerzlich vermissten. Außerdem kann Fisher seine so erledigten Feinde nun endlich wieder verstecken und dadurch verhindern, dass die leblosen Körper entdeckt werden. Auch die allseits bekannte und beliebte Methode, Gegner heimlich von einer Brüstung zu ziehen, wird es im neuesten Teil wieder geben. Fans der guten alten **Splinter Cell**-Katz-und-Maus-Spiele wird das ebenso erfreuen wie die Tatsache, dass Fisher wieder seine berühmte und altbekannte dreiäugige Brille trägt. Die Sonar Googles sind zurück und ermöglichen Fisher eine Menge unfairer Vorteile seinen schlecht ausgestatteten Widersachern gegenüber. Der „Sonar Ping" ist Fishers wichtigstes Werkzeug, um die Position und Stärke der Gegner zu bestimmen: Damit zeichnen sich Personen weiß leuchtend ab. Weitere Sichtmodi konnten wir bisher noch nicht bestätigen, aber Fishers typisches Arsenal an Tricks, Kniffen und technischer Ausstattung sollte auch in **Splinter Cell: Blacklist** mit an Bord sein. Die im vorherigen Teil eingeführten Neuerungen, also die „Mark and Execute"-Mechanik und die umstrittenen Befragungen werden ebenfalls in den neuesten Teil übernommen.

Bist du nicht willig …

Die neue Härte, mit der die Entwickler ihren Helden für sein neuestes Abenteuer versehen, zeigt sich nicht nur in den heftigen Nahkampfmanövern des Protagonisten, sondern auch beim Vorgehen auf der Suche nach Informationen über die Blacklist. Die gerade erwähnten Befragungen, bei denen Sam Fisher sein Gegenüber recht unsanft zum Reden bringt, fallen in Blacklist deutlich heftiger aus. Auf der E3-Präsentation erlebten wir eine Szene, bei der wir am liebsten den Raum verlassen hätten: In einer Mission an der iranisch-irakischen Grenze schmuggelt sich der Geheimagent in ein Terroristenlager, erledigt dort zwei Wachen und schnappt sich dann den Anführer. Ohne auch nur eine Frage zu stellen, bricht er dem Kerl erst einmal den Arm, nimmt ihn in den

„Dass sich Spieler unwohl fühlen, ist beabsichtigt."

Auf der Spielemesse E3 plauderten wir mit Producer Alex Parizeau.



Alex Parizeau ist Senior Producer bei Ubisoft Totonto.

PC ACTION: Werden die Befragungen wieder interaktiv sein?
PARIZEAU: „Sie werden auf jeden Fall alle einzigartig sein, mit vielen Variationen. Wir wollen die Spieler überraschen. Außerdem ist die Tatsache interessant, dass Sam beim Neustart von Echelon absolute Freiheit gegeben wurde. Er tut, was immer nötig ist, um die USA zu beschützen und die Freiheit zu bewahren. Er wird deshalb außerhalb des Gesetzes operieren. Für die Befragungen bedeutet das, dass Sam jetzt alles tun muss, was nötig ist, um die Informationen zu bekommen, die er braucht, um den Terror zu stoppen. Das ist eine moralische Grauzone. Es wird spannend, zu sehen, wie unsere Spieler darüber denken."

PC ACTION: Da geht es recht brutal zu. Stellt ihr das einfach so hin oder wird diese harte Gewalt hinterfragt?
PARIZEAU: „Genau das meinte ich gerade. Der Hintergedanke unserer Geschichte ist, dass du eine Person bist, die alles tun darf, was nötig ist, um letzten Endes Menschenleben zu retten. Die schwierigen Entscheidungen, die mit jeglicher Moral kollidieren, diese unbequeme Grauzone, das ist das Herz unserer Geschichte. Der Umstand, dass du dich ein bisschen unwohl fühlst, soll verdeutlichen, was Sam während des Spiels durchmacht."

PC ACTION: Ein bisschen unwohl? Das war harter Tobak!
PARIZEAU: „Der Gedanke dahinter ist ja: Was, wenn du so etwas tun müsstest, um Tausende und Abertausende Leben zu retten? Wie gehen Menschen wie Sam mit solchen Situationen um, wie sind die Auswirkungen auf die Moral und die Entscheidungen, die Spieler fällen müssen? Dass sich Spieler unwohl fühlen, ist also beabsichtigt."

PC ACTION: Bei all der Action: Ist das noch Splinter Cell?
PARIZEAU: „Ich bin schon sehr stolz auf die große Bandbreite an Möglichkeiten im Spiel. Wir haben nur die Aktionsvielfalt zwischen Schleichen und Action erhöht, um möglichst viele Vorgehensweisen zu erlauben. Wir haben eine Menge Infiltrationsmechaniken zurückgebracht, wie das Messer oder nicht tödliche Taktiken; es gibt Geräte wie die Schock-Armbrust oder die Fähigkeit, die KI abzulenken. Auch die Kampfmöglichkeiten haben wir erweitert."

Des Fishers neue Waffen

Keine Fortsetzung ohne neue Ausrüstung: Sam Fishers Arsenal wird in Blacklist aufgestockt.

Natürlich nutzt der Agent aus Vorgängern bekannte Dinge wie seine Allzweck-Dreiaugen-Brille, die Snake-Cam, um unter Türen durchzugucken, oder den Haftschocker für Nahkämpfe. Neu ist etwa die Armbrust (unten) oder eine Micro-Trirotor-Drohne, mit der Sam die Umgebung auskundschaften und Feinde markieren sowie ablenken kann.





Armbrust
Die handliche lautlose Waffe kann zusammengeklappt werden und verschießt Pfeile mit unterschiedlichen Aufsätzen. Beliebt bei Pfützen: der Elektroschock-Pfeil.

Schwitzkasten und rammt ihm ein Messer in die Schulter. Als der Schurke auf die Fragen des Amerikaners nicht ausreichend antwortet, beginnt Sam, das Messer hin und her zu drehen. Sein Opfer brüllt vor Schmerzen. Spieler „dürfen" das an dieser Stelle mit dem Analogstick selbst erledigen … Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten, aber für uns war an dieser Stelle eine Grenze (deutlich) überschritten. Auf diese Szenen angesprochen, erklärten uns die Entwickler aber, dass Sam die von ihm ausgeübte Gewalt – ausgelöst durch seine grenzenlose Handlungsfreiheit und den unbedingten Willen, Leben zu retten – später im Spiel durchaus überdenken wird und die unreflektierte Brutalität infrage gestellt wird. Wir können das nicht so recht glauben, lassen uns aber gerne eines Besseren belehren. Eine weitere Befragung Fishers, dieses Mal an einem ehemaligen MI6-Agenten namens Jadid, lief in derselben Präsentation übrigens deutlich unblutiger ab. Hier wurde Sams Gegenüber „nur" quer durch den Raum geprügelt.

Was der alles kann!

Auf seinem Weg durch ein Terroristencamp setzt Fisher noch einige andere Dinge ein, die bei den Fans der Serie sicherlich kontrovers diskutiert werden. Zwar sehen wir Sam schleichen, von Deckung zu Deckung gleiten, klettern, von Brüstungen hangeln und Wachen unbemerkt ausschalten (alles Dinge, die wir von einem **Splinter Cell** erwarten!), doch erweitern die Entwickler das offensive Arsenal des Kämpfers um einige für Fisher-Fans ungewohnte Accessoires: Kurz vor der Befragung Jadids etwa erreicht eine schwer gepanzerte Eskorte das Gebiet, angeführt von einem Jeep mit aufmontiertem schwerem Maschinengewehr. Sam, immerhin Chef der geheimsten, mächtigsten Anti-Terror-Organisation der Welt, ruft einfach einen Luft-Boden-Schlag, um das Fahrzeug in seine Einzelteile sprengen zu lassen. Er markiert nur das Ziel, das sich wenige Sekunden später in Rauch auflöst. Kurz darauf, nach Sams Begegnung mit Jadid (die dieser übrigens nicht überlebt hat, aber daran ist er selbst schuld, was schießt er sich auch in den Kopf), greift Sam per Fernsteuerung auf eine unbemannte Drohne zu, die er dann ganz in bekannter **Call of Duty**-Manier steuert, Dutzende Feinde mit dem montierten Maschinengewehr niedermäht und befestigte Stellungen mit Raketen dem Erdboden gleichmacht. Action-Fisher statt Schleich-Sam.

Wohin die Reise geht

Nicht alles am neuen **Splinter Cell** hat unseren Geschmack getroffen: Einige Spielelemente wirken wie über das Ziel hinausgeschossen, andere deplatziert oder sogar geschmacklos. Die wichtigste Frage aber bleibt, wie viel **Splinter Cell**, also wie viel Schleichen, Subtilität und Heimlichkeit nun wirklich in **Blacklist** steckt. Davon konnten wir auf den Präsentationen der E3 leider viel zu wenig sehen, um uns ein anständiges Bild zu machen. Die Entwickler zeigten lieber actionbetonte Momente und stellten Schießereien, blitzschnelle Tötungen und Gewalt in den Vordergrund. Dass **Splinter Cell: Blacklist** dabei ein famos gut aussehendes Spiel ist, das einige von den Fans lange geforderte Dinge wieder einführt, ging dabei beinahe unter. Aus dem Kontext gerissene Szenen zu beurteilen ist dabei immer schwierig. **Splinter Cell: Blacklist** wird mit Sicherheit kein schlechtes Spiel. Ob es mit Drohnensteuerung, wilden Ballereien und fiesen Folterungen aber vielleicht übers Ziel hinausschießt, wird sich zeigen.



In die Enge getrieben nimmt Sam Fisher feindliche Streitkräfte als menschlichen Schutzschild und Überlebenspfand.

Robert meint



„Zu viel Action ruiniert die Serie. Vorsicht, liebe Entwickler!"

Der Trend (den ich überhaupt nicht leiden kann) geht zum Alleskönner. Er führt dazu, dass immer mehr gestandene Action-Helden ein immer breiteres Repertoire an Fähigkeiten bekommen, weil das a) vom Publikum verlangt wird und es b) ja gerade irgendwie in ist. Muss ein Sam Fisher Drohnen steuern können? Und Luftschläge ordern? Muss er Gegner am Fließband über den Jordan befördern? Nein, verdammt, muss er nicht. Lasst Sam das machen, was er am besten kann: Schleichen und heimlich die Welt retten. Ohne Rums und Bums.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

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

Bei den Bildern handelt es sich um Screenshots, die uns von EA zur Verfügung gestellt wurden. Sie geben die Grafikqualität der einzelnen **Battlefield 3**-DLCs aber sehr gut wieder.

Battlefield 3 Premium

Dienst an der Front

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 4. Juni 2012

Text: Sascha Lohmüller

Wir nehmen die **Battlefield 3**-DLCs und den Premium-Service unter die Lupe.

?! FAQ

*Moment mal, **Battlefield 3** ist doch längst erschienen? Was soll das bitte im Vorschau-Bereich?*

Da haben Sie aber gut aufgepasst! **Battlefield 3** ist tatsächlich schon seit längerer Zeit auf dem Markt. Allerdings erschien jüngst mit **Close Quarters** der erste einer Reihe von vier DLCs, das ebenfalls schon lange erhältliche Add-on **Back to Karkand** einmal ausgeklammert. Zeitgleich mit dem Release von **Close Quarters** ging zudem der Premium-Service von **Battlefield 3** an den Start, den wir an dieser Stelle einmal näher beleuchten möchten. Damit Sie, liebe Leser, genau wissen, ob sich die 50 Euro für den Service auch für Sie lohnen!

50 Tacken für einen popeligen Service? Da muss aber eine Menge Inhalt drinstecken, damit ich ein halbes Stundengehalt dafür ausgebe!

Keine Angst, es gibt jede Menge Boni für Premium-Spieler. Zum einen erhalten Sie die bereits erschienenen Add-ons **Back to Karkand** und **Close Quarters**, zum anderen werden auch die drei noch folgenden DLCs **Armored Kill**, **Aftermath** und **Endgame** für Premium-Spieler freigeschaltet – und das sogar rund zwei Wochen bevor der Rest der Community über die neuen Karten wackeln darf. Worum es in den einzelnen DLCs geht und wann sie erscheinen, können Sie übrigens den nächsten beiden Seiten entnehmen.

Okay, im Preis enthaltene DLCs und ein früherer Zugang – klingt ja schon mal gut. Gibt es sonst noch Boni?

Ja, als Premium-Spieler haben Sie weitere Vorteile wie etwa spezielle Skins für Ihren Mehrspieler-Soldaten oder kürzere Warteschlangen. Alle Details entnehmen Sie aber auch in diesem Fall dem Extrakasten auf der übernächsten Seite.

Ah okay, gut. Wissen Sie aber, was ich nicht verstehe?

Nein, was denn?

Serbokroatisch.

...

Diese DLCs sind bereits erhältlich:

Back to Karkand



Das erste Add-on zu **Battlefield 3** tanzt hier etwas aus der Reihe. Zum einen ist **Back to Karkand** nicht Teil des Vierer-Packs an weiteren DLCs, zum anderen erschien es bereits, lange bevor Dice und EA den Premium-Service ankündigten und an den Start brachten, genauer gesagt am 13. Dezember 2011. Nichtsdestotrotz erhalten alle neuen Premium-Kunden auch **Back to Karkand**, sofern sie es bisher noch nicht erstanden hatten. Und das ist auch gut so, denn der DLC ist unserer Meinung nach ein Muss für jeden **Battlefield 3**-Spieler. Das liegt weniger an den zehn neuen Waffen, vier Fahrzeugen oder den schicken Erkennungsmarken als vielmehr am neuen Spielmodus Conquest Rush und an den vier enthaltenen Karten. Gerade Letztere sind ein besonderes Schmankerl für **Battlefield 3**-Fans, basieren die Maps doch auf den beliebtesten virtuellen Kriegsschauplätzen des Vorgängers **Battlefield 2**. Auch in **BF3** haben sich Strike at Karkand, Gulf of Oman, Sharqi Peninsula und vor allem Wake Island zu absoluten Lieblingen entwickelt. Einzeln kostet **Back to Karkand** übrigens 14,99€.



Wake Island zählte schon in **BF2** zu den Community-Lieblingen – im dritten Teil hat sich daran nichts geändert.

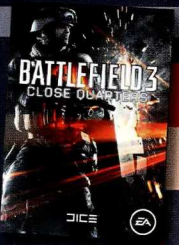
Sascha meint



„Das perfekte Beispiel für einen guten DLC"

Back to Karkand enthält alles, was sich ein **BF3**-Spieler nur wünschen kann: neue Waffen und Fahrzeuge, ein frischer Spielmodus und vier wundervolle, wenn auch aus dem Vorgänger übernommene Karten. Wer zudem die Limited Edition von **Battlefield 3** erstanden hatte, erhielt den DLC bei Release gratis. Und selbst für alle Frischlinge ohne die Limited Edition oder den Premium-Service lohnen sich die rund 15 Euro allemal.

Close Quarters



Ein gewisses Risiko ging Dice mit dem Konzept von **Close Quarters** schon ein, schließlich fehlen dem DLC einige Elemente, die **Battlefield 3** bisher ausmachten: Fahrzeuge und weite, offene Karten. **Close Quarters** beschränkt sich – wie der Name bereits vermuten lässt – auf enge Gefechte in ebenso engen Locations. Viele treue **Battlefield**-Fans hatten vor dem Release daher Angst, Dice könne sich der großen Konkurrenz **Call of Duty** zu sehr annähern und die eigenen Stärken dabei vergessen. Und so ganz unrecht hatten sie damit nicht, denn die vier neuen, engen Maps Donya Fortress, Operation 925, Scrapmetal und Ziba Tower spielen sich wirklich deutlich schneller, hektischer und auch chaotischer als die weitläufigen Areale aus dem Hauptspiel und **Back to Karkand**. Über die ganze Map verteilte Spawnpunkte sorgen ebenfalls für deutlich schnellere Tode. Und der Modus Gun Master, in dem Sie mit einer kleinen Waffe starten und durch Abschüsse immer bessere Knarren freischalten, ist Arcade-Geballer pur. Und dennoch steckt in **Close Quarters** immer noch genug **Battlefield**, um sich von der Konkurrenz abzusetzen. Anders als bei **MW3** beispielsweise ist es wieder enorm wichtig, als Team zu arbeiten. Es ist nach wie vor wichtig, Munition und Medipacks zu verteilen, Kameraden wiederzubeleben oder Engpässe zu verminen. Der zweite neue Modus Conquest Domination (eine etwas flottere Abwandlung von Conquest) unterstreicht diese taktische Komponente noch mehr. Ansonsten erhalten Käufer noch neue Aufträge, zehn frische Waffen und eine verbesserte Zerstörungsengine. Auch bei **Close Quarters** liegt der Einzelpreis bei 14,99€.



Die Karten sind meist in mehrere Etagen unterteilt, sodass Sie oft aus allen Ecken beschossen werden.

Sascha meint



„Hektische, aber dennoch taktische Ballerei – ganz nett!"

So nett ich die Mehrspielergefechte der **CoD**-Reihe auch finde, meistens zieht es mich ganz schnell zurück zu **BF**. Das liegt vor allem daran, dass mir Spiele wie **MW3** viel zu hektisch und arcadig sind. **Close Quarters** kratzt nun wirklich sehr nahe an meiner persönlichen Nervgrenze, kriegt aber durch die nach wie vor taktischen Möglichkeiten so eben noch die Kurve. Fazit: ganz nett, immer noch **Battlefield**, aber nicht so gut wie die großen Schlachten des Hauptspiels.



Die Spawnpoints sind wild über die Karte verteilt und für beide Parteien identisch – entsprechend hektisch geht es an den einzelnen Punkten zu.



Dank der verbesserten Zerstörungsengine wird die Inneneinrichtung der Gebäude buchstäblich zerfetzt – Sie können sogar gezielt Löcher in Wände ballern.

Diese DLCs sind noch in der Mache:

Armored Kill

Bereits im September erscheint der Quasigegenentwurf zum bereits veröffentlichten **Close Quarters: Armored Kill**. Im Mittelpunkt dieses DLCs stehen nämlich Fahrzeugschlachten auf riesigen Karten. Dementsprechend schwingen Sie sich auf den vier neuen Maps (darunter befindet sich mit Bandar Desert das größte Schlachtfeld, das es jemals in einem **Battlefield**-Spiel gab) ans Steuer zahlreicher frischer Fahrzeuge. Panzer, ATVs, sogar mobile Artillerie – die Vehikelvielfalt lässt keinerlei Wünsche offen. Einige der fahrbaren Untersätze lassen sich zudem auch für die Karten des Hauptspiels freischalten, Upgrades und Boni für die unterschiedlichen Fahrzeuge natürlich inklusive. Hinzu kommt der neue Spielmodus Panzer-Übermacht, über den es bisher zwar keine näheren Informationen gibt, der aufgrund des Namens allerdings auch kaum Fragen offen lässt. Wie die anderen DLCs wird auch **Armored Kill** separat für rund 15 Euro erhältlich sein.



Der neue Spielmodus Panzer-Übermacht verspricht spannende Kämpfe mit den Stahlungetümen.





Die Karten in **Armored Kill** sollen riesig ausfallen, entsprechend viele motorisierte Vehikel stehen zur Verfügung.

Aftermath



Über das vierte Add-on **Aftermath** sind bisher nur wenige Informationen bekannt. Entsprechend wild schossen die Spekulationen im Internet ins Kraut: So hieß es, **Aftermath** handele von einer Zombie-Apokalypse, andere Fans wiederum wollten einen Dinosaurier auf dem Cover erkannt haben – so recht glauben wollen wir keine dieser Theorien, zumal sie nur kaum ins realistische **Battlefield**-Universum passen. Pünktlich zur E3 gab Dice dann auch bekannt, dass **Aftermath** in einem von Erdbeben erschütterten Teheran spielt. Was genau dort aber abgeht, erfahren wir erst im Dezember, wenn **Aftermath** – ebenfalls für 15 Euro – erscheint.

End Game

Auf das vorerst letzte Add-on zu **Battlefield 3**, **End Game**, müssen wir bis 2013 warten, genauer gesagt bis März. Entsprechend wenige Informationen drangen bisher auch an die Öffentlichkeit. Nur so viel: **End Game** führt Motorräder ins **Battlefield 3**-Universum ein und handelt von einem einzelnen Charakter in einem Dschungelszenario. „Ein bisschen so wie **Apocalypse Now**", um einen EA-Sprecher zu zitieren. Wie sich dieser Fokus auf einen Charakter mit Mehrspielergefechten verbinden lässt, steht allerdings noch in den Sternen. Wir sind zumindest gespannt. Auch für **End Game** gilt: Einzeln kostet der Spaß 15 Euro.



Sonstige Vorteile eines Premium-Accounts:

Wer nun aber denkt, der 50 Euro teure Premium-Service würde lediglich Ersparnisse beim Kauf aller DLCs bedeuten, der irrt. Denn Sie sparen nicht nur Geld, sondern dürfen sich bereits zwei Wochen vor allen anderen in den einzelnen DLCs tummeln. Und damit sich der Premium-Account auch noch lohnt, wenn diese zwei Wochen Vorsprung aufgebraucht sind, haben Sie Zugang zu speziellen Double-XP-Wochenenden und werden bei Serverwartelisten bevorzugt. Früherer Zugang, schnellerer Log-in und beschleunigter Levelaufstieg – effektiver geht es nicht. Doch auch abseits der eigentlichen Matches bringt Ihnen ein Premium-Account Vorteile. Beispielsweise stellt Dice Ihnen spezielle Videos und Strategie-Guides zur Verfügung und Ihre Statistiken im Battlelog lassen sich jederzeit auf null setzen – praktisch wenn Sie beispielsweise Ihre Standardklasse wechseln wollen. Abgerundet wird das Premium-Paket durch einige optische Spielereien – neue Dogtags, Uniformen und Waffenskins sind eine nette Idee, aber sicher kein Kaufgrund.



Spezielle Dogtags markieren Ihren Status als Premium-Spieler. Das russische ACB-90-Kampfmesser gibt es obendrauf.

Für wen ist ein Premium-Account nun sinnvoll?

Ein Premium-Account bringt zwar jede Menge Vorteile mit sich, ist aber dennoch nicht für jeden **Battlefield 3**-Spieler sinnvoll. Wenn Sie sich noch unsicher sind, helfen Ihnen vielleicht unsere Empfehlungen.

EIN PREMIUM-ACCOUNT IST FÜR SIE SINNVOLL, WENN ...

- Sie vorhaben, sich eh jeden DLC zu kaufen, da Sie durch den Premium-Account dann Geld sparen.
- Sie besonderen Wert auf Statistiken legen und gern in Strategie-Guides versinken.
- Sie ein Fashion Victim sind und Ihnen in einem Online-Shooter Äußerlichkeiten wie spezielle Uniformen tatsächlich wichtig sind.
- Sie ein ungeduldiger Mensch sind, für den schnellerer Zugang zu den DLCs, verkürzte Serverwartelisten und gelegentliche doppelte Erfahrungspunkte das Maß der Dinge darstellen.

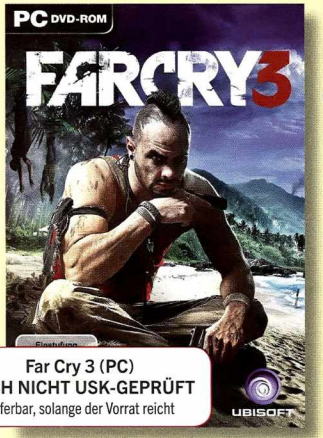
EIN PREMIUM-ACCOUNT IST FÜR SIE NICHT SINNVOLL, WENN ...

- Sie auch nur eines oder mehrere der Add-ons auslassen wollen.
- für Sie **Battlefield 3** definitiv NUR aus ausladenden Schlachten mit Fahrzeugen besteht. **Close Quarters** und womöglich auch die Add-ons nach **Armored Kill** experimentieren doch sehr mit dem Spielgeschehen herum.
- Sie gar kein **Battlefield** spielen und diesen Artikel nur aus Interesse und/oder Langeweile lesen.

DU WILLST ES DOCH AUCH!

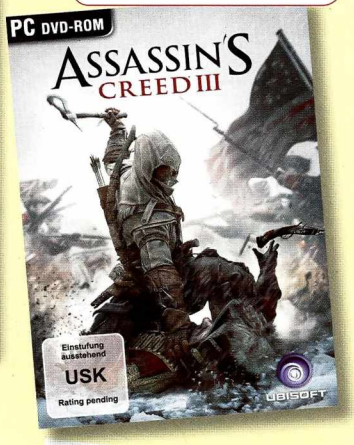
Aktuelle Hammerspiele oder coole Hardware für null Komma nix. Wer jetzt einen Leser für PC ACTION wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



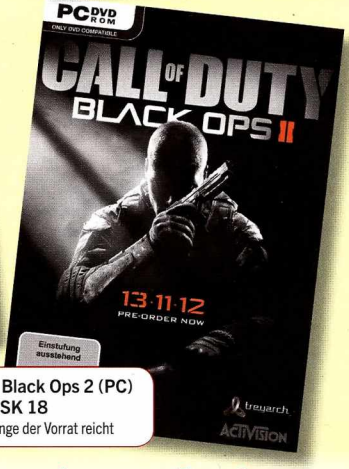
Far Cry 3 (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Assassin's Creed 3 (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht





Diablo III (PC)
USK 16
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



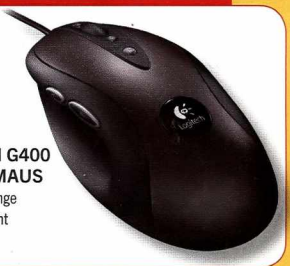
Call of Duty: Black Ops 2 (PC)
USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

IHRE VORTEILE:

- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!



HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

Gutschein über 30 Euro von Amazon.de
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Bequem und schnell online unter shop.pcaction.de abonnieren und eine Prämie aussuchen!



Auch in **Heart of the Swarm** bestimmen „Death Balls", also große Ansammlungen durchgemischter Truppen die Online-Partien. Blizzard ersinnt mit neuen Einheiten wie der Zeckenmine aber Wege, solche Formationen leichter aufzubrechen.

Die Einzelspielerkampagne dreht sich um Zerg-Königin Sarah Kerrigan, die wieder menschliche Gestalt erlangt hat.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Blizzard und sind direkt aus dem Spiel entnommen. Da wurde nichts geschönt!

Starcraft 2: Heart of the Swarm

Heer damit!

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Blizzard Entertainment | Hersteller: Blizzard Entertainment | Termin: Wahrscheinlich noch 2012

Text: Peter Bathge

Terraner, Protoss und Zerg bekommen in Kürze Verstärkung. Wir haben die neuen Mehrspieler-Einheiten bei einem Besuch vor Ort erstmals ausprobiert!

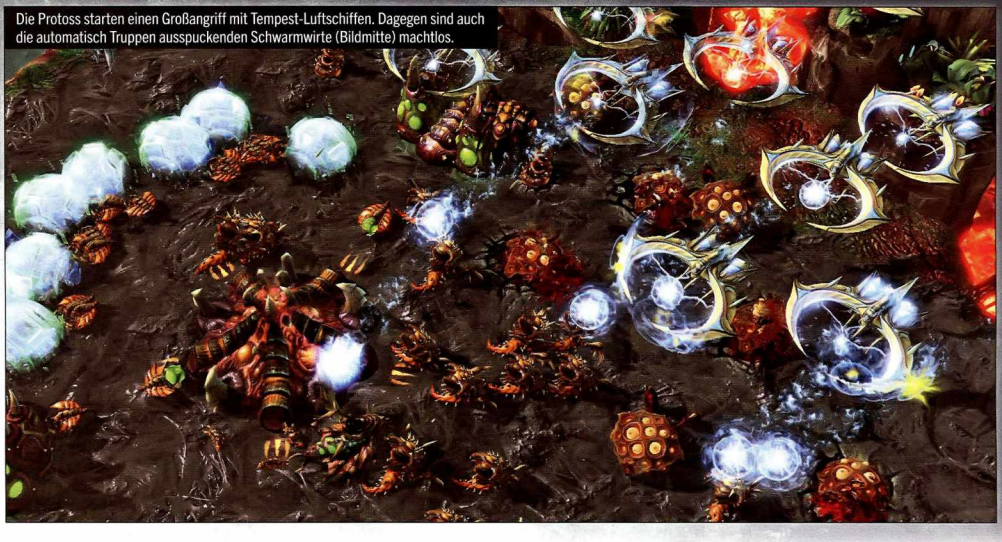
FAQ

Wo habt ihr das Spiel gesehen?
Im Anschluss an die E3 lud Blizzard ausgewählte Pressevertreter nach Anaheim ins Convention Center ein. Als einzige deutsche Redaktion verfolgten wir dort drei Tage lang das Finale der MLG-Frühjahrsmeisterschaft (siehe Kasten auf Seite 39). Außerdem spielten wir erstmals den Mehrspielermodus von **Heart of the Swarm** und probierten alle neuen Einheiten in mehreren, auf 30 Minuten begrenzten Duellen aus. Dabei unterhielten wir uns mit Samwise Didier und Dustin Browder von Entwickler Blizzard.

*Welche umwälzenden Neuerungen bietet **Heart of the Swarm** im Mehrspielermodus?*
Das Add-on fügt **Wings of Liberty** neben neuen Karten eine Reihe zusätzlicher Einheitentypen hinzu. Obwohl sich die Erweiterung hauptsächlich um die Zerg dreht, erhalten alle drei Völker frische Truppen. Davon abgesehen halten sich die Neuerungen in Grenzen; Blizzard schraubt lieber am Balancing, als das Spielprinzip umzukrempeln.

Hat sich Blizzard auch neue Funktionen für das Battle.net überlegt?
Ja, unter anderem versprach Blizzards Chefgrafiker Samwise Didier im Interview mit uns (siehe Seite 40) zusätzliche Möglichkeiten, sich in Clans zu organisieren und die eigene Freundesliste zu verwalten. Außerdem eröffnet Blizzard vermutlich noch vor der Veröffentlichung von **Heart of the Swarm** den **Starcraft 2**-Marktplatz. Dort bieten Mod-Entwickler ihre mit dem spieleigenen Editor erstellten Werke gegen Geld an.

Jetzt mal Butter bei die Fische, wann erscheint das Add-on denn nun endlich?
Gute Nachricht: Laut Blizzard ist **Heart of the Swarm** „inhaltlich zu 99 Prozent fertig". Schlechte Nachricht: Das fehlende Prozent bedeutet, dass sich die Veröffentlichung unter Umständen noch mehrere Monate hinzieht. Denn laut Dustin Browder, dem leitenden Designer des Add-ons, widmen sich die Entwickler jetzt dem zeitaufwendigen Prozess des Polierens und der Fehlersuche. Samwise Didier machte uns zumindest mit der Ankündigung Hoffnung, dass die offene Betaphase des Mehrspielermodus „bald" beginnt.



Die Protoss starten einen Großangriff mit Tempest-Luftschiffen. Dagegen sind auch die automatisch Truppen ausspuckenden Schwarmwirte (Bildmitte) machtlos.

Wir sitzen auf einem Schlachtfeld, uns gegenüber befindet sich der Feind. Der Geruch von Angstschweiß liegt in der Luft; wir wissen nicht, ob es der unsrige oder der des Gegners ist. Im Zwielicht bewegen sich schemenhafte Gestalten, stumm bis auf ein gelegentliches Keuchen oder ein schmerzhaftes Stöhnen, begleitet von einem plötzlich zusammensackenden Körper. Das Stakkato von Maschinengewehrfeuer dringt an unsere Ohren: Tock, tock, tock. Klack, klack klack. Moment mal, seit wann klackern Maschinengewehre? Der Schleier unseres Blutrausches hebt sich und die Erinnerung kehrt zurück: Das Schlachtfeld ist ein virtuelles, die Soldaten sind E-Sportler und bei den Waffen handelt es sich um Maus und Tastatur. Deren Tasten malträtieren die Pro-Gamer, die um uns herum an ihren Rechnern sitzen, mit beängstigend hoher Frequenz. Kein Wunder, denn im Mehrspielermodus von **Starcraft 2** hat nur derjenige Erfolg, der neben der richtigen Strategie auch flinke Finger besitzt. Entwickler Blizzard wäre schön doof, im Add-on **Heart of the Swarm** etwas an dieser Erfolgsformel zu ändern. Was sich aber sehr wohl ändert, ist das Einheitenarsenal: Terraner, Zerg und Protoss bekommen im zweiten Kapitel der dreiteiligen **Starcraft 2**-Geschichte jeweils einen Haufen frischer Einheiten und Detailänderungen verpasst. Wir haben sie im Rahmen eines Major-League-Gaming-Turniers (siehe Kasten auf Seite 39) anhand einer spielbaren Version erstmals ausprobiert.

Kürzungen und Neuzugänge

Die wichtigste Nachricht zuerst: Die geplanten Einheiten Replikant (die Protoss-Variante des Zerg-Formlings, der die Gestalt eines Gegners annimmt) und Reißwolf (eine Terraner-Drohne, die aus einer stationären Position heraus Flächenschaden anrichtet) sind aus dem Spiel geflogen. Der Grund: In frühen Testpartien verfehlten die neuen Truppen ihre beabsichtigte Wirkung, der Reißwolf etwa diente den Probezockern als Mittel zur Zerstörung gegnerischer Versorgungslinien und nicht, wie von Blizzard erhofft, zur Kontrolle von Engstellen. Als Ersatz für die gestrichenen Einheiten ergänzt Blizzard das Arsenal der Terraner um den Kriegshund und die Zeckenmine. Protoss freuen sich derweil über Zugänge in Form der Tempest-Flugeinheit, des ebenfalls flugfähigen Orakels sowie des Mutterschiffkerns, aus dem das bekannte Mutterschiff entsteht. Die Zerg schließlich führen die Viper als neue Flugeinheit ins Feld. Am Boden setzen die schleimigen Außerirdischen dagegen erstmals auf den Schwarmwirt.

Das Kerrigan-RPG: Der Solomodus

Bereits in Ausgabe 08/2011 verriet PC ACTION exklusiv erste Details zu Geschichte und Missionen des **Starcraft 2**-Addons **Heart of the Swarm**. Seitdem hält sich Blizzard bedeckt; auch in Anaheim gab es keine neuen Informationen. So viel ist bekannt: Die 20 Solomissionen der Erweiterung sollen sich deutlich vom Terraner-Feldzug aus **Wings of Liberty** unterscheiden. Sie schlüpfen in die Rolle von Kerrigan, der ehemaligen Anführerin des Zerg-Schwarms. Nach den Ereignissen in **Wings of Liberty** liegt es an ihnen, die menschlicher wirkende Kerrigan zurück an die Spitze der Alien-Rasse zu führen. Neue Rollenspielelemente sollen die Echtzeit-Schlachten um spannende Aspekte erweitern. So erhalten Sie für erledigte Aufträge statt wie bislang Credits Mutationspunkte. Mit denen verbessern Sie zwischen den Missionen auf Ihrem organischen Heimatraumschiff einzelne Zerg-Einheiten. Außerdem verwandeln Sie die Krabbelviecher in der Evolutionskammer in eine von zwei verschiedenen Mutationsformen, was ebenfalls entsprechende Punkte kostet **1**. So entsteht etwa aus dem Berstling entweder ein Splitterling, der sich bei seinem Ableben in zwei kleinere Exemplare aufteilt, oder ein Gorgeling, der besiegte Feinde und zerstörte Gebäude in Rohstoffe umwandelt. Auch Kerrigan selbst spendiert Blizzard ein Upgrade-System. Im sogenannten „Battle Focus"-Bildschirm wählen Sie aus vier Kategorien aktive und passive Spezialfähigkeiten für Ihre Heldin aus **2**. Im Interview während des MLG-Turniers deutete Samwise Didier aber an, dass die Entwickler derzeit noch an diesem System feilen.







Die Ultralisken unten rechts stoßen mit der „Untertunneln"-Fähigkeit in Richtung Gegner vor und schmeißen beim Ausbuddeln nahe Soldaten in die Luft.

Die Viper verfügt gleich über drei spannende Fähigkeiten. „Verschleppen" ist eine davon: Damit zieht sie einen beliebige Feind zu sich heran. Perfekt, um Armeen aufzuspalten.

Kampfroboter aus Hollywood

Die neuen Einheiten und Änderungen sorgen für viel frischen Wind im Mehrspielermodus; altgediente Taktiken funktionieren nur noch mit Einschränkungen. Der leitende Spieldesigner Dustin Browder erklärt unter anderem im Detail, warum Blizzard dem Hellion der Terraner einen neuen Schlachtmodus spendiert hat: „Bisher hatten es Terraner schwer gegen einen Protoss-Spieler, der massenhaft Berserker in den Kampf schickt. Der transformierte Hellion ist eine gute Basisverteidigung gegen solche Angriffe, weil er in seiner neuen Form mehr aushält als zuvor." Die Verwandlung des Flammenwerfer-Buggys in einen Mech mit einem breiteren Schusskegel sieht spektakulär aus; das Ergebnis erinnert an die Protagonisten der **Transformers**-Filme. Anleihen an **Mechwarrior** stellen wir dagegen beim Kriegshund fest, der besonders gegen andere mechanische Einheiten seine Stärken ausspielt. Der automatisch feuernde Raketenwerfer nimmt Vehikel wie die Protoss-Hetzer auseinander; mit organischen Einheiten hat der Kampfläufer aber so seine Probleme, trotz einer zusätzlichen Kanone.

Gute Mine zum bösen Spiel

Solchen Massenaufläufen begegnen die Terraner mit der wunderbar fiesen Zeckenmine. Diese Selbstmordeinheit bauen Sie wie gewöhnliche Fahrzeuge in der Fabrik (anders als die ähnliche Spinnenminen aus der **Wings of Liberty**-Kampagne, die der Adler abwirft) und buddeln sie in der Landschaft ein, möglichst als erste Verteidigungslinie vor Ihren Basen. Bei Feindkontakt heftet sich die Mine automatisch an die nächste Einheit. Dann erscheint ein auffälliger roter Timer, den auch der gegnerische Kommandant sieht. Dadurch hat er Zeit, die betroffene und angesichts von 200 Schadenspunkten sicher verlorene Einheit vom Rest seiner Armee abzusondern. Das ist deshalb wichtig, weil die Mine bei der Detonation auch noch Flächenschaden verursacht und so kleinere Heere unvorsichtiger Kommandeure mir nichts, dir nichts auslöscht. Uns hat das hinterhältige Taktieren mit der Zeckenmine schon jede Menge Spaß gemacht, sehr zum Verdruss unserer fluchenden Gegner, die keinen Detektor in Ihrer Streitmacht mit sich führten. Im Moment experimentiert Blizzard außerdem noch mit Detailänderungen an bekannten Einheitentypen. Unter anderem besitzt der Rächer derzeit statt der Bomben aus **Wings of Liberty** eine Regenerationsfähigkeit, weshalb er sich gut für Hit-and-Run-Taktiken eignet.

So abstoßend wie nie zuvor!

Beim Einheitendesign haben sich die Blizzard-Grafiker kräftig ausgetobt und gewohnt detailverliebte Vehikel und Kreaturen entworfen. Die Zerg-Einheiten sehen in **Heart of the Swarm** noch schleimiger und ekliger aus als zuvor – ja, das ist in diesem Fall ein Lob! Doch die Alien-Rasse hat auch ein paar Neuerungen spendiert bekommen. Am spektakulärsten ist die „Untertunneln"-Fähigkeit des Ultralisken, mit der er sich auf mittlere Distanz durch den Boden zum Ziel gräbt. Wenn er auf



Hat eine Zeckenmine einen Gegner in der Mangel, gibt das rote Symbol Auskunft über die Zeit bis zur Detonation.



Der blaue Schleier um die Protoss-Gebäude stammt vom Tarnfeld der neuen Orakel-Flugeinheiten (grün).

E-Sport in den USA

Blizzards **Heart of the Swarm**-Präsentation fand lediglich am Rande einer viel größeren Veranstaltung statt: eines **Starcraft 2**-Turniers, das alle Rekorde sprengte. In Anaheim im US-Bundesstaat Kalifornien fand nämlich vom 8. bis 10. Juni die Spring Championship 2012 der US-amerikanischen Major-League-Gaming-Liga statt. Dort traten teils blutjunge E-Sportler mit Namen wie Grubby, DongRaeGu oder Stephano gegeneinander an, um den besten Spieler von **Wings of Liberty** zu bestimmen. Zu gewinnen gab es natürlich auch etwas: Die MLG-Sponsoren stellten ein Preisgeld von insgesamt 76.000 US-Dollar für die 16 bestplatzierten Teilnehmer zur Verfügung. Wow! In Anaheim spielten erstmals auch acht Mitglieder der KeSPA, der Korean e-Sports Association, vor einem US-Publikum. Diese hatten ihre Online-Duelle bis dahin ausschließlich mit dem Vorgänger **Starcraft: Brood War** bestritten. Neben **Starcraft 2** traten die Teilnehmer auch im **DotA**-Klon **League of Legends** und dem Prügelspiel **Soul Calibur 5** (Xbox 360) an. Insgesamt 4,7 Millionen Zuschauer verfolgten die spannenden Duelle live per Video-Stream auf majorleaguegaming.com – ein neuer Rekord für den E-Sport in Nordamerika. In der Halle quittierten mehrere Tausend Besucher die Ereignisse auf den riesigen Flachbildschirmen mit lautem Jubel; den Auftritt bekannter Pro-Gamer feierten die Fans wie den eines Hollywood-Stars. Von solchen Zuständen können deutsche E-Sportler nur träumen!



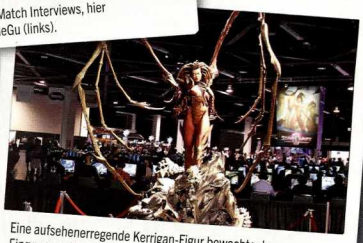
Insgesamt rund 20.000 Spieler verfolgten das Geschehen vor Ort; online kamen noch ein paar Millionen Zuschauer dazu.



Profispieler geben nach dem Match Interviews, hier der spätere Gewinner DongRaeGu (links).



Neben den Teilnehmern tummelten sich natürlich auch jede Menge (oft nerdiger) Fans in der Veranstaltungshalle.



Eine aufsehenerregende Kerrigan-Figur bewachte den Eingang zur **Heart of the Swarm**-Anspielhöhle.



Wettbewerbsteilnehmer (hier ein **League of Legends**-Team) spielten in schallgedämpften Kabinen.



Im offenen Turnierbereich kämpften 144 Teilnehmer um das Recht, in der Endrunde zu spielen.



Volontär Peter Bathge absolvierte auf zwei **HotS**-Karten mehrere Probepartien und schlug sich wacker gegen die Konkurrenz.

der anderen Seite aus dem Tunnel springt, fliegen herumstehende Gegner effektvoll in die Höhe. Dieser Skill eignet sich wunderbar, um schnell auf Anhöhen zu gelangen oder den Ultralisken fix an die Front zu manövrieren, wenn ihm ein Trupp eigener Zerg-Einheiten im Weg steht. Allerdings hat dieses Talent eine 30-sekündige Abklingzeit. Als Ausgleich für das Tunnelgraben plant Blizzard, dem Ultralisk die Immunität gegenüber Fähigkeiten wie „Pilzbefall" oder Betäubungseffekten zu entziehen. In der von uns gespielten Fassung war sie jedoch noch enthalten.

Geflügelte Schlange

Der Viper-Flieger ist die interessanteste neue Zerg-Kreatur. Neben einem Abschlepphaken für beliebige Luft- und Bodeneinheiten („Verschleppen") besitzt sie mit „Schleier" die Fähigkeit, organische Einheiten in einen grünen Nebel zu hüllen, der deren Schussreichweite auf Nahkampfdistanz reduziert. Mit „Fressen" dagegen stibitzt die Viper verbündeten Gebäuden Strukturpunkte, um daraus Energie für ihre Spezialfähigkeiten zu gewinnen. Eine durchaus riskante Strategie, wie Chefdesigner Dustin Browder weiß: „In unseren Testpartien haben einige Spieler den Fehler gemacht, zu viel Energie abzusaugen, und so ihre eigenen Gebäude zerstört." In unseren auf 30 Minuten begrenzten Probepartien kam die Viper erst spät zum Einsatz, erwies sich aber besonders gegen befestigte Positionen mit Kolossen oder Belagerungspanzern als nützlich.

Ansehnliche Schlüpfer

Am Boden entpuppt sich die Massenproduktion von Schwarmwirten als nützlicher Trick, da sich diese prima als Schadenspuffer zwischen der Basisverteidigung des Widersachers und dem eigenen Heer eignen. Sobald diese Einheit eingegraben und getarnt ist, schlüpfen aus den Eiern auf ihrem Rücken alle paar Sekunden zwei Schrecken. Das sind langsame, aber sehr zähe Nahkampfeinheiten, die nach kurzer Zeit automatisch verenden. Wer die Wirte nicht findet und ausschaltet, hat schlechte Karten. Als die „vermeintlich kleinste Änderung mit den größten Auswirkungen" stellte sich in den Blizzard-internen Testpartien laut Browder eine Anpassung des Hydralisken heraus: Die aufrecht gehenden Raupen sind nach einem Upgrade im Hauptgebäude abseits des Kriechers deutlich schneller als zuvor unterwegs.

Dominanz in der Luft

Für die Protoss hat Blizzard derzeit nur wenige solcher Verfeinerungen bestehender Truppen in der Schublade. Im Fokus stehen stattdessen drei neue Einheiten, die allesamt fliegen: Das Tempest-Schiff besitzt die größte Reichweite aller Truppen im ganzen Spiel (in etwa doppelt so groß wie die des Belagerungspanzers) und verschießt Ener-

„Wenn es ekelhaft ist, habe ich meinen Job gut gemacht!“

PC ACTION sprach mit Samwise Didier von Blizzard.



Samwise Didier (links) ist Chefgrafiker bei Blizzard.

PC ACTION: Wie findest du es, dass dein Spiel zu einer Sportverantstaltung geworden ist?
DIDIER: „Das ist wahnsinnig cool für mich, egal ob hier beim MLG oder auf der Blizzcon. Als wir angefangen haben, in dieser Branche zu arbeiten, wollten wir einfach nur unterhaltsame Spiele machen. Und offenbar waren sie so unterhaltsam, dass Leute auf der ganzen Welt daraus Sportarten machen, sie mit der Familie spielen oder sich Aufzeichnungen davon in einer Bar bei einem Glas Bier anschauen. Ich finde es fantastisch, dass etwas, das unsere Idee war, von so vielen verschiedenen Menschen derart gut aufgenommen wurde. Ich weiß nicht, was ich sonst noch sagen soll, außer dass ich deswegen unglaublich stolz bin, ein Teil von Blizzard zu sein. Ich bin stolz darauf, dass all ihr Spieler da draußen unsere Spiele so sehr liebt, dass ihr eine ganze Industrie darum herum aufgebaut habt. Danke dafür von mir und von Blizzard!“

PC ACTION: Was hat dir bei der Gestaltung der neuen Einheiten für die drei Fraktionen am meisten Spaß gemacht?
DIDIER: „Ich bin unglaublich stolz auf das Design der neuen Zerg-Einheiten, weil es schwer ist, diese Wesen aus Klauen, Zähnen und Schuppen künstlerisch neu zu erfinden. Aber genau das mussten wir tun. Der Schwarmwirt etwa sieht aus, als würde er einen pilzförmigen Bienenstock auf dem Rücken tragen. Er hat Löcher und darin winden sich kleine Maden, die herauskriechen und aus denen die Schlächter schlüpfen. Diese kostenlosen Einheiten strömen kontinuierlich aus den Löchern heraus, bis der Schwarmwirt erledigt ist. Und dann ist da die Viper, die wie eine Mischung aus Schlange und Wespe aussieht, einfach nur bösartig und tödlich. So ein bisschen wie der Vergifter aus dem ersten **Starcraft**. Die Viper hat meine absolute Lieblingsfähigkeit. Eigentlich heißt sie ‚Verschleppen‘, aber ich nenne sie nur ‚Yoink!‘ [ein englischer Ausruf, wenn man jemandem etwas aus der Hand reißt, Anm. d. Red.], weil die Viper diesen langen Schleimfaden ausspuckt, und ‚Wusch!‘ schnappt sie sich einen Koloss, einen Belagerungspanzer, ja selbst andere Lufteinheiten und zieht sie zu sich heran. Das fühlt sich sehr ‚zergisch‘ an und ich liebe das. Es gab sogar Kommentare von Spielern, die den Schwarmwirt zu ekelhaft fanden. Sie fühlten sich bei seinem Anblick abgestoßen. Da wusste ich, dass ich meinen Job gut gemacht habe!“ (verbeugt sich leicht)

PC ACTION: Gibt es neue interaktive Map-Objekte?
DIDIER: „Wir haben Felssäulen, die auf manchen Rampen stehen. Wenn du die Säule angreifst, fallen die Felsen herunter und blockieren die Rampe. Du musst das Geröll anschließend wegschießen, um wieder durchzukommen. Das ermöglicht einige interessante Taktiken, zum Beispiel wenn du auf dem Plateau eine vorgeschobene Basis errichtet hast und dort Rohstoffe sammelst. Dann zerstörst du die Felssäule und hast erst einmal deine Ruhe. Oder du lässt die Säule während eines Kampfes zusammenfallen und trennst die Truppen so in zwei Teile. Oder du benutzt die Barriere, um den Feind aufzuhalten, während du dich zurückziehst. Bessere Spieler als ich werden mit der Zeit bestimmt noch weitere Einsatzmöglichkeiten entdecken.“ (lacht)

PC ACTION: Kommt mit Heart of the Swarm (HotS) eigentlich der lang angekündigte Mod-Marktplatz, auf dem Spieler gegen Geld eigene Kreationen anbieten dürfen?
DIDIER: „Mit Patch 1.5 hat die Beta für ‚The Arcade‘ begonnen. Das ist eine Plattform, um von anderen Usern erstellte Spiele auszutauschen und zu bewerten. Wie wir in dieser Richtung weiter verfahren, werden wir in Kürze bekannt geben.“

PC ACTION: Habt ihr schon konkrete Ideen für das zweite Add-on Legacy of the Void?
DIDIER: „Wir wissen ungefähr, wo wir mit der Geschichte hin wollen, aber derzeit arbeiten wir nicht aktiv daran. Wir konzentrieren uns erst einmal voll auf die Zerg. Außerdem: Je früher wir solche Sachen entwickeln, umso mehr davon verwerfen wir später wieder. Denn nach **HotS** haben wir garantiert wieder jede Menge neuer Ideen. Wir haben gefühlt 100 Jahre an **Wings of Liberty** gearbeitet und dabei eine Menge mechanischer Einheiten gebastelt: Mechs, Roboter, Panzer. Als wir mit den Zerg für **HotS** angefangen haben, war das etwas komplett anderes, ganz ohne Metall, vollkommen organisch. Wir sind jetzt beinahe fertig und ich freue mich darauf, den Zerg-Schleim abzuwaschen und Konzepte für die Protoss zu entwerfen: die goldenen Gebäude, die vielen Bögen, die knisternde Psi-Energie. Nachdem wir sowohl den Terranern als auch den Zerg Aufmerksamkeit geschenkt haben, wird es, glaube ich, schön, **Legacy of the Void** anzufangen und den Söhnen von Aiur ihren verdienten Auftritt zu geben. Und danach – wer weiß …“ (grinst wissend)



Die gefährlichste Waffe des Kriegshunds ist sein Raketenwerfer, der automatisch feuert und ausschließlich mechanische Einheiten ins Visier nimmt.

Gegen solche großen Ansammlungen mechanischer Feinde spielt der Kriegshund seine Stärken aus.



Aus dem Mutterschiffkern entsteht im Spielverlauf das Mutterschiff. Auch der Kern ist in der Lage, per „Massenrückruf“ Truppen zu sich zu teleportieren.



giebolzen in niedriger Frequenz. Das macht die Tempest zur perfekten (wenn auch langsamen) Artillerieeinheit, die ähnlich wie die Viper erst spät im Spielverlauf verfügbar ist. Fraglich ist indes noch, ob das Schiff mit dem Aussehen einer Kneifzange die Balance der Protoss nicht über den Haufen wirft, insbesondere da die Tempest derzeit sowohl Luft- als auch Bodeneinheiten ins Visier nimmt. Einen frischen Detektor gibt es für die geheimnisvolle Alien-Rasse ebenfalls: Das Orakel ist selbst wehrlos, verfügt aber über drei mächtige Fähigkeiten. Das „Tarnfeld" hat Blizzard vom Mutterschiff geklaut, es ist aber billiger und öfter verfügbar. Seine Funktion bleibt gleich: Alle verbündeten Einheiten und Gebäude in der Umgebung werden unsichtbar – außer dem Orakel selbst. „Versiegeln" hüllt Mineralienfelder in einen Energieschild und unterbricht so die Ernte, bis der Gegner die Barriere zerstört – perfekt, um feindliche Ressourcenbasen lahmzulegen. „Vorahnung" schließlich deckt die Umgebung eines feindlichen Gebäudes auf und gibt Auskunft über die dort erforschten Technologien. Alternativ ermöglichen Sie damit einem eigenen Bauwerk, getarnte Feinde zu entdecken.

Richtig bemuttern

Um das Mutterschiff zu bauen, führt neuerdings kein Weg an dem Mutterschiffkern vorbei. Diese stationäre Plattform schwebt über dem Nexus, bis Sie den Kern in das vollwertige Mutterschiff verwandeln. Der Kern verfügt über drei Fähigkeiten neben dem Transort zu einem anderen Nexus: Mit „Massenrückruf" (Kostenpunkt: satte 150 Energieeinheiten) ziehen Sie schnell viele Truppen aus dem Gefecht zurück, „Läutern" erlaubt den kurzzeitigen Gebrauch eines mächtigen Distanzangriffs (prima gegen bislang tödliche Rush-Attacken des Gegners) und „Energetisieren" füllt die Energie eines Gebäudes oder einer Einheit wieder auf. Das Mutterschiff wiederum verliert sein Tarnfeld an das Orakel, erhält dafür aber das „Stasis"-Talent, das alle Lufteinheiten in der Nähe und das Mutterschiff selbst für 20 Sekunden einfriert. Die Zeit lässt sich nutzen, um Einheiten mit Anti-Luft-Waffen zusammenzuziehen und die fliegenden Angreifer auszuschalten. Der aus **Wings of Liberty** bekannte „Vortex" wirkt derweil nur noch auf Bodeneinheiten; der ebenfalls im Hauptspiel enthaltene „Rückruf" funktioniert nach altem Schema.

Wenig Neues, viel Sinnvolles

Apropos altes Schema: Abgesehen von viel Feintuning und den neuen Einheiten, die sich gut anfühlen, aber noch nicht perfekt ausbalanciert scheinen, geht Blizzard beim Mehrspielermodus von **Heart of the Swarm** auf Nummer sicher. Die Änderungen halten sich in Grenzen, der Fokus liegt auf der Einzelspielerkampagne um Zerg-Königin Kerrigan (siehe Kasten auf Seite 37). Doch warum sollten die Entwickler sich und ihr Spiel auch verbiegen, um bahnbrechende Features einzuführen? Die in Anaheim von uns befragten Pro-Gamer hoffen nämlich vor allem, dass Blizzard an der Balance feilt und mit weiteren Truppentypen neue Taktiken ermöglicht, aber keine gravierenden Änderungen vornimmt. So dürfte **Starcraft 2** auch 2013 noch E-Sport-Rekorde brechen.



Peter meint



„Durchdachte Erweiterung eines genialen Spiels"

Das Wetter war spitze, die Messehalle geknüppelt voll, die Blizzard-Mitarbeiter unglaublich selbstbewusst: Der Termin in Anaheim war arm an Überraschungen, genauso wie der Mehrspielermodus von **Heart of the Swarm**. Angesichts der geschliffenen Qualität des Grundspiels ist das aber kein schlechtes Zeugnis für das Add-on. Zumal die hinzugefügten Truppen sinnvolle Neuzugänge darstellen und interessante Taktiken ermöglichen. Trotzdem bin ich weitaus gespannter auf den Einzelspielermodus: Die Fortsetzung der mitreißenden Geschichte aus der Zerg-Perspektive dürfte für einige Aha-Erlebnisse sorgen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Hersteller THQ. Sie zeigen Spielgrafik, wurden aber in sehr hoher Auflösung aufgenommen. Die Screenshots, die Spielmenüs abbilden, stammen aus der Xbox-360-Version.



Der neue Held in **Darksiders 2** ist anders als sein Bruder Krieg – Tod ist zynisch, schnell und sehr beweglich.

Darksiders 2

Bis der Tod euch schneidet

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

Text: Felix Schütz

Stundenlang gespielt – unsere letzte Preview vor dem großen Test!

In 7 Stunden könnte man so manches Spiel komplett durchzocken, heutzutage ist das ja leider keine Seltenheit mehr. Im Fall von **Darksiders 2** reicht das jedoch gerade mal für den Anfang! Davon konnten wir uns selbst überzeugen: Ende Juni war Publisher THQ zu Besuch in unserer Redaktion und brachte uns etwas Feines mit – eine weit fortgeschrittene Version von **Darksiders 2**, mit der wir uns einen ganzen Nachmittag lang eingeschlossen haben. So konnten wir für Sie bereits die ersten sieben Stunden des Spiels am Stück erleben. Stets an unserer Seite: Jeremy Greiner, Creative Manager für **Darksiders 2**, der uns zwischendurch zahllose Fragen beantwortete.



Neben seinen Sensen kann Tod auch verschiedenste Nebenhandwaffen verwenden, hier ein Paar Kampfhandschuhe.

Es geht los!

Ein schlichtes Intro führt kurz in die Handlung ein: In **Darksiders 2** spielen Sie Tod, einen der vier apokalyptischen Reiter. Sein Ziel: Er will die Unschuld seines Bruders Krieg beweisen, der den Weltuntergang eingeleitet und dabei die Menschheit ausgerottet haben soll. Somit erzählt **Darksiders 2** die Vorgeschichte zum ersten Teil, in dem Krieg bereits wieder auf freiem Fuß ist. Muss man also **Darksiders 1** gespielt haben, um in Teil 2 durchzublicken? „Wer den Vorgänger gespielt hat, wird im zweiten Teil sicher mehr Zusammenhänge erkennen. Trotzdem eignet sich **Darksiders 2** auch für Neueinsteiger, die müssen sich dann ein paar Dinge einfach selbst zusammenreimen", erklärt uns Jeremy. Zu Beginn reitet Tod durch eine wunderschöne Eiswüste – damit wäre auch die Frage geklärt, ab wann er sein treues Pferd Verzweiflung erhält, nämlich sofort nach Spielstart. Das Setting lässt keinen Zweifel: In **Darksiders 2** befinden wir uns nicht mehr auf der Erde, da stehen also keine Autowracks oder Straßenschilder am Wegesrand. Stattdessen gibt's Fantasy pur in einer Welt irgendwo zwischen Himmel und Hölle. Tod reitet durch die eisige Kälte auf ein beeindruckendes, riesiges Schloss zu – dort bringt uns das Spiel ein paar Grundlagen der überarbeiteten Steuerung bei.

Hüpfübung ...

Erste Erkenntnis: Bei Tods Akrobatikeinlagen hat Vigil Games ein wenig nachgebessert. Der agile Held flitzt nun präziser durch die



Direkt ab Spielstart können Sie Tods Geisterpferd Verzweiflung rufen – so lässt sich die große Spielwelt flott erkunden.



Tod erhält diverse Fähigkeiten und Werkzeuge, die ihm im Kampf helfen und ihm neue Levelbereiche zugänglich machen.

Levels und vollführt waghalsige Sprungkombinationen in übersichtlicheren Kamerawinkeln. Das ist auch bitter nötig, denn Tod ist viel flotter und gelenkiger als Krieg aus dem ersten **Darksiders**. Erwarten Sie hier aber kein **Prince of Persia** oder **Assassins's Creed**, das Sie beim Hüpfen und Klettern ständig an die Hand nimmt! In **Darksiders 2** muss man Sprünge gut timen, sonst landet Tod schnell im Abgrund. Wir finden: Trotz klarer Fortschritte sollte Vigil Games hier noch ein wenig optimieren – die Steuerung wirkt zwar schon besser als vor ein paar Monaten, aber perfekt ist sie noch nicht. Immerhin: Jeremy verspricht hoch und heilig, dass die Steuerung der PC-Fassung deutlich ausgereifter sein wird als beim Vorgänger – der war mit Maus und Tastatur nämlich kaum vernünftig spielbar.

... und Stechtest

Zweite Erkenntnis: Die Kämpfe in **Darksiders 2** sind einfach klasse. Mit seinen Sensen wirbelt Tod sehenswert durch die Gegnerhorden, ein weiterer Tastendruck aktiviert eine Zweitwaffe, etwa einen riesigen Hammer oder scharfe Klauen. All diese Attacken lassen sich zu geschmeidigen Kombos verbinden – das sieht super aus und fühlt sich auch so an. Für besiegte Feinde füllt sich außerdem Tods Reaper-Anzeige. Ist sie am Limit, kann sich der Held in einen unverwundbaren Sensenmann verwandeln und so massenhaft Schaden austeilen. Schnelle Ausweichbewegungen sind außerdem Pflicht, denn die Gegner hauen kräftig zu – der Schwierigkeitsgrad erscheint uns einen Tick knackiger als im Vorgängerspiel. Allerdings ist Vigil Games derzeit noch fleißig mit Balancing-Arbeiten beschäftigt.

Waffen und Rüstungen

Sobald die ersten Gegner geschlagen und einige der vielen Schatztruhen geöffnet sind, findet man sie: Beute in Hülle und Fülle, stets zufällig generiert. Das erinnert an Rollenspiele wie **Kingdoms of Amalur: Reckoning** oder **Diablo 3**, denn Waffen und Rüstungen sind nicht nur am Helden sichtbar, sondern haben auch mehrere Qualitätsstufen. Weiße, grüne, blaue oder lila Items haben verschiedenste Boni und können Ihre Spielweise stark beeinflussen. Zudem wird's sogenannte „Besessene Waffen" geben, die man mit anderer Ausrüstung „füttern" kann, um so ihre Werte zu verbessern. Der Charakterbogen zeigt weitere RPG-Aspekte: einen Erfahrungspunktebalken, der sich durch besiegte Gegner und gelöste Quests füllt, sowie eine Attribute-Übersicht, die Tods Eigenschaften in Zahlenwerte aufschlüsselt.

Zauberei!

Wenn Tod genug Erfahrung gesammelt hat und im Level aufsteigt, darf man einen Punkt in einem von zwei Talentbäumen verteilen. Der Baum „Todesbote" steht für Kampffertigkeiten, der Baum „Nekromant" hingegen umfasst Beschwörungszauber für untote Dienerkreaturen sowie Flüche und Kampfzauber. Die Auswahl ist ordentlich, zumal sich viele Talente in mehreren Stufen steigern lassen. Beim ersten Durchspielen wird's nicht möglich sein, alle Skills zu erlernen! Jeremy erklärt aber, dass es eine Art New Game Plus geben wird, also die Möglichkeit, das Spiel ein zweites Mal durchzuspielen und dabei alle Talente und Fortschritte aus dem alten Speicherstand zu übernehmen. Super: Zauber wie auch Items und Fertigkeiten werden nun flott in einem neuen Ringmenü ausgewählt, das man jederzeit aufrufen kann, ohne ins Inventar zu wechseln – viel besser gelöst als im Vorgänger!

Szenenwechsel

Mit Sense und Magie arbeiten wir uns durch das Tutorial-Schloss bis zu einem Thronsaal vor. Dort treffen wir auf den Krähenvater, einen alten Kauz, der Tods nächstes Reiseziel verrät: Der Sensenmann



Deutliche RPG-Einflüsse: Im Inventar ruhen zig Waffen und Rüstungen, rechts daneben werden Tods Attribute aufgelistet.



Nach Levelaufstiegen dürfen Sie Punkte in zwei Talentbäume investieren – einer steht für Kampftalente, einer für Magie.



Tod lernt das Volk der Erschaffer kennen – von diesen NPCs erhält er neue Items, Talente und verschiedene Quests.

Gerüchte im Realitätscheck!

Um Vigil Games ranken sich zwei Gerüchte – wir haben nachgefragt.

GERÜCHT #1: THQ hat kein Interesse an Darksiders 3. Diese (falsche) Meldung machte die Runde, als Jason Rubin, THQs neuer Präsident, in einem Interview erklärte, er würde Vigil Games gerne an anderen Marken arbeiten lassen. Die Wahrheit ist: THQ liebt die **Darksiders**-Reihe, die Entwickler Vigil Games erschaffen hat! Jeremy Greiner, Creative Manager des Spiels, bestätigte uns gegenüber: „Wir haben **Darksiders** als Reihe angelegt und werden definitiv daran weiterarbeiten! Jason Rubin meinte mit seiner Aussage lediglich, dass wir bei Vigil mehrere Teams bilden können – eines führt die **Darksiders**-Serie weiter, das andere kümmert sich um neue Marken."

GERÜCHT #2: Vigil Games hat sein zweites Projekt eingestellt. Das stimmt! Eigentlich hatte Vigil Games auch an **Warhammer 40k: Dark Millenium Online** gewerkelt, einem modernen Online-Rollenspiel für den PC. Dieses Projekt wurde aber eingestellt. Stattdessen entwickelt Vigil nun einen Einzelspieler-Titel (derzeit schlicht **Warhammer 40k: Dark Millennium** genannt), der Engine, Mechaniken, Grafiken und weiteres Material aus dem gecancelten MMO verwenden wird.

muss den Baum des Lebens finden, denn nur dort gibt's einen Weg, um die Unschuld seines Bruders Krieg zu beweisen. Nach einem Bosskampf und einem dramatischen Ereignis (beides wird hier bewusst nicht weiter kommentiert) erwacht Tod in einer fremden, idyllischen Welt: Um ihn herum Gräser und Wälder, eine blühende Landschaft, untermalt von Flötenklängen. Ungewöhnlich für ein **Darksiders**-Spiel! Wir lernen den Ältesten der sogenannten Erschaffer kennen – ein mächtiges Volk raubeiniger Riesen, zu dem auch Ulthan aus dem ersten **Darksiders** gehört. Der weißbärtige Alte erklärt uns freundlich die Lage: Der Weg zum Lebensbaum ist versperrt, denn die Welt der Erschaffer ist von einer dunklen Macht verdorben. Logisch: Tod muss das Böse aufhalten, wenn er seine Reise fortsetzen will. Der langhaarige Held – zynischer und redseliger als sein Bruder Krieg – nimmt den Job zähneknirschend an.

Neue Freunde

Tods erster Spaziergang führt ihn nach Tri-Stone, eine kleine Stadt der Erschaffer. Hier lernen wir NPCs kennen, mit denen wir Multiple-Choice-Dialoge führen oder Handel betreiben können. Bei der rothaarigen Alya etwa kaufen wir neue Waffen und Rüstungen und machen unser altes Zeug zu Gold. Die Händlerin Muria hingegen verkauft (bitter nötige!) Heiltränke und hat zudem eine Nebenquest für uns – wir sollen Zutaten besorgen, damit Muria uns zum Dank ein mächtiges Amulett schmiedet. Es gibt schon zu Beginn mehrere solcher Bonusaufgaben, die man parallel zur Hauptquest verfolgen kann. Bei dem Hünen Thane lernen wir etwa nicht nur neue Kampftricks und Kombo-Attacken, sondern können auch einen Wettstreit gegen ihn wagen, den wir aufgrund unserer niedrigen Levelstufe aber prompt verlieren – der Riese kloppt uns mit zwei Treffern windelweich, sodass wir beschließen, später noch mal mit besserer Ausrüstung zurückzukehren. Als wir an einem Briefkasten vorbeischlendern, erklärt uns Jeremy außerdem ein neues Feature: Wer über eine aktive Internetverbindung verfügt, kann Ausrüstungsgegenstände per Mail-System an befreundete Spieler schicken. Damit man so aber nicht schon früh im Spiel übermächtig wird, sind alle Waffen und Rüstungen an Levelstufen geknüpft – hochstufige Items bringen Tod also nichts, wenn er noch in den niedrigen Levelbereichen rumlungert!

Raus in die Welt ...

Wir machen uns auf die Socken zu unserem Hauptziel, einem Wassertempel, dem ersten gro-

Besondere Editionen



Darksiders 2 erscheint hierzulande in zwei Fassungen, beide uncut und ab 16 Jahren.

◀ FIRST EDITION

In Deutschland, Österreich und der Schweiz wird das Spiel als „First Edition" veröffentlicht. Die umfasst neben dem Hauptspiel vier Codes für DLC-Inhalte, die im Ausland nur im Rahmen von Vorbestellaktionen verfügbar sind. „Todesreiter" bietet neue Nebenquests, „Todesgalopp" einen Tempo-Bonus für Tods Pferd und „Todesengel" liefert ein exklusives Rüstungsset. Der vierte DLC „Arguls Grab" umfasst einen zusätzlichen Dungeon inklusive frischer Items und Herausforderungen – laut Jeremy Greiner wird dieser DLC derzeit noch entwickelt und soll daher nicht künstlich aus dem Hauptspiel entfernt worden sein. Die First Edition kostet auf Amazon 46 Euro (Stand: 26. Juni 2012).

COLLECTOR'S EDITION ▶

Zusätzlich zu den Inhalten der First Edition bietet die Sammleredition eine lebensgroße Replik von Tods Maske, einen Soundtrack, ein Rüstungs- und Waffenset für Tod sowie ein hübsch gedrucktes Artbook. Der Preis auf Amazon.de beträgt knapp 80 Euro.





In den kniffligen Kämpfen lassen sich mit Haupt- und Nebenhandwaffen sowie Zaubern schnelle Angriffsserien bilden.

ßen Dungeon im Spiel. Am Wegesrand finden wir nicht nur jede Menge Gegner und Schätze, sondern auch einige Seitenpfade und verschlossene Höhleneingänge. Diese Orte könnten wir jederzeit erkunden – sie sind optional, locken aber oft mit Erfahrungspunkten und Beute. Das Außengebiet ist zwar recht groß, aber kaum offener als im Vorgängerspiel – ob sich spätere Zonen wirklich weiter verzweigen, so wie Vigil Games es angekündigt hat, bleibt abzuwarten. Immerhin, das erste Außengebiet ist weitläufig genug, sodass wir auf unser Pferd nicht mehr verzichten wollen.

... und rein in der Kerker!

Im Wassertempel angekommen zeigt sich **Darksiders 2** in Bestform: Das Gewölbe ist verwinkelt, wir müssen gut aufpassen, um uns nicht zu verlaufen. Wenn wir nicht gerade kämpfen oder durch die Levels turnen, ist Hirnschmalz gefragt: Schalterrätsel, Kombinationsaufgaben, sogar Physik-Puzzles, in denen wir große Steinkugeln in Halterungen bugsieren müssen – all das motiviert ähnlich wie im Vorgängerspiel. Damit wir uns dabei nicht ständig verirren, können wir auch unsere treue Krähe Asche losschicken, die uns den Weg durchs Gewölbe weist. Am Ende des Tempels erwartet uns – typisch! – ein Bossgegner in Form einer Riesenkrabbe. Der ist so hart, dass wir mehrere Anläufe brauchen – sogar Jeremy beißt sich an dem Biest die Zähne aus und verspricht, dass Vigil noch ein wenig am Schwierigkeitsgrad schrauben wird.

Neue Werkzeuge

Zurück in Tri-Stone erhalten wir eine Belohnung: Die Pistole „Vergeltung", mit der wir nun fliegende Feinde bekämpfen und Bomben auf Distanz zerstören können. Wie im Vorgänger wird Tod weitere solcher Werkzeuge erbeuten und damit neue Bereiche der Spielwelten freischalten können. Im zweiten großen Dungeon erhält Tod etwa den „Todesgriff", eine Art magischer Enterhaken, mit dem sich viele Umgebungsrätsel lösen lassen. Und später im Spiel kann er die Fähigkeiten „Seelenteiler" und „Leereläufer" erlernen. Mit Ersterer kann sich Tod in zwei Wesenheiten spalten – eine lebendig, die andere tot – und sich so an zwei Orten gleichzeitig aufhalten. Leereläufer hingegen erlaubt es Tod, zwei Portale zu erzeugen und damit neue Levelbereiche zu erforschen, außerdem lässt sich die Fähigkeit auch offensiv im Kampf einsetzen.

Umfangreiches Abenteuer

Darksiders 2 wird nicht eine, sondern gleich vier große Welten umfassen – die Ländereien der Erschaffer, eine Totenwelt, das Himmelsreich und die Ebene der Dämonen. Die erste Welt haben wir in unserem siebenstündigen Probespiel nur oberflächlich erkundet! Jeremy schätzt die Spielzeit so ein: 25 Stunden allein für die Hauptquest, dazu kommen noch viele Stunden für Nebenquests, Secrets und Itemsuche. Keine Frage: Da erwartet uns ein großes Spiel – und zwar nicht nur in Bezug auf den Umfang.



Die erste der vier großen Welten ist ungewöhnlich idyllisch. Wie im ersten **Darksiders** gibt es viel zu entdecken.

Felix meint



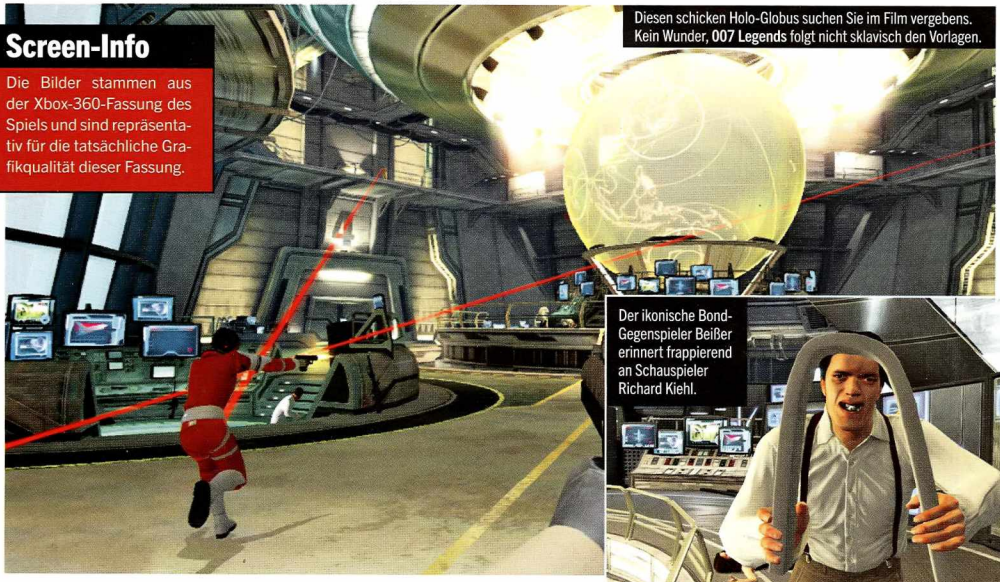
„Könnte einer meiner Top-Titel des Jahres werden."

Praktisch alles an **Darksiders 2** schreit danach, gespielt zu werden! Der coole Held, die einladende Spielwelt, die fetzigen Kämpfe und die sinnvollen Rollenspielelemente fügen sich harmonisch zusammen. Dass Vigil nun stilistisch ein paar neue Wege geht, ist völlig okay – Teil 2 spielt eben nicht mehr auf der Erde, da sollen sich die Designer ruhig mal austoben. Die Fantasy-Welten und die comichaften Charaktere sind außerdem so schick gestaltet, dass die eher mäßige Technik überhaupt nicht stört. Vigil sollte aber noch ein wenig an der Steuerung feilen und das Balancing optimieren! Ich poliere derweil schon mal den Award.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen aus der Xbox-360-Fassung des Spiels und sind repräsentativ für die tatsächliche Grafikqualität dieser Fassung.



Diesen schicken Holo-Globus suchen Sie im Film vergebens. Kein Wunder, **007 Legends** folgt nicht sklavisch den Vorlagen.

Der ikonische Bond-Gegenspieler Beißer erinnert frappierend an Schauspieler Richard Kiehl.

007 Legends

Bond und blauäugig

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Eurocom | Hersteller: Activision | Termin: 19. Oktober 2012 (Konsolenversion)

Text: Peter Bathge

Superspion James Bond lässt seine sechs größten (Kino-)Erfolge Revue passieren.

Eine Warnung vorab: Noch ziert sich Activision, die PC-Umsetzung des neuen **James Bond**-Spiels anzukündigen. Hinter den Kulissen wird jedoch gemunkelt, dass die Chancen gut stehen, dass Eurocoms neuer Spionage-Shooter auch für heimische Rechner erscheint, anders als das konsolenexklusive **Goldeneye 007 Reloaded**.

Geheimagenten-Sixpack

007 Legends folgt der Handlung von sechs Filmen aus der 50-jährigen Bond-Geschichte. Eine siebte Episode folgt als DLC, in dem Sie den 23. Bond-Film **Skyfall** nachspielen (Kinostart: 1. November 2012). Auf der E3 führte uns Entwickler Eurocom durch die einzige bisher bekannte Klassikeradaptionen: **Moonraker**. Bond ist darin im Auftrag der britischen Krone in Brasilien unterwegs, um den irren Hugo Drax daran zu hindern, von seiner geheimen Raumstation aus einen Giftgasanschlag zu starten. Doch dieser Bond ist nicht mehr Roger Moore, der skurrile Gadgets aus der Werkstatt von Erfinder Q einsetzt und dessen Sprüche ebenso trocken sind wie sein Martini. Nein, in allen sieben Episoden verkörpert der aktuelle Bond-Darsteller Daniel Craig den britischen Spion, dem die Frauen zu Füßen liegen.

Smarter Spion

In **Moonraker** ist es vor allem eine spezielle Frau, mit der James schäkert: Dr. Holly Goodhead, vermeintlich Bösewicht Drax zu Diensten, in Wirklichkeit aber eine

Vom Film ins Spiel

Authenzität ist Trumpf: Die Levels in 007 Legends sind den Sets der Vorlage detailgetreu nachempfunden.

Entwickler Eurocom versucht die sechs im Spiel dargestellten **James Bond**-Filme so akkurat wie möglich in Polygonform nachzubilden. Mit Setfotos aus dem Archiv von MGM Studios als Referenz machten sich die Grafiker an die Arbeit. Der Aufwand hat sich ausgezahlt: Beim bisher gesehenen **Moonraker**-Level war der Wiedererkennungswert hoch. Allerdings übernimmt Eurocom nicht jedes Detail, sondern passt Teile der Architektur und Technik an moderne Begebenheiten an. Davon sind etwa die bunt blinkenden Computerkonsolen auf der Moonraker-Raumstation betroffen.



007 Legends



Moonraker: Streng geheim (1979)

Umgebungen wie die Startrampe wecken unweigerlich Erinnerungen an die Originalschauplätze des Films (rechts).



Haben Sie einmal den Alarm ausgelöst, bekommen Sie es mit schwer bewaffneten und gut gepanzerten Elitesoldaten zu tun. Ergo lohnt es sich, verdeckt vorzugehen!

Die linearen Levels sind der aktuellen Norm entsprechend mit Skriptsequenzen wie einem Helikopterabsturz angereichert.

CIA-Agentin. Mit ihr an der Seite erforscht Bond die unterirdische Basis, von der aus die Raumfähren zur Moonraker-Raumstation abheben. Dabei bestimmt ein Mix aus Schießereien, Schleicheinlagen und Levelerkundung das Geschehen. Für zuletzt genannte Aufgabe zückt Bond sein praktisches Smartphone, mit dem er zum Beispiel geheime Blaupausen fotografiert – viele davon optionale Secrets. Für deren Fund gibt es Erfahrungspunkte, mit denen Sie Bonds Gadgets verbessern. Per Röntgenansicht spüren Sie zudem versteckte Stromleitungen auf, um Rätsel zu lösen, oder hacken mittels Tastendruck codierte Computerkonsolen. Von so viel Hightech und Komfort konnte Roger Moore 1979 noch nicht einmal träumen! Neben dem Smartphone hat Bond schnellen Zugriff auf drei weitere Extras. Eines davon ist der aus anderen Filmen bekannte Füllfederhalter, der winzige Pfeile verschießt. Die Miniarmbrust befüllen Sie je nach Situation mit anderer Munition: Neben Explosivgeschossen gibt es auch Betäubungspfeile und Bolzen, die Gegner ablenken.

Leise oder laut?

Stellenweise haben Sie nämlich die Wahl: Durchsieben Sie alle Wachen in der Umgebung mit Kugeln oder verhalten Sie sich wie ein echter Geheimagent mit der Betonung auf „Geheim"? Auf der E3 sahen wir, wie Bond lautlos vorgeht: Er läuft in geduckter Haltung von einer Deckung zur anderen, betäubt Widersacher mit Handkantenschlägen und legt Zivilisten schlafen. Tappt der Superspion aus Versehen ins Blickfeld eines Wachmanns, teilt Ihnen ein weißer Pfeil in der Mitte des Bildschirms mit, wo der Beobachter steht und ob er nur misstrauisch oder bereits alarmiert ist. Wenn Sie für ein paar Sekunden aus der Sichtlinie verschwinden, vergisst der KI-Feind den Vorfall wieder. Bond selbst hat kein so löchriges Gedächtnis: Einmal erspähte Feinde erscheinen auf Ihrer Minimap als rote Punkte, was das Umgehen der Patrouillen einfacher macht. Während der Präsentation waren solche Szenen aber lediglich eine (willkommene) Abwechslung zum Hauptgang von **007 Legends**: den Ballereien. Bond benutzt neben seiner schallgedämpften Walther PPK auch Maschinenpistolen, Sturm- und Scharfschützengewehre sowie – eine Besonderheit des **Moonraker**-Szenarios – eine Laserkanone, die blaue Energiestrahlen abfeuert. Die Gefechte folgen dem etablierten Standard moderner Shooter: Bond trägt maximal zwei Waffen gleichzeitig, seine Gesundheit regeneriert sich in der Deckung und die KI-Feinde stürmen selbstmörderisch vor den Lauf seiner Knarre. Das ist solide Action nach Schema F ohne Überraschungen. Natürlich sind auch die üblichen Skripts und Fahrsequenzen enthalten, bei denen Bond etwa auf dem Beifahrersitz eines Helikopters sitzt und dutzende Kerle mit Raketenwerfern abknallt. Bosskämpfe wie gegen den ikonischen Handlanger Beißer sind mitreißend inszeniert und punkten mit Kinoatmosphäre, laufen aber lediglich als spielerisch anspruchsloses Quick-Time-Event ab.

Bösewicht-Herausforderung

Abseits der Kampagne erwarten Sie Online-Mehrspielerpartien. Der Splitscreen-Modus für vier Spieler dürfte konsolenexklusiv bleiben. Als Bonus gibt es sogenannte MI6-Herausforderungen. Darin erfüllen Sie alleine besonders knackige Aufgaben – und schlüpfen dafür auch in die Haut bekannter Bond-Widersacher.



Dr. Goodhead demonstriert das Deckungssystem. Bond schmiegt sich automatisch an Barrieren, wenn er in die Hocke geht, und lugt auf Knopfdruck oben drüber.

Peter meint



„Der Retrocharme ist wohl die einzige Besonderheit."

Sean Connery und Roger Moore sind in meinen Augen auch heute noch unerreicht in ihrer Darstellung des Gentleman-Killers Bond. Dementsprechend bin ich enttäuscht, dass ich in **007 Legends** zwar ihre legendären Filmabenteuer nachspiele, mir das Spiel aber Geheimagenten-Bubi Daniel Craig als Protagonist aufzwingt. Dass im vorgestellten **Moonraker**-Level trotzdem reichlich 70er-Jahre-Atmosphäre aufkam, ist hoffentlich ein gutes Zeichen. Bisher sah das Ganze aber noch stark nach einem Ballertrip der Marke **Call of Duty** aus. Hoffentlich liefert die fertige Version mehr Finesse zusätzlich zur soliden Haudrauf-Action.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Bei Ihrer Flucht vor den Gesetzeshütern stehen Ihnen viele Wege offen – auch jene durch Häuser und über Dächer.

Screen-Info

Der Screenshot rechts oben stammt aus dem Trailer zu **Most Wanted** und stellt die Spielgrafik dar, alle anderen Bilder wurden uns von EA zur Verfügung gestellt und tricksen bei den Kameraperspektiven.

Need for Speed: Most Wanted

Ein flüchtiger Bekannter

Genre: Rennspiel | Entwickler: Criterion Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2. November 2012

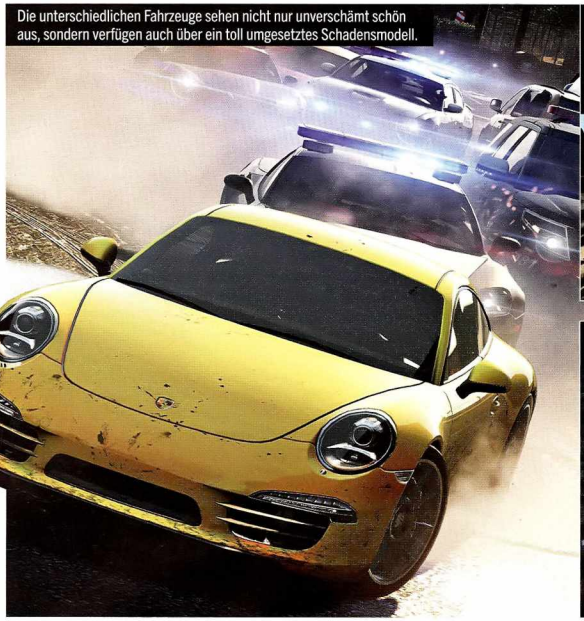
Text: Sascha Lohmüller

Nach ihrem **Hot Pursuit**-Remake peppt Criterion Games nun **Most Wanted** auf.

Dass der neueste Teil der altehrwürdigen **Need for Speed**-Reihe auf den Namen **Most Wanted** hört, das wurde bereits kurz vor der E3 bekannt. Entwickler ist – wie schon bei **Hot Pursuit** – das englische Studio Criterion Games, das sich mit der **Burnout**-Reihe einst einen Namen machte. Und ebenfalls wie bei **Hot Pursuit** besinnen sich die Engländer mit **Most Wanted** auf die Grundstärken der Reihe und lassen überflüssigen Schnickschnack wie die Zu-Fuß-Passagen bei **Need for Speed: The Run** rigoros weg.

Polente, Polente, Polente

Im Mittelpunkt des neuesten Serienteils stehen wie schon beim ersten **Most Wanted** aus dem Jahre 2005 spektakuläre Verfolgungsjagden mit der Polizei. Auf der E3 konnten wir uns bereits selbst davon überzeugen, dass das ursprüngliche Feeling auch im Nachfolger/Remake perfekt eingefangen wird. Unsere Probefahrt machten wir dabei auf einem PC, gesteuert haben wir unser virtuelles Vehikel per Gamepad. Als Erstes bestritten wir dabei ein normales Checkpoint-Rennen. Das mag auf den ersten Blick unspektakulär klingen, bietet aber dank der offenen Spielwelt enorm viele Möglichkeiten. Theoretisch können Sie sich komplett Ihren eigenen Weg zum Zielpunkt bahnen, in der sehr eingeschränkten Anspielversion waren jedoch nur ein paar Abkürzungen hier und dort möglich. Für das fertige Spiel versprachen uns die Entwickler aber eine deutlich größere Freiheit. Wie im Original werden die Rennen dadurch aufgepeppt, dass Ihnen ständig die Polizei auf den Fersen ist und in regelmäßigen Abständen Straßensperren errichtet. Wer die Gesetzeshüter zudem zu nah an sein Vehikel heranlässt, riskiert, dass er abgedrängt oder schrottreif gerammt wird. In solchen Szenen stach uns neben der tollen Inszenierung vor allem die wirklich hübsche Grafik der PC-Version ins Auge. Die einzelnen fahrbaren Untersätze sehen nicht nur sehr detailliert aus, sondern bekommen auch sehr realistische Beulen, Schrammen und anderlei Beschädigungen ab. Als eher störend empfanden wir allerdings die Tatsache, dass die spektakulärsten Unfälle als Zwischensequenz angezeigt werden – hier wird der Spieler aus der Rennatmosphäre gerissen. Ebenfalls dezent nervig, aber wohl mittlerweile ein Feature der Reihe: Die KI fährt wieder wie an einer Schnur gereiht vor oder hinter Ihnen her. Diese sogenannte Gummiband-KI sorgt zwar für mehr Action um Sie herum, gibt Ihnen aber auch stets das Gefühl, dass Sie sich nicht sonderlich



Die unterschiedlichen Fahrzeuge sehen nicht nur unverschämt schön aus, sondern verfügen auch über ein toll umgesetztes Schadensmodell.



Ein Kernfeature von **Most Wanted** ist die aggressiv agierende Polizei, die Sie munter von der Strecke rammt oder Straßensperren errichtet.



Wenn Sie in die Enge getrieben wurden, bleibt oft nur ein Wendemanöver und die Flucht durch schmale Seitengassen.

stark verbessern können. Dafür ist das eigentliche Renngeschehen über jeden Zweifel erhaben. Das Geschwindigkeitsgefühl etwa ist erneut großartig umgesetzt. Gerade bei aktiviertem Nitro (eine Art Turbolader) fliegt die Szenerie geradezu an Ihnen vorbei. Auch das Polizeielement wurde toll eingebaut und sorgt für einen zusätzlichen dynamischen Faktor. Leider scheinen die aus dem Vorgänger bekannten „Pursuit-Breaker" nicht mehr im Spiel enthalten zu sein. Es ist also nicht mehr möglich, beispielsweise Tankstellen in die Luft zu sprengen, um lästige Verfolger abzuschütteln. Zumindest während unseres Proberennens eröffnete sich uns keine derartige Option und die Entwickler schwiegen sich auch auf Nachfrage zu diesem Thema aus.

Kleine Duelle unter Freunden

Unsere zweite Proberunde drehten wir im Mehrspielermodus. Dort werden acht Spieler vor vier unterschiedliche Aufgaben gestellt, die sie innerhalb einer bestimmten Zeit absolvieren müssen. Längster Sprung, höchste Maximalgeschwindigkeit, Erster am Checkpoint – die Aufgaben sind vielfältig und variieren von Spiel zu Spiel. Wirklich aufgewertet wird die kurzweilige Mehrspieler-Raserei allerdings erst durch die vielen neuen Autolog-Features. Dieses Community-Online-Feature ist ja bereits aus den letzten Teilen der Reihe bekannt und sorgte dafür, dass Sie Ihre Bestzeiten mit denen Ihrer Freunde vergleichen konnten. Die Entwickler hieven dieses System für **Most Wanted** jedoch auf die nächste Stufe. Übergreifendes Ziel aller Multiplayer-Modi ist es, der meistgesuchte Fahrer zu werden, „most wanted" eben. Zu diesem Zweck zeigt Ihnen das Autolog bei wirklich jeder Aktion an, wie Ihre Freunde oder andere Fahrer dabei abgeschnitten haben. Sie wurden geblitzt? Irgendjemand war an der Stelle sicher schon mal schneller. Sie springen über eine Lagerhalle? Nun, bestimmt ist schon mal irgendwer weiter geflogen. Durch alle Aktionen in der offenen Spielwelt sammeln Sie daher **Need for Speed**-Punkte und steigen in der virtuellen Most-Wanted-Rangliste auf. Nette Idee: Haben Sie eine besonders nervige Person in der Freundesliste, die frecherweise ständig Ihre Rekorde bricht, können Sie sie als Rivalen deklarieren. Fortan wird Ihnen das Spiel vor allem jene Aktionen vorschlagen, mit denen Sie Ihrem Rivalen zusetzen würden. Ob sich dadurch genug Langzeitmotivation ergibt, wird sich noch zeigen müssen, gut sind die Ideen aber allemal.



Wie für die Serie üblich verfügt auch **Most Wanted** über Originallizenzen für die unterschiedlichen Karossen.

Sascha meint



„Schicker Racer – mit wenigen Alleinstellungsmerkmalen."

Mit **Need for Speed: Hot Pursuit** hat Criterion bewiesen, dass man locker mit den ursprünglichen **NfS**-Entwicklern wie etwa Black Box mithalten kann. Insofern bin ich optimistisch, dass auch **Most Wanted** ein würdiger Serienvertreter wird. Allerdings bin ich noch etwas skeptisch, ob die zweite Inkarnation des Autolog als Alleinstellungsmerkmal reicht. Momentan wirkt **Most Wanted** noch wie ein aufgehübschtes Remake des 2005er Originals, nicht wie ein eigenständiges Spiel. Aber das muss ja nicht zwangsläufig schlecht sein …

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Einer der sieben spielbaren Charaktere ist der Hillbilly. Die Grafik wird gewohnt knuffig comichaft.

Im direkten Schlagabtausch macht der Drache Angreifer platt. Also müssen Sie ihn mit List und Tücke bezwingen.

The Cave

Spiel Höhlenforscher!

Genre: Adventure | Entwickler: Double Fine | Hersteller: Double Fine | Termin: Anfang 2013

Text: Marc Brehme/Robert Horn

Die E3 war verrückt und überraschend. Wie das neue Adventure von Ron Gilbert.

Das neueste Projekt von Spieledesign-Veteran Ron Gilbert (**Monkey Island**, **Maniac Mansion**) ist **The Cave**. Alles dreht sich um eine Höhle. Und diese selbst ist der Erzähler des Spiels. Klingt komisch, ist aber so. Auf der E3 präsentierte uns Entwicklerlegende Ron Gilbert sein neues Projekt und verriet interessante Details.

Herr der Höhle: Die Gefährten

Die Höhle wird von sieben Helden aufgesucht, die alle ihre eigenen Ziele verfolgen. Ein Mönch, ein Abenteurer, ein Hillbilly, eine Wissenschaftlerin, unheimliche Zwillinge, ein Ritter und eine Zeitreisende. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten. So kann der Hillbilly tauchen und der Ritter wehrt Fallen und Schaden ab. Aus dieser Heldenriege suchen Sie sich drei der Charaktere aus, mit denen Sie das Spiel bestreiten möchten. Bei der Präsentation fiel uns aufmerksamen Spiele-Profis aber sofort auf, dass es actionreicher zugeht als bei der sonst so genretypischen und gemächlichen Klickerei auf Hotspots und das Inventar. Als wir Gilbert mit unseren scharfsinnigen Beobachtungen konfrontieren, grinst der sympathische Amerikaner. „Es ist auf jeden Fall ein Adventure und kein Plattformer. Natürlich muss man auch springen und klettern – immerhin spielt es in einer Höhle. Aber darauf liegt nicht der Fokus des Spiels. Ich wollte, dass **The Cave** in erster Linie ein Adventure wird."

Mach's zu zweit!

Besonders interessant ist, dass **The Cave** einen Zwei-Spieler-Koop-Modus besitzt. Freunde können jederzeit am Spiel teilnehmen und die Steuerung einer Figur übernehmen. Im Stil von **Lost Vikings** nutzen Sie die Fähigkeiten der Charaktere, um die teils haarsträubend albernen Rätsel zu lösen. Die Höhle ist vollgestopft mit absurden Gegenständen (etwa einem Grog-Getränke-Automaten), Anspielungen und verrückten Rätseln, die ganz im Stil alter Adventures gehalten sind und deren Lösung nicht immer offensichtlich, aber stets lustig ist. Beispiel gefällig? In der Höhle befindet sich ein riesiges mittelalterliches Schloss, samt Drachen im Keller und zu rettender Prinzessin. Um das Diadem der Holden zu klauen, brauchen Sie einen Schatz, mit dem Sie sie beeindrucken können – logisch! In der Drachenhöhle sollten Sie fündig werden. Der Drache kann Menschen aber nicht ausstehen und macht sie sofort platt. Die Lösung: Der Ritter in strahlender Rüstung lenkt den Drachen mit seiner Guardian-Angel-Fähigkeit ab. Nun schleicht sich ein anderer Held von hinten durch eine Hintertür und klaut den Schatz. Hossa!

Marc meint



„Ein Adventure der alten Schule. Mit Charme und Humor."

Ein neues Adventure von Ron Gilbert? Her damit! Erst recht, wenn es sogar einen Koop-Modus besitzt, mehrere Lösungswege für die Rätsel bietet und sogar Trial & Error Spaß macht, weil gestorbene Charaktere frustfrei wieder spawnen. Was wir auf der E3 vom Spiel gesehen haben, sieht bereits sehr vielversprechend aus. Durch die vielen ulkigen Charaktere, die optionalen Lösungswege und den genialen – und bei Adventures äußerst seltenen – Koop-Modus wird es auch beim erneuten Durchspielen immer wieder Laune machen. Herr Gilbert, walten Sie Ihres Amtes! Ich freue mich bereits tierisch auf **The Cave**.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Die Harmonie trügt. Zwei Tage vor ihrer Hochzeit wird Max in Ninas Appartement verhaftet.

Screen-Info

Die Bilder haben wir mit einer Preview-Version selbst angefertigt. Grafisch bietet die Serie gewohnte Qualität mit automatischem Zoom in einigen Szenen sowie actionreiche Zwischensequenzen.

Geheimakte 3

Heiratsverschwindler

Genre: Adventure | Entwickler: Animation Arts | Hersteller: Deep Silver | Termin: 31. August 2012

Text: Marc Brehme

Wir haben den neuen Teil der Adventure-Reihe angespielt.

Eine Hochzeit, bei der der Bräutigam entführt wird und mysteriöse Kuttenträger durch brennende Wände gehen, gehört definitiv zur Sorte Albtraum. Nina, die fesche Heldin der **Geheimakte**-Adventures schreckt im dritten Teil daraufhin aus dem Schlaf hoch. Kurz darauf stürmen vermummte Männer das Schlafzimmer und nehmen ihren Verlobten Max mit – da er angeblich terrorverdächtig ist. Nach dieser Sequenz übernehmen wir die Kontrolle über eine geschockte Nina. Bei den Behörden weiß niemand etwas von einem Polizeieinsatz oder kann etwas über den Verbleib des zukünftigen Bräutigams sagen. Also gilt: selbst ist die Frau!

Sammelleidenschaft

Wir scheuchen die Schnitte also per Point&Click-Steuerung durch die Wohnung und Max' Büro, sacken Dinge ein und suchen Hinweise. Dabei lösen wir Inventarrätsel und ergattern das Handy des Entführten. Das führt uns zu einer Ausgrabungsstätte in der Türkei, wo wir Max' Kollegen Emre befreien müssen. **Geheimakte 3** bietet mit Max, Nina, Emre und zwei weitere Figuren insgesamt fünf spielbare Charaktere, mit denen Sie sich etwa durch Berlin, Frankreich, die Türkei und Ägypten rätseln. Und das nicht nur in der Gegenwart, sondern auch in Traumsequenzen und bei Zeitreisen, bei denen Nina beispielsweise auf den berühmten italienischen Universalgelehrten Leonardo da Vinci im Florenz seiner Zeit treffen wird. Cool!

Marc meint



„Der Ausguck meldet: Bewährte Qualität voraus!"

Bereits ab der ersten Minute stellt sich bei der Vorschauversion das gewohnte **Geheimakte**-Gefühl ein. Animation Arts experimentiert nicht großartig herum, sondern setzt bei Grafik, Stil, Rätseldesign und Bedienung auf Bewährtes. Die Story sowie die angekündigten Zeitreise-Abschnitte klingen bereits spannend.

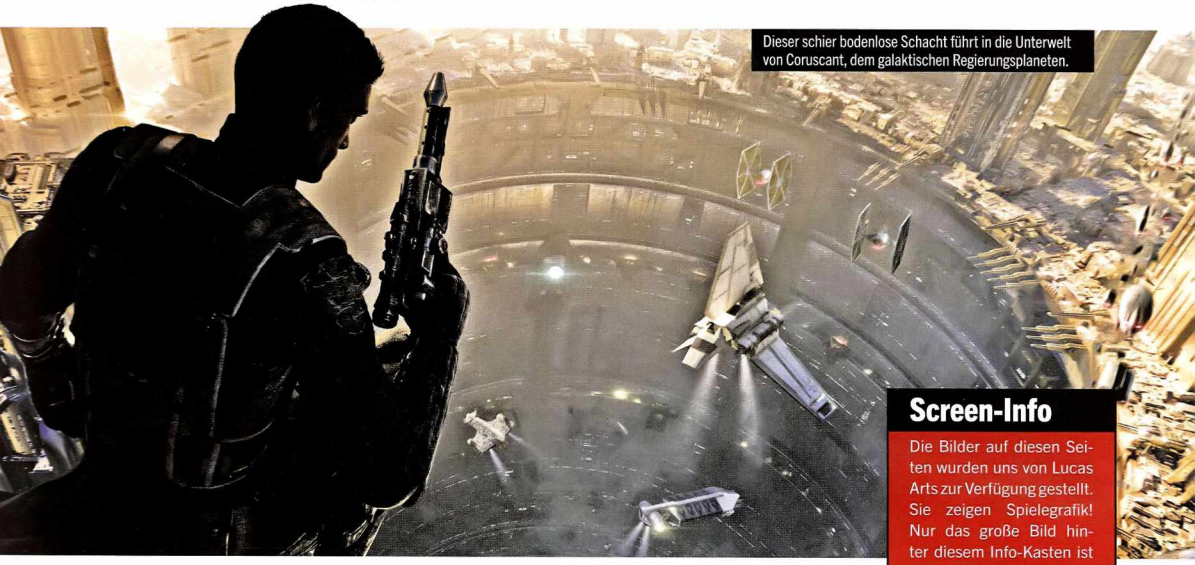
WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



In Zeitreise-Abschnitten rätseln Sie in der Vergangenheit. Hier spielt die Geschichte 48 v. Chr. in Ägypten.



In der Ausgrabungsstätte improvisieren Sie, um eine Schlucht trotz eingestürzter Brücke zu überwinden.



Dieser schier bodenlose Schacht führt in die Unterwelt von Coruscant, dem galaktischen Regierungsplaneten.

Screen-Info

Die Bilder auf diesen Seiten wurden uns von Lucas Arts zur Verfügung gestellt. Sie zeigen Spielegrafik! Nur das große Bild hinter diesem Info-Kasten ist kein Screenshot, sondern ein Artwork zum Spiel!

Star Wars 1313

Angriff der Platzhalter

Genre: Action | Entwickler: Lucas Arts | Hersteller: Activision | Termin: nicht bekannt

Text: Wolfgang Fischer/Sebastian Stange

Auf Boba Fetts Spuren: Spielen Sie einen Kopfgeldjäger im **Star-Wars**-Universum!

Um das neueste **Star Wars**-Spiel zu verstehen, müssen Sie einen kurzen Exkurs zum Thema Coruscant ertragen: Der Regierungsplanet der Galaktischen Republik ist komplett von Gebäuden übersät. In den **Star Wars**-Filmen bestaunten Sie immer wieder das endlose Meer aus Wolkenkratzern. Ganz oben angekommen ist man in Coruscant dann, wenn man sich tatsächlich das Leben in den oberen Etagen leisten kann. Doch weiter unten, fern von blauem Himmel und Sonnenlicht existiert eine ganz andere Welt. In den tiefen Schluchten zwischen den Gebäuden existiert eine zwielichtige Parallelgesellschaft: Verbrecher, Prostituierte und allerlei Gestrandete leben dort im immerwährenden Kunstlicht und im konstanten Lärm von Generatoren und Fabrikanlagen. In und um Etage 1313, also tief in dieser Unterwelt, spielt das neue **Star Wars**-Abenteuer. Daher der eigenwillige Titelzusatz.

Abstieg in die Unterwelt

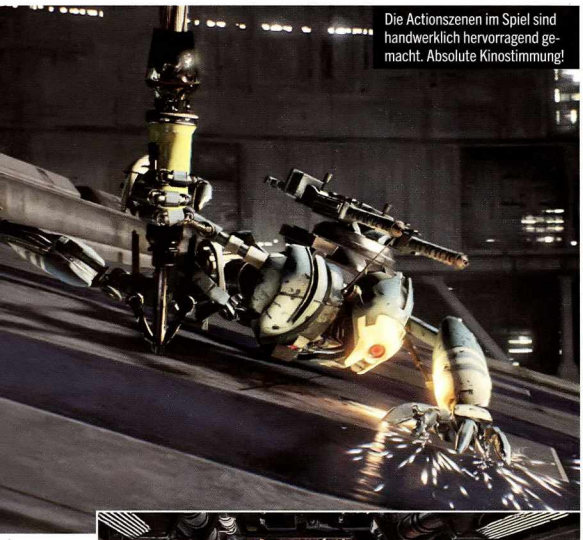
In **1313** erleben Sie eine Karriere als Kopfgeldjäger. Sie denken jetzt vielleicht an Boba Fett, den aus dem Kino bekannten, ikonischen Kopfgeldjäger mit seinem markanten Helm. Doch in den uns gezeigten Spielabschnitten begegnen wir zwei gänzlich unbekannten Gesichtern. Es handelt sich laut den Entwicklern um Platzhalter für die wahren Helden des Spiels, wer auch immer die sein mögen. Auch die Story will man uns nicht im Detail verraten. Um das Leben in Coruscants Unterwelt soll es gehen, um eine kriminelle Verschwörung und die Tatsache, dass man keine Jedi-Kräfte braucht, um im Kampf erfolgreich zu sein, so lange man clever und verwegen ist. Freimütig waren die Macher immerhin



Die Deckungsmechanik ist Shooter-typisch und sollte daher problemlos funktionieren.



Die tollen Zwischensequenzen gehen nahtlos ins Gameplay über. Eine fantastische Inszenierung!



Die Actionszenen im Spiel sind handwerklich hervorragend gemacht. Absolute Kinostimmung!



Noch erscheinen uns die Waffen als nicht wuchtig genug. Die Laserstrahlen wirken etwas zu harmlos und dezent. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau!

beim Thema Technik. Stolz wiesen sie darauf hin, dass die ganze Lucasfilm-Organisation am Spiel beteiligt sei. Skywalker Sound kümmert sich um den Ton, die Effektspezialisten von Industrial Light & Magic arbeiten an der Grafik und für die Animationen der Charaktere sprang Lucasfilm Animations ein. Man setzt dabei auf das Performance-Capturing-Verfahren: Stimme, Bewegungen und Mimik eines realen Schauspielers werden in einem Rutsch aufgenommen und digitalisiert.

Fantastische Inszenierung!

Das Ergebnis kann sich sehen lassen! Die Demo strotzt vor Atmosphäre, die Helden wirken charismatisch – das sollen Platzhalter sein? – und die Action ist absolut mitreißend. Gezeigt wurde eine Kletterpassage an der Außenhülle eines Raumgleiters, der praktisch unter der Spielfigur in Einzelteile zerbricht. Außerdem gab es einige Schießereien mit ein paar Droiden. Dabei wird auf ein klassisches Deckungssystem gesetzt: Sie suchen Schutz, arbeiten sich von Deckung zu Deckung vor und feuern diverse Energiewaffen auf Ihre Widersacher ab. Das wirkte spielerisch alles andere als neu, begeisterte aber durch den tollen Gesamteindruck. Die Effekte, die Kulissen, die Sprecher, die Animationen – alles auf Top-Niveau. Wir sind gespannt, ob das fertige Spiel durchweg derart linear und geskriptet verläuft und welche Facetten und Tiefen das finale Gameplay bietet. Ein allzu komplexer Titel scheint Sie hier aber nicht zu erwarten. Die Entwickler stellen eine möglichst packende Inszenierung sowie den ungewohnten Schauplatz klar in den Vordergrund. Wir finden: keine schlechte Idee!

Klare Inspiration: Uncharted 3



Hier ist es ein Flugzeug, dort ein Raumschiff. In puncto Gameplay scheinen sich das PS3-Spiel **Uncharted 3** und **Star Wars 1313** aber kaum zu unterscheiden.

Sonys Shooter-Reihe bietet ähnlich wilde Action

Von Sonys unterhaltsamen und beliebten **Uncharted**-Spielen sind seit 2007 vier Titel erschienen – drei davon exklusiv für PS3, einer für PS Vita. In jedem steuern Sie den charismatischen Schatzsucher Nathan Drake durch allerlei Abenteuer in der ganzen Welt. Und alle Spiele basieren auf demselben, bewährten Rezept: Grandiose Optik, simples Deckungssystem, griffige Shooter-Action, spektakuläre Klettertouren und famose Sprecher, die auch während des Gameplays munter plappern.

Mit **Uncharted 3** erschien Ende 2011 ein wahres Action-Meisterwerk, auf das Sie als PC-Zocker richtig neidisch sein sollten. Es ist noch krasser inszeniert, noch bombastischer und ja … oftmals noch linearer als die Vorgänger. Speziell **Uncharted 3** kam uns in den Sinn, als wir **Star Wars 1313** in Aktion erlebten. Die Shooter-Mechanik, die Inszenierung und die Art und Weise, wie Klettereien, Geballer, Actionszenen und Zwischensequenzen ineinander übergehen, ist **Uncharted 3** verdammt ähnlich!



Die Gameplay-Demo zeigte den Kampf zwischen zwei Gleitern in diesem riesigen Schacht.

Sebastian meint



*„Das könnte unterhaltsamer als **Episode 1** werden!"*

Nach der Ankündigung und Präsentation von **Star Wars 1313** war ich schon ein wenig skeptisch: Das Ding ist doch nur ein lineares Actionspiel? Praktisch ein **Uncharted** im **Star Wars**-Universum? Wird mir das denn Spaß machen? So ganz ohne Jedi-Kräfte im Spiel? Doch je öfter ich mir die bislang veröffentlichten Spielszenen ansehe und je öfter ich über den wirklich interessanten Schauplatz nachdenke, desto spannender wird **Star Wars 1313** für mich. Eine temporeiche Hatz durch die Unterwelt des galaktischen Regierungsplaneten? Das klingt so viel besser als die letzten **Star Wars**-Filme!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



In der **XCOM**-Basis können gefangene Aliens untersucht werden, um deren Technologie zu studieren – wie hier dieser Treiber.



Enemy Unknown hält sich streng an das Spielkonzept des Originals – gut so!

Screen-Info

Bei den Screenshots handelt es sich um E3-Vorschaumaterial von den Entwicklern. Wir durften dort allerdings auch zwei Einsätze aus der Anfangsphase des Spiels anspielen, die als Tutorial fungieren.

XCOM: Enemy Unknown

Vertrauter Feind

Genre: Rundentaktik | Entwickler: Firaxis Games | Hersteller: 2K Games | Termin: 12. Oktober 2012

Text: Viktor Eippert

Dieses fabelhafte Spiel könnte eine Rundentaktik-Renaissance lostreten!

Entwickler Firaxis nutzte die E3, um neues Material zum **XCOM**-Remake **Enemy Unkown** zu zeigen und überraschte sogar mit einem kleinen Schmankerl: Einer der rekrutierbaren Soldaten im Spiel war der Entwicklerlegende Sid Meier persönlich nachempfunden und verfügte über mächtige Psi-Kräfte, mit denen er Aliens kontrollieren und sie ihre eigenen Granaten zünden lassen konnte. Beim Messestand von 2K Games hatten wir zudem die Gelegenheit, die Rundentaktik-Hoffnung anzuspielen. Dabei bestätigte sich erneut: Firaxis hält sich mit **Enemy Unkown** sehr nahe am Spielkonzept des Originals.

Vorsprung durch Technik

Die spielbare Mission offenbarte ein paar neue Alien-Typen sowie coole Ausrüstung, die man im Verlauf des Spiels für die eigenen Soldaten mit Alien-Technologie erforschen kann. Als Unterstützung können die **XCOM**-Truppen ferngesteuerte Minipanzer einsetzen, die mit verschiedenen Waffensystemen ausrüstbar sind und sich sogar als mobile Deckung für die eigenen Truppen eignen. Der Sniper kann sich mithilfe der „Ghost"-Rüstung unsichtbar machen, um unbemerkt eine bessere Schussposition einzunehmen, und Liebhaber des Fluganzugs aus dem Original werden sich über den „Arkangel"-Jetpackanzug freuen. Dieses praktische Ausrüstungsteil ermöglicht seinem Träger schnelle Positionswechsel auf Hausdächer und ähnlich erhöhte Stellungen. Doch um derart hochentwickeltes Gerät nutzen zu können, muss man lebende Aliens gefangen nehmen, anschließend in der Basis verhören oder an toten Außerirdischen eine Autopsie vornehmen.

Altbekannter Alien-Abschaum

Als Inspirationsquelle für das Jetpack-Konzept stand den Forschern der **XCOM**-Einheit sicherlich ein Exemplar der Treiber (engl. „Floater") zur Verfügung. Diese Reinkarnation der aus dem Original von 1994 altbekannten Alien-Rasse wurde in der E3-Demo zum ersten Mal gezeigt und besteht im Grunde nur aus schlechter Laune, einem Oberkörper mit Düsen und langen Armen mit scharfen Krallen. Sie sind aggressiv und sehr mobil, und werden Ihnen mit Vorliebe im ungünstigsten Moment in den Rücken fallen. Neben dieser Spezies gab es auf der E3 zudem ein Wiedersehen mit den Chrysaliden, auch aus dem Originalspiel. Diese gefürchteten parasitären Aliens sind besonders gemein, da sie Menschen infizieren können, um sich zu vermehren!



Der schwere Laser in Aktion: Wer fleißig forscht, kann in **Enemy Unknown** durchschlagende Ausrüstung für seine Soldaten herstellen lassen.

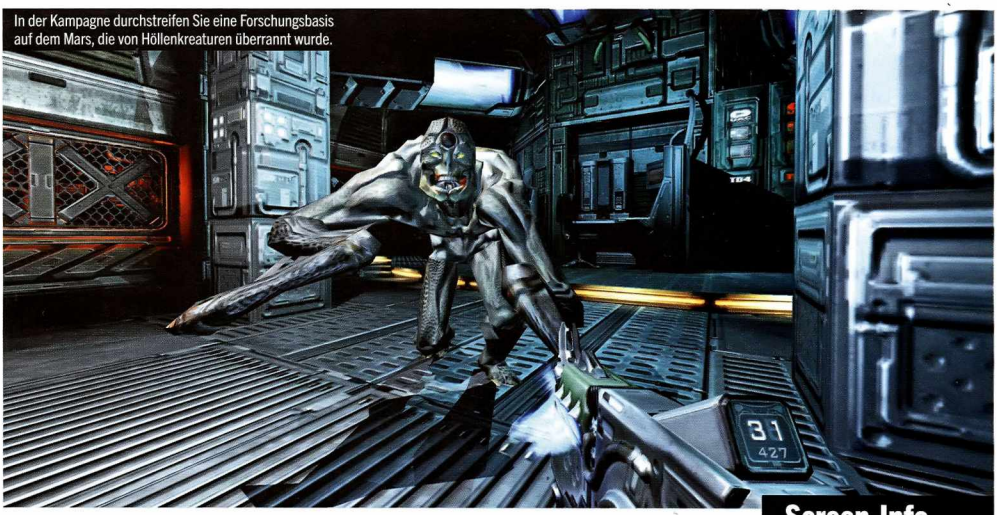
Viktor meint



„Anspruchsvolle Rundentaktik der alten Schule."

Je mehr Infos ich zu **Enemy Unknown** aufsauge, desto weniger kann ich die Veröffentlichung erwarten. Endlich mal wieder fordernde, klassische Rundentaktik! Es ist eine kleine Ewigkeit her, dass der letzte würdige Vertreter dieses Genres erschien. Wenn dann sogar Kollege Robert – der sich ursprünglich nicht für den Titel interessierte und solche Spiele normalerweise selten spielt – begeistert von seiner Anspiel-Session auf der E3 berichtet, spricht das eine eindeutige Sprache. Ich bin sogar recht zuversichtlich, dass dieses Remake dem legendären Original ein würdiger Nachfolger sein wird.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



In der Kampagne durchstreifen Sie eine Forschungsbasis auf dem Mars, die von Höllenkreaturen überrannt wurde.

Screen-Info

Die Bilder hat Bethesda zur E3 2012 veröffentlicht. Sie entsprechen dem tatsächlichen Gameplay.

Doom 3 BFG-Edition

Mars macht mobil

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: id Software | Hersteller: Bethesda | Termin: 3. Quartal 2012

Text: Toni Opl

Neue Technik, neue Levels, neue Gameplay-Features!

id Software lässt den ursprünglich 2004 veröffentlichten Horror-Shooter wieder aufleben und in neuem Glanz erstrahlen. Neben einer höheren Auflösung wird die **Doom 3 BFG-Edition** auch bessere Lichteffekte und Texturen bieten. Außerdem neu: 5.1-Surround-Sound und die Unterstützung von 3D-Displays. Was das Gameplay anbelangt, erwartet Sie ein neues Speicherpunkte-System, welches die Dämonenjagd etwas leichter machen soll. Auch das Taschenlampen-Feature wurde überarbeitet: Im Original konnte die Spielfigur wahlweise die Taschenlampe oder eine Waffe bedienen, was in Anbetracht des überaus finsteren Level-Designs nicht nur für viel Spannung, sondern auch für so manchen frustreichen Moment gesorgt hat. In der neuen Version ist die Taschenlampe an der Rüstung Ihres Soldaten befestigt, sodass Sie jederzeit die Hände für den Waffeneinsatz frei haben.

Die volle Ladung

Neben dem Hauptspiel wird die **BFG-Edition** auch das **Doom 3**-Add-on **Resurrection of Evil** sowie einen zusätzlichen Handlungsstrang beinhalten. Dieser trägt den Titel „The Lost Mission" und umfasst sieben komplett neue Levels. Natürlich wird es Trophäen geben, als Sahnehäubchen kommen die beiden Klassiker **Doom** und **Doom 2** noch obendrauf. Der Mehrspielermodus von **Doom 3** ist ebenfalls mit von der Partie. Wie im Ur-**Doom** von 1993 treten auch hier maximal vier Spieler in vier verschiedenen Deathmatch-Varianten gegeneinander an.

Toni meint



„Wieder mehr solche Old-school-Shooter, bitte!"

Ich habe mich riesig über die Ankündigung der **BFG-Edition** gefreut. Endlich mal wieder klassische Ballerkost – weit weg von authentischen Waffen, echten Kriegsschauplätzen und hyperrealistischem Gameplay. Add-on und neue Levels machen das Remake gleich doppelt interessant. Ich hoffe nur, dass die neue „Dauertaschenlampe" optional ist.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10


Die Kettensäge als Nahkampfwaffe ist ein Markenzeichen, aber keine Erfindung der **Doom**-Reihe.


Im Verlauf des Abenteuers treffen Sie auch auf ehemalige Arbeiter der Forschungsbasis.

Screen-Info

Die Screenshots stammen aus dem offiziellen Pressepaket der Entwickler, wir durften aber auf der E3 ausgiebig durch die Untoten-Dimension Seelenhügelgrab streifen und die Vampirfähigkeiten testen.



Armbrüste – langsamer nachzuladen und mit mehr Durchschlagskraft als ein Bogen – sind eine neue Waffenklasse in **Dawnguard**.

Seelenhügelgrab ist eine von Untoten bewachte Zwischendimension, zu der Sie in **Dawnguard** Zutritt haben.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard

Biss auf die Knochen

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda | Hersteller: Bethesda | Termin: Ende Juli 2012

Text: Christian Weigel

Heller Tag oder ewige Nacht? Die erste Erweiterung zu **Skyrim** stellt Sie vor die Wahl.

Vampire, diese mächtigen Kreaturen der Nacht, haben gemeinhin bei Sonnenlicht mindestens mit leichtem Kribbeln, meist sogar aber mit weitaus schlimmeren Symptomen bis hin zur spontanen Auflösung in ein Aschehäufchen zu rechnen. In **Skyrim** ist das nicht anders. Der Volkihar-Vampirclan unter der Führung von Obervampir Harkon hat genug davon, erst nach Sonnenuntergang vor die Tür treten zu können, und sich entschlossen, mit mächtiger Magie das Tagesgestirn vom Himmel zu verbannen. Als Gegenpart zur Sippe der Blutsauger tritt eine Organisation menschlicher Van Helsings auf, die sich selbst „Dämmerwacht" nennt: Deren Berufung ist das Aufspüren und Vernichten von Vampiren.



Vampire Lord

Der neue Talentbaum für den Vampirlord füllt sich, je mehr Opfer Sie beißen.

Blut und Bolzen

Wenn Sie in **Skyrim** schon jeden moosbewachsenen Stein herumgedreht und alle Drachen persönlich kennengelernt haben, bietet **Dawnguard**, der erste DLC für das Spiel, neue Betätigungsfelder. Sie können sich bei den Volkihar-Vampiren zum Vampirlord umschulen lassen: Als Fürst der Dunkelheit erhalten Sie Zugriff auf einen neuen Fertigkeitenbaum mit interessanten Talenten. Sie dürfen einen Gargoyle beschwören, Gegner mit einem vampirischen Würgegriff in die Luft heben oder in Gestalt eines Fledermausschwarms über kurze Distanzen teleportieren. Die Stufenbegrenzung aus dem Grundspiel wird dazu nicht angehoben, da Sie die Vampirfähigkeiten durch das Aussaugen von genügend Opfern freischalten. Falls Sie den Kreaturen der Dunkelheit und ihren Plänen nichts abgewinnen können, schließen Sie sich der Dämmerwacht an. Als neue Fernkampfwaffen stehen Ihnen erstmals in **Skyrim** Armbrüste zur Verfügung. Dazu wurde angekündigt, dass die **Skyrim**-Helden in Zukunft vom Pferderücken aus kämpfen dürfen. Dieses Feature hat mit dem Add-on aber nichts zu tun und wird mit einem kommenden Patch ins Hauptspiel eingefügt.



Als Vampirlord verfügen Sie nicht nur über mächtige Kampftalente, sondern sehen dazu auch noch furchterregend aus.

Christian meint



„Mehr Spaß für Skyrim-Entdecker und Vampir-Fans!"

Seltsam, dass die erste Erweiterung zu **Skyrim** unter dem englischen Originaltitel **Dawnguard** in den Handel kommt, die namensgebende Anti-Vampir-Bruderschaft aber im deutschen Spiel zur „Dämmerwacht" wird. Trotzdem macht **Dawnguard** einen guten Eindruck. Die besten Erweiterungen für Bethesda-Spiele sind Erweiterungen für die Spielwelt, etwa **Broken Steel** für **Fallout 3**, und genau das scheint **Dawnguard** zu sein, indem es neue Fraktionen, Talente und Quests einfügt. Besonders über die Armbrüste freue ich mich, da **Skyrim** – im Gegensatz zu **Fallout** – über viel zu wenig Vielfalt an Fernkampfwaffen verfügt.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Die Grafik ist echt, die Perspektiven sind gestellt: Im Spiel kämpfen Sie vorrangig aus der Cockpitansicht.



Wer die Umschalttaste für den Boost gedrückt halt und sich rückwärts bewegt, legt eine fixe 180°-Drehung hin.



Der Spritvorrat für Jetpack und Boost ist nach ein paar Sekunden erschöpft, bevor er sich langsam regeneriert.



Die am Himmel schwebenden Schlachtschiffe kehren nach jedem Abschuss stärker und besser gepanzert zurück.

Hawken

Für Mechatroniker

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Adhesive Games | Hersteller: Meteor Entertainment | Termin: 12. Dezember 2012

Text: Peter Bathge

Das Free2Play-Online-Spiel entpuppt sich als Grafik-Leckerbissen und Spaßgarant.

Dienstag, 5. Juni: Der erste Messetag ist rum, die Beine sind schwer. Da lockt auf dem Rückweg vom Los Angeles Convention Center eine Veranstaltung in einem Hotel, halb Anspieltermin, halb Party: Bei Bier und Häppchen stürzten wir uns erstmals in die 32-Spieler-Schlachten des Gratis-Mehrspielertitels **Hawken** – und waren nicht nur von der Verpflegung angenehm überrascht.

Mech-Tuning

In **Hawken** steuern Sie einen leichten, mittleren oder schweren Kampfläufer mit je zwei Knarren. Vor dem Spielstart und nach jeder Verschrottung individualisieren Sie Ihr futuristisches Vehikel. Dazu entscheiden Sie sich für eine von vier Klassen (Assault, Sniper, Brawler oder Demolition) und wählen zwischen verschiedenen Raketenwerfern, Scharfschützengewehren sowie Zusatzwaffen. Zu den Extras gehören neben Granaten auch Energieschilde, ein EMP, Geschütztürme und ein Hologramm, das Gegner anlockt. Die Aktivierung dieser Spezialkräfte erweist sich aber als umständlich; die einzige Schwäche der Maus-Tastatur-Steuerung, die dem WASD-Standard folgt und eine Taste für die Reparatur im Gefecht reserviert.

Belagerung aus der Luft

Nach einer Runde Team Deathmatch beschäftigten wir uns mit dem Herz von **Hawken**: dem Siege-Modus. Darin stehen sich die zwei Teams in einer prächtigen Zukunftsstadt gegenüber und sammeln in der ersten Phase der Schlacht grüne Energie an zwei Kontrollpunkten. Diese liefern wir in der heimischen Basis ab, um Phase 2 einzuläuten: den Start unseres Schlachtschiffes. Das riesige Gebilde schwebt langsam richtig Feindbasis – seine Geschütze sind das einzige Mittel, um die gegnerischen Gebäude zu vernichten und die Runde zu gewinnen. Der Kreuzer lässt sich mit Dauerfeuer aus den Mech-Waffen vom Himmel holen, was aber eine Überhitzung der Knarren riskiert; einfacher ist es, eine Flakstellung zu erobern, die den Flieger mit Raketen piesackt. Entsprechend erbittert gestalten sich die folgenden Kämpfe um deren Kontrolle. Geht ein Schlachtschiff kaputt, heißt es wieder Energie sammeln und ein neues bauen. Ein äußerst spaßiger, weil komplexer Modus, in dem jedes Team auch nach einem Rückschlag wieder die Oberhand gewinnen kann – spannend!

Peter meint



„Fühlt sich prima an und sieht toll aus."

Hawken steht auf eigenen Beinen: Von der Trägheit eines **Mechwarrior** ist das Spiel ebenso weit entfernt wie von der Schnelligkeit eines **Call of Duty**. Der Kampf in den meterhohen Stahlkolossen ist angenehm taktisch und stellt eine anspruchsvolle Abwechslung zur üblichen Online-Action dar. Wenn die restlichen Schlachtfelder eher der tollen Siege-Karte als der öden Team-Deathmatch-Map ähneln, dann könnte **Hawken** die Spieler nachhaltig begeistern. Fraglich bleibt, wie aufdringlich der obligatorische Item-Shop ausfällt: Dauert der Levelaufstieg ohne kostenpflichtige XP-Booster so elendig lang wie bei **Tribes: Ascend**?

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen von EA und entsprechen exakt der grafischen Qualität, die wir auf der E3 live gesehen haben.



An den erstmals in der Serie kurvigen Straßen sehen Sie jedem Bürger einzeln beim Einzug zu.

Prächtige Pastellfarben und eine clever eingesetzte Unschärfe erzeugen den Modelleisenbahn-Look des Spiels.

Sim City

Nachbarschaft, Hilfe!

Genre: Online-Aufbau-Strategie | Entwickler: Maxis | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Februar 2013

Text: Peter Bathge

Nur eine Stadt unter vielen: Der Städtebausimulator geht erstmals online!

PC-Spieler sind pummelige Einzelgänger, die im Keller ihres Elternhauses am Rechner sitzen und alleine vor sich hin spielen. Falsch, liebe Eltern, Politiker und Medien, das Gegenteil ist der Fall: Die meisten Zocker spielen gerne und oft zusammen mit anderen, online oder im Netzwerk. Allerdings nicht alle: Die Fans der **Sim City**-Reihe etwa feilen stundenlang mit Begeisterung am perfekten Layout ihrer Traummetropole – ungestört und mutterseelenallein. Ausgerechnet diesen Solisten setzt Entwickler Maxis mit dem neuesten **Sim City** einen Serienableger vor, der eine permanente Internetverbindung erfordert und die eigene Stadt ungefragt in einer Online-Nachbarschaft platziert. Doch hinter Maxis' Online-Wahn steckt Methode: Bei einer Präsentation auf der E3 hinterließ **Sim City** bei uns trotz anfänglicher Skepsis einen großartigen Eindruck.

Freies Speichern: Abgeschafft!

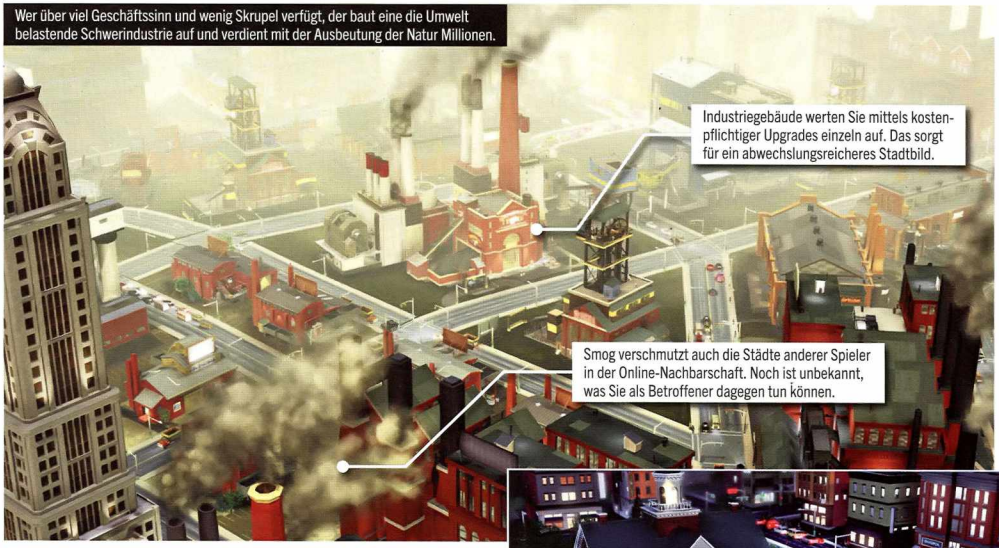
Am EA-Stand zeigten Produzent Kip Katsarelis und drei spielende Kollegen, wie mehrere in einer Online-Nachbarschaft gelegene Metropolen zusammenarbeiten. Denn ähnlich wie bei einem Facebook-Spiel ist die Kooperation mit Freunden zentraler Spielinhalt. Das geht wohl mit Abstrichen bei der Einzelspieler-Erfahrung einher. So speichert das Spiel Ihre selbst gebaute Metropole zentral auf einem Server, wobei stets nur der aktuelle Spielfortschritt zählt: Einfach mal serientypisch wild herumexperimentieren („Was wohl passiert, wenn ich das riesige Spinnenmonster auf den Vergnügungspark loslasse?") und anschließend einen älteren Spielstand laden, das funktioniert nicht mehr!

Zusammen bauen

Auf der E3 lag der Fokus auf einem Bauvorhaben des Wohnidylls Llama, der Touristenhochburg Pearl und des Industriestandorts Stonesrow, die gemeinsam einen internationalen Flughafen errichteten. Zu diesem Zweck schickten die drei Spieler Arbeiter und Rohstoffe an die gigantische Baustelle. Sobald das Großprojekt beendet waren (ein Unterfangen, das im fertigen Spiel mehrere Stunden in Anspruch nimmt), weihte eine launige Zwischensequenz mit Feuerwerk und Düsenjet-Flugshow den Verkehrsknotenpunkt ein. Die Boni des Bauwerks (höhere Beschäftigung, größerer Absatzmarkt, mehr Einwanderer) zeigte das Spiel anschließend übersichtlich in einer Statistik an; alle drei Städte profitierten auf ihre eigene Weise.

Müll vom Nachbarn

Wechselwirkungen innerhalb einer Nachbarschaft sind Usus in **Sim City**: Der Qualm der Fabrikschlote von Stonesrow zog mit der Zeit auch hinüber nach Pearl und sorgte dort für sprichwörtlich dicke Luft bei den verwöhnten Touristen. Weil die Stonesrow-Bürgermeisterin zudem wenig Wert auf die Bildung ihres Proletariats legte, schlugen viele Anwohner eine Laufbahn als Verbrecher ein. Eine Gruppe dieser kriminellen Elemente machte sich auf in Richtung Llama. Über eine der Autobahnen, welche die Nachbarstädte miteinander verbinden,




Wer die Bedürfnisse seiner Untertanen ignoriert, bekommt es schnell mit einer demonstrierenden Meute vor dem Rathaus zu tun.

fanden die Unruhestifter ebenso wie zahlreiche harmlose Besucher und Pendler den Weg nach Llama. Dort jedoch stand den Insassen des knallroten, mit einem auffälligen Totenschädel geschmückten Flitzers der Sinn nach Verbrechen statt nach Erholung oder Arbeit: Sie raubten kurzerhand eine Bank aus! Trotz laut trötender Alarmsirenen kam die Polizei zu spät, um die Unholde auf frischer Tat zu ertappen – die Gesetzeshüter hatten unterwegs eine Pause am Donutladen um die Ecke eingelegt. Wenn das mal keine realistische (US-)Alltagssimulation ist!

Der simuliert doch!

Die Berechnung der Polizei-Reaktionszeit ist nur ein Beispiel für die Komplexität der Glassbox-Engine, dem Herz von **Sim City**. Mit dieser Technik simuliert Maxis auf realistische Weise etwa den Wasser- und Stromverbrauch der Gebäude, regelt den Verkehr oder schickt in die mit grüner Farbe markierten Wohngebiete der Stadt putzig animierte Arbeiter, die mit dem Bau von Häusern beginnen. Dabei bestimmen Lage und Exklusivität der Wohnviertel die Qualität der gezimmerten Unterkünfte ebenso wie die Gesellschaftsklasse der in Umzugswagen herangekarrten neuen Einwohner. Den Überblick über die vielen simulierten Aspekte des Spiels behalten Sie mit praktischen Informationsanzeigen. Per Tastendruck blendet das Spiel farbige Linien und Pfeile über die Spielgrafik, die sofort auf Engpässe in der Stromversorgung oder einen Mangel an Schulen in einem verwahrlosten Stadtviertel hinweisen.

Schöne Aussichten

Dass das Spiel für solche Statistiken kein eigenes Fenster öffnet, ist besonders erfreulich, weil Sie so stets freien Blick auf die prächtige 3D-Grafik haben. Die Perspektive drehen und zoomen Sie stufenlos; ein schicker Unschärfeeffekt weckt Erinnerungen an die sogenannte Tiltshift-Fotografie. Der Stil ist dabei ebenso schlicht wie grandios. Auch weil es im Spiel vor sehenswerten Details wimmelt: Bei Nacht gehen die Lichter der Stadt in einem hübschen Welleneffekt an, Graffiti gelangweilter Jugendlicher zieren die Wände von Fabriken und aus dem Baumenü gezogene Gebäude wabbeln wie Wackelpudding hin und her, solange sie am Mauszeiger kleben. Angesichts solcher Grafikschleckereien ließ uns das auf der E3 Gesehene mit dem Wunsch zurück, endlich selbst Hand ans Spiel zu legen und unsere Traumstadt zu errichten.


Bei Katastrophen wie einem Brand simuliert die Glassbox-Engine von der Rate, mit der das Feuer um sich greift, bis hin zur Route der Einsatzfahrzeuge alle relevanten Werte.

Peter meint



„Unheimlich komplex, wunderschön und komplett online"

Ich halte es für sinnlos, sich über den Online-Zwang von **Sim City** aufzuregen: Das hier ist nun mal nicht mehr ein großer Solobaukasten wie die Vorgänger, sondern ein vollwertiges Online-Spiel. Ich beschwere mich ja auch nicht, dass es in **World of Warcraft** keinen Solomodus gibt. Maxis scheint es zu gelingen, den vertrauten Aufbaukern prima in diese neue, glitzernde Welt des Internets zu transportieren: Ganz wie damals verlege ich mit der Maus Straßen, weise Flächen für Wohn-, Gewerbe- sowie Industriegebiete aus und schaue meiner Stadt beim Wachsen zu. Ein Spaßgarant in brillanter Optik, jetzt eben auch online.

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?


WOLFGANG FISCHER


STEFAN WEISS


PETER BATHGE


SASCHA LOHMÜLLER


MARC BREHME

MAX PAYNE 3 (Test S. 62)



Ø WERTUNG: 8,8

Der neue Max ist wie ich: glatzköpfig, alt und verbittert – und dennoch ist er den meisten Action-Konkurrenten ein gutes Stückchen voraus. **9**

Er kracht und rumst mit Brachialgewalt durch die Levels. Tja, und hätte Herr Bathge einen guten PC, bräuchte er auch nicht schmollen. **9**

Ein tolles Actionfeuerwerk, auf meinem Privat-PC leider mit einem dämlichen Speicher-Bug. Das gibt subjektiven Schmoll-Wertungsabzug! **8**

Immer noch düster, immer noch zynisch, immer noch Max – gegen Ende aber etwas langatmig. Nichtsdestotrotz ein würdiger Nachfolger. **9**

Verdammt, ich bin blind. Diese Zwischensequenzen mit dem Stroboskop-Effekt haben mein Augenlicht geklaut. Und das geniale Spiel: meine Freizeit. **9**

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 7,8

Nicht so imposant, wie ich mir ein neues **Ghost Recon** gewünscht hätte. Spaß macht die taktisch angehauchte Ballerei aber dennoch! **8**

Als alter **Ghost Recon**-Veteran trauere ich den „guten alten Zeiten" hinterher. Mir gefiel das klassische Setting einfach deutlich besser! **7**

Als Serienneustart taugt die Actionvariante der Schleichreihe wenig (zu linear!). Als eigenständiges Spiel ist **Future Soldier** aber prima. **8**

Auch wenn ich mittlerweile keine Tom-Clancy-America-Fuck-Yeah-Storys mehr sehen und hören kann: Das hier gefällt mir. Schön taktisch. **8**

Eine gelungene Mischung aus Taktik, opulent inszenierter Action, nervenzerfetzender Spannung und gelungenem Koop-Modus. Hossa! **8**

QUANTUM CONUNDRUM (Test S. 80)



Ø WERTUNG: 5,6

Herrlich charmant, aber stellenweise unfair und insgesamt zu kurz. Ein Gutes hat **QC** aber: Ich habe Bock, **Portal 2** noch einmal durchzuspielen. **7**

Hmpf, es reicht einfach nicht, gute Knobelkost im Sinne eines **Portal 2** zu adaptieren, wenn Präsentation und Steuerung lahmen. **6**

Ein Quantum Trost für **Quantum Conundrum**-Erfinderin Kim Swift: Die Idee ist super. Die Umsetzung leider nur ordentlich. **6**

Auch wenn ich mein Latinum in der Tasche habe, verbinde ich mit dieser Sprache nur langweiligen Käse. Also hat **QC** schon verloren. **5**

Teert und federt mich, aber ich konnte schon mit den beiden **Portals** dieser Welt nichts anfangen. Und mit diesem Klon davon noch viel weniger. **4**

SPEC OPS: THE LINE (Test S. 70)



Ø WERTUNG: 7,8

Sehr mutiger, packend inszenierter Shooter. Endlich mal eine gelungene Ballerei ohne die typische USA-Hurra-Patriotismus-Attacke. **9**

Keine leicht Kost, aber so stelle ich mir einen erwachsenen Shooter vor, der das Thema Krieg unbequem und schonungslos zeigt. **8**

Wow, endlich mal ein Anti-kriegsspiel! Doch so erwachsen die Thematik ist, so kindisch-simpel ist das Third-Person-Baller-Gameplay. **6**

Antikriegsfilme sind eine tolle Sache, umso schöner, dass nun auch Spiele auf diesen kritischen Zug aufspringen. Spielerisch auch solide. **8**

Ein Shooter, der gut aussieht und sich durch moralische Entscheidungen auch noch vom Einheitsballerbrei abhebt? Gekauft. Danke, Yager! **8**

GAME OF THRONES (Test S. 75)



Ø WERTUNG: 4,6

Ein weiteres Cyanide-Drama: Das hat man davon, wenn man bestenfalls zweitklassigen Entwicklern eine erstklassige Vorlage anvertraut. **5**

Was bitte soll das sein? Die Atmosphäre passt ja noch gut zur Vorlage, aber was ein gutes Rollenspiel ausmacht, hat Cyanide nicht begriffen. **3**

Die Bücher habe ich verschlungen, die Serie in mich aufgesogen, aber das Spiel bleibt mir dank sperrigem Kampfsystem im Hals stecken. **2**

Die Atmosphäre ist top und gaaanz nah an der Buch- und Serienvorlage. Schade, dass da ein so mäßiges Rollenspiel drum herum gebaut wurde. **7**

Nicht gerade das, was ich ein tolles Rollenspiel nennen würde. Und da ich weder die Buch- noch die Serienvorlage kenne, spiel ich lieber was anderes. **6**

DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN (Test S. 76)



Ø WERTUNG: 6,4

Wer hätte das gedacht: Adventure und Aventurien – das passt richtig gut zusammen. Das beste **DSA**-Lizenzspiel seit Langem! **8**

Für mich eine der Überraschungen in diesem Monat. **Satinavs Ketten** versprüht an jeder Ecke tolles **DSA**-Flair und macht Spaß. **8**

Die Kollegen müssten mich schon an den Rechner ketten, damit ich nach dem viel zu braven **Drakensang** noch einmal ein **DSA**-Spiel anfasse. **3**

Adventures sind seit **Grim Fandango** tot und im ewigen **D&D**-vs.-**DSA**-Krieg habe ich mich schon in der Jugend auf die andere Seite geschlagen. **5**

Quark, Lohmüller! Tot sind höchstens Dinge, die Sie in Ihrer Hose spazieren tragen! **Satinavs Ketten** ist ein sehr lebendiges und atmosphärisches Spiel! **8**

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES (Test S. 78)



Ø WERTUNG: 6,2

Mich langweilt die kindgerechte Superhelden-Action. Da freue ich mich schon eher auf das Konsolen-Prügelspiel **Injustice** (Seite 90) **6**

Die bunten Männchen bringen mich zwar hin und wieder noch zum Schmunzeln, doch irgendwie ist die Luft aus der **Lego**-Serie einfach raus. **6**

Juhu, die Superhelden kriegen endlich die Zähne auseinander! Eine Fähigkeit, die mir in weiblicher Gesellschaft immer noch abgeht. **8**

Die **Star Wars**-Dinger waren noch witzig, **Indiana Jones** auch und sogar das erste **Batman** hab ich noch gespielt. Langsam reicht es aber. **5**

Klötzchenwerk trifft Comic-Helden. Ein typisches Lego-Spiel eben. Und damit nicht unbedingt mein Ding. Ich spiele lieber das „echte" Batman. **6**



Auch wenn der „alte" Max nur in Rückblenden auftritt: Auch **Max Payne 3** fängt die zynisch-tragische Atmosphäre der Serie gut ein.

89%
PC ACTION

Max Payne 3

Weltmeister der Schmerzen

Genre: Action | Entwickler: Rockstar Studios | Hersteller: Rockstar Games

Text: Sascha Lohmüller/Thorsten Küchler/Toni Opl

Endlich ist auch die PC-Version im Handel – wir gehen auf ihre Besonderheiten ein.

FAQ ?!

***Max Payne 3?** Sollte das nicht am Zuckerhut spielen? Das da oben sieht mehr aus wie ein regnerisches New York.*
Nun, der Großteil der Story spielt tatsächlich in südlicheren Gefilden, genauer gesagt in der Großstadt São Paulo. Der Zuckerhut liegt in Rio de Janeiro, aber immerhin stimmt das Land, also lassen wir das mal gelten. Nichtsdestotrotz machen Sie in regelmäßigen Abständen auch kleine Abstecher in Max' New Yorker Vergangenheit – in Form von schön in die Story eingewobenen Rückblenden. Daher das Bildchen oben.

*Na ja, São Paulo, Rio – Argentinien halt. Aber ist es da nicht viel zu sonnig, um eine düstere **Max Payne**-Stimmung zu schafffen?*
Natürlich, da haben Sie vollkommen recht! Denn in Brasilien (wo die beiden Städte liegen) regnet es niemals, alles ist voll super, die Menschen sind fröhlich und reiten auf pinkfarbenen Einhörnern, die Regenbögen kotzen … Glauben Sie uns: São Paulo ist in Rockstars virtueller Vision ein dreckiger Moloch voll von Korruption und Gewalt. Die zynische, düstere **Max Payne**-Atmosphäre müssen Sie also nicht missen.

Das klingt ja gut. Und wie schaut es mit Spieldauer und Abwechslung aus?
Oh, auch da haben wir gute Nachrichten für Sie: Die Spieldauer ist mit rund zehn Stunden erfreulich lang für einen aktuellen Shooter. Allerdings geht der Gegnerhatz im letzten Drittel etwas die Puste aus.

*Ach ja, was ich noch fragen wollte: Ist die PC-Version eine ähnliche Katastrophe wie **GTA 4**?*
Nein, Rockstar hat sich redlich Mühe gegeben und eine gute PC-Portierung hingelegt. Mehr dazu im Extrakasten auf Seite 64.

Okay, mir stellt sich aber noch die Frage, ob man die erwähnten Einhörner auch selbst reiten kann oder ob das nur die Gegner dürfen?
Sie … Sie haben das tatsächlich ernst genommen? Nun, nein. Dürfen Sie nicht. Und selbst wenn es diese Einhörner gäbe, dürften Sie es wohl nicht. Denn in dieser Hinsicht ist das Spiel etwas inkonsequent, da beispielsweise Gegner mit Raketenwerfern und Granaten hantieren, Max aber nicht.

… keine Einhörner?
Nein. Bitte lesen Sie woanders weiter.



Neu im Payne-Repertoire sind Nahkampfangriffe. Diese werden automatisch ausgelöst, sobald Sie einen sehr nahe stehenden Gegner angreifen.



Bei heftigem Beschuss gehen Mobiliar und Scheiben zu Bruch – besonders schön zu sehen in diesem Büro-Level.

Manchmal haben es Konsolenspieler gut. Immerhin durften sie bereits zwei Wochen vor den PC-Jüngern das dritte Abenteuer von Max Payne durchleben. Nun erschien Anfang Juni endlich auch die PC-Version, weswegen wir uns in diesem Test auch hauptsächlich auf die Besonderheiten ebendieser Portierung konzentrieren. Der Vollständigkeit halber ein paar Worte zur Story: Ex-Cop Max Payne ist nach wie vor aufgrund seiner Vergangenheit schwer traumatisiert, zynisch, lebensmüde und alkoholkrank. Um seinen persönlichen Dämonen zu entfliehen, hat er seinen Wohnsitz vom verregneten, düsteren New York ins sonnige São Paulo verlegt und verdingt sich dort als Bodyguard für einen schwerreichen Einheimischen. Dieser Wechsel in südlichere Gefilde bereitete dem einen oder anderen Fan im Vorfeld arge Sorgen bezüglich der Payne'schen Atmosphäre, doch hier können wir Entwarnung geben. Auch die brasilianische Metropole ist ein düsterer Moloch voller Krimineller, zudem bereisen Sie im Verlauf des Spiels auch nächtliche Favelas, Sümpfe und in Rückblenden das aus den Vorgängern bekannte New York.

Zeit für Kugeln

Bezüglich des Spielgeschehens wagt Rockstar keine Experimente. Sie lenken Max nach wie vor aus der dritten Person durch eng gesteckte Levels, dezimieren die heranstürmenden und recht clever agierenden Gegner mithilfe der serientypischen Bullet-Time (eine Art Zeitlupe, in der Sie in Ruhe zielen können) und sehen sich zwischendrin zahllose Videosequenzen an. Diese sind hervorragend inszeniert, transportieren die Story tadellos und ersetzen die Comic-Sequenzen der Vorgänger. Ein paar Neuerungen haben dann aber doch ihren Weg ins Spiel gefunden. Die größte Änderung ist wohl das neue Deckungssystem. Per Knopfdruck verschanzt sich Max hinter Mauern und dergleichen und entgeht so dem Kugelhagel der Feinde. Das verleiht den Feuergefechten taktischen Tiefgang und ist zudem bitter nötig, da bereits im zweiten von fünf Schwierigkeitsgraden wenige Treffer ausreichen, um Ihnen das virtuelle Lebenslicht auszublasen. Ebenfalls anders als in den Vorgängern: Max kann im dritten Teil nur noch zwei Handfeuerwaffen und ein schwereres Kaliber mit



Gerade in Bezug auf die Charaktermodelle sieht die PC-Version noch einmal deutlich besser als die Konsolenvarianten aus.

Die PC-Version im Detail



Die Grafik ist vorbildlich skalierbar. Unten sehen Sie die maximalen, oben die minimalen Einstellungen.

Falls Sie sich nicht sicher sind, ob Sie bei der PC-Version von **Max Payne 3** zugreifen sollten, hilft Ihnen unser Kurzüberblick über die einzelnen PC-Features. Durch das Desaster bei der **Grand Theft Auto 4**-Umsetzung für den PC sind viele Spieler bei Rockstar-Spielen extrem vorsichtig. Zu Unrecht, wie **Max Payne 3** und vor kurzem auch **L.A. Noire** beweisen beziehungsweise bewiesen haben. Damit Sie trotzdem gut einschätzen können, wo die Stärken und Schwächen der **Max Payne**-PC-Version liegen, listen wir Ihnen an dieser Stelle alle Vor- und Nachteile auf.

Das wurde gut umgesetzt

- Frei konfigurierbare, sehr gut funktionierende Maus-und-Tastatur-Steuerung
- Direct-X-11-Unterstützung und deutlich höhere Auflösungen als auf der Konsole
- Grafisch an die Möglichkeiten eines PCs angepasst, bis ins kleinste Detail regulierbar (Antialiasing, Textur- und Schattendetails etc.)
- Keine umständliche, „konsolige" Menüführung
- Moderate Systemanforderungen

Das wurde schlecht umgesetzt

- Rockstar-Social-Club-Konto und dortige Online-Registrierung sind Zwang.
- Kein freies/schnelles Speichern, stattdessen Rücksetzpunkte; diese sind immerhin fair verteilt.
- Installation verschlingt happige 35 GByte.
- Auf einigen Rechnern Probleme bei der Installation oder Probleme mit Viren-Falschmeldungen
- Absolutes No-Go: Die Installation schlägt Ihnen vor, Firewall und Virenscanner zu deaktivieren.
- DVD-Version ließ sich anfangs nicht mit unserem Videoprogramm Fraps aufzeichnen; mittlerweile durch einen Patch behoben

Fazit

Ein Debakel wie bei **Grand Theft Auto 4** ist zum Glück ausgeblieben. Zwar trüben einige kleine Fehler bei der Installation und beim Spielstart (Fehlermeldung bzw. Viruswarnung) die Stimmung, diese sind aber leicht per Patch zu beheben. Dafür wurde das Spiel perfekt an die grafischen Möglichkeiten des PCs angepasst und mit einer gelungenen Maus-und-Tastatur-Steuerung versehen. Wer also den Social-Club-Zwang nicht scheut, kann bedenkenlos zugreifen.



Als Leibwächter verschlägt es Max in eine Nobeldisko – verständlich, dass sich der Protagonist ob der schlechten Musik betrinkt.

sich führen. Sie müssen sich also entscheiden, welche Bewaffnung Sie mitnehmen. Die Entwickler waren in dieser Hinsicht jedoch etwas inkonsequent. Neue Waffen erhalten Sie nämlich von besiegten Gegnern. Dass diese mitunter jedoch mit Granaten hantieren, ignoriert das Spiel geflissentlich – derart schwere Geschütze sind lediglich den Gegnern vorbehalten, was ein wenig seltsam anmutet. Zudem sind einige Waffenspezifikationen unbrauchbar, etwa Laserpunkt-Aufsätze, da Sie diese in den Gefechten nur schwer erspähen. Nach einer Weile vermissten wir außerdem die Innovationen. Verstehen Sie uns nicht falsch, die Gefechte machen durchweg wirklich Laune. Allerdings geht man während der rund zehn Stunden dauernden Kampagne stets gleich vor. Sie hechten von einer Deckung zur nächsten, dezimieren die Gegner mal mit, mal ohne Bullet-Time und wiederholen das Ganze. Auch die Zwischensequenzen fügen sich in diese fast mechanische Abfolge ein. Passagen wie eine Schnellboot-Verfolgungsjagd oder ruhigere Momente werden viel zu selten eingestreut. Diese Tatsache macht **Max Payne 3** natürlich noch lange nicht langweilig, sorgt aber dafür, dass das Spiel nicht in den angestrebten 90er-Wertungsbereich vorrückt.

Für Sie nur das Beste

Bei der Umsetzung für den PC gibt sich Rockstar Games kaum Blöße. Anders als bei vielen Titeln heutzutage müssen Sie als PC-Spieler keinerlei grafische, technische oder steuerungsbezogene Abstriche machen. Die Grafik wurde an höhere Auflösungen angepasst und sieht dank Direct-X-11-Support fantastisch aus. Erfreulich ist, dass **Max Payne 3** trotz dieser deutlich aufpolierten Grafik mit recht moderaten Systemvoraussetzungen daherkommt. Der Hardware-Hunger betrifft lediglich die Installationsgröße: Satte 35 GByte Festplattenspeicher nimmt Max' drittes Abenteuer in Beschlag. Die Steuerung lässt ebenfalls keine Wünsche offen: Eingängig, auch in



Die Sonnenuntergangs- und Swimming-Pool-Idylle trügt, denn in diesem ehemaligen Luxushotel werden statt Kavier und Champagner nur noch blaue Bohnen serviert.



In regelmäßigen Rückblenden werden Sie mit Max' Vergangenheit in New York konfrontiert – tolle Film-Noir-Atmosphäre inklusive.



Die Abschnitte in den Favelas gehören zu den Höhepunkten des Spiels: packend, intensiv und realistischer umgesetzt als je zuvor.

hektischen Momenten weder überladen noch kompliziert und zudem komplett frei konfigurierbar. Wer lieber mit einem Gamepad spielt statt mit Maus und Tastatur, kann natürlich auch dies problemlos tun. Dennoch hat **Max Payne 3** mit einigen technischen Problemen zu kämpfen, wenn auch nicht in **GTA 4**-Ausmaßen. So brach die Installation auf einem unserer Testrechner mit einer Fehlermeldung ab, auf einem anderen erkannte der Virenscanner die exe-Datei (fälschlicherweise) als Trojaner. Derartige Probleme sind ärgerlich, zumal das Rockstar-Support-Forum bisher nur in englischer Sprache verfügbar ist. Und auf den nervigen Social-Club-Zwang hätten wir auch gern verzichtet.

Schmerzmaximierung

Bliebe noch eine kleine Neuerung, die Rockstar der Serie spendiert hat: der Mehrspielerpart. In insgesamt vier Modi treten Sie dabei gegeneinander an. (Team) Deathmatch, Payne Killer (Max und Passos gegen ein zahlenmäßig überlegenes Spielerteam) und Gang Wars (basiert auf Kampagnen-Ereignissen) – für all diese Spielarten gilt: Sie dürfen die Bullet-Time einsetzen und die Gefechte sind ordentlich, wenn auch nicht spektakulär umgesetzt. Etwas schade ist, dass es keine dedizierten Server gibt, also alle Partien von Spielern gehostet werden. Dementsprechend kann es zu Verbindungsabbrüchen und Lags kommen. Fazit: Eine nette Dreingabe, nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Infos zum Spiel

PC DVD



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	01.06.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
In der dt. Version ist es Ihnen nicht möglich, Zivilisten zu verletzen – ansonsten uncut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core 2 Quad Q6600/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870, 4 GByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In den vier Modi Deathmatch, Team Deathmatch, Gang Wars und Payne Killer treten Sie gegen andere Spieler an.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	4

Toni meint



„Eine Sightseeing-Tour der besonderen Art!"

Mein Vorurteil ▸ Die Vorgänger sehe ich als echte Klassiker des Shooter-Genres. Genauso wichtig wie die Schusswechsel sind Story und Atmosphäre!

Man muss **Max Payne 3** zugutehalten, dass die Spielzeit mit acht bis zehn Stunden weit über dem derzeitigen Shooter-Durchschnitt liegt. Allerdings ist das auch ein Grund dafür, dass dem Titel ab dem letzten Drittel etwas die Luft ausgeht. Das Spielprinzip gibt hier einfach nicht genug her, um über so lange Zeit unablässig an den Bildschirm zu fesseln. Und auch bei der Gegneranzahl ist Rockstar meiner Meinung nach weit übers Ziel hinausgeschossen. Das ist ja schon wie bei **Call of Duty**! Was mich dennoch dranbleiben ließ, waren Story, Atmosphäre und Level-Design. Das Stadion, die Favelas, der Panamakanal, das verlassene Hotel – die Locations sind entweder völlig unverbraucht oder so sehenswert und glaubwürdig wie nie zuvor in Szene gesetzt. Geil!

Thorsten meint



„Inszenatorisch top, spielerisch aber Schema F."

Mein Vorurteil ▸ Teil 1 und 2 der Serie gehören zu meinen absoluten Lieblingsspielen – ich erwarte von Rockstar nicht weniger als einen Meilenstein.

Ich kann das Gemecker vieler Fans nicht nachvollziehen: Wer ein unverändertes **Max Payne** in New York will, der will den Stillstand. Man sollte Rockstar loben: Dafür, dass **Max Payne 3** den Geist der Vorgänger prima einfängt und das Südamerika-Szenario prima ausnutzt. Schelte gibt es hingegen für die Ideenarmut: So spektakulär all die Zeitlupen-Sequenzen auch sein mögen, irgendwie hat man das alles schon woanders gesehen. Dennoch: **Max Payne 3** ist der erhoffte Action-Knaller.

Wertung

PRO
- Tolle, düstere Atmosphäre
- Perfekt inszenierte Schusswechsel
- Spektakuläre Bullet-Time-Szenen
- Abwechslungsreiche Locations
- Solider neuer Mehrspielerpart
- Gelungene PC-Umsetzung

CONTRA
- Kleinere technische Mängel
- Kein freies Speichern
- Wenig spielerische Abwechslung

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	80



Unsichtbar, professionell und tödlich sind die Elitekämpfer, die Sie im Spiel verkörpern. Allerdings fehlt ihnen auch jeglicher Charakter. Eine verpasste Chance.

Ghost Recon: Future Soldier

Zurück in die Zukunft

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft

Text: Sebastian Stange

Ubisofts Taktik-Shooter setzt auf Hightech-Gadgets und eine starke Inszenierung.

Der neueste Teil der **Ghost Recon**-Reihe macht einiges neu und anders als seine Vorgänger. Das fängt bei der futuristischen Ausrüstung an, die Sie im Spiel benutzen: Ihre Spielfigur trägt einen Anzug, der sie in der Hocke oder im Liegen praktisch unsichtbar macht, kann mit einer Spezialkamera durch Wände schauen, Drohnen auf Aufklärungsmission schicken oder einem Kamproboter Angriffsbefehle geben. Und da wäre noch die Inszenierung des Taktik-Shooters. Die ist nämlich wild und spektakulär wie nie zuvor – dafür ist der Spielverlauf leider recht linear und geskriptet. So krass wie bei **Call of Duty** ist es aber nicht, vielmehr erkunden Sie und Ihre drei fähigen KI-Kameraden meist größere Gebiete, die aber wie eine Perlenschnur aneinandergereiht sind – immer wieder durchsetzt von Zwischensequenzen oder recht geradlinigen Ballerpassagen. Das ist insgesamt sehr unterhaltsam, sehr abwechslungsreich und wirkt irgendwie sehr intim und packend. Einige Kamerafahrten erzeugen wirklich prima den Eindruck, ganz nah an der Action zu sein. Der Umfang des Spiels ist ordentlich. Etwa zwölf Stunden sind Sie beschäftigt, bis die Solo-Kampagne beendet ist.



Die arg steifen Zwischensequenzen vor den Missionen hätten sich die Entwickler sparen können.

Wilde Hatz auf die Putschisten

Die Story des Spiels ist weder originell, noch wird sie sonderlich gut erzählt: Es geht um böse Terroristen, die sich im Spielverlauf auch noch als gefährliche Putschisten entpuppen. Sie als Teil einer US-Spezialeinheit verfolgen die fiese Bande durch die ganze Welt. Die Renderfilmchen vor den Missionen sind arg holprig, versprühen null Atmosphäre und verpassen die Chance, den vier Teammitgliedern Charakter zu verleihen. Dafür entschädigen allerdings die gelungenen Missionen. Sie durchstreifen afrikanische Flüchtlingslager, ein russisches Gefängnis oder eine eisige Arktisbasis. Dabei gibt es immer wieder eher klassische Schusswechsel – ein Großteil des Spiels lässt sich auf die aggressive Tour bestehen, allerdings wird auch ab und an geschlichen. Manchmal ist das Pflicht, manchmal optional, etwa wenn Sie die teils knackigen Bonusziele erfüllen wollen, um spezielle Waffen freizuschalten. Und wenn



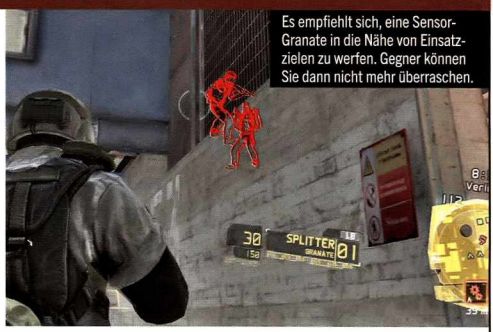
Haben Sie eine Drohne im Gepäck, können Sie damit jederzeit Ihre Umgebung auskundschaften und Gegner markieren.


In den Feuergefechten kommt dank der stimmigen Inszenierung erfreulich viel Spannung auf.

Freud und Leid im Multiplayer



Um siegreich zu sein, benötigen Sie weniger gute Reflexe als vielmehr Kenntnis der Maps und ein Gefühl für taktisch kluges Stellungsspiel sowie Teamwork.



Es empfiehlt sich, eine Sensor-Granate in die Nähe von Einsatzzielen zu werfen. Gegner können Sie dann nicht mehr überraschen.

Beim Test der Mehrspielermodi hatten wir richtig viel Spaß, aber auch jede Menge technischer Probleme!

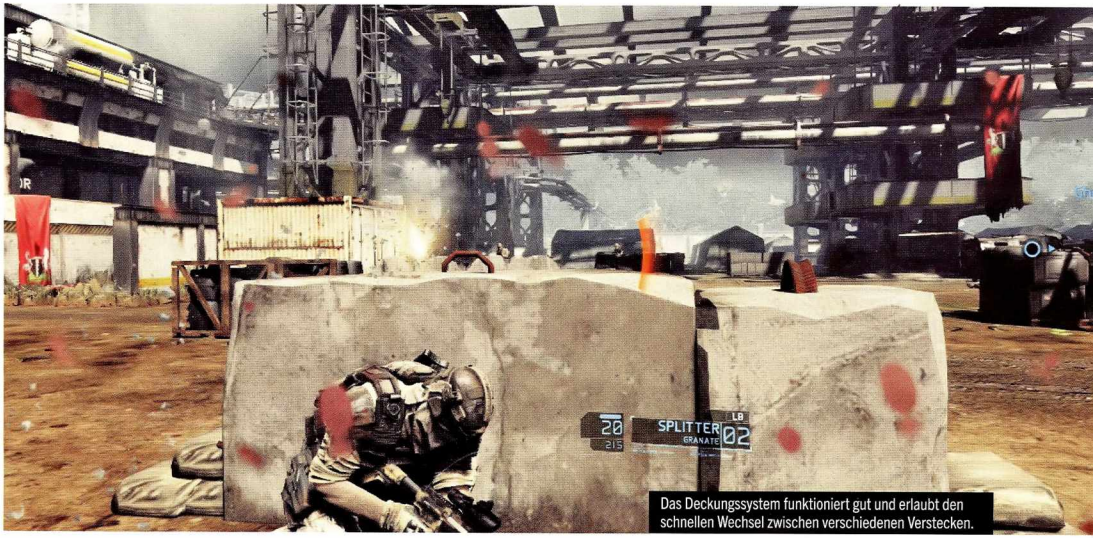
Die Multiplayer-Komponente von **Ghost Recon: Future Soldier** scheint den Entwicklern sehr wichtig zu sein, schließlich befindet sich im Hauptmenü des Spiels die Kampagne nur an zweiter Stelle. Ganz oben lockt der Button für den Mehrspielermodus. Wir stürzten uns in einige Multiplayer-Gefechte, empfanden dabei aber zunächst einmal ganz schön viel Frust. Denn trotz gleich zwei Patches direkt zum Launch des Spiels wollte der Modus nicht rund laufen – immer wieder nervten Verbindungsabbrüche. In abgebrochenen Matches gesammelte Erfahrung geht dabei verloren. Wie ärgerlich! Hoffen wir, dass es Ubisoft in den nächsten Wochen gelingt, den Modus sauber zu patchen und zukünftig mit guten DLCs zu pflegen. Denn er hat enormes Spaßpotenzial.

Die Matches zwischen zwei 6-Mann-Teams spielen sich dank des Deckungssystems angenehm taktisch und belohnen vor allem Teamplay: Wer anderen hilft oder Spielern beim Einnehmen von Zielpunkten Deckung gibt, erhält massig Erfahrungspunkte. Mit diesen wiederum steigt man im Rang auf, schaltet für seine drei Soldatenklassen Techniker, Scout und Schütze neue Waffenteile, Skills und Ausrüstung frei. Witzig: Ab und an müssen Sie sich zwischen zwei verschiedenen Belohnungen entscheiden! Wollen Sie eine Flugdrohne oder lieber bessere Hacking-Fähigkeiten? Beides gleichzeitig geht nicht. Der Einsatz von allerlei Hightech-Equipment wie Sensoren oder Drohnen mag auf den ersten Blick unfair wirken, verleiht dem Mehrspielermodus aber eine interessante Dynamik. Wer vom Gegner entdeckt und dadurch für dessen Team rot markiert wird, erfährt das durch eine auffällige Bildschirmanzeige und hat die Chance, schnell aus dem gefährlichen Level-Bereich zu verschwinden. Unfair wirkte keine der Mechaniken. Ein gutes taktisches Gespür, die richtige Ausrüstung und Teamplay sind der Weg zum Sieg.

Im Spiel werden vier Versus-Modi angeboten, dabei ist „Konflikt" klar der beste: Automatisch werden darin immer wieder Missionsziele in den Maps generiert. Dann gilt es, mal hier einen Sensor zu hacken oder dort einen VIP im Gegner-Team zu erledigen. Witzig ist auch die Tatsache, dass man Gegner auch per Elektroschock-Pistole betäuben kann. Das ist nicht ganz einfach, dafür kann das betäubte Opfer dann aber gehackt werden. Gelingt Ihnen das, ohne abgeschossen zu werden, wird für kurze Zeit das gesamte Gegnerteam rot markiert. Schön: Es gibt auch einen Modus ohne Gegner-Respawn. Unschön: Manche Maps sind einen Tick zu klein. Und richtig ärgerlich: Es gibt keine dedizierten Server sowie kein echtes Matchmaking für die Koop-Spielmodi. Wer hier keine aktiven Online-Freunde hat, findet keine Mitspieler. Das ist einfach nicht zeitgemäß!



Hier hat uns ein Gegner per Elektroschock betäubt und hackt unsere Ausrüstung. Sein Team hat für die nächsten Minuten einen krassen Vorteil!



Das Deckungssystem funktioniert gut und erlaubt den schnellen Wechsel zwischen verschiedenen Verstecken.

Vier auf einen Streich!

Wir erklären eines der coolsten Features im Spiel: das gleichzeitige Feuern!

Mit der Q-Taste können Sie jederzeit bis zu vier einzelne Gegner markieren. Die Markierungen werden blau, sobald ihre KI-Kameraden die ihnen zugewiesenen Personen im Visier haben. Feuern Sie dann auf einen der Widersacher oder halten Sie die Q-Taste gedrückt, schießen Ihre Begleiter gleichzeitig auf ihre Ziele. Eine Vier-Mann-Patrouille lässt sich damit auf einen Streich und praktisch ohne Risiko erledigen. Ein cooles Feature!



Schritt 1: Drei ahnungslose Wachen wurden von uns markiert.



Schritt 2: Wir halten die Q-Taste gedrückt und alle Gegner kippen um. Wow!

Sie aus dem Verborgenen heraus agieren, blüht das Spiel richtig auf. Da können Sie Sensor-Granaten werfen, Gegnerstellungen mit Drohnen ausspionieren, Ihren Teamkameraden den Befehl zum gleichzeitigen Feuern geben (wir erklären das im Extrakasten links!) oder sich an Ihre Widersacher anschleichen, um Sie im Nahkampf auszuschalten. Das sorgt stellenweise richtig für Nervenkitzel, kann aber gelegentlich auch ein wenig frustrieren – etwa dann, wenn Sie eine Wache übersehen. Schade, dass solche Schleicheinlagen nicht die Regel sind. Und immer wieder mal ist nicht ganz klar, ob leises Vorgehen überhaupt möglich ist.

Als Ballerspiel richtig gut

Das geradlinige Ballern funktioniert im Spiel wirklich gut. Dank eines guten Deckungssystems und der Möglichkeit, per Tastendruck von einem geschützten Bereich in den nächsten zu sprinten, stellt selbst eine Gegnerübermacht kein Problem dar. Und auch bei solch aggressivem Vorgehen wird Abwechslung geboten. Mal müssen Sie einen Gegnerangriff abwehren, mal vor Scharfschützen Deckung suchen und mal eine befreite Geisel mitten durch eine Schießerei eskortieren. Das ist guter Stoff! Und dank Hightech-Gadgets sowie manch unverbrauchtem Schauplatz macht es wirklich Spaß, sich durch die Kampagne zu ballern. **Future Soldier** ist ein richtig guter Ego-Shooter, aber nicht unbedingt ein wirklich grandioser Taktik-Shooter. Das Spiel sitzt irgendwie genau zwischen den Genre-Stühlen. Wer nur stumpfe Ballerei sucht, könnte von mancher Schleicheinlage abgesto-


Diese Szene während einer Geiselbefreiung ist spannend, verläuft aber wie auf Schienen.



Sowohl im Solo- als auch im Mehrspielermodus können Sie Ihre Waffen in allen Details anpassen.


Sensorgranaten haben einen begrenzten Wirkungsbereich. Er wird beim Werfen als Sphäre angezeigt.

ßen werden, wer spielerische Freiheiten wie bei **Hitman** erwartet, dem könnte der lineare Spielverlauf sauer aufstoßen. Sie sind also hiermit gewarnt und wissen nun, was Sie erwartet!

Sieht gut aus und klingt super!

Der Look des Spiels ist recht eigenwillig – mit harten Kontrasten und in vielen die Spielwelt projizierten Infografiken. Deren Nutzwert ist leider oftmals gleich null, dafür hat die Optik einen großen Wiedererkennungswert. Die Audio-Kulisse gefällt uns sogar richtig gut. Besonders die Soundffekte sorgen für eine tolle Atmosphäre. Bei einer Mission im strömenden Regen sorgt das räumliche Tröpfeln tatsächlich für ein wenig Gänsehaut. Toll!

Keine perfekte PC-Portierung

Weniger gut gefiel uns übrigens die PC-Konvertierung von **Future Soldier**. Auf den ersten Blick freuten wir uns über eine deutlich bessere Optik als auf Konsole – mit besserer Beleuchtung, hübscheren Effekten und einer verfeinerten Physik. Doch je länger wir spielten, desto mehr nervten uns diverse Kleinigkeiten: Manch en Menü erlaubt etwa nur Tastatureingaben und keine Mausklicks. Auf manchen Testrechnern beobachteten wir außerdem kleinere Grafikfehler oder unerklärliche Ruckelanfälle. So lobenswert es ist, dass die Entwickler der PC-Version bessere Grafikoptionen spendieren, so ärgerlich sind derlei Detailpatzer. Gott sei Dank stören sie den Spielverlauf kaum!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	28.06.2012

SPRACHE/TEXT mehrsprachig/mehrspr.
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö! Die ist ungeschnitten!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: CPU mit 2,2 GHz, Win. Vista/7, 2GB RAM, Geforce 8600 o. Radeon HD 4650
Empfohlen: Vierkern-CPU, 3GB RAM, Geforce GTX 460 o. Radeon HD 5850 mit 1 GB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Kampagne und zusätzlicher Koop-Modus, dazu mehrere Versus-Spielarten mit zehn Maps. Nur online spielbar!

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	4(VERUS), 2 (KOOP)


Wenn es Ihnen gelingt, sich an eine ahnungslose Wache anzuschleichen, können Sie sie mit einem Nahkampfangriff ausschalten.

Sebastian meint



„Ein absolut solider Shooter – trotz der Macken!"

Mein Vorurteil ▸ Auf dem PC versprechen die Entwickler eine bessere Optik als auf der Konsole. Finde ich gut, auch wenn es den PC-Release verschiebt.

Nachdem ich das Spiel bereits auf Konsole durchzockte, empfand ich die PC-Fassung trotz der Technik-Macken als absolut soliden Shooter. **Future Soldier** bietet viel fürs Geld und unterhält mit dem Online-Modus hoffentlich noch für lange Zeit. Dafür muss Ubisoft aber noch viele Technik-Probleme beheben. Der Multiplayer lief zum Testzeitpunkt kurz nach Release derart schlecht, dass wir uns eine Mehrspielerwertung zunächst verkneifen. Doof, aber angebracht!

Wertung

PRO
- Umfangreiche Solo-Kampagne
- Zwei gute Koop-Spielarten
- Spaßige neue Gameplay-Elemente
- Abwechslungsreiche Missionen
- Mehrspielermodus hat Potenzial ...

CONTRA
- ... krankt aber an Technikproblemen
- PC-Portierung nicht ganz sauber
- Belanglose Zwischensequenzen
- Einige Frust-Momente

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--



Keine Überraschungen: Im Kern ist **Spec Ops: The Line** ein grundsolider Deckungs-Shooter, der Spaß macht, aber kaum neue Ideen liefert.

Das Spiel erzählt seine düstere Handlung mittels vieler Zwischensequenzen und ordentlich geschriebener Dialoge.

Spec Ops: The Line

Am Ende der Gewalt

Genre: Third-Person-Shooter | Entwickler: Yager Development | Hersteller: 2K Games

Text: Felix Schütz

Spec Ops überzeugt mit düsterer Story, bietet spielerisch aber nur gutes Mittelmaß.

Wenn in Computer- und Videospielen auf Menschen geschossen wird, dann gibt dies oft Anlass zu Diskussionen. Darf so etwas eigentlich Spaß machen? Was wäre denn, wenn sich mal ein Actiontitel mit dem virtuellen Töten auseinandersetzt und die Gewalt zum Thema macht? **Spec Ops: The Line** ist solch ein Spiel – und geht ganz schön unter die Haut.

Hilferuf aus der Wüste

Spec Ops: The Line handelt von drei US-Soldaten, einer von ihnen ist der Protagonist und Anführer Captain Walker. Die drei Delta-Force-Experten erkunden die Ruinen von Dubai – in der Geschichte von **The Line** ist die Wüstenmetropole nämlich in einem gewaltigen Sandsturm untergegangen und nur wenige Menschen haben die Katastrophe überlebt. Was die drei Männer dort vorfinden, ist schwer zu ertragen: Die verfallene Stadt wird von einer Militärverwaltung regiert, Flüchtlinge vegetieren in notdürftigen Lagern vor sich hin, Zivilisten wie Soldaten werden grausam hingerichtet. Walker und sein Team versuchen, die Lage aufzuklären, geraten dabei aber in einen selbstzerstörerischen Strudel aus Pflichtbewusstsein und nackter Gewalt.

Abstieg in die Hölle

Menschen sterben in **The Line**, auch Unschuldige geraten dabei in die Schusslinie. In einem der schockierendsten Momente leistet sich Walker eine krasse Fehleinschätzung, die zum Tode Dutzender Unbewaffneter führt, darunter auch Frauen und Kinder. Yager hält hier erbarmungslos drauf, zeigt die entstellten Leichen in Großaufnahme – spätestens dann dürfte für manche Spieler Schluss mit lustig sein. Auch Walker und seine Kameraden verkraften das Erlebte nicht: Im Verlauf der sechs- bis siebenstündigen Kampagne werden sie zunehmend kaltherzig, wütend, brutal – es fällt schwer, diese drei dann noch als Helden zu sehen, und genau das ist von Yagers Autoren beabsichtigt. Ebenso ungewöhnlich: Wo man in vielen Militär-Shootern gegen Terroristen oder Nazis antritt, bekämpft man in **The Line** pflichtbewusste US-Soldaten. Damit hebelt



Die KI der Begleiter ist nicht perfekt, darum gehen sie oft im Kugelhagel zu Boden. Dann muss Walker schnell zu Hilfe eilen, bevor der Kamerad verblutet.



Sehr hart: Um an knappe Munition zu kommen, kann Walker seine Gegner aus nächster Nähe ausschalten – auch solche brutalen Szenen sind ungeschnitten.

Multiplayer: Diesmal noch kein Test

Wir testeten **Spec Ops** kurz vor Release (29. Juni 2012) – daher waren zu dem Zeitpunkt kaum Mitspieler online. So konnten wir den Mehrspielermodus zwar noch nicht testen, aber zumindest schon mal einen ersten Eindruck gewinnen.

Spec Ops: The Line bietet sechs vollwertige Mehrspielermodi – darunter Klassisches wie Deathmatch und Team-Deathmatch, aber auch einen interessanten Modus namens „Begraben", in dem ein Team erst feindliche Schlüsselpositionen vernichten muss, um anschließend ein spezielles Ziel freizuschalten, das ebenfalls zerstört werden soll. All diese Gefechte finden auf sechs verschiedenen Maps statt – das ist nicht gerade viel, hier sollte Yager noch ein wenig nachlegen. Cool hingegen: Auch im Multiplayer spielt Sand eine Rolle, so können etwa Stürme auftreten, die das Sichtfeld stark einschränken – das sorgt für Spannung. **The Line** nutzt ein genretypisches Erfahrungspunktesystem, dank dem Spieler im Rang aufsteigen können. Es gibt sechs Klassen (Schütze, Sanitäter, Brecher, Plünderer, Scharfschütze und Offizier), die Sie mit zig freispielbaren Perks, Waffen und Boni ausstatten. Neben einer Online-Spielersuche, die voll auf Steamworks setzt, gibt's auch LAN-Unterstützung – heutzutage schon eine Seltenheit. Die Menüs allerdings sind nicht sehr ausgereift, da ist man am PC Besseres gewohnt. Entwickler Yager hat angekündigt, zusätzlich zur Solo-Kampagne noch einige Bonus-Szenarien nachzupatchen, die sich kooperativ mit Freunden spielen lassen und die unabhängig von der Geschichte verlaufen. Bei Redaktionsschluss waren diese Gratis-Missionen aber noch nicht verfügbar. Eine Nachbetrachtung des Mehrspielermodus gibt's voraussichtlich im nächsten Heft!



Yager gekonnt das übliche Feindbild-Klischee vieler Actionspiele aus und sorgt dafür, dass man die Menschen, die man da beschießt, auch als solche wahrnimmt. Dem Spieler bleibt dabei keine Wahl – er muss Walkers Handlungen und Fehler mittragen.

Zum Töten verdammt

The Line ist sehr linear, nur selten gibt's Entscheidungsmomente, in denen man beispielsweise zwischen dem Leben eines Zivilisten oder dem eines Informanten wählen muss. In der Praxis haben diese dramatischen Szenen aber keinen Einfluss auf den Spielverlauf. **The Line** ist eben kein Rollenspiel! Erst in den letzten Minuten kann der Spieler bestimmen, welche Schluss-Sequenz er zu sehen bekommt – und diese Wahl hat es dann auch in sich. Trotz kritischer Untertöne geht **The Line** aber nicht als Anti-Kriegsspiel durch – der Spieler soll und muss kämpfen, das Spiel lässt einem keine Wahl, den Konflikt gewaltlos zu lösen. Somit ist auch **Spec Ops** letzten Endes „nur" ein Actionspiel, das Ballerspaß bieten will.

Gameplay nur gutes Mittelmaß

Obwohl das Spiel mit seiner guten Story und dem schicken Wüsten-Setting positiv überrascht, macht sich nach einer Weile auch ein wenig Ernüchterung breit: **Spec Ops: The Line** ist ein Third-Person-Shooter herkömmlichster Bauart. Walker hechtet meist nur von Deckung zu Deckung, gibt Feuerstöße ab, bringt sich dann wieder in Sicherheit. Taktik ist kaum gefragt, meist genügt es, die Kugeln ins Ziel zu lenken und möglichst nicht getroffen zu werden. Auch das Waffenarsenal ist herkömmlich, es gibt Gewehre, Pistolen, Flinten, dazu Granaten. Die Wucht der Knarren ist aber nur selten spürbar, das Waffengefühl bekommt ein **Max Payne 3** besser hin.



Allein mit der KI

Auch die KI kann nicht so ganz überzeugen, da Gegner oft stur vors Fadenkreuz flitzen und Walkers Begleiter hin und wieder sinnlos vorstürmen. In solchen Momenten wird einem schmerzlich bewusst, dass **The Line** auch ein starkes Koop-Erlebnis abgegeben hätte, doch leider ist die Kampagne nur für Einzelspieler konzipiert. Yager will zwar kurz nach Release auch Koop-Missionen gratis zum Download anbieten, doch die werden von der Kampagne losgelöst sein und das Hauptspiel nicht aufwerten.

Entwickler Yager wirbelt das Feindbild-Klischee typischer Kriegs-Shooter durcheinander: In **Spec Ops** kämpfen Sie gegen amerikanische Soldaten.



Spannende Skript-Sequenzen, in denen auch mal ordentlich was in die Luft fliegt, gibt es eher selten im Spiel – trotz des sehr linearen Leveldesigns.



Das Spiel beginnt mit einer stark geskripteten Sequenz, in der wir mit einer Minigun Hubschrauber abschießen. Atmosphärisch, aber spielerisch arg simpel.



Erst am Schluss trifft der Spieler eine wichtige Entscheidung – sie bestimmt, welche von drei Endsequenzen man erlebt.

Ungenutztes Potenzial

The Line ist ein solider, gut gemachter Shooter, das ist die Hauptsache. Leider verzichtet Yager aber darauf, seinem Werk ein paar frische Ideen zu verpassen: Die obligatorische Geschützturm-Szene, ein Helikopter-Abschnitt mit fester Flugbahn, die gelegentliche Schleicheinlage – das kennt man aus vielen anderen Spielen, das überrascht nicht mehr. Auch ist **The Line** nicht gerade spektakulär: Nur selten fliegt mal etwas in die Luft, nur hin und wieder kann man vorgeskriptete Sandmassen auf die Gegner niederstürzen lassen, indem man eine Glaswand einschießt. Da das Leveldesign linear ist, hätte Yager ruhig noch ein wenig mehr solcher Skripte einbauen können.

Ordentlich auf dem PC

Die PC-Fassung macht einen guten Eindruck. Der Steuerung merkt man zwar an, dass sie in erster Linie für Gamepads konzipiert wurde, die Maus-Tastatur-Bedienung geht nach ein paar Spielminuten aber auch in Ordnung. Dank schärferer Texturen und feinerer Lichteffekte sieht die PC-Umsetzung schicker aus als die Konsolenfassungen, zudem lief unser Testmuster jederzeit flüssig. **The Line** bietet zwar keinen DX11-Support oder andere PC-exklusive Technik-Schmankerl, sieht aber trotzdem gut aus: Yagers Grafiker kitzeln schicke Panoramen, schöne Lichteffekte und detailverliebte Levels aus der Unreal Engine 3 heraus. Da verzeiht man auch gern, dass manche Texturen matschig und einige Explosionseffekte regelrecht unfertig wirken.

Guter Sound

Der Sound gleicht manche Schönheitsmängel der Grafik locker wieder aus: Die Action wird von rockiger Musik untermalt, die – mal leise und beklemmend, mal laut und treibend – gut an die Spielszenen angepasst wurde, ein dickes Plus für die Atmosphäre. Die deutschen Sprecher trüben den guten Sound-Eindruck allerdings, denn ihre Texte klingen in den vielen Dialogszenen ziemlich abgelesen. Immerhin: Die englische Fassung, die sich jederzeit über Steam einstellen lässt, klingt hervorragend und sollte Ihre erste Wahl darstellen! Denn nur wer sich auf die unbequeme Story und die interessanten Charaktere wirklich einlassen kann, der erlebt mit **The Line** ein Spiel, das mehr ist als nur ein weiterer Militär-Shooter.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	29.06.2012
SPRACHE/TEXT	multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Trotz vieler knüppelharter Szenen ist das Spiel komplett ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 XT, Internet (für Online-Aktivierung über Steam)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Umfangreicher Multiplayer, der vor Release aber nicht testfähig war. Zusätzliche Koop-Missionen werden gratis nachgepatcht.

MAX. SPIELERANZAHL	8 (4 PRO TEAM)
SPIELMODI	6



Die schwer gepanzerten Soldaten verkraften zig Treffer und zwingen Walker aus seiner Deckung heraus.

Felix meint



„Und was lernen wir daraus? Krieg ist scheiße."

Mein Vorurteil ▸ Militär-Shooter (mit ihrem üblichen Hang zum Patriotismus) hängen mir zum Hals raus. Daher hatte **Spec Ops** bei mir keinen leichten Stand!

Spec Ops: The Line will und wird nicht jedem Spieler gefallen. Derart unbequeme Szenen habe ich selten in einem Shooter erlebt. Captain Walker – gelenkt durch meine Hand – geht durch die Hölle, richtet Schlimmes an. **The Line** zwingt mich dabei in die Täterrolle, lässt mich miterleben, wie Walker an den Folgen der Gewalt zerbricht. Ich weiß nicht, ob das ein guter Ansatz für ein Videospiel ist. Aber es ist 'ne ziemlich gute Geschichte. Trotzdem: **Spec Ops** ist ein Actionspiel, und das soll nun mal Spaß machen. Tut es auch, denn **The Line** ist ein grundsolider, guter Deckungs-Shooter! Ich vermisse aber wenigstens ein paar frische Ideen, spielerisch wird durchweg Altbewährtes geboten. Wer auf die Story pfeift und einfach nur ballern mag, darf daher ein paar Punkte von der Wertung abziehen.

Wertung

PRO
- Spannende, unbequeme Story
- Unverbrauchtes, grafisch schön umgesetztes Wüstenstadt-Setting
- Atmosphärischer Soundtrack
- Kein klischeehafter Patriotismus
- Spielerisch grundsolider Shooter ...

CONTRA
- ... der aber keine frischen Ideen hat
- Sehr lineares Leveldesign
- Spielzeit etwas knapp bemessen
- Schwache KI von Freund und Feind

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--

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



Kämpfe sind eher taktisch geprägt, der Tank etwa sollte die meisten Schläge abfangen.

In den Städten kaufen und verkaufen Sie Waren, stellen Items her, rekrutieren Mitglieder oder heilen Ihre Crew.

Krater

Sauber eingelocht

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Fatshark | Hersteller: Fatshark

Text: Sascha Lohmüller

Fallout heißt auf Schwedisch anscheinend **Krater** ...

Ein unverbrauchtes Setting ist heutzutage eine Rarität. Das neue Spiel der Stockholmer Entwickler Fatshark (**Lead & Gold**) ist daher eine willkommene Ausnahme – oder waren Sie schon einmal im postapokalyptischen Schweden mutierte Bären und Wildschweine jagen? Na also! Die Einzigartigkeit von **Krater** wird zudem vom allgegenwärtigen, mitunter speziellen Humor der Skandinavier verstärkt. So treffen Sie bereits in der ersten Stadt auf den Heiler Dr. Alban, in einem anderen Dorf auf die Gruppierung IDEA, die aus Schrott Möbel herstellt – wir haben herzhaft gelacht!

Fallout: New Göteborg

Das Spielgeschehen selbst lässt sich am besten als eine Mischung aus **Diablo** und **Fallout** beschreiben. Sie steuern ein Team aus drei Überlebenden durch eine bunte, sehr schöne Comic-Welt und erledigen Haupt- und Nebenmissionen. Dazu wandern Sie auf einer schicken Übersichtskarte von Stadt zu Stadt und von Dungeon zu Dungeon. Hin und wieder unterbricht eine Zufallsbegegnung Ihre Reise, mal treffen Sie auf Händler, mal auf NPCs, die der Story dienen, meist jedoch auf Gegner. So weit, so **Fallout**. Die zahlreichen Kämpfe laufen jedoch wie bei **Diablo** in Echtzeit ab. Statt stumpfer Mausklickerei ist dabei eine gehörige Portion Taktik vonnöten. Jeder Ihrer drei Charaktere gehört nämlich einer von vier Klassen an – klassische Heiler, Tanks, Schadensausteiler sowie Spezialisten für Gegnerkontrolle. Wem die Gruppenzusammenstellung nicht zusagt, heuert bei bestimmten NPCs in den Städten neue Mitstreiter an. Sogar mit drei Heilern kann man losziehen, obwohl derartige Teams aufgrund der knackigen Kämpfe zum Scheitern verurteilt sind. Vielleicht sorgt der für einen späteren Patch vorgesehene Mehrspielermodus für mehr Experimentier-Ansätze. Gerade mal zwei Ausrüstungsslots und zwei Fähigkeiten pro Klasse sorgen dafür, dass bei der **Diablo**'schen Itemhatz schnell eine gewisse Ermüdung einsetzt. Immerhin lassen sich die Fähigkeiten mit sogenannten Boostern ein wenig modifizieren. Abstriche müssen Sie zudem bei der Präsentation der langweiligen Story in Kauf nehmen. Dröge Textfenster, einige wenige und nervige Sprachsamples – hier wäre gerade aufgrund des witzigen, netten Settings mehr drin gewesen.


Die Übersichtskarte erinnert an **Fallout**, die regelmäßig auftretenden Zufallsereignisse ebenfalls.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	noch nicht geprüft
TERMIN	12.06.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Geschnitten ist hier nix, die Comic-Grafik gibt aber auch keinen Anlass dazu.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dual Core 2,4 GHz CPU, Shader-4.0-kompatible Grafikkarte (Geforce 8xxx, Radeon 2xxx), 2 GB RAM, Windows Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein Mehrspielermodus ist bisher nur geplant und soll gratis nachgeliefert werden.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Sascha meint



„Tolles Setting, relativ wenig Abwechslung"

Mein **Vorurteil** ▸ Ein schwedischer Endzeit-Diablo-Klon? Klingt ... interessant.

Setting und Humor von **Krater** sind sehr speziell und unverbraucht. Leider geht dem Spiel nach einer Weile die Puste aus: nichtssagende Story, wenige Gegnertypen, keine neuen Fähigkeiten. Laune macht es aber trotzdem.

Wertung

PRO
- Nettes Setting, viel Humor
- Solider **Diablo-Fallout**-Mix
- Taktische, knifflige Kämpfe

CONTRA
- Wenig spielerische Abwechslung
- Lahme Story-Präsentation
- Nervige Sprachsamples

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--



Im späteren Spielverlauf werden Kämpfe taktischer, Unterbrechungen und Betäubungsangriffe sind dann überlebenswichtig.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	08.06.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist zwar brutal wie die Vorlage, explizit wird es aber nie – daher keine Schnitte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6300/Athlon II X2 450, Radeon HD 2600 XT/Geforce 7900 GTX, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auch wenn Sie des Öfteren mehrere Charaktere durch die Pampa steuern: In **Game of Thrones** sind Sie auf sich allein gestellt.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Game of Thrones

Geschichtsträchtig

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Cyanide Studio | Hersteller: Focus Home Interactive/dtp Entertainment

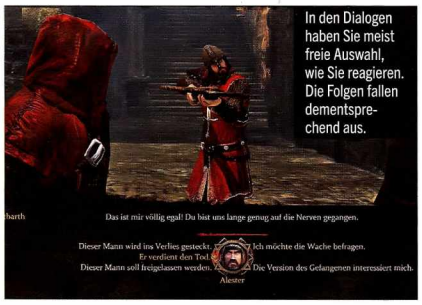
Text: Sascha Lohmüller

Das Spiel zum gleichnamigen Buch erzählt eine eigene Story.

Die mittlerweile fünfteilige Romanreihe **Das Lied von Eis und Feuer** des amerikanischen Autors George R. R. Martin gilt seit rund 15 Jahren als absoluter Geheimtipp unter Fantasy-Fans. Richtig in den Fokus der Öffentlichkeit sind die Bücher jedoch erst mit der zehnteiligen Miniserien-Verfilmung des ersten Bandes **Game of Thrones** gerückt.

Ein Fest für Zyniker

Wenig verwunderlich also, dass sich das französische Entwicklerstudio Cyanide dieses mittlerweile starken Namens bedient, obwohl sein Rollenspiel **Game of Thrones** eine völlig neue Geschichte, zeitlich vor und während der Ereignisse des ersten Romans angesiedelt, erzählt. Die Story wurde dabei in enger Zusammenarbeit mit George R. R. Martin erdacht, was man dem Spiel glücklicherweise auch anmerkt. Die von Intrigen und Gewalt durchzogene Atmosphäre der Bücher wird auch im Spiel perfekt eingefangen. Charaktere fluchen, besuchen Bordelle, die Story dreht sich um Mord, Vergewaltigung, Folter und Verrat. Kurz: Fans der bitterbösen Vorlage fühlen sich von der ersten Minute an pudelwohl. Die Tatsache, dass Sie wie in den Büchern zwischen zwei Charakteren hin- und herwechseln, in den Dialogen Moralentscheidungen treffen, auf bekannte Charaktere wie Königin Cersei treffen und mit einem von mehreren Spielenden belohnt werden, verstärkt die großartige Stimmung zusätzlich. Allerdings kann das eigentliche Spiel samt seiner Technik nicht mit der Atmosphäre mithalten. Die Kämpfe etwa werden im späteren Spielverlauf erfreulich taktisch, sind aber nicht allzu spektakulär inszeniert und mitunter schlecht ausbalanciert. Da schicken Sie schon mal einen Zwischenboss in den Staub, nur um direkt danach an zwei schnöden Armbrustschützen zu scheitern. Hinzu kommt, dass die (deutschen) Sprecher sich viel zu oft wiederholen und die Gebiete arg schlauchig sind. Kurz: **GoT** ist – von der wunderbaren Atmosphäre einmal abgesehen – nur Durchschnitt.



In den Dialogen haben Sie meist freie Auswahl, wie Sie reagieren. Die Folgen fallen dementsprechend aus.



Das Skill-System von **GoT** ist übersichtlich, aber unspektakulär.

Sascha meint



„Das Spiel wird von der Atmosphäre getragen."

Mein Vorurteil ▸ Cyanide? Die vom Radsportmanager? Oh, oh, bitte tut den Büchern nichts an.

Es ist sehr erfreulich, dass **Game of Thrones** den rauen, bitterbösen Ton der Bücher perfekt einfängt. Wem aber eine flotte Spielmechanik und aktuelle Grafik wichtiger als die Story sind, der dürfte mit **GoT** nicht glücklich werden.

Wertung

PRO
- Fantastische **GoT**-Atmosphäre
- Moralentscheidungen m. Auswirkung
- Solide RPG-Elemente und Kämpfe

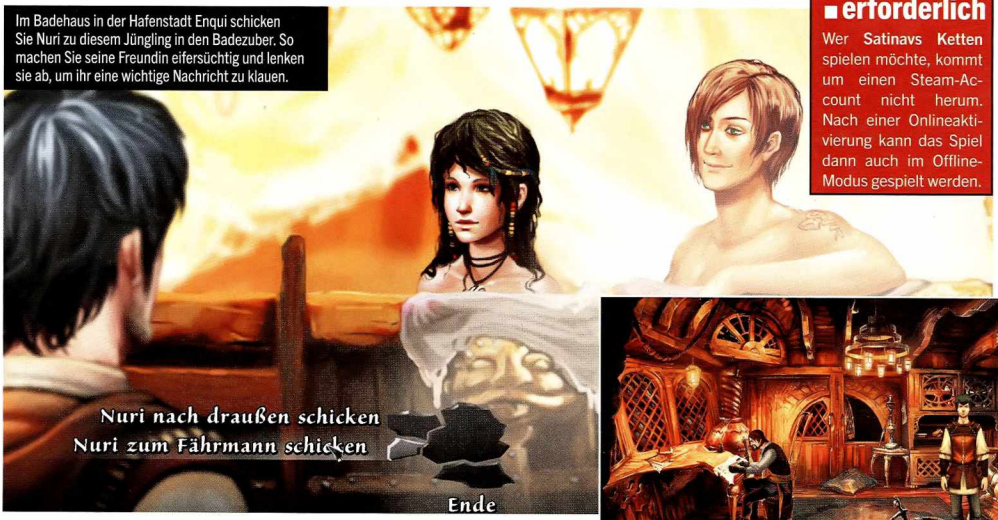
CONTRA
- Unspektakulär inszeniert
- Technisch altbacken
- Mieses Balancing

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

! Steam erforderlich

Wer **Satinavs Ketten** spielen möchte, kommt um einen Steam-Account nicht herum. Nach einer Onlineaktivierung kann das Spiel dann auch im Offline-Modus gespielt werden.



Im Badehaus in der Hafenstadt Enqui schicken Sie Nuri zu diesem Jüngling in den Badezuber. So machen Sie seine Freundin eifersüchtig und lenken sie ab, um ihr eine wichtige Nachricht zu klauen.

Kaufmann Harm hat in seiner Schiffskabine ein geheimnisvolles Prisma versteckt. Um es zu stibitzen, braucht Geron Nuris Hilfe.

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Das kann sich sehen lassen!

Genre: Adventure | Entwickler: Daedalic Entertainment | Hersteller: Deep Silver

Text: Marc Brehme

Im ersten Adventure im **DSA**-Universum kämpfen Sie gegen Ihr Schicksal.

Das neue Spiel der Adventure-Spezialisten von Daedalic (**Deponia**) entführt Sie in das Spieluniversum **Das Schwarze Auge**. In **Satinavs Ketten** steht die Fantasy-Welt Aventurien am Abgrund und Sie müssen sie retten. Dies gestaltet sich jedoch eher schwierig, wenn man wie Ihre Spielfigur Geron bei seinen Mitmenschen als Unglücksrabe verschrien ist. Als der Bursche noch ein kleines Kind war, wurde im Städtchen Andergast ein wahnsinniger Seher auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Während der Vollstreckung dieser martialischen Strafe zeigte der Seher publikumswirksam auf Geron und prophezeite, dass dieser einmal großes Unglück über Andergast und seine Bewohner bringen würde. Seitdem hat der Vogelfänger Geron einen schweren Stand in seiner Heimat und wird von allen mit Argwohn betrachtet – zumal er als Magiedilettant ganz ohne Hokuspokus, sondern lediglich mit Gedankenkraft einen schwachen Zauber wirken kann, um fragile Gegenstände zu zerbrechen.

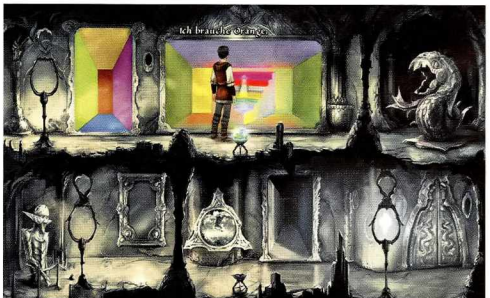
Das gibt tierisch Ärger!

Als eine mysteriöse Krähenplage auftritt, die sogar Menschenopfer fordert, erhält Geron vom König den Auftrag, die Viecher loszuwerden. Doch der Plan schlägt fehl und sogar Gerons Ziehvater Gwinnling wird von den Vögeln attackiert. Kurz bevor er stirbt, kann er Geron noch berichten, dass er ein Mittel gegen die gefährlichen Vögel gefunden hat und dass offenbar der alte Seher hinter der Zauberei steckt. Auf der Suche nach dem Mittel trifft Geron zunächst auf die Fee

Was ist „Das Schwarze Auge“?

Die Ursprünge der Rollenspiel-Serie Das Schwarze Auge (DSA) reichen zurück bis 1984, als unter diesem Titel erstmals ein Pen&Paper-Rollenspiel erschien. Dafür entwickelte Ulrich Kiesow gemeinsam mit Hans Joachim Alpers und Werner Fuchs die Fantasy-Spielwelt Dere (Anagramm von „Erde“) mit dem Kontinent Aventurien als zentralem Handlungsort. Später kamen die Kontinente Myranor, Riesland, Uthuria (bisher keine offiziellen Inhalte) und die Hohlwelt Tharun dazu. Aventurien selbst ist eine von verschiedenen Zeitaltern und Kulturen inspirierte Fantasywelt mit eigener Geschichtsschreibung und Zeitrechnung.

Das Schwarze Auge



In der abgedrehten Feenwelt gibt es die knackigsten Rätsel im Spiel. In dieser Art Museum wechseln Sie zwischen Sommer und Winter und färben einen Gegenstand.

Nuri, die fortan mit ihm gemeinsam durch die wunderschön gezeichnete und liebevoll animierte Spielwelt streift. Die Reise führt durch abwechslungsreiche Locations wie das Blutzinnengebirge mit einem Orklager, die Hafenstadt Enqui oder auch eine abgedrehte Feenwelt. Gemeinsam mit der kindlich-naiven Nuri spricht er nicht nur mit skurrilen Figuren wie einem hutverliebten Kobold und einem Augenwesen, sondern sammelt und kombiniert auch Gegenstände.


Im Blutzinnengebirge decken Sie sich beim Zwerg (links) mit Ausrüstung ein. Hier hilft Ihnen auch der Rabe, an Einbeeren zu gelangen, die hoch oben an der Mauer wachsen und sonst unerreichbar wären.

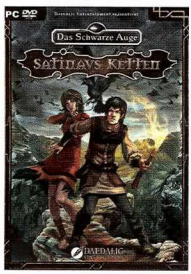
Scherben bringen Glück

Ab und zu müssen Sie auch Dinge mit dem Messer oder Ihrer Magie zerdeppern, um sie für Rätsel nutzen zu können. Als Fee bildet Nuri in Sachen Magie das Gegenstück zu Geron. Ebenso schnell, wie dieser per Mausklick auf das Zaubersymbol etwa einen Krug zerbricht, setzt Nuri beispielsweise ein kaputtes Wagenrad per Magie wieder zusammen und ermöglicht so die Weiterfahrt mit einer Kutsche. Zwischenzeitlich kommt noch ein dritter Protagonist ins Spiel: ein sprechender Rabe, der nicht nur witzige Gespräche mit Ihnen führt, sondern auch weiter entfernte Gegenstände beschaffen kann.

Mit Rat und Tat

Präsentation und Bedienung des Spiels sind vorbildlich. Das Rätseldesign ist zwar abwechslungsreich, gut gelungen und grundsätzlich fair, dennoch gibt es einige Ausreißer. So müssen Sie etwa in der Feenwelt einen Speer verkleinern, um ihn als Pfeilersatz mit einem Bogen benutzen zu können. Der Hinweis darauf, dass man die Waffe hierfür einen (magischen) Wasserfall hinabschwimmen lassen muss, ist im Spiel so klein gehalten, dass er ebenso leicht übersehen wird wie das Formular zum Antrag auf eine Steuerermäßigung auf der Homepage des Finanzamtes. An dieser Stelle oder beim Wundverband-Rätsel in der Hafenstadt Enqui wären kurze Hinweis-Cutscenes beim ersten Betreten der Szene oder eine stufenweise Hilfefunktion hilfreich gewesen. Dass es in den Dialogen oft konträre Antworten zur Auswahl gibt, ist vorbildlich. Allerdings wirken sich diese lediglich auf den Dialog-, nicht aber auf den Spielverlauf aus – schade, denn das hätte den Charakteren noch mehr Tiefe und dem Spiel insgesamt noch mehr Komplexität verliehen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	22.06.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,5 GHz Single- bzw. 2 GHz Dual-Core-CPU, 2 GB RAM (2,5 GB für Windows Vista/7, 512-MB-Grafikkarte, Internet (einmalig zur Aktivierung über Steam)

Empfehlenswert: 2,5 GHz Dual-Core-CPU, 3 GB RAM, 1 GB-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Nö. Gegen den Seher und ihr Schicksal kämpfen Sie allein..

Collector's Edition

Zum Verkaufsstart am 22. Juni kamen auch 2.000 Exemplare des Spiels in einer Sammleredition für 60 Euro auf den Markt.



Die Collector's Edition des Adventures enthält neben dem Spiel eine exklusive Nachbildung des Ledernotizbuches des Feenforschers und ein gedrucktes Entwicklertagebuch inkl. Making-of auf einer CD. Außerdem liegen fünf Charaktertafeln, eine Soundtrack-CD, ein Artbook, Lösungshilfen sowie ein doppelseitiges Poster bei.

Marc meint



„Hübsches Fantasy-Abenteuer mit viel Charme"

Mein Vorurteil ▸ Ein Adventure in der Rollenspielwelt des Schwarzen Auges? Gameplay minus ausgewürfelte Kämpfe und Charakterentwicklung? Schwierig.

Nach einem etwas zähen Einstieg hat mich **Satinavs Ketten** dann doch noch in seinen Bann gezogen. Die rundum gelungene Präsentation der Spielwelt überzeugt auf ganzer Linie. Einzig die Mimik der Figuren ist zu rudimentär. Allerdings haben die Entwickler das **DSA**-Universum schön umgesetzt. Kenner der Spielwelt werden von ihr überzeugt sein und **DSA**-Neulinge werden nicht überfordert. Was Wertungspunkte kostet, sind einige Schnitzer im Rätseldesign und das Fehlen von deutlicheren Hinweisen, was an einigen (wenigen) Stellen frustrierendes Herumprobieren nach sich zieht.

Wertung

PRO

- Überzeugende Präsentation der **DSA**-Spielwelt
- Gelungener Soundtrack, stimmungsvolle Musik und Geräusche sowie sehr gute Sprecher
- Lange Spielzeit (12–15 Stunden)
- Rätseldesign abwechslungsreich ...

CONTRA

- ... aber auch mit einigen Ausreißern
- Keine echte Rätselhilfe
- Leblose Gesichtszüge

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	—



Trotz eines rudimentären Kombosystems prügeln Sie sich kinderleicht durch die Gegnerreihen. Nur Bosskämpfe erfordern Hirnschmalz.

Die meiste Zeit steuern Sie abwechselnd Batman, Robin und Superman. Erst kurz vor Ende gesellt sich der Rest der Justice League dazu.

Lego Batman 2: DC Super Heroes

Steinharte Helden

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Traveller's Tales | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Text: Peter Bathge

Ein Grund zum Feiern: Die Plastikfiguren haben das Sprechen gelernt!

In Schockstarre blicken wir auf den Bildschirm, angeekelt von der Zurschaustellung virtueller Gewalt: Ein Kerl in schwarz-rotem Kostüm (die Spielfigur) schnappt sich einen Bösewicht und nimmt ihn in den Schwitzkasten. Einmal kurz gezogen und es macht *plopp*: Der Kopf löst sich von den Schultern des festgehaltenen Widersachers. Lachend wirft der Angreifer den Schädel in die Höhe, lässt ihn zwei Mal wie einen Fußball auf seinen Oberschenkel prallen und befördert ihn anschließend mit einem Fallrückzieher in die Ferne. Abstoßend!

Bärenstarke DC-Bande

Zum Glück bestehen sowohl der Kopf als auch die Duellanten aus buntem Plastik, ansonsten hätte **Lego Batman 2** wohl keine USK-Freigabe „Ab 6 Jahren" erhalten. So ist das Action-Adventure aber die perfekte, augenzwinkernde Unterhaltung für Kinder und jung gebliebene Erwachsene, die ein Faible für die bunten Bausteine aus Dänemark haben. Eine Affinität für Comic-Superhelden ist ebenfalls von Vorteil, denn wie der Titel verrät, schlüpfen Sie in die Haut des dunklen Rächers Batman und seines chronisch unterschätzten Helfers Robin. Andere Comic-Charaktere aus dem DC-Universum wie Green Lantern, The Flash und Wonder Woman haben ebenfalls einen Auftritt. Superman ist aber der wichtigste Gaststar. Dessen gespanntes Verhältnis zum grummeligen Batman sorgt für einige heitere Szenen während der Jagd auf die Megaschurken Joker und Lex Luthor. Revolutionäre Neuerung: Anders als in bisherigen **Lego**-Spielen sprechen die Figuren in den Zwischensequenzen, wodurch es endlich möglich ist, dem überraschend spannenden Plot zu folgen. Die feinsinnigen Dialoge sind mit viel Witz geschrieben, der auch ältere Spieler unterhält, besonders in der englischen Fassung. Die deutschen Sprecher machen bis auf zwei Ausnahmen (Superman und die Nachrichtensprecherin) aber ebenfalls einen guten Job. Für die Kleinen gibt es zudem eine ordentliche Portion Slapstick.

Bewährtes in neuer Verpackung

Die 15 linearen Missionen bieten den üblichen **Lego**-Mix aus Rätseln, Kämpfen und seltenen, stellenweise ungenau zu steuernden Hüpfpassagen. Sie sind stets mit mindestens zwei Charakteren unterwegs, die unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. So friert Robin dank eines seiner in den Levels verstreuten Spezialanzüge Wasserfälle ein, die er sodann als Kletterwände nutzt. Cyborg dagegen verschießt Laserstrahlen aus seinen Augen, um goldene Steine einzuschmelzen, und läuft dank Magnetfüßen an blauen Metallbahnen die Wände hoch. Die verschiedenen Talente nutzt das Spiel für zahlreiche Kopfnüsse, die zwar selbst von tumben Shooter-Lieb-



Gelegentlich lockern Ballersequenzen das Geschehen auf. Dabei betätigen Sie nur den Abzug; auf die Flugbahn oder Fahrroute haben Sie keinen Einfluss.



Jede Figur hat spezielle Fähigkeiten; grüne Steine bewegen Sie etwa nur mit Green Lantern. Teamwork ist unverzichtbar, um die vielen Rätsel zu lösen.

habern schnell durchschaut sind, aber dafür allesamt Sinn ergeben – das war in den Vorgängern eher die Ausnahme. Ein Extralob verdient der tolle Soundtrack: Zusätzlich zur Originalmusik der beiden **Batman**-Filme von Tim Burton erwarten Sie die ikonischen **Superman**-Klänge von Komponist John Williams.

Freie Welt, kleine Fehler

Zwischen den Levels und nach dem Ende der zehnstündigen Handlung erforschen Sie mit beliebigen Figuren die frei zugängliche Stadt Gotham City. Die ist zwar weit von einer lebendigen Metropole wie in **GTA 4** oder einem abwechslungsreichen Sandkasten wie in **Batman: Arkham City** entfernt, bietet aber viele geheime, wenn auch simple Minispiele und Herausforderungen. Auf diese Weise finden Sie einen der 250 versteckten goldenen Steine, aktivieren amüsante Cheats oder schalten weitere Figuren frei. Spieler mit Entdeckerdrang fühlen sich hier pudelwohl, denn im Gegensatz zu den frei begehbaren Hubs der Vorgängerspiele gibt es keine Ladezeiten, wenn Sie von einem Stadtviertel ins nächste wechseln. Probleme bereitet die Karte, die zwar per Scan-Funktion die Standorte der goldenen Steine verrät, aber keine einzelnen Straßenzüge anzeigt. Eine jederzeit sichtbare Minimap wäre zudem deutlich hilfreicher als der zu kleine Kompass. Zur schnellen Fortbewegung in der Stadt stehen Ihnen eine Reihe von Vehikeln wie das berühmte Batmobil zur Verfügung. Die steuern sich ordentlich, benutzen allerdings aus unerfindlichen Gründen eine andere Tastenbelegung als in den Missionen. Die Flugeinlagen in der Rolle von Charakteren wie Superman oder Wonder Woman haben dasselbe Problem und fühlen sich zusätzlich extrem schwammig an. Selbst mit dem Gamepad, das der Tastatur wie bei allen **Lego**-Spielen als Eingabegerät überlegen ist.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	22.06.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Das Spiel ist ohnehin absolut kindgerecht und arm an virtueller Gewalt, auch wenn ab und zu Plastikgliedmaßen fliegen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit mindestens 1,8 GHz, 512 MB RAM, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Lokaler Koop-Modus an einem PC für die Kampagne und das freie Spiel

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1



Die offene Spielwelt zwischen den Missionen erkunden die beiden Spieler im Koop-Modus unabhängig voneinander: zu Fuß, im Auto oder in der Luft.

Peter meint



„Ein launiges Abenteuer mit sympathischen Helden!"

Mein Vorurteil ▸ So langsam ermüdet mich das immer gleiche Konzept. Dass die Charaktere jetzt sprechen, wirkt auf mich als Serienveteran befremdlich.

Bravo, Traveller's Tales! Nach dem nur soliden **Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7** und dem pomadigen ersten **Batman**-Teil haben die Entwickler das Ruder herumgerissen und ihre bislang beste Arbeit abgeliefert. Dank der neuen Sprachausgabe vermag es das Spiel endlich, eine spannende Geschichte zu erzählen. Zudem sind die Wortwechsel mindestens so lustig wie die Pantomime aus den Vorgängern. Mit anspruchsvolleren Nebenmissionen und einer einfacheren Navigation in Gotham City wäre sogar ein Award drin gewesen!

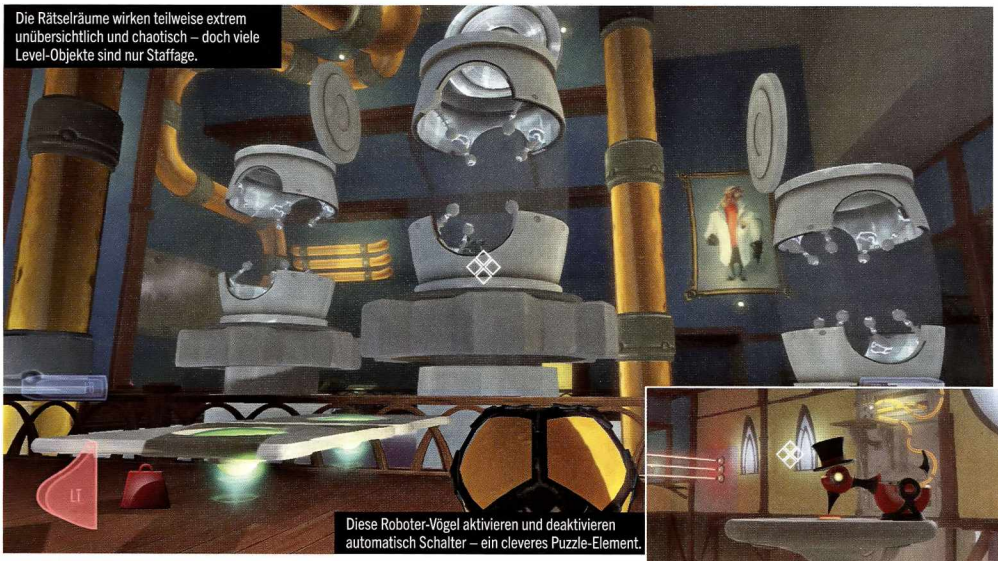
Wertung

PRO
- Lustige, gut vertonte Dialoge
- Spannende, wendungsreiche Story
- Offene Spielwelt mit vielen Extras
- Spaßiger Koop-Modus
- Logische Rätsel

CONTRA
- Schwammige Flugsteuerung
- Mäßige Karte, nutzloser Kompass
- Keine interessanten Nebenaufträge
- Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	83



Die Rätselräume wirken teilweise extrem unübersichtlich und chaotisch – doch viele Level-Objekte sind nur Staffage.

Diese Roboter-Vögel aktivieren und deaktivieren automatisch Schalter – ein cleveres Puzzle-Element.

Quantum Conundrum

Physik-Knobelpreis

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Airtight Games | Hersteller: Square Enix

Text: Thorsten Küchler

Das neue Spiel der **Portal**-Miterfinderin erinnert frappierend an (Überraschung!) **Portal**.

Bei Valve war Kim Swift maßgeblich an der Entwicklung des Genre-Meilensteins **Portal** beteiligt. Und trotzdem verließ sie das erfolgsverwöhnte Studio, um ihre ganz eigenen Ideen verwirklichen zu können. Doch eigentlich hätte Frau Swift gleich bei Valve bleiben können, denn ihr neuestes Werk namens **Quantum Conundrum** ist ein Ego-Puzzler, den man böswillig fast schon als **Portal**-Plagiat bezeichnen könnte.

Die vierte Dimension

Was für **Portal** die typische Portalkanone ist, ist für **Quantum Conundrum** ein Hightech-Handschuh namens IDS („Interdimensional Shift Device"): Dank dieses Gadgets spielen Sie munter mit den Gesetzen der Physik herum! Insgesamt vier Funktionen werden im Laufe des Spiels eingeführt: Sie können die Zeit verlangsamen, die Schwerkraft umdrehen und Gegenstände federleicht machen oder aber ihr Gewicht erhöhen (siehe Kasten rechts oben). Zwei wichtige Dinge sind dabei zu beachten: Zum einen ist die Spielfigur selbst immun gegen sämtliche Physiktricks, zum anderen können Sie die Kräfte nur nacheinander und nicht gleichzeitig einsetzen. Aus dieser recht simplen Prämisse holen Swift und ihr Entwicklerteam einiges heraus: Mal müssen Sie Energiekugeln in Maschinen hineinwerfen, mal schweben Sie auf einem Sofa über tödliche Laserstrahlen hinweg. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei stets locker bis knackig – nur an wenigen fiesen Stellen hätten wir uns eine optionale Hilfefunktion gewünscht. Sehr gut gelöst: Welche Talente Sie in den jeweiligen Levels aktivieren können, wird stets vorgegeben – so weiß man meist schnell, was zu tun ist. Nur um das Wie müssen Sie sich dann selbst kümmern. Der Story-Modus umfasst 51 Rätselräume, unterteilt in drei große Bereiche. Um alle Puzzles zu lösen, sollten Sie ungefähr sechs Stunden einplanen. Danach ist der Spaß aber noch nicht vorbei: Komplettisten suchen außerdem nach versteckten Roboterfiguren und vergleichen ihre Leistungen dank Online-Ranglisten mit denen ihrer Steam-Freunde. Weiterhin gibt es vier Blaupausen im Spiel zu entdecken, die wiederum einen sackschweren Challenge-Raum freischalten. Angesichts des günstigen Preises von 15 Euro kann man da wahrlich nicht meckern.

Minimalistische Schönheit

Quantum Conundrum nutzt die Unreal Engine 3 – reizt diese aber natürlich nicht ansatzweise aus und läuft selbst auf ollen Rechnern flüssig. Dennoch sieht das Spiel mit seinen runden Formen und quietschbunten Farben charmant aus, einzig gelegentliche Nachladeruckler beim Betreten neuer Levels stören die Atmosphäre. Weitaus schlimmer sind jedoch die Sprungeinlagen! Knapp ein Drittel der Rätsel fordern nämlich nicht nur Ihre Intelligenz, sondern auch Ihr Geschick: Dann müssen Sie Gegenstände im richtigen Winkel herumwerfen oder über Plattformen hüpfen. Letzteres gestaltet sich extrem hakelig: Durch die Ego-Perspektive lassen sich Abstände schwer einschätzen und man stürzt teilweise unvermittelt ab – was trotz fair gesetzter Checkpoints die größte Schwäche des Spiels ist. Und auch in Sachen Story bleibt **Portal** unerreicht: Zu Beginn glaubt und hofft man noch, **Quantum Conundrum** würde eine pfiffige, eigenwillige Geschichte erzählen. Doch spätestens beim „großen" Finale wird klar: Die Geschichte ist einfach nur langweilig. Großartige Wendungen? Fehlanzeige! Denkwürdige Charaktere? Ebenso wenig! Tolle Zwischensequenzen? Auch das nicht!

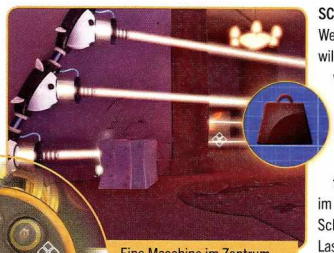
Schwerkrafttraining: die vier Standard-Fähigkeiten im Überblick

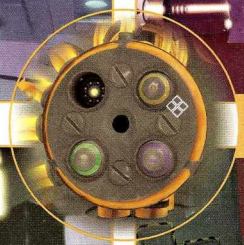
Statt Portale zu erschaffen, verbiegen Sie in Quantum Conundrum die Gesetze der Physik:

LEICHTER MACHEN:
Um schwere Kisten durch die Levels zu schleppen, wechseln Sie in die „Fluffy"-Dimension. Denn so werden alle Level-Gegenstände kurzzeitig geradezu federleicht und lassen sich prima durch die Gegend werfen oder auf Schaltern platzieren.



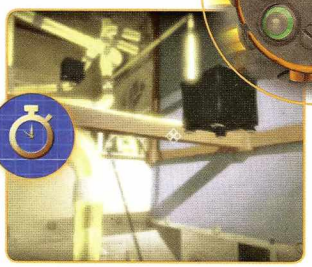
SCHWERER MACHEN:
Wer sein Gewicht erhöhen will, der sollte normalerweise Hamburger und Pommes mampfen. In **Quantum Conundrum** wird jedoch alles auf Knopfdruck fetter: etwa Kisten, die im stählernen Zustand Schalter beschweren oder Laserschranken ablenken.





Eine Maschine im Zentrum jedes Levels gibt vor, welche Kräfte dort einsetzbar sind.

ZEIT VERLANGSAMEN:
Was **Max Payne** kann, kann **Quantum Conundrum** schon lange: Mit einer Art Bullet-Time-Zeitlupe verlangsamen Sie den Spielablauf und nutzen dies, um beispielsweise durch nur kurz geöffnete Türen zu schlüpfen oder fliegende Tresore zu fangen.



GRAVITATION UMDREHEN:
Aktivieren Sie diese Fähigkeit, so wirkt die Schwerkraft plötzlich in umgekehrter Richtung. Ergo fliegen alle Gegenstände an die Decke. Diesen Umstand nutzen Sie, um beispielsweise auf einem Sofa nach oben zu schweben.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	21.06.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Selbst die gestrenge USK hat hier nichts auszusetzen – **Quantum Conundrum** ist ein Spiel für alle Altersgruppen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo mit 2,2 GHz oder AMD Athlon 3800+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT mit 512 MB oder Ati Radeon HD 2900 mit 512 MB, 1,75 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis auf Online-Ranglisten gibt es keine!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Thorsten meint



*„Anders als **Portal**, aber nicht ganz so genial!"*

Mein Vorurteil ▸ Ich verfolge das Spiel bereits seit seiner Ankündigung und habe als großer **Portal**-Fan extrem Bock auf die Ego-Knobelei.

Ego-Perspektive, Physik-Puzzles, Rätselkammern, schnoddrige Sprachausgabe: **Quantum Conundrum** orientiert sich ganz offensichtlich an Valves Geniestreich. Aber die charmante Knobelei besitzt dennoch genug Eigenständigkeit, um als neuer, wirklich guter Genre-Vertreter durchzugehen. Denn einige Rätsel sind ebenso gewitzt wie genial ausgeklügelt. Schade nur, dass sich Story und Präsentation allerhöchstens das Prädikat „nett gemeint, aber lahm gemacht" verdienen – da hat **Portal 2** deutlich mehr zu bieten. Und auch die teils furchtbaren Sprungpassagen drücken meine Wertung empfindlich nach unten. Trotzdem: Wer gerne sein Hirnschmalz anstrengt, der sollte die läppischen 15 Euro investieren – es lohnt sich allemal.

Peter meint



„Mehr Hirnschmalz und weniger Gehüpfe, bitte!"

Mein Vorurteil ▸ Das Spielkonzept ist innovativer als alles, was die Industrie auf der E3 gezeigt hat. Dazu noch einen Spritzer Humor und ich bin glücklich.

Ich sehe das ein bisschen kritischer als der Kollege: Eine hervorragende Idee garantiert noch kein ebenso großartiges Spielerlebnis! Ohne die viel zu häufig frustrierenden Sprungpassagen aus der dafür ungeeigneten Ego-Perspektive und die einschläfernde Handlung hätte **Quantum Conundrum** mein neuer Puzzle-Favorit werden können – so bleibt es solide Rätselunterhaltung für zwischendurch, die aber bei Weitem nicht so gut flutscht wie in **Qube** oder gar **Portal 2**.

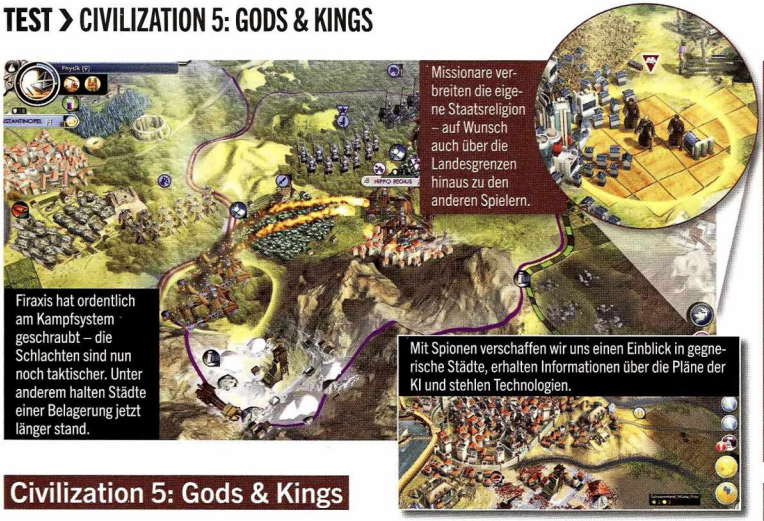
Wertung

PRO
- Einige enorm clevere Puzzles
- Viel Umfang für wenig Geld
- Charmante Kunterbunt-Optik
- Motivierende Extras (Ranglisten)
- Simple, durchdachte Steuerung

CONTRA
- Hakelige Sprungeinlagen
- Keinerlei Hilfefunktionen
- Langweilige Story mit ödem Ende
- Mehrspieler- und Koop-Modi fehlen

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--



Missionare verbreiten die eigene Staatsreligion – auf Wunsch auch über die Landesgrenzen hinaus zu den anderen Spielern.

Firaxis hat ordentlich am Kampfsystem geschraubt – die Schlachten sind nun noch taktischer. Unter anderem halten Städte einer Belagerung jetzt länger stand.

Mit Spionen verschaffen wir uns einen Einblick in gegnerische Städte, erhalten Informationen über die Pläne der KI und stehlen Technologien.

Civilization 5: Gods & Kings

Königliches Vergnügen

Genre: Rundenstrategie | Entwickler: Firaxis Games | Hersteller: 2k Games

Text: Viktor Eippert

Wer **Civ 5** liebt, wird um dieses Add-on nicht herumkommen.

Aha! Der verschlagene Augustus Cäsar plant einen Angriff auf unsere byzantinische Zivilisation? Da hat sich das Einschleusen unseres Spions nach Rom bezahlt gemacht. Mit dem Add-on **Gods & Kings** erhalten Herrscher in **Civ 5** ab dem Zeitalter der Renaissance die Kontrolle über Geheimagenten. Anders als in **Civ 4** agieren Spione aber nicht als tatsächliche Einheiten auf der Weltkarte, sondern werden wie in **Civ 3** über ein schlichtes Menü direkt in die gewünschte Zielstadt gesandt. Dort extrahieren sie sinnvolle Informationen, stehlen dem Gegenspieler Technologien und gewähren sogar Einblick in die infiltrierte Stadt. Wird ein Agent in einer eigenen Ortschaft platziert, sucht er dort stattdessen nach feindlichen Spionen. So richtig überzeugend ist das Spionagesystem allerdings nicht. Dafür bietet es zu wenig Möglichkeiten, Sabotageakte fehlen beispielsweise komplett – dadurch verliert besonders der Mehrspielermodus im Vergleich zu **Civ 4** etwas an Dynamik.

Was glauben Sie?

Ein Comeback feiert zudem das Religions-Feature, allerdings in anderer Form als noch im Vorgänger. Sobald die eigene Zivilisation genug Glaubenskraft gesammelt hat, darf sie ein heidnisches Pantheon gründen, um es später auf Kosten von noch mehr Glaube zu einer vollwertigen Weltreligion auszubauen. Das lohnt sich enorm, denn je stärker eine Religion ausgeprägt ist, desto mehr Glaubenssätze dürfen ausgewählt werden. Das sind verschiedene Boni, mit denen sich die eigene Siegstrategie fantastisch ergänzen lässt und die man teilweise wunderbar miteinander kombinieren kann.

Schönere Schlachten

Feldherren freuen sich über das überarbeitete Kampfsystem. Einheiten haben statt ehemals nur zehn Trefferpunkten nun ganze hundert. Was zunächst nach einer Kleinigkeit klingt, hat tatsächlich deutliche Auswirkungen. So kommen Dinge wie Geländemodifikatoren, technologische Überlegenheit und Einheitenfähigkeiten stärker zum Tragen, was die Kämpfe noch einen Hauch taktischer macht. Ebenso schön ist die größere Einheitenvielfalt, insbesondere in den späten Spielepochen. Einen Schritt nach vorne macht zudem die KI. Die stellt ihre Armee nun ausgewogener zusammen und unterstützt ihre Frontsoldaten geschickt mit Fernkämpfern und Katapulten. Allerdings nur auf dem Festland, bei Seegefechten stellen sich die CPU-Gegner immer noch an wie eine Kuh auf dem Eis. Trotzdem hat sich auf dem Meer viel getan: Bei Marineeinheiten gibt es jetzt Nah- und Fernkampfschiffe. Die Fernkampfboote funktionieren wie gehabt, während Nahkampfpötte wie ihre Pendants zu Land nur Einheiten auf angrenzenden Hexfeldern attackieren dürfen, dafür aber Vorteile gegenüber der Fernkampf-Marine vorweisen. Obendrein darf diese Gattung von Schiffen Küstenstädte erobern.

Dampfbetrieben

Besonderes Augenmerk verdienen die Szenarien von **Gods & Kings**. Zwar bietet das Add-on nur drei Stück, doch die haben es in sich. Richtig klasse ist das Steampunk-Szenario „Reiche der rauchenden Lüfte", das angefangen bei den Gebäuden über die Forschungen bis hin zu den Siegbedingungen fast das gesamte Spiel umkrempelt. Eine klasse Bereicherung zum freien Spiel, das Rundenstrategen dank der zahlreichen Neuerungen und überarbeiteten Features in **Gods & Kings** wieder für Monate fesseln wird.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	22.06.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, die deutsche Version ist ungeschnitten. Dank Steam ist das Add-on mehrsprachig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Zweikern-CPU mit 3,0 GHz, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Szenarien und DLCs funktionieren auch mit Freunden – im LAN, online oder per Hot-Seat.

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	1

Viktor meint



„Ein Muss für jeden Fan von Civ 5!"

Mein Vorurteil ▸ Religion? Die war doch schon in **Civ 4** drin, warum gibt es die jetzt per Add-on?

Trotzdem: Das neue Religionssystem ist genau mein Fall! Die vielen Glaubenssätze geben mir zig Möglichkeiten, meine Strategie zu verfeinern und mich den Gegebenheiten anzupassen. Ein Pflichtkauf für **Civ**-Fans!

Wertung

PRO
- Sinnvolle Rundum-Erweiterung
- Neue Anführer, Gebäude, Einheiten
- Bessere Seeschlachten
- Tolles Steampunk-Szenario

CONTRA
- Religion nur dürftig präsentiert
- Keine Sabotageakte möglich

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	88

powered by e-plus

MTV mobile

BEATS

DEICHKIND
AXWELL | THE BLOODY BEETROOTS DJ SET

MOGUAI | DADA LIFE | TOCADISCO
MAYA JANE COLES | MACEO PLEX

DUMME JUNGS | DILLON FRANCIS | DENISHU | TAPESH
LARSE | ANDRÉ HOMMEN TUJAMO | SUPERLOUNGE
THYLADOMID | PLASTIK FUNK | AND MANY MORE



GEWINNE MIT ETWAS GLÜCK
VIP REISEN ZUM EINZIGARTIGEN
MTV MOBILE BEATS FESTIVAL
AUF MTVMOBILE.DE

POWERED BY:

MTV mobile supported by e-plus

SAMSTAG, 18. AUGUST 2012
DELTA GELÄNDE ESSEN

PRESENTED BY:

bigFM coolibri VIRTUAL NIGHTS Festival GUIDE

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

Bang Bang Racing

Mopsige Mini-Flitzer

Genre: Rennspiel | Entwickler: Digital Reality Software | Hersteller: Kalypso Media Digital

Text: Christian Weigel

Hinter dem seltsamen Namen versteckt sich ein solides Rennspielchen, bei dem sie knubbelige Boliden über kurvenreiche Rennstrecken scheuchen. Ihren Flitzer sehen Sie dabei aus der Vogelperspektive, die Kamera lässt sich entweder fixieren oder folgt der Fahrtrichtung. Gerade das ist aber problematisch, da die Ansicht bei scharfen Haarnadelkurven nicht schnell genug nachschwenkt und oft eine entscheidende Sekunde in die falsche Richtung blickt. Daher muss oft blind gefahren werden – bang, Leitplankenkontakt. Das ist aber nicht weiter schlimm. Die kleinen, an Micro Machines erinnernden Renner halten einem kleinen Rempler durchaus stand; in manchen Rennen geht es sowieso zu wie im Autoscooter. Trotzdem ist die Fahrphysik durchaus gelungen, es macht einfach Spaß, die putzigen Spielzeugautos butterweich durch Kurven driften zu lassen. Beim Thema Langzeitmotivation versagt **Bang Bang Racing** aber. Zwischen den verschiedenen Rennwagen ist kaum ein Unterschied festzustellen und außer Rundrennen zu fahren bleibt nicht viel zu tun. Waffen, Extras, ein Upgrade-Shop oder Strecken mit mehr Finessen hätten dem Spiel gut getan.



Die Rennwagen im Spiel sehen aus wie Micro Machines und fahren sich auch so.

Wertung



EINZELSPIELER	70
MEHRSPIELER	73
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	08.06.2012



Christian meint

Rennspiele mit Matchbox-Charme machen mir immer einen Heidenspaß. Auch **Bang Bang Racing** fällt in diese Kategorie und bietet zwei Stunden Zerstreuung. Das Spiel beeindruckt mit seinem präzisen Handling und den schönen Rennstrecken, hat aber nach kurzer Zeit sein Pulver verschossen. Der Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler bietet immerhin etwas fröhliches Partyvergnügen.

Tiny & Big: Grandpa's Leftovers

Unterhosenakrobatik

Genre: Jump & Run | Entwickler: Black Pants Game Studio | Hersteller: Crimson Cow

Text: Peter Bathge

Morgens vor der Arbeit nach einer sauberen Unterhose suchen: Dieses Abenteuer kennen wir schon. Vier Stunden lang den irren Bruder verfolgen, der von einer Unterhose auf seinem Kopf mystische Kräfte erhält: Damit begibt sich **Tiny & Big** auf bislang unbekanntes Terrain. In sechs Levels erklimmen Sie Türme und balancieren auf Balken über gähnende Schluchten. Dabei greifen Sie auf eine Reihe cooler Werkzeuge zurück: Mit dem Laserstrahl zerschneiden Sie alle Levelobjekte außer der Landschaft und einem schwarzen Spezialstein. Per Greifhaken ziehen Sie selbst tonnenschwere Felsbrocken zu sich heran. Und mit der Rakete räumen Sie Hindernisse in Windeseile aus dem Weg. Der Weg zum Ziel ist linear, allerdings gibt es abseits des Hauptpfads zahlreiche versteckte Räume und Sammelobjekte. Dazu gehören auch die Tonbänder echter Indie-Bands, die den sehr stimmungsvollen, kunterbunten Soundtrack des Spiels liefern. Obwohl der Puzzle-Part überzeugt, frustrieren die Hüpfpassagen mit überempfindlicher Steuerung und unfairen Checkpoints.



Oft gilt es, Treppen aus dem Fels zu schneiden, über die Sie nach oben gelangen.

Wertung



EINZELSPIELER	69
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
TERMIN	19.06.2012



Peter meint

Tiny & Big ist das Anti-**Minecraft**: Statt Welten zu erschaffen, zerlege ich sie. Tolle Idee! Die unpräzisen Bewegungen des Helden treiben mich aber zur Weißglut: Wenn die Spielfigur wieder mal in den Tod stürzt oder von einem Felsen erschlagen wird, besänftigen mich auch die amüsante Geschichte und der schöne Zeichenstrickstil nicht mehr.

Spellforce 2: Faith in Destiny

Schwach im Glauben

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Mind Over Matter Studios | Hersteller: Nordic Games

Text: Felix Schütz

Faith in Destiny hat einen langen Weg voller Verschiebungen hinter sich: 2009 vom heute insolventen Publisher Jowood angekündigt, dann an Nordic Games weitergereicht und unter Leitung des unbekannten Entwicklers Mind Over Matter Studios zur zweifelhaften Reife gebracht, ist das eigenständige Add-on zu **Spellforce 2** endlich fertig. Das Warten hat sich jedoch nicht gelohnt: **Faith in Destiny** basiert auf Phenomics Hauptspiel von 2006, fügt ihm aber kaum etwas hinzu. Das unveränderte Spielprinzip vermischt immer noch Echtzeitstrategie mit RPG-Elementen. Sie scheuchen eine Heldengruppe über weitläufige Karten, nehmen Quests an, sammeln Schätze, rüsten Ihre Truppe aus, lernen neue Zauber. Dazwischen errichten Sie Stützpunkte, sammeln Rohstoffe, bilden Einheiten aus, überrennen den Gegner. Der Gameplay-Mix ist nach wie vor reizvoll, aber in vielen Belangen schlechter als im ergrauten Ur-Spiel: Die Quests sind uninspiriert, die Dialoge langweilig und der Schwierigkeitsgrad schwankt stark. Eine neue Fraktion mit frischen Einheiten und Gebäuden fällt da kaum ins Gewicht. 10 bis 15 Stunden Spielzeit kann man für **Faith in Destiny** einplanen, die sich aber nur über vier Karten erstreckt – das ist nicht viel, außerdem fällt der Schluss enttäuschend aus. Ganz übel: Das unverschämt öde Tutorial mit einem amateurhaften Sprecher direkt aus der Schlafabteilung. Auch an der Grafik-Engine wurde rein gar nichts verbessert – was 2006 noch richtig toll aussah, ist im Jahr 2012 ein Trauerspiel. **Faith in Destiny** muss über Steam aktiviert werden.



Reife Leistung: **Faith in Destiny** ist schlechter als das sechs Jahre alte Hauptspiel.

Wertung



EINZELSPIELER	61
MEHRSPIELER	58
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	19.06.2012

Felix meint



Die Firma Jowood mag insolvent sein, doch ihr unruhiger Geist lebt weiter. **Faith in Destiny** ist ein überteuertes Add-on, das kein Mensch braucht. Im Grunde gibt's dafür zwei Arten von Käufern: Der eine kennt **Spellforce 2** bereits und ärgert sich nun über die lasche Story und den inhaltlichen Stillstand. Der andere Käufertyp erlebt mit **Faith in Destiny** sein erstes Spiel der **Spellforce**-Reihe – und wird über die angestaubte Grafik und den mangelnden Tiefgang den Kopf schütteln. Die traurige Gemeinsamkeit: Beide Käufer werden bitter enttäuscht.

Sins of a Solar Empire: Rebellion

Hier dürfen Strategen sündigen!

86% PC ACTION

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Ironclad Games | Hersteller: Stardock Entertainment

Text: Felix Schütz

Das fabelhafte Weltall-Echtzeit-Strategiespiel **Sins of a Solar Empire** hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel, doch seine Fanbasis ist immer noch groß. Darum legt Entwickler Ironclad Games mit der teuren Download-Erweiterung **Rebellion** nach: Das eigenständig lauffähige Add-on bringt zwar nur wenige Änderungen, doch die krempeln die Spielbalance gehörig um. So gibt's nun für jede Rasse zwei zusätzliche Fraktionen, die unter anderem neue Forschungsoptionen bieten. Zudem darf man neue Schiffsklassen bauen, darunter riesige Titanen-Schlachtschiffe, die zwar verdammt teuer sind, es dafür aber mit einer kleinen Flotte aufnehmen können. **Rebellion** enthält auch alle Verbesserungen der früheren Add-ons, Sie können also beispielsweise auch die Raumbasen aus **Entrenchment** bauen. Den größten Schwachpunkt des Hauptspiels beseitigt aber auch **Rebellion** nicht: Eine spannende Solo-Kampagne fehlt nach wie vor, Sie bestreiten also immer noch Skirmish-Partien gegen die gute KI oder schlagen sich durch herrlich ausgedehnte Mehrspielerpartien. Für **Rebellion** hat Ironclad die Grafik-Engine ein wenig aufgemöbelt, in der Praxis fällt das aber kaum auf. Auch das exzellente Interface ist unverändert – gut so, denn daran gab's eh kaum etwas zu kritisieren. Wer **Sins of a Solar Empire** noch nicht kennt, der sollte bei **Rebellion** zuschlagen. Wer das Hauptspiel schon besitzt, dürfte von den wenigen Neuerungen aber etwas enttäuscht sein. **Rebellion** setzt eine Aktivierung über Steam voraus.



Trotz weniger Neuerungen ist **Rebellion** ein Pflichtkauf für Weltall-Strategen.

Wertung



EINZELSPIELER	82
MEHRSPIELER	86
PPREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	12.06.2012

Felix meint



Eigentlich geht mir eine gute Solo-Kampagne über alles, besonders bei Strategietiteln. Dass ich trotzdem ausgerechnet **Sins of a Solar Empire** so gerne spiele, spricht für seine zeitlose Qualität: Die exzellente Spielbarkeit, die vielen Forschungen und Taktiken, die ausgedehnten Partien ohne unnötige Hektik – das ist Strategie für Genießer, selbst ohne spannende Kampagne. **Rebellion** hat meine **Sins**-Sucht erneut geweckt, enttäuscht mich aber auch ein bisschen: Für die paar Verfeinerungen ist der Preis ganz schön hoch angesetzt.

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

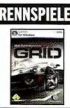
2 **FIFA 12**
Entwickler: Electronic Arts | Spielspaß: 89%

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. BATTLEFIELD 3			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	94%*
2. DIABLO 3			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	07/12
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	91%
3. THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM			
ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%
4. MINECRAFT			
ENTWICKLER	Mojang	TEST IN	02/12
HERSTELLER	Mojang	WERTUNG	--
5. LEAGUE OF LEGENDS			
ENTWICKLER	Riot Games	TEST IN	01/10
HERSTELLER	GOA	WERTUNG	78%*
6. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%
7. FIFA 12			
ENTWICKLER	EA Canada	TEST IN	11/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
8. MASS EFFECT 3			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	05/12
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
9. ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS			
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%
10. RISEN 2: DARK WATERS			
ENTWICKLER	Piranha Bytes	TEST IN	06/12
HERSTELLER	Deep Silver	WERTUNG	86%

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION 3 UND BLU-RAY



JETZT WIEDER IM HANDEL!

shop.playblu-magazin.de

DIE BESTEN KONSOLENSPIELE DER E3 2012



Die britische Assassine Christie ist nur eine der sexy Kämpferinnen der **DoA**-Reihe.

15 Dead or Alive 5

Genre: Beat 'em Up | Entwickler: Tecmo | Hersteller: Namco Bandai | Angekündigt für: PS3, Xbox 360 (25. September 2012)

DARUM GEHT'S:

Die traditionsreiche Prügelspielreihe ist hauptsächlich für zwei Dinge bekannt: Das auf Konterangriffe ausgelegte Gameplay und die dicken, völlig übertrieben animierten Hupen der weiblichen Kämpferinnen. Ein Fetisch der Japaner.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:

Auf der Messe zockten wir das Prügelspiel mit dem Brustwackel-Feature gegen einen Profi-Spieler. Der ließ uns wissen, dass der Titel zwar durchaus auf Sex-Appeal setzt (Kleidung zerfetzt, die Kämpfer und Kämpferinnen werden schmutzig oder schwitzen), aber auch ein Spiel für die Turnier-Szene ist. Die Reihe hat sich tatsächlich zum sehr taktischen Prügelspiel entwickelt. Die mächtigen Konter benötigen präzises Timing und die Spezialangriffe sind nicht übermächtig, sehen aber cool aus: Sie schleudern Ihre Gegner von Arena zu Arena!

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:

Natürlich eine stufenlos einstellbare Brustphysik! Außerdem sollten die Quarktaschen in der Größe frei skalierbar sein.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Actionreiche Fights, anspruchsvolles Kampfsystem, sexy Mädels – viel besser als alle Staffeln von **Germany's next Topmodel!**

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

14 Pikmin 3

Genre: Strategie | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Angekündigt für: Wii U (2012)

DARUM GEHT'S:

Bei **Pikmin** handelt es sich um eine actionreiche Strategie-Serie vom Mario- und Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto. Dabei übernehmen Sie die Rolle eines außerirdischen Kommandeurs, der mit einer vielseitigen Pikmin-Armee fremde Planeten erforschen soll. Je nach Farbe verfügen die putzigen Pikmin über unterschiedliche Fähigkeiten, die möglichst geschickt eingesetzt werden müssen, während am oberen Bildschirmrand ein unerbittliches Zeitlimit zur Eile antreibt. Der gewohnte Echtzeit-Spielablauf wird bei **Pikmin 3** durch einen neuen Pikmin-Typ ergänzt: Die schwarzen Rock Pikmin können beispielsweise Barrieren einreißen, um versperrte Routen begehbar zu machen und sind in der Lage, die schützende Hülle gepanzerter Gegner zu knacken.



Mit dem neuen Wii-U-Controller lässt sich die Pikmin-Armee komfortabel kommandieren.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:

Hochkarätige Strategie-Spiele gibt es auf dem PC wie Sand am Meer. Doch keines dieser Games stammt aus der Feder von Shigeru Miyamoto, der seit über 30 Jahren in der Branche arbeitet und zahllose fantastische Spielkonzepte für Nintendo umgesetzt hat. So glänzt auch die **Pikmin**-Serie mit diesem ganz speziellen Miyamoto-Charme und einer fabelhaften Spielbarkeit mit moderat ansteigender Lernkurve.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:

Pikmin 3 bietet neben der Bewegungssteuerung per Wii-Fernbedienung auch die Option, das Wii U GamePad als Controller einzusetzen. Auf dem PC würde das Spiel mit einer simplen Maussteuerung bestens funktionieren.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Dank einer detailreichen Optik mit hohem Wuselfaktor und der ausgezeichneten Spielbarkeit, zählt **Pikmin 3** zu den coolsten Ankündigungen für die kommende Nintendo-Konsole Wii U. Mit einer PC-Umsetzung rechnen wir am Sankt-Nimmerleins-Tag.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

?! FAQ

Ein Großteil der Spiele erscheint heutzutage für Konsole und PC. Wie sieht es mit den hier vorgestellten Titeln aus?

Auf den folgenden neun Seiten wagen wir einen Blick über den Tellerrand und stellen Ihnen die wichtigsten Spiele der diesjährigen E3 vor, die **bislang** ausschließlich für PS3, Xbox 360, Wii U oder PS Vita angekündigt wurden. Teilweise gibt es dabei leider null Chancen auf eine PC-Fassung, teils ist eine Umsetzung aber durchaus denkbar. Am Ende jedes Artikels wagen wir hierzu eine Einschätzung, die sich wie folgt erklärt:

Eine PC-Umsetzung ist quasi schon sicher..
Die Chancen für eine PC-Fassung stehen gut.
Eine PC-Version ist eher unwahrscheinlich.
Keine Chance! Eine Umsetzung ist undenkbar.

13 Metal Gear Rising: Revengeance

Genre: Action | Entwickler: Platinum Games | Hersteller: Konami | Angekündigt für: PS3, Xbox 360 (2013)

DARUM GEHT'S:
Auf der E3 2009 wurde **Metal Gear Solid: Rising** angekündigt, das neue Spiel der **MGS**-Macher Kojima Productions. Im Spiel sollten Sie den Cyborg-Ninja Raiden verkörpern, der mit seinem Katana alles und jeden zerschneiden konnte. Das sollte auch spielerisch Sinn ergeben. „Schneiden und ergreifen" war das Motto des Spiels. Schließlich sollte es darum gehen, Roboter-Gegner derart kunstvoll zu zerlegen, dass man sich die Batterie aus ihrem Körper schnappen und damit die eigenen Kräfte aufladen konnte. Ein Jahr später fehlte das Spiel auf der E3 und Ende 2011 war klar: Das Projekt in dieser Form ist gescheitert. Zum Glück gab es gleichzeitig eine Wiedergeburt des Spiels unter dem Titel **Metal Gear Rising: Revengeance**. Das Grundkonzept „schneiden und ergreifen", die Schnibbel-wie-du-willst-Mechanik und Raiden als Spielcharakter blieben drin. Dafür wurde ein anderes Studio mit der Entwicklung betreut: Platinum Games. Sie drehten gehörig an der Action- und Blödsinns-Schraube und das Ergebnis spielt sich fast wie ein **Devil May Cry** oder **Ninja Gaiden**: schnell, wild und absolut übertrieben.


Keine Indizierungsgefahr: Trotz der Schnippel-Mechanik und etwas Pixelblut wirkt das Spiel nicht übertrieben brutal.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Revengeance ist abgedreht und unglaublich japanisch. So etwas gibt es viel zu selten für den PC.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Eine zeitgemäßere Grafik und eine griffigere Steuerung. In der E3-Demo steuerte sich Raiden noch etwas träge und ungenau.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Ein buchstäblich einschneidendes Action-Feuerwerk. Cool inszeniert, teilweise etwas arg gescriptet und spielerisch noch nicht ganz zu durchschauen. Leider durften wir auf der E3 nur eine Art Tutorial-Level spielen. Aber Potenzial ist vorhanden!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

12 Assassin's Creed: Liberation

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft | Angekündigt für: PS Vita (30. Oktober 2012)

DARUM GEHT'S:
Das Vita-exklusive **Assassin's Creed** hat seinen eigenen Helden, eigene Schauplätze und eine eigene Story. In **Liberation** schlüpfen Sie in die Rolle von Aveline de Grandpré. Die Femme fatale ist – ebenso wie Connor, Protagonist von **Assassin's Creed 3** – ein Halbblut: Ihre Mutter ist eine Sklavin, ihr Vater ein reicher Händler aus Frankreich. Avelines Abenteuer dreht sich serientypisch um den Konflikt zwischen Assassinen und Templern, beleuchtet aber auch ihre Geschichte sowie die ihrer Heimatstadt New Orleans. Die Hafenstadt war zu Zeiten der Revolution – das Spiel behandelt die Jahre 1765 bis 1780 – eine wichtige Handelsroute und Umschlagplatz für Sklaven.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
In der Demo erlebten wir, wie Aveline durch ein detailreich nachgebildetes New Orleans streift, wie sie behände klettert und wie sie sich im Kampf ihren Widersachern stellt. In allen Disziplinen schlägt sich die Assassine prima. Die Spielwelt ist wirklich groß und der Spielverlauf scheint endlich das Open-World-Flair zu bieten, das bislang kein Handheld-**Assassin's Creed** zustande brachte. Die Steuerung ist recht nahe an der von Ezio oder Connor aus den PC-Titeln und die Story hat Potenzial.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
An der Optik müsste natürlich ordentlich geschraubt werden. Zudem müsste Ubisoft die Vita-exklusive Touch-Steuerung sinnvoll an Gamepad/Tastatur anpassen.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Ein derart „großes" Spiel hätten wir wirklich nicht erwartet. **Liberation** bietet genau die Abwechslung, die Atmosphäre und die Komplexität, die ein **Assassin's Creed** braucht. Hoffentlich formen die Entwickler auch die Spielfigur gut aus, denn bislang lässt uns Assassine Aveline (reimt sich!) noch völlig kalt.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10


Abenteuerspielplatz: Die Spielwelt ist groß, frei erkundbar und steckt voller Aufgaben.

11 New Super Mario Bros. U

Genre: Jump & Run | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Angekündigt für: Wii U (2012)

DARUM GEHT'S:
Auf der diesjährigen E3 wurde mit **New Super Mario Bros. U** ein Spiel präsentiert, das 2011 unter dem Namen **New Super Mario Bros. Mii** vorgestellt wurde. Trotz der Titeländerung soll es aber auch weiterhin möglich sein, die Levels mit selbst erstellten Mii-Charakteren zu erkunden. Ansonsten deutet alles auf ein klassisches **Mario**-Abenteuer hin, bei dem wie im Vorgänger ein cooler Koop-Modus für spaßige Mehrspielerpartien sorgt. Bis zu vier Zocker dürfen Mario, Luigi sowie je einen gelben und blauen Toad per Wii-Fernbedienung durchs Pilzkönigreich bugsieren. Neu ist die Einbindung des Wii U GamePads in den Spielablauf: Ein fünfter Mitspieler kann im sogenannten Boost-Modus hilfreich ins Bildschirmgeschehen eingreifen und mit Touchscreen-Kommandos Gegner vernichten oder Plattformen auftauchen lassen. Den Grund für die actionreiche Reise kennen wir bisher noch nicht, aber Insider gehen davon aus, dass eine gewisse Prinzessin mal wieder entführt wurde ...



Das Game enthält bewährte Spielmechaniken wie die Flugeinlagen im Eichhörnchenkostüm.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Die Jump & Runs der **Mario**-Serie waren schon immer etwas Besonderes und so ziemlich jeder neue Teil erobert auf Anhieb die Charts. Kein Wunder, schließlich hat Shigeru Miyamoto die Finger im Spiel! Obwohl das Nintendo-Urgestein bei der Entwicklung eher beratende Funktionen innehat und während der Entstehung eines neuen Spiels kaum noch eingreift, begeistern die fertigen Produkte nach wie vor durch exzellente Spielbarkeit. Außerdem gibt es auf dem PC viel zu wenige Jump & Runs im **Mario**-Stil!

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Großartige Änderungen sind nicht nötig, solange ein Gamepad an den PC gestöpselt wird. Ohne Controller wäre die tolle Spielbarkeit aber schnell beim Teufel!

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Für eingefleischte Nintendo-Fans war die Ankündigung von **New Super Mario Bros. U** eine kleine Enttäuschung, da auf der Wii U eine völlige Neuentwicklung erwartet wurde. Alle anderen freuen sich auf ein höchst abwechslungsreiches Jump & Run!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

10 Injustice: Götter unter uns

Genre: Beat 'em Up | Entwickler: Netherrealm Studios | Hersteller: Warner Interactive | Angekündigt für: PS3, Xbox 360 (2013)

DARUM GEHT'S:
Netherrealm, Spezialist für derbe Prügelspiele, lässt die Stars des DC-Comic-Universums gegeneinander antreten. Jeder der Superhelden kann neben normalen Moves, klassischen Spezialangriffen und bildschirmfüllenden Super-Attacken auch eine jeweils auf ihn zugeschnittene Fähigkeit nutzen. Superman leuchtet dann bedrohlich und haut stärker zu, Flash kann kurzzeitig die Zeit verlangsamen und Harley Quinn zückt ein zufällig bestimmtes Item. Klares Highlight der Prügeleien sind aber die interaktiven Arenen, die jeweils mindestens aus zwei Bereichen bestehen. Mit dem richtigen Move, ausgeführt an der richtigen Stelle, befördern Sie Ihren Widersacher in einer spektakulären Sequenz zum nächsten Bereich. Unser Favorit: Im Keller der Bat-Höhle drischt man sein Gegenüber in einen Aufzug und rennt hinterher. Der Aufzug fährt dann nach oben, wird aber durch die Kämpfer herrlich albern von innen heraus zerbeult. Ganz wie in einem Cartoon eben. Oder: Ein Schlag kloppt Ihren Gegner durch mehrere Etagen eines Gebäudes und der Kampf geht draußen weiter!

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Es ist die Liebe zum Detail und die Tatsache, dass jedes Spielelement irgendwo im DC-Universum verankert ist, die **Injustice** so spaßig machen. Nach kurzer Übungszeit kamen wir gut mit allen Mechaniken klar und droschen fröhlich glucksend als Wonder Woman auf Batman ein. Während die Hintergründe teils etwas schlicht wirkten, sahen die Figuren in der Vorabfassung bereits richtig gut aus.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Das Übliche: eine aufwendigere Grafik und eine gut angepasste Gamepad-Steuerung.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:


Harley Quinn ist ein „Gadget-Charakter" und bedient sich im Kampf zahlreicher Hilfsmittel.

Wir meinen

Absolut nerdiger Prügel-Blödsinn. Das Spiel wirkt rund und stimmig und bietet vor allem eines: jede Menge Fanservice. Anders als beim mittelprächtigen **Mortal Kombat vs. DC Universe** hat man hier nicht versucht, zwei Dinge zusammenzubringen, die nicht zueinanderpassen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

9 Forza Horizon

Genre: Rennspiel | Entwickler: Microsoft | Hersteller: Playground Games | Angekündigt für: Xbox 360 (23. Oktober 2012)

DARUM GEHT'S:
Ein Top-Tuningspezialist entdeckt sich gerade ganz neu: Nach vier Kapiteln als klassisches Rennspiel auf abgesteckten Tracks und Pisten pfeift die **Forza**-Serie mit **Horizon** auf das Safety Car und erfährt die Freiheit US-amerikanischer Schnellstraßen.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Seit mittlerweile sieben Jahren begeistern die heißen Reifen aus dem Hause **Forza** Rennspielfans und -kritiker gleichermaßen. Mit über zehn Millionen verkauften Games gehört der schicke Edelracer klar zu den Spitzenvertretern seines Genres und hat als Xbox-360-exklusiver Tempomat, der oft als Rivale zum PlayStation-Pendant **Gran Turismo** gehandelt wird, einen echten System-Seller-Qualitätsanspruch. Mit der nächsten Runde erwarten wir also einen Kandidaten für die Pole Position – und Spiele dieser Güteklasse sind uns immer willkommen!


Faszination Natur: Hier treffen sich gerade 1.200 Pferdchen in einem Canyon in Colorado.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Die **Forza**-Games gehören auf der Xbox 360 bereits zu den optisch beeindruckendsten Vertretern ihrer Zunft, mit etwas Feintuning wäre **Horizon** also trotz Konsolenherkunft auch auf High-End-PCs Zucker fürs Auge. Inhaber eines großzügigen Hardware-Fuhrparks kämen ebenfalls voll auf ihre Kosten: Die gigantischen Landstraßen Colorados in Kombination mit der versprochenen Sichtweite von bis zu 20 Kilometern betteln geradezu um die fähige Hand eines Mehrfachbildschirm-PC-Bastlers – mit entsprechenden Einstellungsmöglichkeiten und drei Displays könnten wir hier sowohl unseren als auch **Forzas** Horizont deutlich erweitern! Für uns außerdem Pflicht: Die Anschlussmöglichkeit eines korrekten Steuersystems. Wir denken da zum Beispiel an ein gepflegtes Force-Feedback-Lenkrad inklusive Pedalset und dazu passender Gangschaltung.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Wer auf der diesjährigen E3 dem Überangebot an Shootern entkommen wollte, schaffte das nirgendwo sonst schneller und weiter als in **Forza Horizon**! Bleibt nur die Frage, ob Playground Games als neuer Entwickler das Spiel auf vier volle Reifen packt.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

8 The Last of Us

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Naughty Dog | Hersteller: Sony | Angekündigt für: PS3 (2013)

DARUM GEHT'S:
Die Welt, wie wir sie kennen, ist in Naughty Dogs virtueller Vision nicht mehr vorhanden. Eine Pilzepidemie raffte den Großteil der Menschheit dahin, die Überreste der verfallenen Großstädte werden langsam von der Natur zurückgewonnen und nur noch von Tieren, Pilzmutanten und marodierenden Räuberbanden bevölkert. In diesem menschenfeindlichen Sumpf nimmt der Waffen- und Drogenhändler Joel das 14-jährige Waisenmädchen Ellie unter seine Fittiche und zusammen machen sich die beiden auf, einmal quer durch die USA zu reisen. Warum, wieso, weshalb? Das weiß außer den Entwicklern noch niemand. Wer nun denkt, dieses Setting klinge wie die Story des Films **I am Legend** mit Will Smith, der liegt gar nicht mal so falsch. Außerdem werden Erinnerungen an Ubisofts Download-Titel **I am Alive** wach. Auch dort ist es Ihr Ziel, in einer postapokalyptischen Welt zu überleben.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Wegen des absolut genialen, glaubhaften Settings. Das, was uns bei der Präsentation als Erstes ins Auge stach, war die enorme Detailverliebtheit der Spielwelt und der damit einhergehende Realismus. Die teilweise überfluteten, von Pflanzen überwucherten Stadtgebiete sind nicht nur atemberaubend umgesetzt, sondern sehen auch genauso aus, wie man es sich vorstellt, käme eine derartige Katastrophe tatsächlich über die Menschheit.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Munition ist in **The Last of Us** knapp, daher nimmt der Nahkampf einen Großteil der Actioneinlagen ein. Die sind aber stark geskriptet und von Quick-Time-Events durchzogen. Etwas mehr spielerische Freiheit und eine offenere Spielwelt wären wünschenswert.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:


Postapokalypse: Waffenhändler Joel und das Waisenmädchen Ellie kämpfen ums nackte Überleben.

Wir meinen

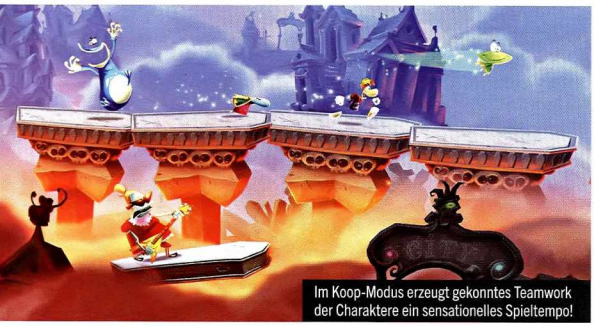
Ohne wirklich großartige Story-Details zu kennen, lässt sich bereits jetzt konstatieren: **The Last of Us** verfügt über eine fast schon unverschämt dichte, sehr intime Atmosphäre. Dafür sorgen vor allem die fantastische Grafik inklusive der Charakter-Animationen sowie die Soundkulisse.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

7 Rayman Legends

Genre: Jump & Run | Entwickler: Ubisoft Montpellier | Hersteller: Ubisoft | Angekündigt für: Wii U (2012)

DARUM GEHT'S:
Weit über eine Dekade lang diente Rayman an der Spitze des Ubisoft-Konzerns als Maskottchen, doch in den letzen Jahren tauchte der Held fast nur noch im Zusammenhang mit einer verrückten Hasenbande aus der Partyspielreihe **Rayman Raving Rabbits** auf. Glücklicherweise kehrte Rayman mit dem hervorragenden Jump & Run **Rayman Origins** (PCA-Wertung: 87 %) erst kürzlich zu seinen Genre-Wurzeln zurück. Auf der E3 wurde nun mit **Rayman Legends** ein exklusiver Nachfolger für Nintendos nächstes Konsolenflaggschiff Wii U präsentiert und was soll man sagen: Rayman rockt und könnte in seinem neuen 2D-Abenteuer sogar dem Genre-Primus Mario den Rang ablaufen!


Im Koop-Modus erzeugt gekonntes Teamwork der Charaktere ein sensationelles Spieltempo!

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Der Koop-Modus von **Rayman Legends** ermöglicht es bis zu fünf Teilnehmern gleichzeitig, einen abwechslungsreichen und erfrischend flotten Spielablauf zu erleben. Dank flüssig von der Hand gehender Teamaktionen veranstalten Rayman und Co. ein aufsehenerregendes Bildschirmspektakel, das selbst bei abgebrühten PC-Zockern für beste Unterhaltung sorgen dürfte.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Die grüne, käferartige Spielfigur Murphy wurde extra für den neuen Wii-U-Controller kreiert. Der kleine Wirbelwind kann fliegen und reagiert auf Berührungen des im Wii U GamePad verbauten Touchscreens. Demnach darf man durch simple Touch-Gesten Feinde ausschalten oder Plattformen manipulieren und mit einer schnellen Wischbewegung wird Murphy veranlasst, an der betreffenden Stelle beispielsweise ein Seil zu durchtrennen. Diese berührungssensitiven Eingabekommandos könnten auf dem PC relativ problemlos per Maussteuerung realisiert werden.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Die E3-Präsentation von **Rayman Legends** hinterließ einen grandiosen Eindruck! Die Fähigkeiten des fliegenden Touchscreen-Charakters Murphy ergänzen sich perfekt mit den Spezialmanövern der Koop-Kameraden – PC-Umsetzung erwünscht!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

6 God of War: Ascension

Genre: Action | Entwickler: SCEA Santa Monica | Hersteller: Sony | Angekündigt für: PS3 (2013)

DARUM GEHT'S:
Ascension erzählt die Vorgeschichte zu den bisherigen **God of War**-Spielen. Titelheld Kratos, ein ehemaliger Krieger Spartas, wird von Kriegsgott Ares hinterhältig dazu gebracht, seine Frau und sein Kind zu töten. Daraufhin landet Kratos im Gefängnis der Furien, verurteilt zu einem Leben im Wahnsinn. Im Kampf um den Erhalt des eigenen Verstandes gelingt es Kratos, seine Fesseln zu sprengen. Mit seinen Chaosklingen bewaffnet, muss er es nun mit Kreaturen der griechischen Mythologie aufnehmen, um sich schließlich an Ares rächen zu können.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Spektakulär inszenierte Hack&Slay-Titel sind auf dem PC klar unterrepräsentiert. Außerdem bietet **God of War: Ascension** erstmals einen Mehrspielermodus mit starker Koop-Schlagseite. Was wir auf der E3 zu sehen bekamen, war ein 4-gegen-4-Team-Modus, bei dem es darum ging, einen Zyklopen zu töten. Zuerst musste ein Team dazu zwei Zahnrad-Apparate in der Arena einnehmen, was wie im Domination-Modus anderer Spiele funktionierte: einfach in der Nähe bleiben und Gegner von dort fernhalten. Gelang dies, wurde der Zyklop, der übrigens immer wieder wütend auf den Rand der Arena einschlug, näher an die Action herangezerrt. Irgendwann schleuderte Zeus einen gleißenden Speer zu Boden. Mit dem musste das führende Team nun den Zyklopen umbringen, während die Gegnermannschaft dies zu verhindern versuchte. Das alles war sehr turbulent, martialisch und funktionierte so, wie man es von **God of War** erwartet.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Denkbar wäre eine frei drehbare Kamera. Ansonsten bleiben keine Wünsche offen.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

Die famose Grafik, die bombastische Inszenierung, die unbarmherzige Härte sowie die gewagten Ideen mit dem göttlichen Eingreifen machen **God of War: Ascension** zu einem echten Highlight. Dieser Mehrspielermodus ist weit mehr als nur eine halbherzige Dreingabe.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10


In dieser Arena prügeln sich zwei 4-Mann-Teams darum, als Erster den Zyklopen Polythemus zu erlegen.

5 ZombiU

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Montpellier | Hersteller: Ubisoft | Angekündigt für: Wii U (2012)

DARUM GEHT'S:
Auf der E3 2011 kündigte Ubisoft mit **Killer Freaks from Outer Space** ein martialisch klingendes Spiel für Wii U an, das ein Jahr später völlig verändert daherkommt. Anstatt der Alien-Thematik präsentierte Ubisoft nun ein Zombie-Abenteuer, das sich auf der diesjährigen Messe zu einem der interessantesten Starttitel für die kommende Wii U herauskristallisierte. Die Rahmenhandlung des Spiels verschlägt Sie in ein düsteres London, das von einer unheimlichen Zombieplage heimgesucht wird. Als einer der letzten Überlebenden müssen Sie sich einen Weg durch die verseuchte Stadt bahnen und machen dabei ausgiebigen Gebrauch von den Funktionen des neuen Wii U GamePads. Während Sie in bester Ego-Shooter-Manier Horden von ausgehungerten Zombies mit einer Vielzahl von Waffen beseitigen, dürfen auf dem Touchscreen des Wii-U-Controllers Karten, Werkzeuge, Waffen oder Vorräte direkt angewählt werden, ohne dafür das laufende Spiel zu unterbrechen.


Dank der Rechenpower der Wii U erfreuen sich bald auch Nintendo-Fans an schicker HD-Optik.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Der Titel wirkt aufgrund cooler Ideen äußerst unterhaltsam und würde garantiert auch als PC-Spiel eine gute Figur machen. Beispielsweise kommt im Mehrspielermodus ein „asymmetrisches Gameplay" zum Einsatz, was bedeutet, dass sich die Handlungen und damit das Spielerlebnis der Teilnehmer komplett voneinander unterscheiden. Im Fall von **ZombiU** übernimmt ein Spieler die Rolle des Zombie-Beherrschers und verteilt per Touchscreen Gegner in der Umgebung. Die anderen Mitspieler kämpfen derweil ums nackte Überleben!

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Der Ego-Shooter ist perfekt für eine PC-Umsetzung geeignet. Lediglich das Touchscreen-Interface müsste angepasst werden.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

ZombieU sorgte auf der E3 für Aufsehen und mauserte sich zu einem wichtigen Starttitel für die Wii U. Das Entwicklerstudio Ubisoft Montpellier genießt außerdem die volle Unterstützung von Nintendo, was auf innovative Controller-Funktionen hoffen lässt!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

4 Dust 514

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: CCP Games | Hersteller: CCP Games | Angekündigt für: PS3 (Herbst 2012)

DARUM GEHT'S:
Dust 514 wird kostenlos im PlayStation-Store erscheinen und bietet flotte Mehrspielerschlachten mit bis zu 24 Spielern pro Partei. Als Teil einer Söldnereinheit treten Sie mit allerlei futuristischem Kriegsgerät in groß angelegten Bodenschlachten gegen andere Kämpfer an und streiten um planetare Territorien, Geld und die interstellare Macht Ihrer Corporations im **Eve Online**-Universum. **Dust 514** ist ein erster Schritt, die gigantische Welt von **Eve Online** um eine Komponente zu erweitern, nämlich um Konsolen-Mehrspielerschlachten. Dazu werden beide Plattformen kurzerhand miteinander verknüpft. Denn während die Kämpfe toben, dürfen **Dust**-Söldner befreundete **Eve**-Spieler um Hilfe bitten. Die fliegen dann in **Eve Online** mit ihrem Kampfraumschiff zu Hilfe, kreisen im Orbit des umkämpften Planeten und starten eine Bombardierung der Oberfläche! In **Dust 514** sehen Sie dann Sekunden nach Ihrem Notruf gewaltige Einschläge, die die Basis Ihres Gegners verwüsten.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Beide Spiele werden sich dasselbe Wirschaftssystem teilen. Und dieser wirtschaftliche Aspekt in **Eve Online** ist enorm, Planeten sind eine wichtige und lukrative Einnahmequelle. Dementsprechend wichtig ist es für viele Spielervereinigungen (Corporations), die Kontrolle über möglichst viele Himmelskörper zu haben. Dafür sorgen aber erst die PS3-Spieler durch erfolgreiche Kämpfe auf der Planetenoberfläche! Für PlayStation-Zocker ist das natürlich ein tolles Exklusiv-Feature, aber es wäre doch wünschenswert, auch auf dem PC als **Dust**-Söldner anheuern zu können.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Für Maus und Tastatur angepasste Menüs und Interfaces für eine bequeme Bedienung.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:

Wir meinen

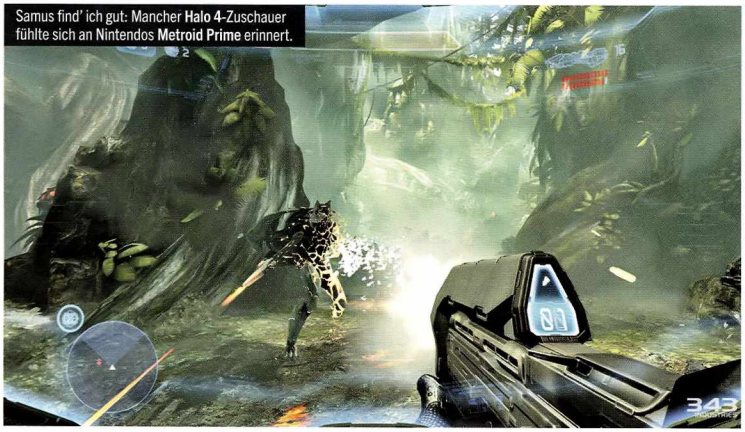
Dust 514 könnte etwas völlig Neues werden, eine Revolution, die Grenzen zwischen Genres und Plattformen auflöst. Wenn das klappt, was wäre theoretisch alles möglich!? WENN das klappt. Denn spielerisch überzeugt der Free-to-play-Shooter bislang leider nur bedingt.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10


Die Wahl von Waffe und Ausrüstung steht Ihnen frei. So erstellen Sie einen individuellen Kämpfer.

3 Halo 4

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Microsoft | Hersteller: 343 Industries | Angekündigt für: Xbox 360 (6. November 2012)


Samus find' ich gut: Mancher **Halo 4**-Zuschauer fühlte sich an Nintendos **Metroid Prime** erinnert.

Wir meinen

Neues Spiel. Neue Trilogie. Neuer Entwickler. Neues Setting. Neue Storyline: **Halo 4** wird ein Komplett-Reset und bietet damit eigentlich die ideale Ausgangsposition, um die Shooter-Serie einem breiteren Publikum schmackhaft zu machen. Wir sind dafür!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

DARUM GEHT'S:

Männer in Ganzkörperrüstungen, marodierende Aliens, gepflegte Ballerkunst und ein dummer Spruch von Duke Nukem – packen Sie das alles zusammen und Sie landen bei der wohl bekanntesten Xbox-Shooterserie überhaupt: **Halo**. Mit Teil 4 eröffnete Microsoft auf der diesjährigen E3 die eigene Pressekonferenz in Form eines spektakulären Mixes aus täuschend echt wirkenden Realfilmaufnahmen und waffenstarrenden Gameplayszenen. Mittendrin: Master Chief, Held der Serie und nach erfolgreicher Beendigung seines Weltraum-Trips zum Start des Spiels endlich auch wieder **Halo 4**-Protagonist.



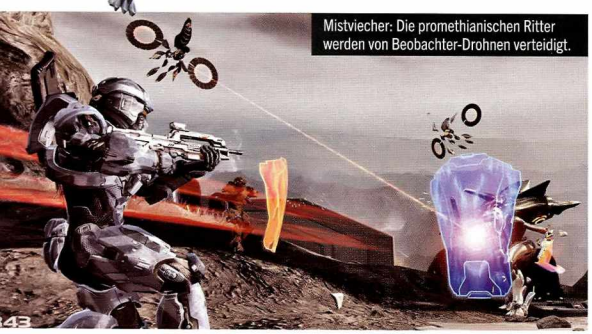
DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:

Der Zeitpunkt passt! Die erste **Halo**-Trilogie ist vollständig abgeschlossen, mit 343 Industries bastelt nun ein frischer Entwickler am Startkapitel eines komplett neuen Shooter-Drillings. Deswegen ist für Microsoft genau jetzt der ideale Moment gekommen, um auch die PC-Spieler mit ins Abteil zu holen: Im Augenblick steht der Zug samt Master Chief im Schaffnerhäuschen noch am Bahnsteig und wartet auf sein Startsignal. Wenn sich die Lok in Bewegung gesetzt hat, wird es für das Windows-Konsortium deutlich schwieriger, bei voller Fahrt aufzuspringen. Auch Microsoft hätte das Nachsehen: Eine bereits laufende Storyline ist für potenzielle PC-Kunden wohl weniger interessant als ein sauberer **Halo**-Neustart.

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:

Neben einer obligatorisch-tastaturtauglichen Steuerübersetzung hätten wir für den PC gerne eine Zusammenfassung der früheren **Halo**-Kapitel. Immerhin basiert **Halo 4** auf einer kompletten, in sich stimmigen Trilogie, die mittlerweile eine gewaltige Hintergrundgeschichte und jede Menge wichtige Figuren produziert hat – etwas Fachwissen zur Serie käme da sehr gelegen. Besagte Zusammenfassung möchten wir aber nicht als Filmsequenz kredenzt bekommen oder gar selbst nachlesen müssen, wir stellen uns da eher eine Remake-Collection mit allen drei **Halo**-Teilen in einer Box vor: **Halo 1** und **Halo 2** gibt es ja bereits als Windows-Version, ganz so unrealistisch ist das Szenario also nicht. Großzügig wie wir sind, würden wir noch nicht einmal ein umfangreiches Grafikupdate erwarten (bei einem elf Jahre alten Spiel könnte man da gleich alles neu entwickeln), technisch einwandfrei sollte die Softwaresammlung aber schon sein: Gerade bei der Spielbarkeit hatten die alten Windows-Fassungen so ihre Probleme – und für die Rechner-Resterampe sind wir uns zu schade.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:


Mistviecher: Die promethianischen Ritter werden von Beobachter-Drohnen verteidigt.


Kabine mit Aussicht: Ein Großteil des Multiplayer-Modus spielt auf der UNSC Infinity.

2 Gears of War: Judgment

Genre: Action | Entwickler: Microsoft | Hersteller: Epic/People Can Fly | Angekündigt für: Xbox 360 (2013)

Wir meinen

Von all seinen aktuellen Exklusiv-Titeln „braucht" Microsoft **Gears of War: Judgment** im Moment am wenigsten dringend: Master Chief hält die Hausflagge hoch, **Forza** konzentriert sich auf **Gran Turismo**. Vielleicht reicht die Luft für eine PC-Fassung?

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

DARUM GEHT'S:

Wenn man Testosteron in DVD-Form pressen könnte, käme jedes Mal ein frischer **Gears of War**-Teil dabei raus: Soldaten mit einem Körperbau wie ein Kühlschrank schwingen fluchend bullige Waffen wahlweise durch die Botanik oder, noch lieber, durch die Insektenkörper der Locust-Horden! Diese mannshohen, variantenreichen Untergrund-Aliens machen den Menschen die Herrschaft über den Planeten Sera ebenso streitig wie sie deutschen Third-Person-Actionfans bisweilen eine USK-Wertung versauen.



Echtes Backup: „Und wenn du das Sperrfeuer überlebst, haue ich dich mit meinem Stock!"

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:

Prequel oder nicht – **Gears of War: Judgment** wird wie gehabt ein echter Brocken von Cover-Shooter! Das Genre passt einfach perfekt zum PC, ebenso die Interpretation und der Stil des Spiels. Insbesondere möchten wir aber deswegen eine Windows-Version, weil der Wunsch hier am besten aufgehoben ist: Unserer Meinung nach hat **Gears of War: Judgment** von allen Microsoft-Games die größte Chance, tatsächlich für den Computer umgesetzt zu werden: Die **Halo**-Reihe ist seit über zehn Jahren das wichtigste Xbox-Fundament überhaupt – Microsoft dürfte dem Master Chief trotz vorhandener PC-Erfahrung zunächst keine weitere Fahnenflucht mehr gestatten. Etwas lockerer wäre die Sache wohl bei **Forza Horizon**, hier steht aber das PS3-Duell mit **Gran Turismo** im Vordergrund. Die **Gears of War**-Serie ist wohl am wenigsten an eine Plattform gebunden, der hierzulande indizierte erste Teil erschien z. B. für den PC. Außerdem: Lancer-Sturmgewehre mit Kettensägen-Bajonett? Hallo?!

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:

Zunächst mal logisch: Tastatur & Maus oder GTFO! Wir haben keinen Controller im Holster. Gut gefallen würden uns auch mehr Optionen z. B. bei der Auswahl und dem Handling von Multiplayer-Servern ohne Xbox-Live-Preiszuschlag – mit **Judgment** erwarten uns schließlich umfangreiche Mehrspielermodi sowohl im 4-Spieler-Koop-Sektor als auch in den Versus-Duellen. Letztgenannte Gefechte bekommen nicht nur eine echte Klassensystem-Premiere spendiert, mit den Scharmützeln Menschen gegen Locust gibt es sogar einen asymmetrisch designten Gameplay-Krieg der Welten!

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:



Ansichtssache: Menschen würden das als „Fabrik" bezeichnen, Locust als „Fresstempel".



Klassenkampf: Unsere Soldaten bieten unter anderem Schützen, Techniker & Sanitäter.

1 Beyond: Two Souls

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Quantic Dream | Hersteller: Sony | Angekündigt für: PS3 (1. Quartal 2013)



Gerät Jodie in Gefahr, greift Geist Aiden ein. Hier zerlegt er ein komplettes SWAT-Einsatzteam.

DARUM GEHT'S:
Quantic Dream hat es wieder einmal geschafft. Bisher pfiff jedes Spiel des französischen Entwicklers auf etablierte Genre-Konventionen, vermischte heiter Videospiel mit interaktivem Film und setzte dabei voll auf Story und Emotionen. In **Beyond: Two Souls** werden erneut übersinnliche Themen aufgegriffen. Die Handlung erstreckt sich über ganze 15 Jahre. Zu Beginn des Spiels lernen Sie das seltsame kleine Mädchen Jodie Holmes kennen. Jodie hat einen unsichtbaren Freund und sie wird ihn nicht los. Was zunächst wie kindliche Einfalt wirkt, entpuppt sich als krasse Wahrheit: Jodie hat einen gespenstischen Begleiter! Im Spiel erleben Sie, wie aus dem kleinen Mädchen eine störrische Teenagerin wird, die überall aneckt, weil da eben dieses unsichtbare Wesen ist. Dieses heißt übrigens Aiden. Und Aiden mag Jodie. Er ist obendrein an sie gebunden, ist immer in ihrer Nähe. Er kann mit ihr sprechen, doch niemand sonst nimmt ihn wahr. Aidens Charakter wandelt sich im Spielverlauf ähnlich wie der von Jodie. Er kann sehr besitzergreifend, ja regelrecht eifersüchtig sein. Er ist zuweilen launisch, aber auch hilfsbereit und liebevoll. Vor allem besitzt Aiden besondere Kräfte. Er kann Gegenstände bewegen und Personen fernsteuern oder gar töten. Gameplay und Inszenierung erinnern stark an den Quasi-Vorgänger **Heavy Rain**. Erneut führen Sie viele Gesten mit den Analogstick aus, drücken, hämmern oder halten diverse Tasten – stets irgendwie passend zur Bildschirmaction. Auch Quick-Time-Events gibt es viele. Gerade in den Actionszenen müssen Sie oftmals schnell die eingeblendeten Tasten drücken, sonst wendet sich die Situation zum Schlechteren.

DESHALB WÜNSCHEN WIR UNS EINE PC-VERSION:
Beyond sieht wirklich unfassbar gut aus! Insbesondere die extrem detailreichen, ausdrucksstarken Gesichter der Spielfiguren suchen in der Welt der Videospiele ihresgleichen. Nicht nur Inszenierung, Kamerafahrten und Musikuntermalung erinnern uns an wuchtige Hollywood-Thriller oder komplexe Drama-Serien, auch die Story scheint einem Drehbuch entsprungen zu sein.

Wir meinen

Was Quantic Dream hier abliefert, ist mal wieder ein Genre-Mix vom Allerfeinsten: Das Spiel wird Thriller, Übersinnliches, Teenager-Drama, Horror-Elemente und vieles mehr vereinen. Und so wild die Idee mit dem Geist auch ist – sie gibt enorm viel her.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

FOLGENDE ÄNDERUNGEN WÄREN AM PC SINNVOLL:
Es wäre Zeitverschwendung, sich darüber Gedanken zu machen. Leider! Das Ding ist und bleibt wie **Heavy Rain** PS3-exklusiv.

WAHRSCHEINLICHKEIT EINER PC-VERSION:



Die 17-jährige Schauspielerin Ellen Page (**Inception**) leiht der Spielfigur Jodie Gesicht und Stimme.



Aiden überwältigt einen Polizisten. Sie führen diese Aktion durch Neigen und Zurückschnappen der Analogsticks aus.

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

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!







SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.gratisonlinespielen.de

MULTIMEDIA

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

Lollipop Chainsaw

Einfach sägenhaft!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Grasshopper M. | Hersteller: Warner Interactive

Text: Viktor Eippert

Willkommen zur kitschigsten und absurdesten Zombie-Apokalypse aller Zeiten!



Herzhaft: Der zuckersüße Look und die ultrakitschigen Effekte unterstreichen perfekt die absurde Handlung.

Glitzerjagd: Wenn Sie mehrere Zombies gleichzeitig köpft, winken extra viele Bonusmedaillen. Mit denen kauft ihr neue Moves und Kostüme.

Da hat die Cheerleaderin Juliet endlich ihren 18. Geburtstag und dann wird ihr dieser Freudentag ausgerechnet von einer Zombie-Apokalypse verdorben. Die einzig logische Handlungsweise in so einer Situation? Ganz klar: Das naive Blondchen schnappt sich ihre Multifunktions-Kettensäge und schnetzelt sich damit freudestrahlend durch die Untoten. Was dabei herauskommt, ist nicht weniger als ein wahnwitziges Fest der Albernheiten direkt vom Planeten Absurdia. Und ein ganz großer Spaß!

Mechanisch kein Wunderwerk

Spielmechanisch ist **Lollipop Chainsaw** wahrlich keine Offenbarung. Mit simplen Kombos aus leichten Schlägen mit Juliets Pompons und schweren Kettensägen-Schwüngen geht es den Untoten im Dutzend an den faulen Kragen. Neue Moves erlernt die Blondine in einem einfachen Upgrade-System. Das funktioniert zwar ordentlich, doch fühlen sich die Kämpfe weder flott noch wirklich flüssig an. Und von so etwas wie Anspruch hält sich die Zombie-Häckselei sowieso tunlichst fern. An Kurzweil mangelt es trotzdem nicht, was un-

Highlight: Die mehrphasigen und klasse aufgezogenen Boss-Kämpfe wie gegen die untote Hippie-Tante Mariska zählen zu den Höhepunkten im Spiel.





Simpel: Die grundlegende Spielmechanik hinter **Lollipop Chainsaw** könnte kaum einfacher sein: Zombies mit Kombos verdreschen und Punkte dafür kassieren.

ter anderem den abwechslungsreichen Levels zu verdanken ist. Jeder der insgesamt sieben Abschnitte orientiert sich an einem eigenen Thema und bietet meist witzige Minispiele. Vom Zombie-Baseball bis zur neonfarbenen Hommage auf **Pac-Man** haben sich die Entwickler allerhand einfallen lassen. So auch ein Spielchen, in dem Juliet genüsslich auf einem Mähdrescher über ein Weizenfeld tuckert und Zombies schreddert im Dutzend. Ein simpler und zugleich doch wahnsinnig heiterer Spaß! Zu den Highlights zählen die spannenden Bosskämpfe gegen die fünf Oberzombies – jeder davon an eine andere Musikrichtung angelehnt und ebenso schräg wie kreativ umgesetzt.

Stilistisch ein Freudenquell

Ihre Einzigartigkeit schöpft die Zombie-Action außerdem aus ihrem einmaligen Stil und der konsequent durchgezogenen, leicht trashigen Linie aus völlig überspitzter Absurdität sowie der Parodie der amerikanischen Highschool-Kultur der 80er. Überall finden sich Anspielungen auf die moderne Popkultur und es vergehen keine fünf Minuten, in denen Juliet keinen mal witzigen, mal albernen Kommentar abfeuert oder mit einem süffisanten Wortspiel begeistert. Eine wahre Goldgrube in Sachen Wortwitz ist außerdem Juliets Lover Nick, der bei der Zombie-Jagd ebenfalls mit von der Partie ist – als sprechender Kopf, den die Heldin wie einen übergroßen Schlüsselanhänger an ihrer Hüfte trägt. Was für ein abgefahrener Unsinn! Ungläubiges Kopfschütteln garantieren auch die hirnrissigen Zwischensequenzen, speziell wenn es um Juliets … ähm … nun, sagen wir mal „einzigartige" Familie geht. So versiegt nie die Neugierde darauf, was für ein irrsinniger Quatsch als Nächstes folgt, bis die Gaudi nach etwa fünf bis sechs Stunden jedoch ein jähes Ende findet. Als wäre alles bisher Genannte nicht schon schräg genug, verlassen sich die Entwickler selbst bei der Optik auf den gleichen, augenzwinkernden Humor. Statt in übermäßigen Blutfontänen aufzugehen, hinterlassen besiegte Zombies glänzende Regenbögen und Juliets Kombiangriffe resultieren in kunterbunten Herzchen in sämtlichen Größen und Farben. Überhaupt kommen die Kämpfe ebenso fröhlich und unbekümmert daher wie der Rest des Spiels. Optimal unterstützt wird das durch die fabelhafte Musikuntermalung.



Schräg: Die Handlung ist komplett durchgeknallt und voller witziger Momente.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	15.06.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

Viktor meint



„Der Meister der absurden Kost schlägt wieder zu!"

Mein Vorurteil ▸ Eine Cheerleaderin, die mit dem Fichtenmoped unter den Untoten aufräumt? Es gibt keinen vernünftigen Grund, so etwas NICHT zu spielen!

Unglaublich, was für ein schräges Zombie-Spektakel Ausnahme-Entwickler Suda51 hier auffährt! Knallbunte Kitsch-Effekte, ein unverkennbarer Trash-Faktor und ein die Kettensäge schwingendes, naiv-charmantes Blondchen als Hauptdarstellerin – **Lollipop Chainsaw** ist beinahe so absurd wie der Alltag in der Redaktion und ebenso simpel wie infantil-spaßig. Während meiner knapp fünf Stunden mit Juliet und ihrem verkopften Freund Nick hatte ich mehr WTF-Momente als auf einer Fachmesse für Aufblaspuppen. Und diese fünf Stunden waren so wunderbar kurzweilig und derart mit Lachern gespickt, dass ich nur zu gerne über die kurze Spielzeit und das furchtbar simple Gameplay hinwegsehe. So verspielt und leichtherzig sollten viel mehr Spiele sein! Songs wie „Lollipop" von The Cordettes oder „Mickey" von Toni Basil sorgen dazu für das richtige 80er-Jahre-Feeling.

Wertung

PRO

- Herrlich absurd-schräger Humor
- Grandiose Boss-Begegnungen
- Fabelhafte Popkultur-Anspielungen
- Einzigartiger Teenie-Kitsch-Stil

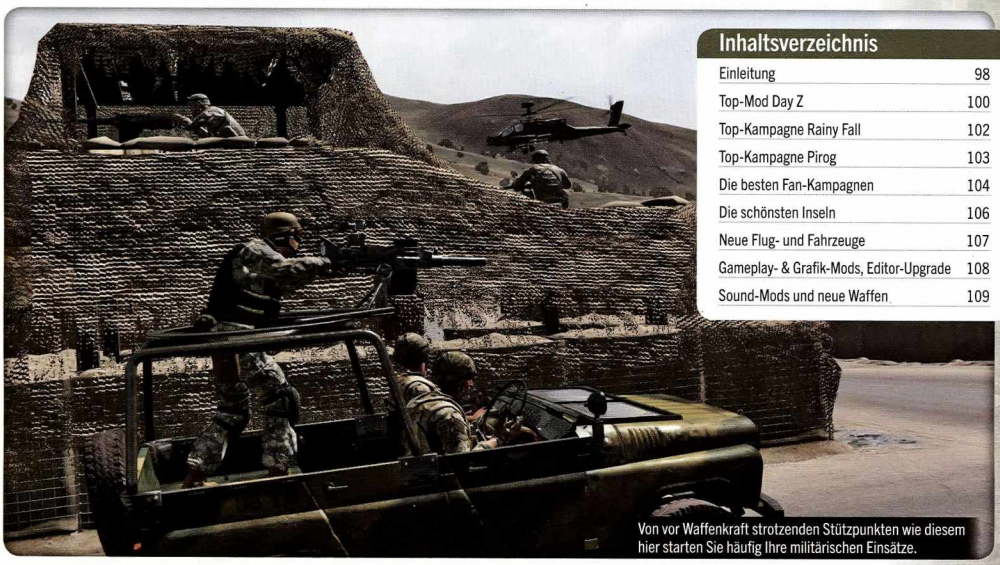
CONTRA

- Mit 5 bis 6 Stunden etwas zu kurz
- Arg simple Spielmechanik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen rund um unsere Vollversion Arma 2.



Von vor Waffenkraft strotzenden Stützpunkten wie diesem hier starten Sie häufig Ihre militärischen Einsätze.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	98
Top-Mod Day Z	100
Top-Kampagne Rainy Fall	102
Top-Kampagne Pirog	103
Die besten Fan-Kampagnen	104
Die schönsten Inseln	106
Neue Flug- und Fahrzeuge	107
Gameplay- & Grafik-Mods, Editor-Upgrade	108
Sound-Mods und neue Waffen	109

Arma 2

Mehrwertfeuer

Es gibt zahlreiche Erweiterungen für den Militärshooter **Arma 2**. Mit den in diesem Mod-Special vorgestellten Erweiterungen holen Sie noch mehr Spielspaß aus unserer Vollversion heraus.

Auf unserer DVD finden Sie diesen Monat die Militär-Simulation **Arma 2** in der **Black Edition**. Diese bringt zusätzlich zur ursprünglichen Version bereits Patches und Bonus-Inhalte mit. So etwa die Mini-Kampagne „Eagle Wing", einen neuen Helikopter (AH-64 D) und einen neuen Mehrspieler-Modus (When Diplomacy Fails). Doch der Community ist das natürlich nicht genug. Solange sich noch etwas am Spiel verändern lässt, bleibt kein Byte auf dem anderen. Während Entwickler Bohemia Interactive nach der Veröffentlichung der Hardcore-Simulation mit Patches ausgelastet war, erschuf die ruhelose Gemeinschaft bereits unzählige Erweiterungen – und bastelt fleißig an neuen Inhalten.

Befriedige die Bedürfnisse!

Wir haben für Sie vorrangig gelungene Mods herausgesucht, die mit unserer Vollversion **Arma 2: Black Edition** auch ohne das offizielle Add-on funktionieren. Ein Großteil der Modifikationen setzt nämlich die offizielle und eigenständig lauffähige Erweiterung **Operation Arrowhead** oder gar das Paket aus Hauptspiel und Add-on voraus. Dieses kam später unter dem Namen **Arma 2: Combined Operations** in den Handel und weist geringfügige programmtechnische Veränderungen auf, weswegen diese Version separat erwähnt wird und nicht gleichzusetzen ist mit der Variante **Arma 2** plus (nachgekauftes bzw. später installiertes) Add-on **Operation Arrowhead**. Achten Sie also darauf, wenn Sie sich auf den einschlägigen Fan-Seiten nach frischem Mod-Futter umschauen, dieses herunterladen und installieren! Spürnasen empfehlen wir auch einen Besuch auf den sehr guten Community-Webseiten www.armaholic.com, www.armed-tactics.de, www.armedassault.info, www.arma2base.de sowie www.hx3.de. Wenn im Artikel nicht anders angegeben, finden Sie die Mods, die nicht auf unserer DVD sind, durch Eingabe des Namens in die Suchfunktion auf diesen Seiten. *Marc Brehme*

Frischegarantie!

Geniales Tool: Der **Six-Updater** (www.six-updater.net) installiert und aktualisiert **Arma-2**-Mods automatisch. Hinweise zur Installation der **Arma-2**-Mods auf unserer Heft-DVD entnehmen Sie bitte den Readme-Dateien.



Day Z ist die neueste **Arma 2**-Mod und sorgt für mächtig Wirbel in der Community. Wir verraten, warum das so ist.

Sie haben die Kampagne durchgespielt und wollen mehr Einzelspieler-Futter? Wir stellen Ihnen die besten von Fans kreierten Kampagnen vor und schicken Sie in frische Solo-Missionen.



Mit unseren Tipps für neue Fahrzeuge, Fluggeräte, Waffen, Objekte und Soldaten brezeln Sie Ihr **Arma 2** mit zusätzlichen Armeen und Einheiten auf. Egal ob altertümlich und historisch korrekt oder supermodern. Neue Gerätschaften – neuer Spielspaß! Gleich ausprobieren!



Verbessern Sie die Grafik und Akustik und invidualisieren Sie Ihre Figuren. Mit unseren Tipps geht das ganz einfach.

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.



Stehen Sie einer solch großen Horde gegenüber, ist es schon fast zu spät. Wenn Sie jetzt entdeckt werden, können Sie Ihrem Charakter im Spiel Lebewohl sagen.

Top-Mod: Day Z

Schon seit Wochen wirbelt **Day Z** in der Mod-Community mehr Staub auf als ein Sturm in der Sahara. Was ist das Besondere am knallharten Überlebenskampf in dieser Zombie-Hatz?

Als Sie Ihre Augen öffnen, erblicken Sie vor sich das weite Meer. Sie sind an einem Strand aufgewacht, um Sie herum ist keine Menschenseele zu sehen. Orientierungslos laufen Sie eine Zeitlang an der Küste auf und ab, entfernen sich dann vom Wasser und betreten die nahe liegende Landstraße. In der Ferne erkennen Sie einige Fabrik- und Wohngebäude, vielleicht latschen dort auch andere Menschen herum? Mit knurrendem Magen und trockener Kehle werfen Sie einen Blick in Ihren Rucksack und finden eine mit Wasser gefüllte Feldflasche, die Sie sofort austrinken. Auf der Suche nach etwas Essbarem durchwühlen Sie den Inhalt des Beutels, bleiben aber erfolglos. Die russische Pistole und die vier Reservemagazine packen Sie mal lieber in Ihre Waffenweste, bevor Sie sich einsam und allein auf den Weg zu den Gebäuden in der Ferne machen.

Hart, aber fair

Genau so beginnt jeder einzelne Spieler seinen Überlebenskampf in der **Arma 2**-Mod **Day Z**. Was im ersten Moment eher langweilig klingt, entpuppt sich als spezieller Reiz des realistischen Shooters, in dem Sie sich gegen Zombies und andere Überlebende zur Wehr setzen. Haben Sie sich mit einem der offiziellen Server verbunden, befinden Sie sich mit rund 50 weiteren Spielern in einem zombieverseuchten Chernarus. Teams, Ziele und Respawns gibt es nicht, hier schreiben Sie ihre eigene Story. Das Einzige, was Sie – ebenso wie Reiner Calmund – ständig antreibt: Hunger und Durst. Also durchstreifen Sie die Gegend auf der Suche nach Nahrung, Medizin und Waffen. In den Städten und Dörfern treffen Sie dann auf die Gegner-Fraktion, die von der CPU gesteuerten Zombies. Diese sind überraschend flink und klug. Sind Sie nicht leise genug, bewegen sich die Zombies in die Richtung des Geräuschs und suchen nach Ihnen. Haben sie Sie erblickt, sprinten sie urplötzlich los und locken mit ihrem Grölen weitere Untote an. Spätestens jetzt müssen Sie sprichwörtlich um Ihr Leben kämpfen, denn die Zombies sind nicht nur hart im Austeilen und brechen Ihnen mitunter sogar die Knochen, sondern bringen Ihrer Spielfigur auch den virtuellen Tod – und dieser ist unwiderruflich. Es gibt keinen Respawn für Ihren Charakter. Tot ist tot. Alle Gegenstände, die Sie unter größter Anstrengung in Ihrer bisherigen Spieldauer gesammelt haben, bleiben am Ort des Todes liegen und Sie starten ein neues Leben am Strand.



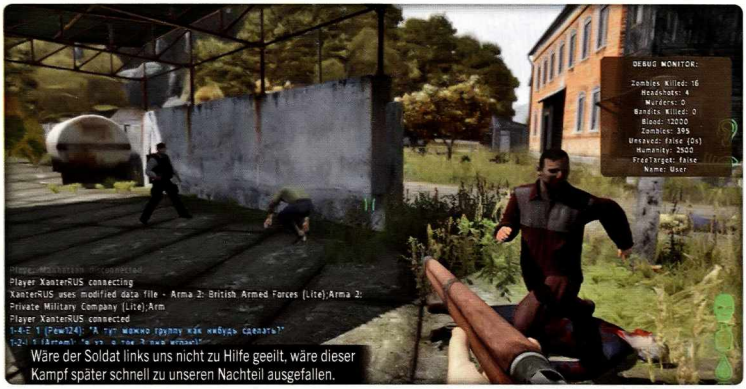
Neben Zombies treffen Sie auch auf andere Mitspieler. Ob Sie mit diesen kooperieren oder sie ausknipsen, um sie auszuplündern, ist eine schwere Entscheidung.

Spiel mir das Lied vom Tod

Die durchschnittliche Überlebensdauer der Day-Z-Spieler liegt bei lediglich 32 Minuten. Zu viele und zu gefährliche Zombies? Eher fiese Mitspieler, denn ein Sechstel der Spielertode sind Morde. In der Krimireihe **CSI Miami** könnte man damit ganze Serienstaffeln füllen. **Day Z** ist nämlich neben einem doch recht banalen Shooter vor allem eines: ein soziales Experiment. Sie spielen nicht mit der Mod, die Mod spielt mit Ihnen. Eine gefühlte Ewigkeit sind Sie nun schon durch die Welt gezogen. Schritt für Schritt. Haben achtsam in alle Richtungen das Gelände gecheckt, bevor Sie auch nur zehn Meter Weg zurücklegen. Bei jedem Geräusch sind Sie zusammengezuckt, haben sich ins Gras geworfen, hinter einen Fels oder eine Mauer gehockt und den Atem angehalten. Jetzt nur kein Geräusch machen, wenn die Horde Zombies grunzend und angriffslustig wenige Meter neben Ihnen vorbeizieht, denn die Untoten hören überraschend gut und orten Sie sofort. Nervenkitzel pur!

Nächstenhiebe

Und endlich: nach ewig langer Latscherei treffen Sie dann doch auf einen menschlichen Spieler. Argwöhnisch umkreisen Sie sich, die Stimmung erinnert an alte Western und ihre Duellszenen. Ist mir der Typ wohlgesinnt? Oder schießt er mir eine Kugel in den Rücken, sobald ich mich umdrehe? Kann ich ihm trauen? Soll ich mit ihm gemeinsam im Team weiterziehen? Oder hat er so gute Ausrüstung dabei, dass ich ihn aus den Latschen puste? Sollte ich jetzt auch mal Schwein sein? Sie werden überrascht sein, welche Emotionen **Day Z** in Ihnen wecken wird!



Wäre der Soldat links uns nicht zu Hilfe geeilt, wäre dieser Kampf später schnell zu unseren Nachteil ausgefallen.

Ein Trauma verbindet

So richtig viel Spaß macht **Day Z**, wenn Sie sich eine Gruppe aus Kumpels und Bekannten zusammenstellen, und die russische Zombie-Insel gemeinsam bereisen. Erstens überlegen es sich Spieler mit schlechtem Karma zweimal, Sie anzugreifen und zweitens geht Ihre Ausrüstung beim Bildschirmtod nicht verloren, sondern kann von Ihren Kameraden, sofern die ihren Löffel nicht ebenfalls abgegeben haben, aufgesammelt und bei Gelegenheit zurückgegeben werden. Die größte Errungenschaft, die Spieler sich momentan in **Day Z** erarbeiten können, ist ein fahrbarer Untersatz. Überall auf der Insel liegen rucksackfüllende Fahrzeugteile wie Motoren und Getriebestangen herum. Haben Sie alle nötigen Gegenstände und ein wenig Sprit beisammen, können Sie einen defekten Jeep oder sogar einen Bus reparieren und Chernarus ganz bequem per Klapperkasten bereisen. Die Autoteile sind natürlich nicht die einzigen neuen Gegenstände, die **Day Z** zu bieten hat. Neben zum Beispiel Feuerholz, den mithilfe passender Werkzeuge schlachtbaren Tieren und zahlreichen neuen Waffen wie einer Armbrust mit wiederverwertbaren Pfeile gibt es so einige Dinge, die man nur in **Day Z** zu Gesicht bekommt. Ähnlich wie Notch es mit seinem **Minecraft**-Project gemacht hat, bringen die Entwickler außerdem in regelmäßigen Abständen Updates heraus, die viele neue Inhalte integrieren.

Kaufrausch

Um die großartige Zombie-Modifikation **Day Z** spielen zu können, benötigen Sie natürlich **Arma 2**, allerdings auch das Add-on **Arma 2: Operation Arrowhead**, das in einigen Läden schon zum Pyramiden-Preis erhältlich ist. Möglicherweise steigt der Preis des Add-ons in nächster Zeit aber noch ein wenig, schließlich hat **Day Z** die Verkäufe der Militär-Simulation um knapp 500 Prozent ansteigen lassen. Haben Sie alles Nötige beisammen, laden Sie sich einfach die Moddaten von der offiziellen Homepage www.dayzmod.com und schauen Sie sich entweder die Readme oder die auf der Webseite verfügbare, englischsprachige Installationsanleitung in Videoform an.

Malte Banz/Marc Brehme

Day Z	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	-
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Arma 2: Operat. Arrowhead
WEBSITE	www.dayzmod.com
WERTUNG	Sehr gut



Gerade in den großen Städten wimmelt es nur so vor Zombies. Wer da einfach drauflosfeuert, lockt schnell weitere Feinde an.


In dieser Scheune finden Sie möglicherweise wertvolle Nahrungsmittel. Zuerst sollten Sie aber die stöhnenden Untoten beseitigen.

Hier spielt die Zukunftsmusik!

Day Z soll ein eigenes Spiel werden. Vielleicht.

Dean Hall, Schöpfer von **Day Z** und Mitarbeiter von **Arma 2**-Entwicklerstudio Bohemian Interactive, hat noch keine festen Pläne für die Weiterführung des Projekts, kann sich aber vorstellen, die Mod als eigenständiges Spiel zu verkaufen. In einem Interview mit eurogamer.net sagt er, dass **Day Z** dann allerdings weder als Retail-Version noch als Free-to-Play-Titel erscheinen würde. Vielmehr reize ihn die Herangehensweise von **Minecraft**-Schöpfer Notch, der für sein Klötzchenspiel zwar einmalig Geld verlangt, allerdings ständig gratis weiterentwickelt. Im Moment konzentriert sich das Entwicklerteam aber zunächst auf den Ausbau des Spiels und fasst etwa Dinge wie den Einfluss des Wetters auf die Spielfiguren näher ins Auge. Vorher möchte Dean aber noch die gröbsten Programmierfehler und Unreinheiten ausbügeln. Gerüchten zufolge denkt Bohemia sogar darüber nach, einen **Day Z**-ähnlichen Modus in **Arma 3** zu integrieren.



Modder FleePee bietet die Szenarien aus **Rainy Fall** auch als einzelne Missionen an, in denen sich bis zu 20 Spieler gleichzeitig tummeln.

Waffen zur Panzerabwehr sind rar. Sparen Sie sie für schwer bewaffnete Kettenfahrzeuge.

Top-Kampagne: Rainy Fall

Sie haben genug vom bestausgebildeten Razor-Team, von amerikanischen GIs und dem Soldatendasein in **Arma 2** allgemein? Dann steigen Sie mit dieser Kampagne doch mal auf Milizionär um!

In der umfangreichen Kampagne **Rainy Fall** übernehmen Sie die Rolle des Ex-CDF-Soldaten Igor, der mit seinen Nachbarn friedlich auf einer Farm in Chernarus seiner Arbeit nachgeht, als plötzlich in der Ferne Explosionen die Stille erschüttern. Der Kriegsveteran hört es sofort heraus: Das sind russische Panzerverbände! Die angreifenden Kettenfahrzeuge sind nur noch wenige Kilometer vom Dorf entfernt. In kürzester Zeit trommelt Igor eine bunte Milizentruppe zusammen, greift sich eine Handvoll alter Waffen und tuckert dem überlegenen Feind in einem verrosteten PKW entgegen.

Die Russen sind da!

Ob das Ganze so heroisch aufhört, wie es beginnt? Darüber entscheiden nun Sie, denn an dieser Stelle endet die spielbare Intro-Sequenz und Ihre Kampfkünste sind gefragt. Die russischen Fußsoldaten befinden sich bereits in der Nähe der bescheidenen Siedlung. Wie Sie und Ihr Team denen am besten Paroli bieten, sollten Sie gut durchdenken. Denn zu Anfang sind lediglich Igor und im besten Fall die Hälfte Ihrer Kumpanen mit mehr als nur gutem Willen ausgerüstet. So bietet es sich an, zunächst einige einzeln stehende Feinde zu überwältigen und ihre Waffen zu rauben. Sobald Ihre Truppe dann einige Gewehrläufe besitzt, kann der Kampf beginnen.

Ein echter Goldjunge

Das primäre Ziel ist der russische Kommandant Colonel Kronsky. Der Fiesling posiert, von Leibwächtern umringt und mit einer goldenen AK-47 bewaffnet, angeberisch vor seinen Untergebenen und scheucht sie abfällig umher. Klingt nach der PC-ACTION-Redaktion. **Rainy Fall** macht übrigens besonders viel Spaß, wenn Sie die Mission mit einigen Kumpels kooperativ angehen. Bis zu zehn Spieler können den Russen gemeinsam entgegentreten.

Malte Banz/Marc Brehme



Rainy Fall

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Sehr schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Arma 2
WEBSITE	armaholic.com/page.php?id=11547
WERTUNG	Herausragend



Moderne Waffen wie die des Anzugträgers rechts oben müssen Sie von gefallenen Feinden klauen.

Die russischen Soldaten sind nicht zimperlich. Diese Dorfbewohner haben in der Kampagne keine Chance mehr.



Einige NPCs wie dieser hier werden von den Russen verhört. Und diese Verhöre laufen alles andere als behutsam ab.



Ihre Aufgabe in **Pirog** ist es, das Dorf im Hintergrund von feindlichen Einheiten zu säubern. Die Gegner sind Ihnen zahlenmäßig um ein Vielfaches überlegen.

Top-Kampagne: Pirog

In dieser umfangreichen Kampagne sind Sie Teil einer russischen Infanterieeinheit, die in Chernarus Krieg gegen den Terrorismus aus eigenen Landen führt.

Die Kampagne **Pirog** stammt aus der Feder des Modders Bardosy, der auch die ebenfalls gelungene Mod **Chesty Puller** (siehe S. 106) erstellte. Bardosy setzt in seiner Fan-Erweiterung hauptsächlich auf knackige Infanteriegefechte mit vergleichsweise wenigen Fahrzeugen. Bereits in der ersten Mission spielen sich die Feuergefechte über eine Entfernung von bis zu 500 Metern oder mehr ab. Wer auf knallharte Nahkampf-Action steht, wird mit **Pirog** nicht glücklich werden.

Führungsqualitäten

Besonders mit den russischen Teamkameraden muss taktisch umgegangen werden. Führt man sie ziellos in offenes Gelände, werden sie schneller über den Haufen geschossen als sie „Na sdorowje" sagen können. Zwar gibt es seltsamerweise keinen kompetenten Mediziner in Ihrer Truppe, doch haben Sie immerhin die Wahl, nach Ihrem Pixeltod die Steuerung eines rangniedrigeren Kameraden zu übernehmen. Beißt der ebenfalls ins Gras, ist endgültig Schicht im Schacht und die Mission ist gescheitert. Kleiner Tipp, um die etwas nervigen langen Märsche erträglicher zu machen: Einfach die Zeit beschleunigen. Dafür gibt's bei **Arma 2** eine eigene Funktion. Ein Druck auf die Accent-Grave-Taste links neben „Backspace" verdoppelt die Zeit, ein weiterer vervierfacht sie. Die „ß"-Taste verlangsamt das Geschehen wieder.

Khelms Klamm

Im späteren Missionsverlauf bekommen Sie den Auftrag, das Dorf Khelm einzunehmen. Doch genau dort hält der Feind enorme Feuerkraft in Form von Panzern und Kettenfahrzeugen vor. Die eigene Artillerie ist ausgefallen und auch die Luftunterstützung ist aufgrund einiger Flakgeschütze auf einer Anhöhe in der Nähe des Dorfes nicht feuerbereit. Ergo: eine knüppelhart verteidigte Stellung. Was folgt, ist ein Wettlauf gegen die Zeit, denn wenn Sie nicht schnell genug agieren, läuft die bald anrückende eigene Unterstützung direkt in die Hauptstreitmacht des Feindes. Pirog ist Stress pur und bockschwer. Und definitiv nichts für Anfänger. *Malte Banz/Marc Brehme*

Pirog	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	1 bis 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Arma 2
WEBSITE	armaholic.com/page.php?id=10435
WERTUNG	Sehr gut


Während dieses Manövers begleiten Sie zwei Panzer. Die Tanks sichern Ihren Vormarsch, indem sie Unterstützungsfeuer geben.



Auch wenn Ihr Kamerad Lövész böse dreinblickt: Mit seinem Raketenwerfer ist er ein wichtiges Mitglied Ihrer Truppe.



Wenn Sie den herausfordernden Panzereinsatz in der Fan-Kampagne **Roter Stern** überstanden haben, steht eine Mission in luftiger Höhe an.

Die besten Fan-Kampagnen

Kurz und knackig. So lassen sich die hier vorgestellten Einzel- oder Mehrspielermissionen am besten beschreiben. Laden Sie durch und treten Sie den Gegnern kräftig in die Weichteile!

Neben den beiden umfangreichen Kampagnen, die wir Ihnen auf den vorherigen Seiten vorgestellt haben, gibt es noch Dutzende weitere Perlen in der der **Arma 2**-Mod-Community. Wir haben die besten herausgefischt und für Sie auf unseren Datenträger gepackt.

ADVANCED MISSIONS

Die Mehrspieler-Kampagne **Advanced Missions** umfasst drei Episoden. Der finnische Modder Raunhofer bezieht fast ganz Chernarus in seine Karten mit ein, auf denen sich bis zu 30 Spieler im Koop tummeln können. **First Advance** spielt im östlichen Chernarus, in dem Sie als US-Soldat strategisch wichtige Fahrzeuge sowie Abwehrstellungen des Feindes zerstören sollen. In **Second Advance** hat der Feind Ihr Squad in einen Hinterhalt gelockt, die Situation scheint aussichtslos. Glücklicherweise finden Sie aber in der Nähe eine Basis, in der sich Ihre Kräfte sammeln und frisch ausrüsten, bevor Sie im südlichen Chernarus alle feindlichen Einheiten ausschalten. Im dritten **Advance**-Teil **Third Advance** sind Sie auch einmal als Mitglied der Guerilla-Fraktion unterwegs. Diesmal kämpfen Sie gleich an mehreren Fronten. Neben den Russen, die das nördliche Gebiet besetzt halten, wollen Ihnen auch noch Aufständische ans Leder, deren Anführer Sie aus dem Weg räumen sollen, nachdem Sie die gegnerischen Verteidigungslinien durchbrochen haben.

AIRFIELD TANK ASSAULT

In dieser Einzelspieler-Mission von Alexander Metz kommandieren Sie in einer Spezialoperation drei M1A2-Panzer. Der russische Gegner fliegt über einen Flughafen ständig Nachschub ein. Um ihn davon abzuhalten, stategisch wichtige Orte zu übernehmen, patrouillieren Sie im Zielgebiet und sollen die Russen zurückdrängen.

CHESTY PULLER

Bevor Modder Bardosy **Pirog** (S. 105) veröffentlichte, machte er



In **Operation Starvation** versuchen Sie, die Russen aus dem Süden von Chernarus zu vertreiben.



Operation Ebony Gryphon ist eine Flugzeug-Mission. Hat die Luftabwehr zugeschlagen, müssen Sie allerdings zu Fuß weiter.

sich bereits mit der Kampagne **Chesty Puller** einen Namen. (Anm. d. Red.: Nein, der Modder ist kein Urologe!) Diese konzentriert sich auf die reguläre Infanterie mit gepanzerten Einheiten und Luftunterstützung. Es handelt sich diesmal nicht um eine „Standard"-Mission, bei der Sie als ein Team gegen die russische Armee kämpfen. Vielmehr übernehmen Sie diesmal die Kontrolle über mehrere Squads und wechseln sogar Ihre Rolle, etwa zu einem Scharfschützen.

FOREST AMBUSH

Im Stil von **Desert Ambush** aus **Operation Flashpoint** geht es in dieser Koop-Mission von Mondkalb zur Sache. Zunächst zerstören Sie einen amerikanischen Konvoi, befreien dann den Flughafen von Krasnostav von Amerikanern und nehmen sich dann die Stadt Krasnostav vor.

HIJACK

Der Finne Petri Iltanen beauftragt Sie in seiner Mehrspieler-Koop-Mission Hijack damit, Lastkraftwagen zu beschützen, die den Kraftstoff für Kampfhubschrauber anliefern. Sie müssen den LKW-Konvoi beschützen, betanken dann einen Kampfhubschrauber Mi-24 und fliegen diesen zum Flugzeugträger zurück. Kleiner Tipp: Vergessen Sie nicht, am Ende aus dem Heli auszusteigen, um den Einsatz erfolgreich zu beenden.

JUSTICE FOR ALL

In dieser Einzelspieler-Mission von froggyluv muss ein USMC-Team eine Stadt von Gegnern befreien. Sie sind Teamleiter des Trupps Alpha 2 und sollen Verstöße gegen die Menschenrechte in der Region von Kamenyy aufklären. Aufständische sollen Zivilisten angegriffen haben.

LAST MAN STANDING

Diese Einzelspieler-Mission von Modder cookbros.racing spielt vor dem Hintergrund eines bevorstehenden Angriffs der Opfor. Bodentruppen der US-Streitkräfte halten einen Hügel samt Hinterland auf der kleinen Insel Utes. Der Angriff der Opfor auf diesen Punkt mit Luft- und Landstreitkräften steht unmittelbar bevor. Ihr Job ist es, den Hügel zu verteidigen und alle Streitkräfte der Opfor zu vernichten.

OPERATION COBALT

In dieser acht Missionen langen Kampagne von Zipper 5 müssen Sie wichtige Dokumente mit dem Codenamen Operation Cobalt wiederbeschaffen, die bei einem Flugzeugabsturz verloren gingen. Sie schlüpfen in die Rollen des Chernarussen Peter Novak, des Russen Vasilly Derevenko und des Amerikaners Mark Reynolds. Die Mod setzt das **Arma 2**-Add-on **Operation Arrowhead** voraus.

OPERATION EBONY GRYPHON

Nicht den kleinsten Fehler dürfen Sie sich in der kritischen **Operation Ebony Gryphon** (Einzelspieler) leisten. Sie sollen schwere gegnerische Panzer zerstören – egal ob mit dem Kampfjet AV8B Harrier, dem A-10-Warthog-Schlachtflugzeug oder dem AH-1-Cobra-Helikopter. Allerdings ist die feindliche Luftabwehr sehr stark und Sie müssen äußerst vorsichtig vorgehen, sonst ist die Mission schneller gescheitert, als sie richtig begonnen hat.



Second Advance ist der zweite Teil der **Advanced Missions**. Gegnerische Helikopter greifen ein Dorf an und locken Sie in einen Hinterhalt.



Die Fan-Kampagne **Roter Stern** stammt vom deutschen Modder Imutep. Von der geplanten Trilogie ist Chapter 1 bereits spielbar.

OPERTION STARVATION

Modder Colonel_Niel schickt Sie auf diese Einzelspielermission, in der die USMC-Spezialeinheiten Außenposten mit der Hilfe der NAPA errichten, um die russischen Kräfte aus dem Süden zu vertreiben. Noch ahnen die Russen nichts von diesem geplanten Vorstoß, doch das soll sich bald ändern …

ROTER STERN

Als Basis für die Story dieser Fan-Erweiterung von Imutep dient die Orginalkampagne **Harvest Red** des Hauptspiels und was seit dem Einmarsch der USMC auf Chernarus passiert sein könnte. Roter Stern beinhaltet 4 Missionen, in denen Sie als Offizier Ihr Können in einem Panzereinsatz und bei einem Lufteinsatz beweisen.

RUSSIAN INVASION

Wie es der Name andeutet, führen Sie in diesem Einzelspieler-Auftrag von Modder SaOk (Finnland) die CDF-Streitkräfte gegen einen aggressiven russischen Angriff an. Während Ihr Primärziel lautet, das Camp der CDF zu verteidigen, sollen Sie als Sekundärziel Ihre Luftabwehr beschützen und feindliche Trucks ausschalten. Obwohl er nach dem ersten Release durch zusätzlichen Nachschub gesenkt wurde, ist der Schwierigkeitsgrad von **Russian Invasion** immer noch hoch und die Fan-Kampagne somit definitiv nichts für Anfänger.

TUNGUSKA CATCHERS

In dieser Koop-Mission von Mondkalb sollen Sie drei Tunguska-Flugabwehrpanzer zerstören. Egal wie, Hauptsache schnell!

Marc Brehme



In der Fan-Kampagne **Russian Invasion** igeln Sie sich ein und verteidigen Ihren Stützpunkt gegen einen heftigen Angriff der russischen Armee.

Ohne Ihr Nachtsichtgerät würden Sie in der Koop-Mission **Hijack** fast blind durch die Gegend laufen.

Die schönsten neuen Inseln

Fernweh? Dann kämpfen Sie doch mal in Afrika oder Slowenien! Wir zeigen die schönsten neuen Pixel-Schauplätze.

ISLA PANTHERA

Modder IceBreakr hat dieses Terrain-Modell auf echten Höhenmessdaten von Sloweniens nordwestlicher Region Gorenjska aufgebaut. Der Name dieses Gebiets wurde vom slowenischen Wort Gora abgeleitet, was auf Deutsch Berg bedeutet. Und das nicht von ungefähr, denn diese Region beinhaltet die größten Berge Sloweniens. Die schönsten Punkte der Map sind neben dem Triglav National Park und den Julischen Alpen die beiden Seen Bled und Bohinj. Letzterer beherbergt eine kleine Insel samt Kirche aus dem 17. Jahrhundert – malerisch! Insofern ist die Karte **Isla Panthera** – abgesehen davon, dass Gorenjska in Wirklichkeit natürlich keine Insel ist – eine realitätsnahe Abbildung. Doch IceBreakr fügte auch noch einige fiktive Orte, wie etwa die groß angelegte Rennstrecke hinzu. Verzichten müssen Sie in der virtuellen Nachbildung hingegen auf die große Wüstenregion im Südosten und die Dschungellandschaft im Norden. Panthera bietet viele weitere Details; nehmen Sie sich die Zeit, alles zu erkunden. Es lohnt sich!

FALLUJAH

Etwa 65 Kilometer westlich von Bagdad liegt Fallujah, die Stadt der Moscheen. Der Nachbau von dieser Region als **Arma 2**-Karte von Shezan74 umfasst nicht weniger als 3.000 Gebäude und bietet eine willkommene Abwechslung zu den winzigen Dörfchen und tannenüberwucherten Wiesen in Chernarus. Die Stadt bietet einen Flugplatz und ist komplett mit der KI von **Arma 2** kompatibel. Das bedeutet, die künstliche Intelligenz kann für Sie innerhalb von Sekunden eine komplette Missionsreihe berechnen: mit Gegnern, Hinterhalten, Missionszielen, Helikopterunterstützung und allem Drum und Dran – was bei selbsterstellten Karten keineswegs selbstverständlich ist.

ISLA DUALA

Die 100 Quadratkilometer große afrikanische Insel ist zweigeteilt. Auf der einen Seite des Flusses liegt die Stadt Molatia, auf der anderen Afrene. Zwischen beiden Ländern herschte bereits seit zwölf Jahren Bürgerkrieg, den erst UN-Truppen beenden konnten. Als auf dem Gebiet Molatias ein gigantisches Erdölvorkommen gefunden wird, brandet der Hass zwischen den beiden Ländern aber erneut auf. Die aktuelle Version der Karte enthält sowohl die Insel Duala als auch die zwei neuen Fraktionen Molatia und Afrene, zwei neue Waffen und viele neue Fahrzeuge.

NAMALSK

Zerstörte, verlassene Städte, karge Betonbauten und Tunnelsysteme. Die Map Namalsk erinnert stark an die postapokalyptische Welt aus dem Ego-Shooter **Stalker**. Um Namalsk gleich mit Action zu füllen, empfehlen wir die Kampagne **Nightstalkers: Shadow of Namalsk** von Sumrak, die die Landschaft voll ausnutzt und auch die zweite Kampagne des Modders. **Namalsk Crisis** bietet 22 Missionen, tollen Schauplätze sowie exzellente Musik. Den Download finden Sie unter armaholic.com/page.php?id=7781.

Malte Banz/Marc Brehme



Namalsk

Namalsk ist eine unbelebte Gegend an der Beringstraße, dem östlichsten Punkt Russlands.



Fallujah

Eine 16-km²-Stadt inmitten einer Wüste. Zwischen den rund 3.000 Gebäuden verläuft man sich leicht.



Isla duala

Isla Duala ist eine fiktive afrikanische Insel. Ein Fluss trennt die Länder Molatia und Afrene.



Panthera

Saftige Wälder, sandige Wüsten, eisige Bergspitzen: Die Insel Panthera beinhaltet verschiedene Biome.

Sonstige Mods

Natürlich basteln die **Arma-2**-Modder mehr als „nur" neue Kampagnen und Inseln. Auf den folgenden Seiten stellen wir frische Vehikel, Waffen sowie Grafik-, Sound- und Gameplay-Mods vor.

Frische Flug- und Fahrzeuge

F16C FIGHTING FALCON

Neue Panzer, Fahrzeuge und Flugzeuge in **Arma 2** einzubinden, ist kein Problem. Zumal die Community Dutzende frischer Vehikel erstellt hat und kostenlos zum Download bereitstellt. Die schon aus **Operation Flashpoint** und **Armed Assault** bekannte F16C (rechts) von Modder Footmunch wurde nach dem Release von **Arma 2** von [GLT]Myke auf die neue Engine portiert. Nahezu alles bis auf das 3D-Gerüst wurde mithilfe der Community-Mitglieder eddyD (vier neue Texturesets), Snake Man und modEm-Maik (Optimierung der LODs) neu gestaltet. Die F-16C unterstützt bereits das IAWS-System, welches ein dynamisches Neuausrüsten am Flughafen ermöglichen soll. Der neue IAWS-Standard wird auch per Skript jede beliebige Kombination von Raketen und Bomben erlauben. Voraussetzung für die Nutzung dieser Modifikation sind die **Community Base Add-ons** sowie die **GLT Missilebox**.



Der Kampfjet F-16C Fighting Falcon ist mit einer Bordkanone, Raketen und Bomben ausgerüstet.

PFALZ D XII /MILES M.20

Ebenfalls sehr beliebt sind die historischen Fluggeräte von Hotshotmike. Sowohl die **Pfalz d XII** (Jagdflugzeug der deutschen Flieger in der Endphase des 1. Weltkrieges) als auch die Miles M.20 (britisches Jagdflugzeug aus dem 2. Weltkrieg), die **Fokker D.VIII** (Deutscher Jäger aus dem 1. Weltkrieg) oder sein Marine-Aufklärer **Nimrod MK1** stehen bei den Spielern hoch im Kurs.



Besonders beliebt in der Community sind die historischen Flugzeuge von Modder Hotshotmike, wie diese britische M.20.

ADD-ON-PACKS

Besonderen Anklang finden auch Add-on-Packs, die aus gut abgestimmten Kombinationen neuer Inhalte bestehen. So etwa das **US Vehicles Pack** und **Soviet Vehicles Pack** von Vilas. Ersteres bringt unter anderem die Fahrzeuge M2 Bradley, M2A2 Camo, M2A2 Desert, M6 Linebacker Camo und M6 Desert ins Spiel. Das **Soviet Vehicles Pack** kommt mit schweren Panzern wie etwa T-55, T-55AM, T-62, T-64A, T-64B, T-72M1, T-80B oder auch dem T-80BV in mehreren Tarnfarben sowie dem T-80BV, T-80U und mehreren Varianten des schwimmfähigen Schützenpanzerwagens BMP-1 und BMP-2. Empfehlenswert ist auch die **31st Normandy Mod** von Rip31st, die viele Einheiten aus dem Zweiten Weltkrieg enthält oder das **Pack FFAA** (Spanish Army Forces) von Peloton, das Fahrzeuge und Einheiten der spanischen Armee bringt. Zudem stehen auf arma2base.de auch neue Schiffe, Hubschrauber und Waffen oder Objekte wie Bäume, Häuser und sogar ein Stadion zum Download bereit. *Marc Brehme*

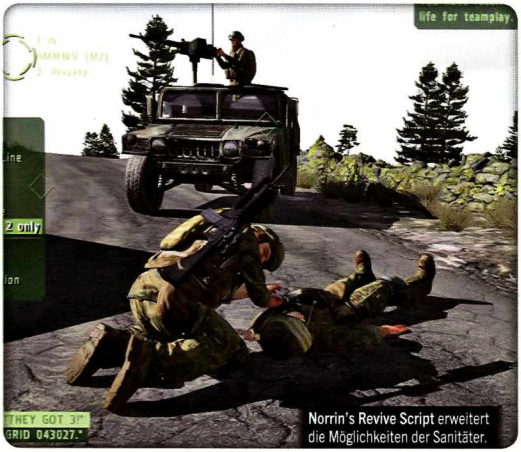


Vials **Soviet Vehicles Pack** bringt zahlreiche originalgetreue Panzer der Kommunisten ins Spiel.



Das **US Vehicles Pack** stammt ebenfalls von Vila, bringt schwere Panzer und bildet so das Gegenstück zum **Soviet Vehicles Pack**.

Gameplay-Mods und Editor-Upgrade



Norrin's Revive Script erweitert die Möglichkeiten der Sanitäter.

Diese Modifikationen greifen in die Spielmechanik ein und verändern bestimmte Aspekte.

NORRIN'S REVIVE SCRIPT

Dieses in der Community äußerst beliebte Skript-Paket ermöglicht das Wiederbeleben und Heilen bewusstloser Kameraden. Das bereichert nicht nur die Missionen, sondern fördert auch das Engagement im Koop-Modus. Außerdem erspart das konfigurierbare Skript Moddern das Einbauen von Revive- und Respawn-Punkten in ihre Maps.

MAP_EU

Das **Editor-Upgrade** (EU) von Lester macht zum Beispiel bisher versteckte Einträge für Objekte wie Häuser, Ruinen, Schilder oder Zäune sichtbar und stellt sie als nutzbare Einträge im Editor zur Verfügung.

A.C.E. 2 CORE 1.3

Das **Advanced Combat Environment**, kurz **A.C.E.** ist in der **Arma 2**-Community eine der beliebtesten Mods überhaupt. Die Komplettkonvertierung basiert auf **A.C.E.** für **Armed Assault** und bereichert die Militärsimulation um unzählige Features wie Schalldruck von Geschützen, Luftbetankung sowie Tränengas. Die Macher versuchen mit ihrer sehr indivualisierbaren Mod **A.C.E. 2** die richtige Balance zwischen Realismus und Gameplay zu finden.

Marc Brehme

Grafik-Mods

Diese Mods ändern zwar nichts an der Spielmechanik, sind aber teilweise trotzdem nicht in Online-Partien erlaubt und müssen dafür abgeschaltet werden.

AT GLASSES

Geschosse zischen durch die Luft, Geschütze und Granaten krachen, die heftige Schlacht ist im vollen Gange. Plötzlich tritt eine Infanterieeinheit aus einem Waldstück. Ihre Gesichter zieren bunte Brillen und lustige Bärte, der Kommandant trägt eine Tüte auf dem Kopf … Die Modifikation mit dem Namen **AT Glasses Pack** von Mondkalb und seinen Kumpels vom Modder-Team „AT" ist ein Sammelsurium aus lustigen Kopfbedeckungen und Accessoires. Es gibt bunte Pilotenbrillen, ein Monokel, verschiedene Bärte, eine Taucherbrille und eine Papiertüte mit zwei Löchern für die Augen. Insgesamt wartet das Paket mit 13 neuen Gegenständen auf. Modder Mondkalb betont, dass es sich hierbei lediglich um ein Scherzpaket handelt. Sie wollen noch mehr Gesichtskirmes? Auf unserer Silberscheibe finden Sie neben **AT Glasses Pack** auch die Mod **AT All Faces**. Diese schaltet alle Gesichter samt Tarnschminkvariationen in der Auswahlliste frei. Wir wünschen lustiges Verkleiden!


Das witzige Highlight der Mod bleibt trotz Nasenring und Bärten aber nach wie vor die Papiertüte auf dem Kopf. (rechts)


Die Mod **LandTex** (rechts) verbessert die originalen Bodentexturen (links) von Chernarus deutlich.

AT OPTICS CLEANER

Mithilfe dieser Modifikation können Sie visuelle Effekte wie den Grain-Filter des Fahrzeugführers oder die Farbkorrektur des Bordschützen abstellen. Komfortabel: Sie wählen, welche Effekte Sie entfernen möchten.

AT GUI

Die Fan-Erweiterung **AT GUI** entfernt die meisten Fadenkreuze, so kann man auch auf Rekrut-Servern ohne diese spielen. Außerdem gibt es beim Anlegen von Waffen oder beim Autofahren keinen Zoom-Effekt mehr.

LANDTEX

Modder Picolly verschönert mit seiner Grafik-Modifikation **LandTex** (http://armed-assault.de/news/landtex---landschafts-addon-released.html) die matschigen Bodentexturen in **Arma 2**. Zudem wurden die Strände so überarbeitet, dass die Küstenlinien und vorgelagerten Inseln nun mehr Sandstrand haben.

Marc Brehme/Malte Banz

Sound-Mods

Der originale Sound von **Arma 2** kann auf Dauer ganz schön eintönig werden. Mit diesen Mods gibt es Abwechslung.

REDUCED VOICES

Diese Fan-Erweiterung für den Militärshooter reduziert die erhaltenen Funk-Nachrichten auf ein Minimum. Endlich stört kein nerviges Gequatsche „Unbekannter Mann, Position 293434" mehr und Sie können sich auf das Wesentliche konzentrieren: die Kämpfe. Die Nachrichten werden aber weiterhin als Text angezeigt.

VOPSOUND 2.2

Die neueste Version des Modders Vo.2 tauscht nahezu alle Sounds der Kriegssimulation komplett aus. Die Waffengeräusche wurden während Schießübungen aufgenommen und entsprechen jetzt noch mehr ihrem Original. Außerdem gibt's neue, wesentlich wuchtigere Explosionen. Auch ein vorbeifliegendes Flugzeug klingt in **Arma 2** nun realistischer und Naturburschen freuen sich über Umgebungsgeräusche wie Blätterrauschen und Vogelgezwitscher. *Marc Brehme*

Neue Waffen

Waffenpakete gibt es für **Arma 2** wie Sand am Meer. Wir stellen drei tolle Sammlungen vor.

FFAA MOD WEAPON PACK

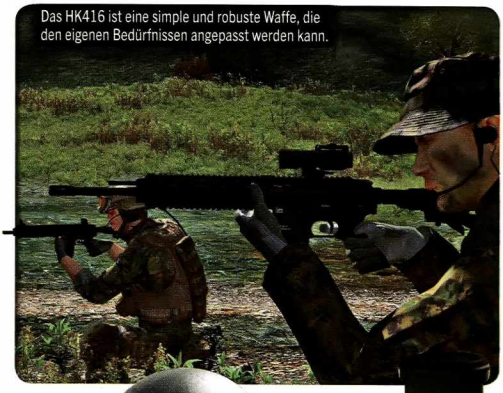
Die Jungs aus dem Modder-Team FFAAMod haben bereits sehr viele Projekte zu **Arma 2** entwickelt, seien es Fahrzeuge, Skripts oder eben Waffen. Das **FFAA Mod Weapon Pack** ist eines ihrer besten und beinhaltet satte 18 Schießeisen, von denen zehn in verschiedenen Versionen vorliegen. Die Waffen sind teilweise mit verschiedenen Aufsätzen wie Granatwerfern, speziellen Visieren oder Laser-Zielvorrichtungen ausgerüstet, die im Spiel funktionsfähig sind.

RH HK416 PACK

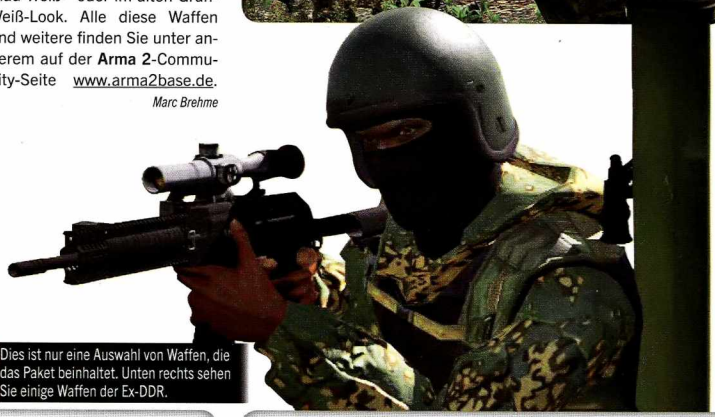
Dieses Waffenpaket von Robert Hammer bietet neben einigen Heckler-&-Koch-Schießprügeln auch Exoten wie die Magpul Masada oder das Bushmaster ACR vom gleichen Hersteller. Das HK416 kommt mit sechs Aufsätzen daher, die in verschiedenen Kombinationen auf die Waffe geschraubt werden dürfen.

GERMAN WEAPON PACK

Kein Bock mehr auf Russland? Dann ist das **German Weapon Pack** von Marseille77 das Richtige für Sie. Es bringt zahlreiche deutsche und auch Schweizer Knarren ins Spiel. Die Waffenwahl entspricht dabei den Handfeuerwaffen der deutschen Polizei-Kräfte und der Bundeswehr in den Jahren 1951 bis 2012, darunter etwa die Dienstwaffe heutiger Polizisten, die Walther P99. Wer sich noch heimischer fühlen möchte, lädt sich das **German Police Pack** vom gleichen Modder herunter, dort enthalten sind spielbare Polizei-Einheiten mit Uniformen im neuen Blau-Weiß- oder im alten Grün-Weiß-Look. Alle diese Waffen und weitere finden Sie unter anderem auf der **Arma 2**-Community-Seite www.arma2base.de. *Marc Brehme*



Das HK416 ist eine simple und robuste Waffe, die den eigenen Bedürfnissen angepasst werden kann.



Dies ist nur eine Auswahl von Waffen, die das Paket beinhaltet. Unten rechts sehen Sie einige Waffen der Ex-DDR.





LESERBRIEFE

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn!

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Stapelverarbeitung

Liebes PC Action-Team, 2004 begann ich mein Studium und weil dieses sehr zeitintensiv war, kam ich nicht mehr zum Lesen der PCA. Darum stapelten sich die Ausgaben bei mir, bis irgendwann ein ganz schöner Berg erreicht war. Irgendwann begann ich, diesen Stapel abzuarbeiten. Aber weil ich noch andere Hobbys habe und jeden Monat eine neue Ausgabe erschien, gelang es nie wirklich ganz. Bis letzten Monat! Mit größter Anstrengung und Willenskraft, den ganzen Mist zu lesen, schaffte ich nun alle Ausgaben, sodass nur noch das aktuelle Heft vor mir liegt. Eine tolle Leistung, und ich bin wirklich stolz! Dafür verlange ich aber eine entsprechende Würdigung von euch (Geschenke sind natürlich auch willkommen). So, jetzt spül' ich mein ganzes PC Action-Wissen mit ein paar Bier wieder weg! Schöne Grüße aus Wien,

GÜNTHER BITSCHNAU (PRÄSIDENT)

Wow, das ist echt eine Leistung! Also nicht das Studium, sondern der übermäßige Konsum von PC ACTION und Gerstensaft. Und weil du derartige Projekte anscheinend ganz gern magst, schicken wir dir sämtliche PCA-Ausgaben vor 2004 zu. Wenn du herausfindest, wie oft wir in den 2001er-Ausgaben das Wörtchen „und“ verwendet haben, dann gibt's auch das geforderte Geschenk!

Kardinalfehler

*guten tag hab da eine anliegen und weis nicht wo hin damit habe mir die computer bild spiele geholt und wollde dan daheim **Sacred 2** instaliren und da kommt ein crc fehler was soll ich da dan nun machen das es geht bitte helfen sie mir danke*

KARSTEN RETZ

Andere machen groben Unfug mit Datenträgern und wir sollen die Suppe auslöffeln? Wir können dir nur zwei Dinge raten: Bestell dir aus unserem Online-Shop die PC ACTION 11/11 nach. Da hatten wir Sacred 2 als Vollversion und diese Fassung hatte keine dubiosen Fehler. Den zweiten Rat kannst du dir denken und er ist gleichzeitig das 11. PCA-Gebot: Du sollst keine andere Spielemagazine neben mir haben.

Blick über den Tellerrand

habe gehört wii you consolen spiele werden nur auf schallplatte erscheinen ist das richtig

DIETMAR-OSCAR ROTZE

Das stimmt! Und wie wir kürzlich erfahren durften, kommen die künftigen Titel der Konsolenhersteller Sony und Microsoft ebenfalls auf klassischen Wegen ins heimische Wohnzimmer. Microsoft will die Zip-Disketten wiederbeleben und Sony setzt auf Datasette. Alles natürlich streng vertraulich! [Anmerkung der Chefred: Fairerweise müssen wir an dieser Stelle anmerken, dass Herr Rotze –

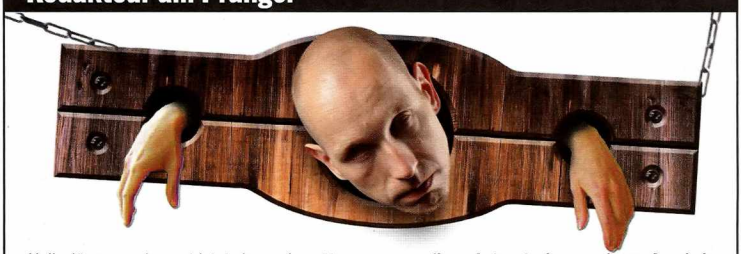
E-MAIL

leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE

Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Redakteur am Pranger



*Hallo Jürgen, es kommt jetzt ein wenig spät vor Erscheinen der nächsten Ausgabe und wird wohl nicht mehr rechtzeitig für einen Prangerantrag reichen. Vielleicht haben es auch schon 100 andere angemerkt. Oder war es ein gezielter Scherz? ;-) Im **Aliens: Colonial Marines**-Vorschaubericht schreibt Toni auf S. 83 oben zum Motion Tracker „Zum einen reagiert der Gerät nur auf Bewegung …“ Der Gerät? DER Gerät??? Der Gerät wird nie müde, der Gerät arbeitet schweißfrei und der Gerät piept immer schon, bevor der Feind da ist? *lol* Ich würde sagen, der Toni, ja der gerät jetzt in Erklärungsnot.*

OLIVER HESSLER

Erst mal müssen wir dir leider sagen, dass Kollege Jürgen Krauß an einem anderen, besseren Ort weilt und deine E-Mail nicht beantworten kann [Anmerkung der Chefredaktion: Auch wenn diese Antwort einen Anschein erweckt – Jürgen ist bei bester Gesundheit und mittlerweile Texter in einer Werbeagentur]. Was „der Gerät“ angeht: Wie du richtig bemerkt hast, ist das eine Anspielung auf ein herrlich absurdes Fernseh-Interview im Rahmen einer ARD-Sendung. Wer's nicht kennt: einfach mal bei Youtube „Der Gerät – Der Original“ suchen. Wir können dem Kollegen Opl aber einen anderen Fehler nachweisen. Wie unser fleißiger Leser Sebastian Hage zu Recht anmerkt, hat unser Terrortoni einen Rechtschreibfehler in seinen letzten Hitman-Artikel eingeschmuggelt (Ausgabe 07/12). Dort behauptet er doch tatsächlich, man könne sich im Mini-Spiel Sniper Challenge in die Online-Bestenliste „verweigen“. Als Strafe haben wir ihm eine Komplettlösung zum DS-Spiel Pokémon Diamant-Edition aufgebrummt. Natürlich zur japanischen Originalfassung.



Bei **PC ACTION kocht** zauberten Ralle Wollner (links) und Jo Hesse viele interessante Gerichte. Gebechert wurde natürlich auch ganz ordentlich.

Name von der Redaktion NICHT geändert – diese Frage an die Kollegen unseres Schwestermagazins PLAY³ geschickt hat. Wir konnten sie euch aber unmöglich vorenthalten!]

Schmerz, lass nach!

Im Zuge der Max Payne 3-Veröffentlichung könntet ihr doch anfangen, alle Briefe nur noch in Metaphern zu beantworten, so wie Max Payne immer mit Kugeln antwortet. Das würde vielleicht neue Leser locken, so wie Max Payne immer den Tod zu sich lockt. An mir solltet ihr euch dabei aber kein Beispiel nehmen, genauso wenig wie man sich an Max Payne ein Beispiel für positive Lebensführung nehmen sollte.

SEBASTIAN HAGE

Es liegt uns fern, dich für diesen Vorschlag in den Himmel zu loben – das sollen lieber deine Rabeneltern erledigen! Wir müssen dir aber das Herz brechen: Wir können das unmöglich machen, denn Metaphern sind echt Schnee von gestern!

Tischabfälle

Hey Ihrs,

bin derzeit auf der Suche nach einer „PC Action Kocht DVD", und ich wollte fragen, ob ihr mir nicht eine zusenden könntet ... ihr habt bestimmt noch irgendwo eine rumliegen. Meine älteste Zeitschrift ist von 2007, wobei ich vorher schon welche wegschmeißen musste, sprich ich bin schon seit mindestens 5 Jahren Abonnent. Wenn das mal kein Anlass für ein kleines „Dankes-Geschenk" ist, weiß ich auch nicht.

Alles bitte, bitte, bitte, bitte, bitte, [...], schickt mir eine „PC Action Kocht DVD" und ich werde mein Abo noch mindestens 5 Jahre weiter bestehen lassen =)

FLORIAN KIRCHSTEIN

Wir haben die ganze Redaktion auf den Kopf gestellt, aber keine „PCA kocht"-DVDs gefunden. Dafür sind ein paar verschimmelte Kartoffeln und uralte Gewürze aufgetaucht, die Jo und Ralph damals nicht verarbeitet haben. Das Zeug ist gerade per Nachnahme auf dem Weg zu dir!

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 Nathalie Auerochs, Malte Banz, Stefan Ehring, Michael Kister, Julia Klein, Katharina Trautvetter, Christian Walter, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalija Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Monika Jäger, Jan Weingarten, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Monika Jäger
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
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: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM.

HEFTVORSCHAU

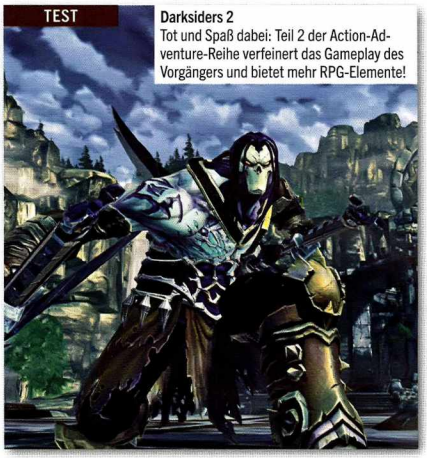
Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.*

TEST



The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard
Wir verraten, wie gut der Mega-DLC zum besten Rollenspiel des Jahres ist!

TEST



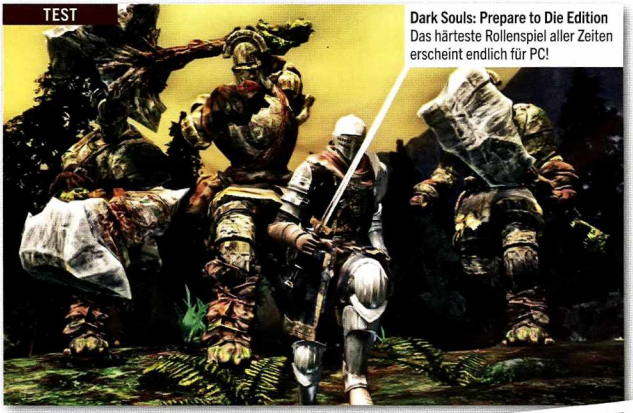
Darksiders 2
Tot und Spaß dabei: Teil 2 der Action-Adventure-Reihe verfeinert das Gameplay des Vorgängers und bietet mehr RPG-Elemente!

TEST



Prototype 2
Besser als die Konsolenvorlage? Das brutale Open-World-Spektakel von Activision im Test!

TEST



Dark Souls: Prepare to Die Edition
Das härteste Rollenspiel aller Zeiten erscheint endlich für PC!

TEST



The Secret World
Das neue Online-Rollenspiel der **Age of Conan**-Macher bringt massig Innovationen ... aber macht's auch Spaß?

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 09/12

AB MITTWOCH,

8. AUGUST

IM HANDEL!

* Alle Themen ohne Gewähr!

FREE2PLAY: DAS AUFBAU-STRATEGIE-BROWSERGAME

REBORN HORIZON

JETZT MIT NEUEM KAMPFSYSTEM!



BAU DIR DEINE STADT AUF!

GEWINNER DES WETTBEWERBS

MTG 2011

MAKE THE GAME

DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB

JETZT KOSTENLOS MITSPIELEN!

REBORNHORIZON.DE







computec MEDIA

Slip Shift

GS GOLD AWARD DEZ 2011 GAMES SPHERE


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