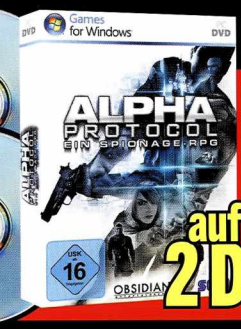
PC ACTION

www.pcaction.de



MEGA-VOLLVERSION AUF ZWEI HEFT-DVDs

ALPHA PROTOCOL

auf 2 DVDs

Gelungener Mix aus Shooter und Action-RPG mit packender Story und riesiger Entscheidungsfreiheit

ÜBER 3 STUNDEN AKTUELLE VIDEOS & TRAILER:
Assassin's Creed 3 • Tomb Raider • Resident Evil 6 • Star Wars 1313 • Call of Duty: Black Ops 2 • Dishonored • Splinter Cell: Blacklist • Watch Dogs • Crysis 3 u. v. m.



EXKLUSIV!

SOLO-KAMPAGNE ERSTMALS SELBST GESPIELT!
EAs Frontalangriff auf Call of Duty: Mehr Realismus, Frostbite 2-Grafik und Battlefield 4-Beta-Zugang!

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



GUILD WARS 2

AUSFÜHRLICHER BETA-TEST
Actionreicher und vielseitiger als World of Warcraft!



DISHONORED

EINFACH NUR BRUTAL GUT!
So extravagant wie Bioshock, so spannend wie Thief und so abwechslungsreich wie Deus Ex

USK ab 16 freigegeben

09/2012 | € 5,50

4 195002 705500 09

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



GAMESCOM GUIDE gratis

Die Aussteller • Die Hallenpläne • Die besten Spiele

1&1 ALL-NET-FLAT



✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

19,99 ~~29,99~~ €/Monat*



D-NETZ
BESTE QUALITÄT, BESTER PREIS!



Sofort starten: **1 NACHT** OVERNIGHT-LIEFERUNG ★★★

In Ruhe ausprobieren: **1 MONAT** TESTEN ★★★

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

1&1

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

*1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 12 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit, kundenseitiges Sonderkündigungsrecht zum Ende des 12. Monats. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

Vorsicht, Schlange!



Foto: Kölnmesse

Die Spielemesse Gamescom in Köln steht vor der Tür: Vom 16.8. bis 19.8. zeigen Hersteller aus aller Welt ihre Produkte und bieten einen guten Vorgeschmack darauf, was uns dieses Jahr Richtung Weihnachtszeit an Spielen erwartet. Im Gegensatz zur E3, wo nur Fachpublikum Zutritt hat, steht die Gamescom jedem interessierten Spieler offen. Und für die Besucher gibt es viel zu sehen – auch wenn Hersteller wie Microsoft, Nintendo oder Sega der Veranstaltung dieses Jahr fernbleiben.

Wir helfen Ihnen gleich zweifach, in all dem Messetrubel den Überblick zu behalten: In unserem Special ab Seite 16 geben wir einen Ausblick auf die wichtigsten Titel in den Bereichen Action, Sport, Rollenspiel und Strategie. Und wir verraten, wie Sie Ihren Messe-Aufenthalt so planen, dass Sie auch wirklich alles sehen! Das reicht Ihnen nicht? Im offiziellen Gamescom-Guide, der diesem Heft kostenlos beiliegt, finden Sie ausführliche Hallenpläne und jede Menge weiterer Infos rund um die Gaming-Großveranstaltung.

Besonders freut es uns aber, dass wir Ihnen mit dieser Ausgabe viele der Gamescom-Toptitel schon vor der Veranstaltung in aller Ausführlichkeit präsentieren können. Darunter Highlights wie **Resident Evil 6, Hitman: Absolution, Dishonored** oder unser Titelthema **Medal of Honor: Warfighter** (ab Seite 20), das wir exklusiv im Vorfeld der Messe anspielen konnten. Auch der Test-Teil dieser PC-ACTION-Ausgabe ist erfreulich voll – von der üblichen Testflaute im Juli und August keine Spur! Ab Seite 60 beschäftigen wir uns umfassend mit Knallern wie **Guild Wars 2**, dem **Dawnguard**-DLC zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim, Sleeping Dogs** oder **Darksiders 2**.

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

HEFTINHALT

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





20



MARC MEINT:
Super-Optik und Realismus pur – zwei Trümpfe hat **Medal of Honor** damit schon in der Hand. Doch macht's auch Spaß?

Vorschau | Medal of Honor: Warfighter

Heftinhalt 09/12

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

	DVD-Inhalt	4
	Editorial	3
	Inhalt	4
	Redaktionsvorstellung	8
	Vollversion: Alpha Protocol	6

Vorschau

	Counter-Strike: Global Offensive	32
►	Dishonored: Die Maske des Zorns	54
	Fussball Manager 13	52
	Hitman: Absolution	44
	H.U.N.T.	50
►	Medal of Honor: Warfighter	20
	PES 2013	48
	Resident Evil 6	36
	Total War: Rome 2	26
	Transformers: Untergang von Cybertron	34
	Magazin |	
	Call of Duty Online	13
	Day-Z Standalone-Spiel	12
	Orcs Must Die! 2	13
	Prototype 2	11
	Spieleverfilmungen	12
	The Expendables 2	13
	The Walking Dead Shooter	12
	Ultima Forever: Quest for the Avatar	12
	Special |	
	Gamescom 2012: So wird die Spielemesse	16

Test

	Darksiders 2 (Beta-Test)	82
	Endless Space	92
►	Guild Wars 2 (Beta-Test)	60
	Hoodwink	90
	Le Tour de France: Saison 2012	90
	London 2012	88
	Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013	91
	Men of War: Condemned Heroes	70
	On the Rain-Slick Precipice of Darkness 3	91
	Sleeping Dogs (Beta-Test)	76
	The Elder Scrolls: Dawnguard (Beta-Test)	72
	The Secret World	66
	The Walking Dead: Starved for Help	92
	Standards |	
	Meinungsmache	59
	So testen wir	58
	Top-Spiele	94

Extra

	Komplettlösung Alpha Protocol	96
	Mods & Maps |	
	Risen 2: Dark Waters	102
	Dragon Age: Origins	104
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	110

Abspann

	Heftvorschau und Impressum	114

DVD-INHALT

DISC 1

VOLLVERSION (SEITE 1&2)
Alpha Protocol

DISC 2

VOLLVERSION (SEITE 1)
Alpha Protocol

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

MODS & MAPS (SEITE 2)
Risen 2: Dark Waters
- AntiWarp
- LoD Distance Mod
- No POM Mod





60

Beta-Test | Guild Wars 2

WOLFGANG MEINT:
Jetzt müssen die **WoW**-Pandaren wohl die Öhrchen fest anlegen, denn NCsoft haut mit **Guild Wars 2** so richtig auf den Putz!



26

Vorschau | Total War: Rome 2

STEFAN MEINT:
„Die sind doch verrückt", geht mir angesichts der gezeigten Gigantomanie im Spiel durch den Kopf. Das wird ein Strategie-Fest!

SPIELE IM HEFT

Alpha Protocol, Vollversionspromo	6
Call of Duty: Online, Vorschau	13
Counter-Strike: Global Offensive, Vorschau	32
Darksiders 2 (Beta-Test), Test	82
Day-Z-Spiel, Vorschau	12
Dishonored: Die Maske des Zorns, Vorschau	54
Dragon Age: Origins, Mods & Maps	106
Endless Space, Test	92
Fussball Manager 13, Vorschau	52
Guild Wars 2 (Beta-Test), Test	60
H.U.N.T., Vorschau	50
Hitman: Absolution, Vorschau	44
Hoodwink, Test	90
Le Tour de France: Saison 2012, Test	90
London 2012, Vorschau	88
Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013, Test	91
Medal of Honor: Warfighter, Vorschau	20
Men of War: Condemned Heroes, Test	70
On the Rain-Slick Precipice of Darkness 3, Test	91
Orcs Must Die! 2, Vorschau	13
PES 2013, Vorschau	48
Prototype 2, Vorschau	11
Resident Evil 6, Vorschau	36
Risen 2: Dark Waters, Mods & Maps	104
Sleeping Dogs (Beta-Test), Test	76
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Mods & Maps	110
The Elder Scrolls: Dawnguard (Beta-Test), Test	72
The Expendables 2, Vorschau	13
The Secret World, Test	66
The Walking Dead: Starved for Help, Test	92
The Walking Dead Shooter, Vorschau	12
Total War: Rome 2, Vorschau	26
Transformers: Untergang von Cybertron, Vorschau	34
Ultima Forever: Quest for the Avatar, Vorschau	12

- Risen 2 Mod Starter
- Unofficial Patch

VIDEOS (SEITE 1)

Alpha Protocol

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Dishonored: Die Maske des Zorns

Ghost Recon: Future Soldier

Krater

Lego Batman 2: DC Super Heroes

Quantum Conundrum

Resident Evil 6
- Leons Kampagne
- Chris' Kampagne
- Jakes Kampagne

Spec Ops: The Line

Tiny & Big: Grandpa's Leftovers

The Secret World

TRAILER (SEITE 2)

Assassin's Creed 3
- Allgemeiner Trailer
- Real-Action-Trailer

Borderlands 2
- Allgemeiner Trailer
- Gameplay

Call of Duty: Black Ops 2
- Allgemeiner Trailer
- Behind the Scenes

Crysis 3

Darksiders 2



Die PC-Version von **Darksiders 2** steht vor der Tür. Unser Video zeigt coole Szenen.

Das Schwarze Auge: Demonicon

Dead Space 3

Devil May Cry

Epic Mickey 2: The Power of Two

FIFA 13

Hitman 5: Absolution

Lost Planet 3

Luminous Engine

Medal of Honor: Advanced Warfighter – Multiplayer Trailer

Need for Speed: Most Wanted

PES 2013
- Allgemeiner Trailer
- Full Control
- Player ID & Pro Active AI

Quantum Conundrum

Resident Evil 6

SimCity

Sleeping Dogs

South Park: Der Stab der Wahrheit

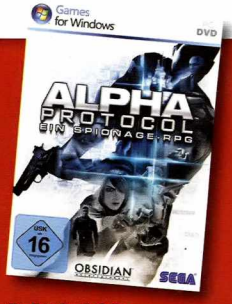
Splinter Cell: Blacklist

Star Wars 1313
- Battle Gameplay
- Navigation Cinematic
- Ship Crash Gameplay

Star Wars: The Old Republic

The Cave

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard



The Elder Scrolls Online

Tomb Raider
- Allgemeiner Trailer
- Making-of

Transformers: Untergang von Cybertron

Unreal Engine 4

Watch Dogs
- Allgemeiner Trailer
- Gameplay

XCOM: Enemy Unknown

VIDEOS (SEITE 2)

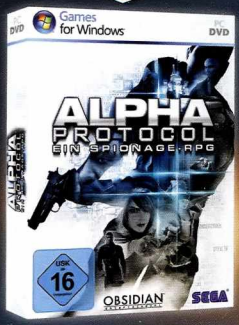
Darksiders 2

Sleeping Dogs
- Story, Gameplay und Missionen
- Spielwelt und Nebenaufgaben

Test Drive: Ferrari Racing Legends

VOLLVERSION auf DVD

Alpha Protocol



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Aufregendes Spionage-Rollenspiel mit Action-Elementen
- Sechs Klassen zur Auswahl, darunter Soldat, Agent und Technikspezialist, erweitert durch Söldner, Rekrut und Veteran als besondere Herausforderung
- Gespräche mit moralischen Entscheidungen, die den Spielverlauf beeinflussen
- Alternative Lösungsmöglichkeiten in jedem Auftrag: spannende Schleicheinlagen, packende Schusswechsel oder besonnener Einsatz von Diplomatie
- Einsatzziele rund um den Globus, unter anderem in Rom und Moskau
- Große Auswahl an Waffen und Ausrüstung mit zugehörigen Upgrades
- Neun grundlegend verschiedene Talente und zwölf aktive Fähigkeiten



Explosive Geschichte

Im Jahr 2009 destabilisiert ein verheerender Angriff mit amerikanischen Raketen auf ein Passagierflugzeug über Osteuropa die globalen politischen Verhältnisse. Als Geheimagent Michael Thorton begeben Sie sich für den namensgebenden fiktiven US-Geheimdienst Alpha Protocol auf die Spur einer islamistischen Terrororganisation, die angeblich hinter dem Anschlag steckt. Im Verlauf der Handlung reisen Sie nach Saudi-Arabien, Taiwan, Italien sowie Russland und decken dabei eine Verschwörung in höchsten Kreisen auf. Es liegt an Ihnen, die Krise zu lösen und damit den Lauf der Geschichte zu beeinflussen.



Überzeugendes Dialog-Reaktions-System

Im Gespräch mit anderen Charakteren zwingt Sie das dynamische Dialog-System, unter Zeitdruck Entscheidungen zu treffen, die sich auf den weiteren Konversations- und Handlungsverlauf sowie Michael Thortons Beziehung zum jeweiligen Gegenüber auswirken. So liegt es beispielsweise ganz an Ihnen, ob Sie in Konflikten lieber mit Professionalität und Verhandlungskünsten oder mit Einschüchterung und Gewalt überzeugen.

Knifflige Minispiele

Während Michael Thortons Einsätzen stoßen Sie des Öfteren auf Alarm- und Kamerasysteme, verschlossene Türen oder passwortgeschützte Computer mit wichtigen Informationen. Um diese Hindernisse zu überwinden, identifizieren Sie in drei abwechslungsreichen Minispielen Zahlencodes, überbrücken Schaltkreise und knacken Schlösser. Dabei stehen Sie unter ständigem Zeitdruck und sind der Gefahr ausgesetzt, Ihre Gegner zu alarmieren.





TARNUNG: Ohne richtige Tarnung kann Michael Thorton seinem Tagewerk nicht ordentlich nachgehen. Mit diesem Talent pirscht er sich auf leisen Sohlen an seinen Gegner heran und schaltet ihn lautlos aus. Die Fähigkeiten „Meister der Tarnung" oder „Geräuschloser Lauf" helfen ihm dabei, ungesehen zu bleiben.



MASCHINENPISTOLEN: Auf kurze Distanz erweisen sich Maschinenpistolen als ebenso verlässlicher Begleiter wie Schrotflinten. Mit der Fähigkeit „Kugelhagel" schießt Thorton bis zu 16 Sekunden lang ohne nachzuladen, was ihn zusammen mit „Eiserner Wille" aus dem Zähigkeit-Zweig in eine nahezu unaufhaltsame Kampfmaschine verwandelt.



Vielseitige Talente

Alpha Protocol bietet ein komplexes Charaktersystem mit neun verschiedenen Talenten. Unabhängig davon, für welche Klasse Sie sich zu Anfang des Spiels entscheiden, üben Sie großen Einfluss auf die Entwicklung von Thorton aus, indem Sie beim Erreichen jeder neuen Stufe Punkte in bestimmte Zweige investieren und damit aktive wie passive Fähigkeiten freischalten. Ob leise und unentdeckt oder aggressiv und direkt, für jede Spielweise existieren sinnvolle Kombinationen.





KAMPFSPORT: In feinster Martial-Arts-Manier bringen Sie den Gegner schnell zu Boden, sobald er sich zu nah an Ihren Protagonisten heranwagt. Durch spezielle Fähigkeiten verlangsamen Sie die Zeit und Schlagkombinationen laufen in schneller Folge ab. So hat der Gegner keine Chance!

Tipps und Hinweise zum Spiel finden Sie in unserer Extra-Rubrik ab Seite 96.



Hilfreiche Ausrüstungs-Upgrades

Um Ihnen einen hohen Grad an Flexibilität zu ermöglichen, bietet **Alpha Protocol** eine Vielzahl von Panzerungs-Mods und Waffen-Anpassungen. Zusätzlich zu den Verbesserungen, die Sie während Ihrer Missionen finden, steht Ihnen das Angebot diverser Waffenhändler des fiktiven Schwarzmarkts Clearinghouse zur Verfügung. Durch Ihr Verhalten in Dialogen sichern Sie sich die Gunst weiterer Händler und Kontakte. Dadurch erhalten Sie unter Umständen Zugriff auf exklusive Knarren und Missionshinweise.

Installationsanleitung

- Legen Sie die Disc 1 (Seite A) in das Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter den Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten". Wenn das Programm Sie dazu auffordert, wenden Sie bitte die DVD.
- Verlangt das Programm einen DVD-Wechsel, legen Sie bitte Disc 2 (Seite A) ein.
- **Wichtig:** Unsere Version von **Alpha Protocol** befindet sich auf dem neuesten Stand und enthält bereits den Patch v1.01, der unter anderem den Kopierschutz entfernt. Eine separate Installation des Updates ist nicht nötig.

Systemanforderungen

- **Minimum:** Pentium 4 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista/7), Geforce 7900 GT/Radeon X 1950 Pro
- **Empfehlenswert:** Core 2 Duo E8400/Phenom II X3 720 BE, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista/7), Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

DIE REDAKTION

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

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

IST AUF:
... dem Rollenspiel-Trip und spielt mal wieder Klassiker wie **Dragon Age: Origins** oder **The Bard's Tale** (das Original, nicht die Neuauflage!).

FREUT SICH:
... auf **Guild Wars 2**, auch wenn er nicht weiß, woher er dafür die nötige Zeit nehmen soll.

KOMMT ZWAR GERADE AUS:
... dem Urlaub, ist aber schon wieder reif für den nächsten.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

RÄTSELT:
... sich durch investigative Quests in **The Secret World**. Die sind verdammt gut gemacht!

LIEF:
... an seinem diesjährigen Geburtstagswochenende 34 Kilometer durch fränkische Wälder – bekloppt!

FIEBERT:
... dem Start von **Guild Wars 2** entgegen und überbrückt die Wartezeit mit dem Vorgänger.

SASCHA LOHMÜLLER // REDAKTEUR



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

SPIELT:
... **Everquest** (1), **Battlefield** (3), **Dune** (2000), **Day** (Z).

HÖRT:
... immer wieder Wintersun, bis deren neues Album erscheint. Oder das neue von Ensiferum. Wird auch gut.

FREUT SICH:
... auf die Gamescom. Der guten Spiele und des Lesertreffs wegen. Und in Köln gibt's im Gegensatz zu Fürth annehmbare Currywurst.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
„... **Sleeping Dogs**, **Darksiders 2** und **Prototype 2**.

BETREIBT:
... musikalische Umerziehung und beschallt seinen Sohn nachts im Schlaf mit den Toten Hosen, Simple Plan, The Offspring & Co., um gegen „den Wendler" anzukämpfen.

FREUT SICH:
... auf seinen Urlaub. Ende August wird gesportelt, gelesen, gegrillt, gesonnt, gezockt und einfach nur gefaulenzt.

PETER BATHGE // VOLONTÄR



Ego-Shooter sowie Rollen- & Strategiespiele

VERSCHLIEF:
... die PCA-Produktion im hessischen Urlaubsdomizil. Die Sommerloch-Ausgabe haben die Kollegen auch ohne ihn hinbekommen!

SPIELTE:
... allerlei Liegengebliebenes. **NBA 2K12**, **Alpha Protocol**, **Fable 3** und **Medieval 2: Total War – Kingdoms**.

FREUT SICH:
... auf **Darksiders 2**. Der Tod steht ihm gut!

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

„LIEF":
... den Nürnberger-Firmenlauf. Nicht so erfolgreich. Daher an dieser Stelle ein Bild aus besseren Zeiten.

ZITIERT:
... Karl Lagerfeld: „Wer Jogginghosen anzieht, hat die Kontrolle über sein Leben verloren". Erklärt einiges ...

HÖRT:
... Noel Gallagher's High Flying Birds. Ideal für melancholische Autofahrten in lauen Sommernächten.

MONIKA JÄGER // LAYOUTERIN



TANZT:
... auf mehreren Hochzeiten. In diesem Jahr gleich drei!!

HÖRT:
... Y-Titty: Gotye – Somebody That I Used To Know feat. Kimbra – PARODIE. Warum? Weil lachen lustig ist ;)

IST FROH:
... dass Kollege Basti nicht vom neuen Fahrrad fliegt.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



SPIELT:
... momentan **The Secret World**, kann dem Spiel aber nicht viel abgewinnen. Das mag damit zusammenhängen, dass er mit einem Auge auf **Guild Wars 2** schielt und sich dadurch nicht richtig auf das Spiel einlässt.

FÄHRT:
... die Hügel am Steinbrüchlein nahe Worzeldorf rauf und runter ... hoffentlich mal ohne Schrammen

FELIX SCHÜTZ // REDAKTEUR — STARGAST



Action-Adventures, RPGs, Shooter, Adventures, Strategie

SPIELT:
Darksiders, **Darksiders 2** (Xbox 360), **Bulletstorm**, **Resonance**, **Swords & Soldiers** (Android), **Orcs & Elves** (DS)

HÖRT:
Die Soundtracks zu **Darksiders**, **Castlevania: Lords of Shadow** und **Spartacus: Blood and Sand** (TV-Serie)

SIEHT:
Prometheus – in London gesehen, leider nicht so toll.

MUTTER ALLER ROASTS

ROAST of ROSEANNE

WITH ROASTMASTER JANE LYNCH



MONTAG 20. AUGUST 22:00

Join the Roast #ROSEANNEROAST roast2012.tv

COMEDY CENTRAL

ANZEIGE

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG

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



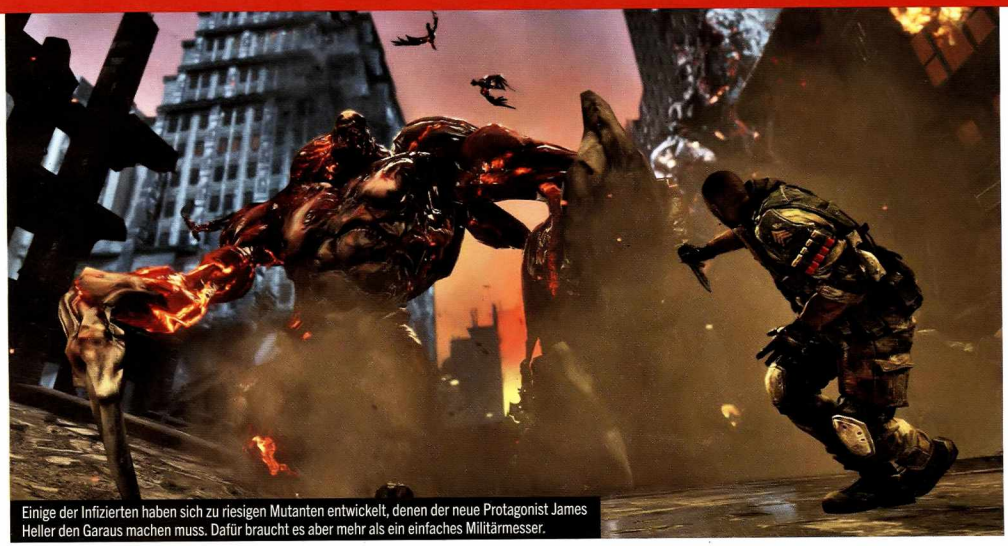
BEQUEMER UND SCHNELLER ONLINE ABONNIEREN:



shop.pcaction.de

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

PC ACTION



Einige der Infizierten haben sich zu riesigen Mutanten entwickelt, denen der neue Protagonist James Heller den Garaus machen muss. Dafür braucht es aber mehr als ein einfaches Militärmesser.

Prototype 2

ACTION Die PC-Version kam zu spät für den Test. Angespielt haben wir sie aber bereits.

Alex Mercer dürfte nur wenigen Spielern in Deutschland bekannt vorkommen. Er ist der vielseitige Held eines überaus brutalen Open-World-Action-Titels, der hierzulande nie erschienen ist. Im bereits im April für Konsolen erschienenen Nachfolger (von der USK etwas überraschend ab 18 Jahren freigegeben) schickt Sie Entwickler Radical Entertainmet diesmal in den Kampf gegen den ehemaligen Helden Alex Mercer. Am letzten Tag der Heftproduktion (27. Juli) erschien das Spiel auch für PC und wir spielten natürlich sofort rein.

Virenschutzprogramm

In **Prototype 2** rennen, fliegen, hüpfen, klettern und prügeln Sie sich in der Haut von James Heller durch ein postapokalyptisches New York und wollen sich zunächst an Mercer rächen. Die Spielwelt ist offen gestaltet, das heißt, Sie können sich in den Zonen der Stadt frei bewegen, Aufträge erfüllen und Nebenmissionen angehen. Von diesen gibt es viele, leider waren die meisten sehr ähnlich und ließen Abwechslung vermissen. Ein Großteil des Gameplays besteht aus Kämpfen gegen Gegner wie Blackwatch-Soldaten, infizierte Bürger und riesige Virus-Mutanten. Die Klopperein sind spaßig inszeniert, haben aber aufgrund der dürftigen KI kaum – vor allem taktischen – Anspruch. Sound und englische Vertonung passen und machen einen guten Eindruck.



MARC MEINT: „**Prototype 2** macht wirklich Laune, auch wenn es, so unser erster Spieleindruck, vermutlich keinen Award abgreifen kann. Dafür ist die KI zu schwach und es fehlt bisher etwas an Abwechslung. Heller steuert sich per Tastatur zudem etwas hakelig."



Wenn Heller Gegner absorbiert, übernimmt er auch deren Erinnerungen.



Solche Gegnermassen sind für Heller dank Waffenmutationen kein Problem.

TOPS & FLOPS

The-Walking-Dead-Shooter kommt



Die Entwickler Terminal Reality schrauben derzeit an einem **The Walking Dead**-Shooter. Der Titel orientiert sich klar an der Serie von AMC und dreht sich um die beiden Brüder Deryl und Merle Dixon.

Day-Z erscheint als eigenes Spiel



Als Schöpfer der **Arma 2**-Zombie-Mod plant Dean Hall, **Day-Z** als eigenständiges Produkt zu veröffentlichen. Mögliche neue Features: Basenbau und Ragdoll-Physik. Laut Dean könnte es bereits Ende des Jahres so weit sein.

Ultima Forever: iPad first



Ultima Forever: Quest for The Avatar wird für PC und das Apple iPad entwickelt. Toll! Allerdings ließ Bioware jetzt verlauten, dass die iPad-Variante Priorität genieße und noch vor der PC-Version erscheinen wird. Mist!

Zynga stürzt ab

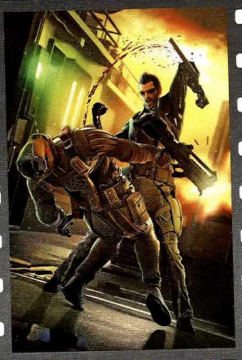


Der Aktienwert von Facebook-Spieleentwickler Zynga brach im Juli um rund 40 Prozent ein. Grund: Immer mehr Spieler wandern von Facebook zu Smartphone-Apps ab. Zyngas Verlust zieht auch die Facebook-Aktie abwärts.

Große Spiele, großes Kino

SONSTIGES Sparen Sie schon mal auf Kinotickets. Diese Spielwelten kommen bald auf die Leinwand.







Nach zig mäßigen oder geplatzten Verfilmungen von Computerspielen wird es Zeit für neue Versuche: Gleich drei große Titel sollen es nach Wunsch der Hersteller ins Kino schaffen. Und mit **Halo 4: Forward Unto Dawn** ist ein viertes Filmprojekt sogar schon fertig.

ASSASSIN'S CREED

Schon lange arbeitet Ubisoft daran, sich stärker im Filmgeschäft zu betätigen. Nun wird die Sache ernst: **Assassin's Creed** soll als Kino-Streifen umgesetzt werden. Dazu konnten die Franzosen unter anderem Michael Fassbender als Hauptdarsteller und Produzenten gewinnen. Der Deutsch-Ire Fassbender ist dank seiner Rollen in Filmen wie **X-Men: First Class**, **Shame**, **Inglourious Basterds** und **Prometheus** derzeit schwer angesagt in Hollywood.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

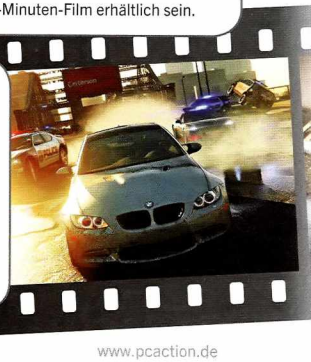
Schon 2002 kamen erste Gerüchte über eine **Deus Ex**-Verfilmung auf, doch danach wurde das Projekt – wie so oft – auf Halde gelegt. Bis heute: CBS Films hat jüngst die Rechte an **Deus Ex: Human Revolution** erworben und verspricht, eng mit den Entwicklern Eidos Montreal und Publisher Square Enix zusammenzuarbeiten, damit der Streifen nicht zur halbgaren Verfilmung verkommt, sondern dem intensiven Sci-Fi-Spiel gerecht wird.

HALO 4: FORWARD UNTO DAWN

Nach der geplatzten Kino-Umsetzung von Peter Jackson hat Microsoft einen anderen Weg eingeschlagen, um **Halo** ins Filmformat zu übertragen: **Halo 4: Forward Unto Dawn** ist eine fünfteilige Miniserie mit 15 Minuten Laufzeit pro Folge. Die aufwendige Produktion mit echten Darstellern ist ab 5. Oktober 2012 online auf den Seiten Machina und Halo Waypoint (halo.xbox.com) zu sehen. Später wird sie aber auch in erweiterter Fassung als 90-Minuten-Film erhältlich sein.

NEED FOR SPEED

Electronic Arts gab Ende Juni bekannt, dass die Filmrechte an der Rennspielreihe **Need for Speed** an das Studio Dreamworks vergeben wurden. Das Drehbuch wird nur auf dem Franchise, nicht auf einem bestimmten Teil der Reihe basieren. Als Regisseur konnte man Scott Waugh verpflichten, der zuvor den Militärstreifen **Act of Valor** gedreht hat und bei vielen weiteren Produktionen als Stunt-Experte beteiligt war. Der Film soll 2014 in die Kinos kommen.



Call of Duty Online

MEHRSPIELER-SHOOTER Wir sind neidisch! China darf bald kostenlos ballern – mit genialer Lizenz.

Während **Call of Duty**-Mehrspieler-Fans hierzulande per Premium-Upgrade kräftig zur Kasse gebeten werden, kündigt Activision mit **Call of Duty Online** ein Free2Play-Modell an – zunächst exklusiv für den chinesischen Markt. In Kooperation mit dem asiatischen Telekommunikationsunternehmen Tencent hat Activision die Vermarktung des Projektes für mehrere Jahre abgeschlossen.

Kauf doch, was du willst!

Call of Duty Online basiert auf dem **Modern Warfare**-Szenario, soll noch dieses Jahr erscheinen und mit allerlei Individualisierungsmöglichkeiten gewürzt sein. Waffen, Ausrüstung, Erscheinungsbild der Spielfigur – diese Inhalte „darf" der Spieler per Mikrotransaktionen in einem Item-Shop je nach Lust, Laune und Kaufkraft auswählen. Die Spielwährung hört dabei auf den wenig bekannten und selten benutzten Namen der chinesischen Währung: Renminbi. **Call of Duty Online** soll speziell für die Bedürfnisse chinesischer Spieler entwickelt werden, ließ Activisions CEO Bobby Kotick bei einer offiziellen Ankündigungsveranstaltung im Land der aufgehenden Sonne verlauten. „Derzeit sei jedoch nicht geplant, das für China vorgestellte Spielkonzept in westlichen Ländern zu etablieren", so Kotick. Wir wagen mal den Blick in die Glaskugel und behaupten das Gegenteil, denn auch in unserer Spielkultur spielen Free2Play-Modelle eine immer bedeutendere Rolle und warum sollte Activision auf solch eine zusätzliche Einnahmequelle verzichten? Wie **Call of Duty Online** inhaltlich aufgebaut sein wird, darüber gibt es noch keine verlässlichen Infos. Fest steht jedoch, dass Activision das erfahrene Shooter-Entwickler-Team Raven Software (Mehrspielermodus in **Call of Duty: Modern Warfare 3**) mit der Umsetzung beauftragt hat.



Activision macht sich bereit, den chinesischen Markt mit einem Free2Play-Ableger von **Call of Duty** zu erobern.



STEFAN MEINT: „Warum dürfen die Chinesen so edle Teile gratis zocken und wir (noch) nicht? Das verletzt doch sicher die Menschenrechte? Ein Fall für den europäischen Gerichtshof!"



In den überspitzten Actionszenen verschrotten Sie Panzer und Helikopter am Fließband. Jeder Abschuss erhöht Ihren Highscore.

The Expendables 2

ACTION Passend zum Kinostart erscheint die Koop-Action mit Ihren Filmhelden.

Das Download-Spiel zum Action-Film **The Expendables 2** erscheint am 17. August. Darin steuern Sie einen von vier Leinwand-Söldnern, die anderen drei übernehmen menschliche Mitspieler oder die KI. Zur Auswahl stehen die Alter Ego der Schauspieler Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, Jet Li und Terry Crews. Wilde Schießereien in isometrischer Perspektive wechseln sich mit Abschnitten aus der Seitenansicht und Ballereien mit einem stationären Geschütz aus der Ego-Perspektive ab. Zwischendurch gibt es brutale Nahkampf-Exekutionen in Großaufnahme. Nach der Kampagne locken zeitkritische Herausforderungen für einen Highscore in den Online-Ranglisten.



MARC MEINT: „Obwohl Lizenzspiele meist Gurken sind, bin ich guter Dinge, dass das Spiel wie der Film wird: gute alte Oldschool-Haudrauf-Action.

Orcs Must Die! 2

ACTION Ork-Frikassee gefällig? Robot Entertainment serviert den zweiten Gang.

Auch im zweiten Teil des erfolgreichen Hybridspiels aus Action und Tower Defense versuchen Orks, in Ihre Festungsgewölbe einzudringen, und genau wie im Vorgänger müssen Sie das zu verhindern. Es gibt jetzt noch mehr fiese Fallen, wie etwa rotierende Fleischwölfe oder Säurespucker, in die Sie die grünhäutigen Wüstlinge tappen lassen können. Sollten doch Orks durchbrechen, legen Sie mit der Armbrust oder der neuen Donnerbüchse nach. Besonders cool sind der neue Koop-Modus und der zweite Charakter. Die fesche Magierin aus dem ersten Teil ist jetzt spielbar und bringt noch mehr Taktik ins Spiel.



CHRISTIAN MEINT: „Schon im Vorgänger jagte ich Hundertschaften von Orks durch den Entsafter. Jetzt gibt es dass All-you-can-eat-Menü!"



Gefährlich: Teerfallen, Selbstschussanlagen und ein kreiselnder Prügelautomat

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

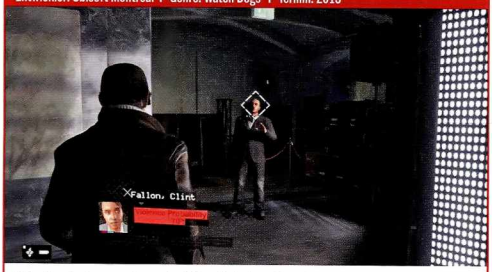
Entwickler: Rockstar Games | **Genre:** Action-Adventure | **Termin:** Nicht bekannt



Besucher der diesjährigen Gamescom müssen nun stark sein. Rockstar wird den fünften Teil des heiß erwarteten Open-World-Spiels auch auf der Spielemesse in Köln nicht zeigen.

2 Watch Dogs

Entwickler: Ubisoft Montreal | **Genre:** Watch Dogs | **Termin:** 2013



Wie Rockstar wird auch Ubisoft keine Details zu seinem **GTA 5**-Konkurrenten auf der Gamescom preisgeben. Der Publisher konzentriert sich lieber auf die Finalisierung von **Far Cry 3** und **Assassin's Creed 3**.

3 Assassin's Creed 3

Entwickler: Ubisoft | **Genre:** Action-Adventure | **Termin:** 23. November 2012

Für den nächsten Teil der **Assassin's Creed**-Serie plant Ubisoft umfangreiche Zusatzinhalte. Der Hersteller hat in einigen GameStop-Filialen bereits einen Season-Pass für DLCs angekündigt.



4 Hitman: Absolution

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



Der Shooter **Hitman: Absolution** wird auch in einer Deluxe Professional Edition für ca. 90 Euro im Laden stehen. Highlight: Eine etwa 25 Zentimeter große Vinyl-Figur von Agent 47.

5 Crysis 3

Entwickler: Crytek | **Genre:** Ego-Shooter | **Termin:** Februar 2013

Anders als in den Vorgängern soll in **Crysis 3** besonders viel Wert auf den Hauptcharakter gelegt werden. Außerdem wird die Spielwelt wesentlich offener gestaltet als in **Crysis 2**.



Mitmachen & gewinnen!

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

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

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



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

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	16. Oktober 2012
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Amnesia: A Machine For Pigs	Adventure	Frictional Games	2013
	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	3. Quartal 2012
▶	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	1. Quartal 2013
▶	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	23. November 2012
	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	3. Quartal 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Caribbean!	Rollenspiel	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2013
Seite 32	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	21. August 2012
	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk	Rollenspiel	CD Projekt Red	Nicht bekannt
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
Seite 82	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	17. August 2012
	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Focus Home Interactive	21. September 2012
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	Nicht bekannt
	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	Februar 2013
Seite 54	Dishonored: Die Maske des Zorns	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
	Divinity Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	2013
	Doom 3: BFG Edition	Ego-Shooter	Bethesda	19. Oktober 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
Seite 92	Endless Space	Echtzeit-Strategie	Iceberg Interactive	4. Juli 2012
	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	September 2012
▶	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	29. November 2012
	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	27. September 2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
Seite 52	Fußball Manager 13	Manager-Simulation	Electronic Arts	Oktober 2012
	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	31. August 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Seite 60	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	28. August 2012
Seite 50	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	Nicht bekannt
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertainment	12. Dezember 2012
Seite 44	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
Seite 90	Hoodwink	Adventure	E-One Studio	28. Juni 2012
▶	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	27. September 2012
	Jagged Alliance: Crossfire	Echtzeit-Taktik	Bitcomposer Games	3. Quartal 2012
Seite 90	Le Tour de France: Saison 2012	Manager-Simulation	dtp Entertainment	3. Juli 2012
▶	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	10. August 2012
▶	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
Seite 88	London 2012	Sportspiel	Sega	29. Juni 2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
Seite 91	Magic: The Gathering-Duels of the Planeswalkers	Strategie	Wizards of the Coast LLC	20. Juni 2012
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
Seite 20	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
Seite 70	Men of War: Condemned Heroes	Echtzeit-Taktik	Peter Games	1. Juni 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
▶	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	17. November 2012
	Natural Selection 2	Ego-Shooter	Unknown Worlds	3. Quartal 2012
	NBA 2K13	Sportspiel	2K Games	5. Oktober 2012
	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Focus Home Interactive	September 2012
Seite 91	On the Rain-Slick Precipice of the Darkness 3	Adventure	Greenhouse Interactive	25. Juni 2012
	Perspective	Geschicklichkeit	Digi Pen	2012
Seite 48	PES 2013	Sportspiel	Konami	4. Quartal 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 36	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
Seite 76	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August 2012
▶	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	9. Oktober 2012
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	5. März 2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
	The Amazing Spider-Man	Action-Adventure	Activision	10. August 2012
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
Seite 72	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard	Rollenspiel	Bethesda	Juli 2012
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Expendables 2	Action	Ubisoft	17. August 2012
Seite 66	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	3. Juli 2012
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead	Action	Activision	2013
Seite 92	The Walking Dead: Episode 2 – Starved for Help	Adventure	Telltale Games	29. Juni 2012
	The Walking Dead: Episode 3 – Long Road Ahead	Adventure	Telltale Games	August 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	28. August 2012
Seite 26	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
Seite 34	Transformers: Untergang von Cybertron	Action	Hasbro Interactive	21. August 2012
	War of the Roses	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	2012
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warframe	Action	Digital Extremes	4. Quartal 2012
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
▶	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	25. September 2012
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Runden-Taktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013



Blizzard hat den Erscheinungstermin des vierten WoW-Add-ons bekannt gegeben. **Mists of Pandaria** wird ab 25. September erhältlich sein. Vorfreude. Tränen. Hurra!



Foto: KoelnMesse

Der sogenannte Boulevard zieht sich durch das komplette Gamescom-Gelände und verbindet die Messehallen.

So heiß wird die Gamescom 2012!

Crysis 3, **Far Cry 3** und **Hitman: Absolution** schon jetzt spielen? Das geht: in Köln, auf der Gamescom 2012. Wir verraten Ihnen die Highlights.

Stell dir vor, es ist Spielemesse in Köln – und alle Welt redet nur über die Aussteller, die abgesagt haben. Oder die angeblich abgesagt haben. Oder darüber, dass die Veranstaltung ohnehin vor dem Aus steht. Diesen Eindruck könnte man haben, wenn man sich die Berichterstattung im Vorfeld ansieht. Grund: Mit Microsoft, Nintendo, Sega und THQ verzichten gleich vier große Namen auf einen Gamescom-Auftritt.

Daten & Fakten

Messegelände Köln

Öffnungszeiten:

Donnerstag, 16.8.	10-20 Uhr
Freitag, 17.8.	10-20 Uhr
Samstag, 18.8.	9-20 Uhr
Sonntag, 19.8.	9-18 Uhr

Ticketpreise im Vorverkauf:
11 Euro am Donnerstag/Freitag, 15 Euro am Samstag/Sonntag. Schüler, Studenten, Azubis usw. erhalten Ermäßigungen.

Achtung:
An den Tageskassen zahlen Sie deutlich mehr als im Vorverkauf!

Kölns größtes Wartezimmer

Doch bei all dem Gejammer wird gerne vergessen, dass auch die Gamescom 2012 vor Spieleneuheiten nur so bersten wird – nirgends sonst kann man so viele Spiele an einem einzigen Tag erleben. Und dafür lohnt sich auch eine etwas längere Anreise. Die Gamescom findet in diesem Jahr zum vierten Mal statt und ist für das Publikum an vier Tagen geöffnet, von Donnerstag bis Sonntag (16. bis 19. August). Der 15. August ist den Fachbesuchern und der Presse vorbehalten. Das Areal ist zweigeteilt: In den Hallen 4 und 5 wird Business gemacht. Dort hofieren die Hersteller die Einkäufer der großen Ketten und Versender. Dort suchen aufstrebende Studios nach Investoren, die an ihre Idee glauben. Und dort – „behind closed doors", also hinter verschlossenen Türen – werden auch brandneue Spiele präsentiert, die erst 2013 oder noch später erscheinen. Die Hallen 6, 7, 8, 9 und 10 hingegen sind ganz den Spielefans gewidmet: Dort ist es ohrenbetäubend laut, stickig, es herrscht drangvolle Enge. Im vergangenen Jahr strömten am Messe-Samstag so viele Menschen auf das Gelände, dass die Zugänge geschlossen werden mussten – aus Sicherheitsgründen. Lange Warteschlangen gehören zur Gamescom einfach dazu: Wer im vergangenen Jahr **Battlefield 3**, **Diablo 3** oder **Call of Duty: Modern Warfare 3** erleben wollte, musste schlimmstenfalls drei, vier, fünf Stunden warten – und das für durchschnittlich 10 bis 15 Minuten Netto-Spielzeit. Wie im Vorjahr werden viele Stände komplett von hohen Wänden umbaut sein – eine Folge der strengen Jugendschutzauflagen. Nur wer ein rotes Bändchen am Arm trägt und sich somit als Volljähriger ausweist, wird **Dishonored**, **Far Cry 3**, **Crysis 3** oder **Tomb Raider** sehen und spielen dürfen.

Wo geht's hier zum Hitman?

Wer sich für ganz bestimmte Spiele interessiert, ist ohne konkrete Tipps hoffnungslos verloren (oder wird bestenfalls per Zufall auf sie stoßen). Beispiel **Hitman – Absolution**: Das Auftragskiller-Spiel stammt aus dem Hause Square Enix und wird von IO Interactive entwickelt. Doch im Ausstellerverzeichnis wird man weder die eine noch die andere Firma finden, denn die Square-Spiele gibt's ausschließlich auf dem Stand von Koch Media/Deep Silver zu sehen. Wir haben uns für unseren Gamescom-Reiseführer auf der nächsten Doppelseite also vor allem darauf konzentriert, Sie zielstrebig zu den begehrtesten Spielen zu lotsen. Ein Besuch der Gamescom 2012 lohnt sich im Wesentlichen aus zwei Gründen: Zum einen können Sie Weihnachtshits wie **Assassin's Creed 3** oder **Call of Duty: Black Ops 2** live ausprobieren. Und zum anderen erwartet Sie auf vielen Showbühnen ein abwechslungsreiches Programm.



Foto: Koelnmesse

Die Mädels auf dem Wargaming.net-Stand (**World of Tanks**) machen's genau richtig: Beim Besuch einer Spielemesse im Sommer bloß nicht zu viel anziehen!

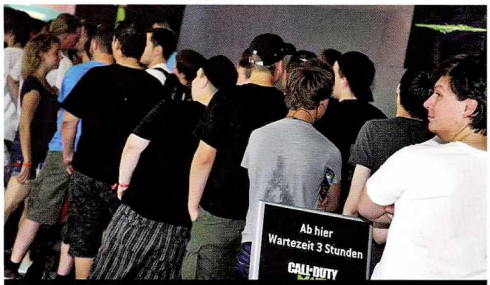
Bekannte Spieledesigner beantworten Fragen der Fans und geben Autogramme, Gilden und Clans liefern sich Showkämpfe und wie in jedem Jahr werden wieder viele Tonnen an Werbegeschenken unters Volk gebracht. Als Besuchermagnet dürfte sich wieder die riesige Bühne von Blizzard Entertainment in Halle 6 erweisen: Das Studio fährt ein komplettes Orchester auf, das bekannte Titel aus **Diablo**, **World of Warcraft** und **Starcraft** zum Besten gibt. Ein Vergnügen der ganz besonderen Art sind auch die Kostüm- und Tanzwettbewerbe.

30 Jahre Brotkasten

In Nostalgie schwelgen lässt sich in der „Retro Gaming"-Ausstellung: Auf über 600 Quadratmetern gibt es legendäre Computer, Konsolen und Spiele zu besichtigen (Schwerpunkt: 30 Jahre Commodore C64). Und bei der Deutschen Casemod-Meisterschaft können Sie Schraubern dabei zusehen, wie gewöhnliche PCs kreativ aufgemotzt werden. In den Außenbereichen hinter Halle 8 finden Sie zudem Funsport-Angebote wie einen Motorrad-Parcours oder einen Hochseilgarten. In Halle 10.2 zeigen Skateboarder und BMX-Fahrer ihr Können in der Halfpipe. Die Gamescom ist auch die ideale Anlaufstelle, wenn Sie sich für einen Job in der Games-Branche interessieren: Im großen Jobs&Karriere-Bereich informieren Schulen, Unis, Institute, Studios und Publisher über ihre Ausbildungsangebote. Falls Sie sich vom anstrengenden Messetrubel etwas erholen möchten, empfehlen wir Ihnen auch in diesem Jahr die gemütlichen Sitzecken auf dem Stand von COMPUTEC MEDIA in Halle 8 – dort gibt es wie in jedem Jahr kleine Geschenke für PC-ACTION-Abonnenten (Gutschein nicht vergessen) und viele weitere spannende Aktionen.

Online live dabei

Wer keine Zeit oder keine Lust auf einen Abstecher nach Köln hat: Die Kollegen von www.pc-games.de berichten ab Montag, 13. August, live vom Messegelände – unser Team vor Ort versorgt Sie mit News, Anspiel-Eindrücken, Videos, Interviews und Screenshots!



„Nur" noch drei Stunden: Viel Geduld musste mitbringen, wer 2011 **Call of Duty** live erleben wollte – wir prophezeien: Das wird 2012 nicht anders aussehen.

10 schlaue Tipps für Ihren Besuch

1 Gut geplant ist halb gewonnen
Wichtigster Tipp: planen, planen, planen! Wer nach dem Motto „Mal sehen, was da abgeht" auf die Messe stolpert, wird die Hälfte verpassen und unnötig viel Zeit in Warteschlangen verbringen.

2 Vorverkauf nutzen!
Kaufen Sie Ihr Ticket unbedingt im Vorverkauf – zum Beispiel in Saturn-Märkten, an Vorverkaufsstellen (Liste auf www.gamescom.de) und natürlich auf www.gamescom.de selbst. Sie ersparen sich nicht nur lange Wartezeiten an den Kassen: Sie zahlen erheblich weniger als an der Tageskasse. Und: Nur Besucher mit diesen Tickets dürfen den Zugang in Halle 11 nutzen, der sich direkt am Deutzer Bahnhof befindet.

3 Der beste Tag für Ihren Gamescom-Trip
Gamescom-Zeit – Schulferienzeit! Das gilt für Bayern, Baden-Württemberg, Bremen, Niedersachsen, NRW, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen. Das ist einerseits gut, weil sich die Besuchermassen dadurch gut verteilen und nicht nur auf das Wochenende konzentrieren. Andererseits gibt es wenige Phasen, in denen „nicht so viel los" ist. Nutzen Sie die Abendstunden, denn in den ersten drei Tagen ist das Gelände bis 20 Uhr geöffnet. Ein heißer Tipp ist zudem der Sonntagnachmittag (Achtung, die Messe schließt dann schon um 18 Uhr!).

4 Gamescom-Samstag beachten
Sie wollen unbedingt am Samstag zur Gamescom? Dann müssen Sie Ihr Ticket für diesen Tag im Vorfeld ordern – vor Ort können Sie keine Karten kaufen, alle Kassen sind geschlossen!

5 Personalausweis mitbringen
Vergessen Sie bloß nicht Ihren gültigen „Lichtbildausweis" (Führerschein, Personalausweis, Schülerpass o. Ä.)! Sonst bekommen Sie kein Altersbändchen ausgehändigt – und dann wird selbst 20-jährigen der Zugang zu Spielen wie **Call of Duty** verwehrt. Die obligatorischen Bändchen gibt es vor Ort in den Farben Grün (ab 12 Jahren), Blau (ab 16 Jahren) und Rot (ab 18 Jahren), aber eben nur für jene, die ihren Ausweis vorzeigen.

5 „Gamescom Aktuell" lesen
Unsere Kollegen von Games Aktuell produzieren täglich frisch das amtliche Messemagazin „Gamescom Aktuell" mit vielen Tipps und Terminen. Wer wissen möchte, was tagsüber auf den Bühnen passiert, sollte sich direkt am Eingang dieses kostenlose Heft schnappen.

6 Eingang sorgfältig aussuchen
Die Gamescom verfügt über mehrere Eingänge. Wählen Sie den Eingang, der Ihrem bevorzugten Stand am nächsten liegt. Beispiel: Wenn Sie vor allem an **Guild Wars 2** (NC Soft, Halle 8) interessiert sind, sollten Sie den Eingang Nord wählen.

7 Öffentliche Verkehrsmittel nutzen
Wer Staus rund um die Parkplätze meiden möchte, nutzt öffentliche Verkehrsmittel: Die Eintrittskarte dient als Ticket für alle Busse und Bahnen des Verkehrsverbunds Rhein-Sieg und Rhein-Ruhr – kostenlos nutzbar am Tag Ihres Besuchs!

8 App herunterladen
Bei 400 Ausstellern und 140.000 Quadratmetern verliert man schnell mal den Überblick – wo ist der Stand von Take 2, wo der nächste Geldautomat, wo geht's zum Parkplatz? Die kostenlose iPhone- und Android-App (einfach im Appstore nach „Gamescom" suchen) enthält eine umfangreiche Ausstellersuche und Hallenpläne. Sehr praktisch!

9 Chill-out nach der Messe
Falls Sie in Köln übernachten und sich nach dem Messetag noch fit genug fühlen, sollten Sie die Kölner Innenstadt aufsuchen: Das traditionelle Gamescom-Festival bietet Live-Musik (unter anderem von angesagten Bands wie Kettcar), Infostände und jede Menge Spielstationen. Das Programm gibt's auf www.gamescomfestival.de.

10 Schnäppchen jagen
Man kennt's aus den Vorjahren: Während der Messe sind Plakatsäulen mit Angeboten von Saturn & Co. belegt – mit teils unglaublichen Preishämmern, die nur während der Messe in Köln gelten. Da ist das Geld für Eintritt und Sprit ganz schnell wieder drin.

IHR GAMESCOM-Routenplaner

LEGENDE

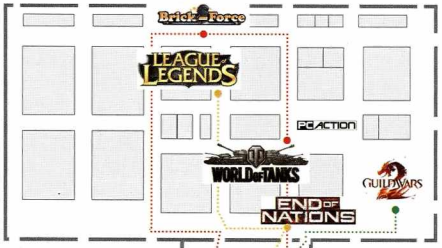
Die Action-Route

Die Rollenspiel-Route

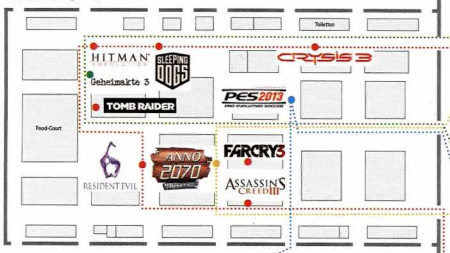
Die Sport- und Rennspiel-Route

Die Strategiespiel-Route

Halle 8



Halle 7

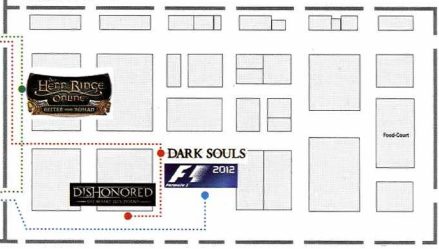


Boulevard

Halle 6



Halle 9



PC ACTION @ GAMESCOM

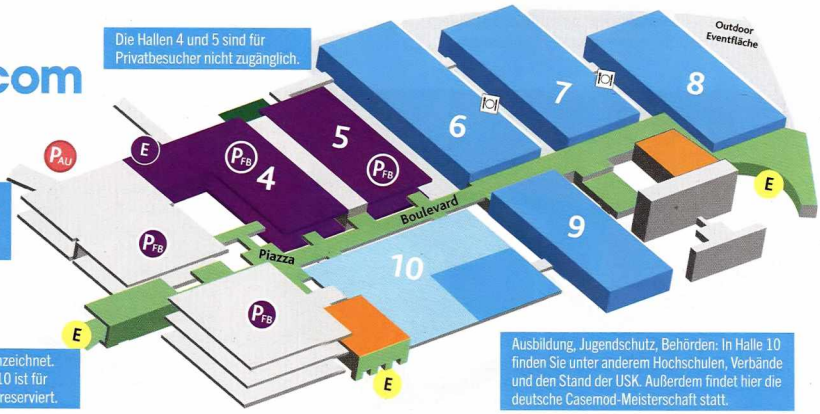
Sie haben Fragen rund um PC ACTION? Möchten Sie Ihren Abonnenten-Gutschein einlösen (liegt dieser Ausgabe bei)? Oder sich einfach nur vom Messestress ausruhen? Dann heißen wir Sie herzlich willkommen auf dem COMPUTEC-Stand in Halle 8. Dort freuen sich auch die Redakteure der COMPUTEC-Websites und -Zeitschriften auf einen Plausch mit Ihnen. Übrigens: Auf www.pc-games.de, der Webseite unseres Schwestermagazins, werden im Vorfeld Zugangskarten verlost, um die Warteschlangen an begehrten Ständen zu umgehen – auch die bekommen Sie bei uns.



Herzlich willkommen bei PC ACTION: In Halle 8 – schräg gegenüber von **World of Tanks** und **Guild Wars 2** – heißen wir Leser und Abonnenten herzlich willkommen.

gamescom

Die Hallen 4 und 5 sind für Privatbesucher nicht zugänglich.



Wer den überfüllten Boulevard meiden möchte, kann auch über die Außenbereiche schnell in die nächste Halle gelangen.

Mit „E" sind die Eingänge gekennzeichnet. Der Zugang unterhalb von Halle 10 ist für Inhaber von Vorverkaufs-Tickets reserviert.

Ausbildung, Jugendschutz, Behörden: In Halle 10 finden Sie unter anderem Hochschulen, Verbände und den Stand der USK. Außerdem findet hier die deutsche Casemod-Meisterschaft statt.

ACTIONSPIELE

Wer die neuesten Shooter und Action-Adventures ausprobieren möchte, hat sich viel vorgenommen: Wahrscheinlich reicht ein Tag gar nicht aus, um alle Neuheiten zu erleben. Das liegt vor allem daran, dass man eine Menge Zeit in den Warteschlangen vor dem Activision-Stand (**Call of Duty: Black Ops 2**) und bei Electronic Arts (**Medal of Honor: Warfighter**) verbringen wird. Beide Edel-Shooter befinden sich in Halle 6, die sich vermutlich wieder als überfüllteste Gamescom-Halle erweisen wird. Wenige Meter weiter zeigt Kalypso erstmals den Schleich-Shooter **DARK**, bei Take 2 erwartet Sie unter anderem **Borderlands 2**. Auch in Halle 7 wird ein Action-Feuerwerk abgebrannt – man muss nur wissen, wo: Auf dem Gelände von Koch Media freut sich Lara Croft auf ein **Tomb Raider**-Rendezvous, dazu gibt's **Hitman: Absolution** und das Open-World-Action-Spiel **Sleeping Dogs** (allesamt spielbar!). Beim Frankfurter Studio Crytek steht natürlich **Crysis 3** im Mittelpunkt, nach unseren Informationen sogar als PC-Version. Wer sich auf den Insel-Shooter **Far Cry 3** und **Assassin's Creed 3** freut, muss zwangsläufig beim französischen Spielegiganten Ubisoft vorbeischauen. Mit etwas Glück gibt es am Capcom-Stand einen Blick auf die PC-Version von **Resident Evil 6** zu erhaschen, sicher war dies bei Redaktionsschluss allerdings nicht. **Minecraft** als Shooter? Klingt verrückt, macht aber irren Spaß – probieren Sie **Brickforce** am Infernum-Stand (Halle 8). Schräg gegenüber dem PC-ACTION-Stand finden Sie Wargaming.Net, wo neben dem Panzer-Onlinespiel **World of Tanks** auch die luftige Variante **World of Warplanes** spielbar sein wird (und das sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen, denn für jeden Probespieler gibt es ein dickes Geschenkepaket). Auch den prächtigen Weltraum-Shooter **Planetside 2** gibt es dort zu besichtigen, und zwar bei ProSieben-Games. Als Abschluss Ihrer Action-Tour über die Gamescom 2012 sollten Sie sich bei Namco Bandai die PC-Version von **Dark Souls** ansehen, die wenige Tage nach der Gamescom erscheint. Und bei Bethesda können Sie prüfen, ob die üppigen Vorschusslorbeeren für das außergewöhnliche Action-Adventure **Dishonored: Die Maske des Zorns** gerechtfertigt sind.



ROLLENSPIELE / MMORPG / ADVENTURES

Neuheiten vom Kaliber eines **Risen 2**, **Skyrim** oder **The Witcher 2** dürfen Rollenspielfans nicht erwarten. Dafür kommen die Online-Rollenspieler auf ihre Kosten, denn neben dem kommenden **World of Warcraft**-Add-on **Mists of Pandaria** dürfte vor allem **Guild Wars 2** (erscheint am 28. August) die meiste Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Der gigantisch große Blizzard-Stand befindet sich direkt am Eingang der Halle 6 und ist nicht zu übersehen und zu überhören. In derselben Halle sollten Sie unbedingt auch bei Kalypso Halt machen, um sich einen Eindruck von **Das Schwarze Auge: Demonicon** zu verschaffen. Wer sich für die neuesten MMORPGs aus Fernost interessiert, ist in Halle 8 genau richtig: Alle namhaften Hersteller sind vertreten. Den Adventure-Fans empfehlen wir vor allem **Geheimakte 3** bei Deep Silver (Halle 7).

SPORT- UND RENNSPIELE

Im vergangenen Jahr nutzten Mats Hummels und Lukas Podolski die Gelegenheit, die neueste Version von **FIFA** auf der Gamescom zu testen. Zum Start der neuen Saison laufen sowohl **FIFA 13** als auch der Erzrivale **Pro Evolution Soccer 2013** in Köln auf. Electronic Arts (Halle 6) und Konami (Halle 7) zeigen ihre neuesten Fußballsimulationen und lassen die Fans gerne zum Gamepad greifen. Rennspiel-Freunde sollten sich ein Bild davon machen, was Criterion (**Burnout**) mit **Need for Speed: Most Wanted** anstellt – auch das lässt sich live bei Electronic Arts erleben. Und zu guter Letzt drehen Sie eine Runde mit der Formel-1-Simulation **F1 2012**, zu finden auf dem Namco-Bandai-Stand (Halle 9).

STRATEGIESPIELE

Wer die längste Warteschlange schnell hinter sich bringen will, startet bei Blizzard in Halle 6: Dort können Sie den Mehrspielermodus von **Starcraft 2: Heart of the Swarm** testen. In derselben Halle warten **SimCity**, **Fußball Manager 13** (beides EA), **XCOM: Enemy Unknown** (Take 2) und **Legends of Pegasus** (Kalypso). Abtauchen können Sie mit dem **Anno 2070**-Add-on **Die Tiefsee** bei Ubisoft in Halle 7. Highlights in Halle 8: die Online-Strategie-Perlen **End of Nations** und **League of Legends**.

10x Fehlanzeige

1 Grand Theft Auto 5
Ein zweiseitiger Ausschnitt des **GTA 5**-Trailers im offiziellen Gamescom-Video sorgte für Spekulationen, **GTA 5** könnte in Köln gezeigt werden. Wir wissen: Fehlalarm!

2 Half-Life 3
Zwar hat Valve einen Gamescom-Stand in Halle 7, aber mehr als Steam-Gutscheine (immerhin!) können Sie dort leider nicht erwarten.

3 Watch Dogs
Ubisofts Cyberthriller wurde eben erst angekündigt – ein Fall für die Gamescom 2013.

4 Total War: Rome 2
Möglicherweise wird das Strategiespiel nur Journalisten präsentiert, aber nicht für jedermann spielbar am Stand sein.

5 Splinter Cell: Blacklist
Am Ubisoft-Stand lässt Sam Fisher den Kollegen aus **Assassin's Creed 3** und **Far Cry 3** den Vortritt – beide Spiele erscheinen noch in diesem Jahr.

6 The Elder Scrolls: Online
Im vergangenen Jahr war's **Rage**, in diesem Jahr konzentriert sich Bethesda voll und ganz auf das Action-Spiel **Dishonored: Die Maske des Zorns**.

7 Bioshock: Infinite
Der Unterwasser-Shooter erscheint erst 2013 – deshalb steht der Take-2-Stand ganz im Zeichen von **XCOM: Enemy Unknown** und **Borderlands 2**.

8 Metro: Last Light
Der sich in Turbulenzen befindliche Publisher (**Homeworld**, **Company of Heroes 2**) lässt die Gamescom in diesem Jahr aus – für **Metro: Last Light** und das **Southpark**-Online-Rollenspiel kommt die Messe zu früh.

9 Aliens: Colonial Marines
Nach der Schließung von SEGAs Deutschland-Filiale war nicht damit zu rechnen, dass der Horror-Shooter in Köln gezeigt wird.

10 Wii U
Wer Nintendos neue Konsole live in Aktion erleben will, hat vielleicht Glück bei Publishern, zum Beispiel Ubisoft (**ZombiU**).



Screen-Info

Die Screenshots im Mehrspieler-Kasten haben wir einem Trailer entnommen, alle anderen wurden uns von EA zur Verfügung gestellt. Hauptsächlich wurde dort bei den Kameraperspektiven getrickst.

Medal of Honor: Warfighter

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Danger Close | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 26. Oktober 2012

Text: Sascha Lohmüller / Toni Opl

Wir hatten die exklusive Gelegenheit, das neue **Medal of Honor** anzuspielen.

FAQ

Entwickler Danger Close? Ich kenn nur Danger Mouse! Wer sind die Typen? Was haben die bisher gemacht?

Die Geschichte dieser Truppe reicht zurück bis ins Jahr 1995. Das Studio wurde damals unter dem Namen DreamWorks Interactive LLC gegründet. Neben dem Filmstudio DreamWorks SKG hing da auch Microsoft mit drin. Im Jahr 2000 übernahm Electronic Arts das Unternehmen, drei Jahre später fusionierten DreamWorks Interactive, EA Pacific und Westwood Studios zu EA Los Angeles. 2010 erfolgte schließlich die Umbenennung in Danger Close. Zum Spiele-Portfolio zählen daher nicht nur das **Medal of Honor** von 2010, sondern auch die Anfänge der Serie seit 1999. Weitere PC-Titel: **Chaos Island**, **Trespasser: Jurassic Park**, **Clive Barker's Undying**, **Die Schlacht um Mittelerde** und diverse **Command & Conquer**-Teile.

*Die Jungs faseln bei **Medal of Honor: Warfighter** dauernd von irgendwelchen Tier-1-Soldaten. Ziehen hier Schimpansen und tibetanische Hochgebirgs-Yaks in den Krieg?*

Fast richtig! Tier-1 ist ein Oberbegriff für die am besten ausgebildeten, gefährlichsten und geheimnisumwittertsten Spezialeinheiten der Welt. Also richtig harte Säue, die bestimmt recht freundlich reagieren, wenn man sie Schimpansen nennt.

Was genau habt ihr Pappnasen da eigentlich exklusiv angespielt?

Einen kurzen Abschnitt einer Story-Mission in Somalia. Es handelte sich um Alpha-Code, also eine sehr, sehr, sehr, sehr, sehr frühe Version, die technisch aber bereits einen guten Eindruck hinterlassen hat.

Neben Tier-1 taucht auch immer der kryptische Begriff PETN auf. Eine neue Art recycelbarer Kunststoff? Eine neue Tierschutzorganisation?

Na so ein bisschen was von beidem. PETN ist die Abkürzung für – Achtung jetzt wird's knifflig – Pentaerythrityltetranitrat. Pentaerythrityltetranitrat wird sowohl als Sprengstoff wie auch als medizinischer Wirkstoff eingesetzt. Pentaerythrityltetranitrat ist leicht beschaffbar und lässt sich ebenso leicht verbergen. Der Terrorist von heute schwört auf Pentaerythrityltetranitrat. Daher spielt Pentaerythrityltetranitrat auch in **Medal of Honor: Warfighter** eine tragende Rolle. Und weil wir uns sicher sind, dass sie gerade fünfmal einfach über das Wort drübergelesen haben, gleich noch mal zum Üben: Pen-ta-ery-thri-tyl-te-tra-ni-trat!



Auch wenn es ständig rumst und kracht, eine Zerstörungsorgie wie bei **BF3** erwartet Sie in **Warfighter** nicht.

Fleißige PC-ACTION-Leser wissen bereits seit unserer Vorschau in Ausgabe 04/2012, dass der neueste Teil der **Medal of Honor**-Reihe, **Warfighter**, auf dem gleichnamigen Buch basiert. Darin brachten die beiden Tier-1-Elitekämpfer Kevin und Nate ihre Erfahrungen während ihrer Einsätze rund um die Welt zu Papier. Von ebendieser Globalität bekam Kollege Sebastian Stange, der im Rahmen der letzten Vorschau nach Los Angeles zu Entwickler Danger Close reiste, jedoch nichts mit. Der Einsatz, den er präsentiert bekam, spielte sich auf den Philippinen ab, andere Schauplätze durfte er nicht in Augenschein nehmen. Mittlerweile präsentierten die Macher uns auf der E3 jedoch auch eine Mission, die in Somalia spielt. Und – was noch viel besser ist – genau diese Mission, wenn auch einen anderen Abschnitt, durften wir nun sogar ganz exklusiv selbst anzocken. Also die virtuellen Sturmgewehre poliert und auf ins Gefecht!

Geschicht' mit Gesicht

Eines vorneweg: Von der Story bekamen wir im neuen Somalia-Level nichts mit. Überhaupt nichts. Dabei ist gerade die emotionale Komponente ein wichtiger Bestandteil des **Warfighter**-Buches. Schließlich war das Verfassen der Einsatz-Tagebücher für die beiden Autoren kein bloßer Zeitvertreib, sondern auch ein Ventil für all ihre Ängste, Frustrationen und Sorgen. Dementsprechend soll sich auch die Story von **Warfighter** dieser menschlichen, verletzlichen Seite des harten Kriegsalltags widmen. Im Somalia-Level ging es jedoch erst mal nur um eines: das eigene Überleben sichern und das der virtuellen Terroristen möglichst verhindern. Während jedoch die E3-Präsentation damit begann, dass unser Einsatzteam mit Landungsbooten Richtung Festland schipperte und sich dort langsam landeinwärts kämpfte, waren wir in unserer Anspielversion bereits mittendrin im Geschehen. Genauer gesagt befanden wir uns anfangs in einer Häuserruine, in einem relativ ruhigen Moment. Zeit genug also, uns erst einmal mit der Technik von **Warfighter** zu beschäftigen. Und die macht trotz einiger unfertiger Aspekte bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Gerade was die Lichteffekte und die Schärfe der Texturen anbelangt, lässt die Frostbite-2-Engine wie schon in **Battlefield 3** ihre Muskeln spielen. Auf eine Zerstörungsorgie wie bei Dice' Meisterwerk müssen Sie in **Medal of Honor: Warfighter** jedoch verzichten. Zwar lässt sich hier und da etwas Levelarchitektur zu Klump verarbeiten, doch sind dies meist nur optische Spielereien. Schließlich will **Warfighter** eine cineastisch-realistische Story mithilfe von Skript-Ereignissen erzählen. Eine derart offene Levelarchitektur, wie sie **Battlefield 3** bietet, wäre für dieses Vorhaben eher hinderlich. Unschön: Manche Animationen wirkten noch etwas steif, die eine oder andere Textur unfertig und auch der Sound hatte mit Aussetzern zu kämpfen. Das ist allerdings zu diesem Zeitpunkt der Entwicklung normal und bis zum Release im Oktober haben die Entwickler ja auch noch ein wenig Zeit.

Mit der Tür ins Haus fallen

Doch genug des Technik-Geschwafels, schließlich hatten wir



Bei der Konzipierung der einzelnen Charaktere gibt sich Danger Close viel Mühe, schließlich will das Spiel eine recht persönliche Story erzählen.



Ein wirkliches Deckungssystem gibt es in **Warfighter** nicht. Um Kugeln auszuweichen, ducken Sie sich oder legen sich auf den Boden – wie bei **Battlefield 3**.

Internationales Manöver: der Mehrspielermodus

Fast schon wie bei den Olympischen Spielen!

Der Mehrspielermodus von **Medal of Honor: Warfighter** wird zahlreiche Features bieten, die man aus bisherigen Shootern nicht kennt. So treten hier die besten Special-Ops-Teams der Welt gegeneinander an. Mit von der Partie sind neben den U.S. Navy SEALs unter anderem die russische Spetsnaz Alpha Group, der britische SAS (Special Air Service) und die schwedische Special Operations Group (SOG). Mit dem Kommando Spezialkräfte, kurz KSK, ist auch eine deutsche Spezialeinheit vertreten. Insgesamt arbeitet Danger Close mit 20 Elite-Soldaten zusammen, die den Entwicklern als militärische Berater dienen und für möglichst hohe Authentizität sorgen sollen.



Gleich drei amerikanische Sondereinheiten? Liegt vermutlich daran, dass das Spiel in den USA entwickelt wird.

Zudem führt **Warfighter** das neue Fireteam-Buddy-System ein. Anstelle von Vier-Mann-Squads ziehen hier immer zwei Spieler zusammen los. Diese können sich gegenseitig mit Munition versorgen und wiederbeleben. Damit man den Flügelmann im Kampfgetümmel nicht aus den Augen verliert, ist er permanent von einer hellgrün leuchtenden Aura umgeben. Ein Gegner, der den Buddy erledigt hat, leuchtet indes rötlich. Gelingt es Ihnen, den Widersacher gleich im Anschluss auszuschalten, kehrt Ihr Sidekick ohne Wartezeit wieder ins Spiel zurück.

Wie in der **Call of Duty**-Serie gibt es auch in **Warfighter** Belohnungen für Abschüsse und das Erreichen von Einsatzzielen. Diese sogenannten Unterstützungsaktionen sind sowohl offensiver als auch defensiver Natur und umfassen Rauchgranaten, Radarstörer, Aufklärungsdrohnen, einen Black-Hawk-Helikopter als mobiler Spawn-Punkt und vieles mehr.


Tod von oben: Wie im **Modern Warfare**-Franchise dürfen Sie eine Rakete von einer Flugzeugdrohne aus ins Ziel lenken. Meistens ein sicherer Kill!


Der unbemannte MUSA-Roboter ist eine der offensiven Unterstützungsaktionen. Er ist zwar langsam, hat aber ordentlich Feuerkraft. Eine tödliche Gefahr!


Durch Abschüsse und das Erreichen von Zielen erhält man Belohnungen. Hier haben wir die Wahl zwischen Spawn-Punkt-Heli und Aufklärungsdrohne.


Ihr Fireteam-Buddy ist dank einer leuchtenden Aura jederzeit gut zu erkennen. Es lohnt sich, zusammenzubleiben und ihm den Rücken freizuhalten.


Ein rot leuchtender Gegner hat gerade unseren Fireteam-Buddy erledigt. Gelingt uns die Rache, darf der Kumpel direkt bei uns wieder respawnen.


Eine Unterstützungsaktion in Aktion: Der Black-Hawk-Hubschrauber dient als mobiler Spawn-Punkt, von dem aus Sie sich ins Kampfgeschehen abseilen.

Die Technik von Warfighter

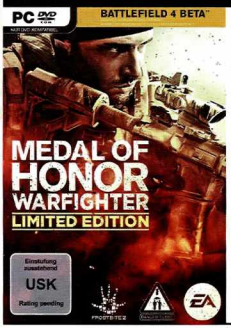
Frostbite 2.0 trifft auf Destruction 3.0.



Der gezeigte Missionsausschnitt beschränkt sich zwar auf den Häuserkampf und erlaubt keine Grafikeinstellungen, dennoch erweist sich die Frostbite-2.0-Technik als Garant für eine überdurchschnittliche Optik: Filigrane Texturen, viele Polygone und Partikel sowie die überzeugende Beleuchtung samt weichen Schatten wissen zu gefallen. DX11 und Kantenglättung gibt's ebenfalls, dafür enttäuschen die Gesichter. Die Havok-Physik alias Destruction 3.0 erlaubt es, kleinere Mauerteile oder Stücke von Wänden zu sprengen respektive zu zerschießen. Das finale Spiel dürfte sich die Hardware so zur Brust nehmen wie die Kampagne von **Battlefield 3** – Windows Vista/7 und mindestens eine DX10-Karte sind Pflicht; der Vorgänger samt Unreal Engine 3 zeigte sich genügsamer. Im **Warfighter**-Mehrspielermodus treten maximal 20 Spieler an, was Ihren PC im Vergleich zu **Battlefield 3** (bis zu 64 Spieler) entlastet. Akustisch zählt **Medal of Honor** zu den Schwergewichten.

mit unserer Version etwas Besseres vor, als in irgendeiner Ruine herumzustehen und die Wände zu betrachten. Kaum waren wir losgelaufen, konfrontierte uns das Spiel mit der ersten großen Neuerung: der Door-Breaching-Mechanik (siehe auch Extrakasten auf Seite 25). Türen in **Warfighter** werden nämlich nicht einfach nur geöffnet oder eingetreten, sondern auf vielfältige Weise angegangen. Statt Ihnen dies über Skripts vorzuschreiben, überlässt Ihnen das Spiel sogar die Wahl, wie genau Sie vorgehen. In der Praxis schaut das dann so aus: Sobald Sie zu einer verschlossenen Tür gelangen, rufen Sie per Knopfdruck ein Radialmenü auf. Dort wählen Sie dann, ob die Tür eingetreten, gesprengt, geknackt oder per Materie-Transmitter auf die Enterprise gebeamt werden soll. Okay, letztere Option haben wir uns ausgedacht, aber auch so bieten sich genügend Möglichkeiten. Haben Sie sich dann schlussendlich entschieden, schaltet das Spiel beim Betreten des Raumes genretypisch in eine kurze Zeitlupe um, damit Sie die Gegner in Ruhe aufs Korn nehmen können. Praktisch: Eine Anzeige am unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen in solch einer Situation an, wie viele Gegner sich in besagtem Raum befinden und wie viele davon schon beseitigt sind. Im Falle unserer Demo-Version handelte es sich um vier Bösewichte, mit denen wir kurzen Prozess machten. Nachdem wir ein paar weitere Räume auf konventionelle Shooter-Art geräumt hatten, gelangten wir durch ein Loch im Boden ins Freie auf eine größere Straße. An dieser Stelle bewies das Spiel erstmals, dass die Levelschläuche nicht ganz so eng sind wie beim großen Konkurrenten **Call of Duty**. Die Häuser an den Straßenseiten waren beispielsweise begehbar und ermöglichten so zumindest ein Mindestmaß an taktisch variablem Vorgehen. Nichtsdestotrotz: Folgen Sie nicht der vorgegebenen Marschroute, sondern wagen einen kleinen Spaziergang, folgt unweigerlich die „Einsatz-Gebiet verlassen, sofort umdrehen!"-Meldung. Die etwas größere Levelarchitektur machen sich im Übrigen auch die Gegner zunutze. Während wir uns auf der Straße aufhielten, wurden wir aus beinahe jedem Stockwerk und jedem Winkel beschossen. Um diesem Kugelhagel zu entgehen, kann

Battlefield-4-Beta für Vorbesteller!



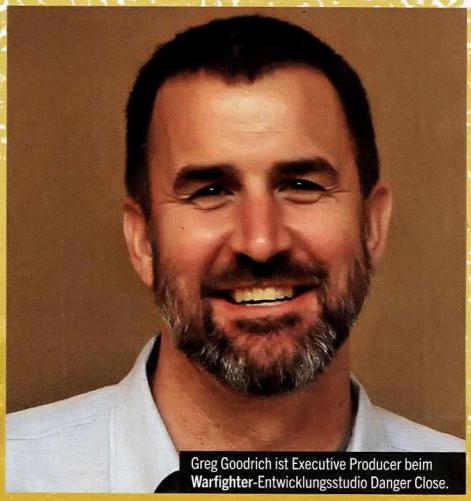
Wer die Limited Edition von **Medal of Honor: Warfighter** vorbestellt, erhält exklusiven Zugang zur Beta-Testphase von **Battlefield 4**, die im Herbst 2013 starten soll. DICE hat bereits angekündigt, dass das nächste **Battlefield** kein **Bad Company**, sondern ein „echtes" **Battlefield** mit groß angelegten Schlachten sein wird. Erscheinen soll Teil 4 direkt im Anschluss an die Beta-Phase, also im Herbst 2013. **Warfighter**-Vorbesteller erhalten außerdem sofortigen Zugriff auf den Navy-SEAL-Scharfschützen im neuen **Medal of Honor**.



Viele der Gebäude auf den Maps sind begehbar. Meist hocken dementsprechend auch Gegner auf den Dächern und hinter den Fenstern.

„Der Spieler soll Patriotismus empfinden!“

Wir löcherten den ausführenden Produzenten Greg Goodrich mit Fragen.



Greg Goodrich ist Executive Producer beim **Warfighter**-Entwicklungsstudio Danger Close.

PC ACTION: In einem Interview vor ein paar Monaten hieß es, dass ihr nicht 100-prozentig damit zufrieden wart, wie im letzten Medal of Honor die Tier-1-Thematik umgesetzt wurde. Denkt ihr, dass euch das mit Warfighter besser gelingen wird?

GOODRICH: Im ersten **Medal of Honor** war es unsere Absicht, den Spielern die Tier-1-Thematik näherzubringen und ihnen zu erklären, was die Operators in ihren Missionen so erleben. Und das haben wir geschafft. Nebenbei hievten wir das Franchise aus dem Zweiter-Weltkrieg-Setting in die Neuzeit, ohne dabei die Stärken der Serie zu vernachlässigen. Allerdings behandelten wir in der Story nur zwei Tier-1-Einheiten und einen Schauplatz. Mit **Warfighter** wollen wir jedoch tiefer in die Materie eindringen, einige immer noch vorherrschende Vorurteile widerlegen und vor allem sowohl die Konflikte als auch den Tier-1-Aspekt auf eine globale Ebene ausweiten. Diese Spezialeinheiten sind schließlich nicht ausnahmslos US-amerikanisch. Unser Ziel ist es, dem Spieler ein gewisses Gefühl von Patriotismus zu vermitteln.

PC ACTION: Die Story des Vorgängers – vor allem auf das Ende bezogen – kam vielen Spielern zu konfus vor. Ist die Geschichte von Warfighter nachvollziehbarer?

GOODRICH: Ich persönlich finde, die Story von **Medal of Honor** hörte an der richtigen Stelle mit dem richtigen Unterton auf. Vielen Fans jedoch war das Spiel an sich viel zu kurz. Und da gebe ich ihnen recht. Die Story, die Schauplätze und die Aufträge des letzten Spiels waren alle von einem einzigen realen Einsatz inspiriert, wie auch bei allen **Medal of Honor**-Teilen davor. Das Tolle an **Warfighter** ist daher, dass wir zum ersten Mal in der Geschichte des Franchise nicht mehr nur an eine einzige historische Gegebenheit gebunden sind, sondern mehrere Geschehnisse behandeln, die alle mit der die Bedrohung durch den PETN-Sprengstoff verknüpft sind. Dadurch haben wir einen größeren Spielraum bei der Gestaltung der einzelnen Locations und Gegner.

PC ACTION: Die Passage, die wir auf der E3 sahen bzw. der Abschnitt, den wir nun spielen durften, wirkten sehr linear. Wird es im fertigen Spiel auch offenere Levels geben?

GOODRICH: Warfighter ist getreu der Serie ein sehr lineares Erlebnis. Wir haben die einzelnen Karten ein bisschen geöffnet, damit die Spieler das Gefühl eines dynamischen Schlachtfeldes haben, aber ansonsten ändert sich nicht viel. Die Spieler sollen die Erfahrungen eines Tier-1-Operators auf sehr cineastische Weise nacherleben.

PC ACTION: Welche technischen Hürden brachte der Umstieg auf Dice' Frostbite-2-Engine mit sich?

GOODRICH: Wie bei jeder neuen Technologie dauert es eine Weile, bis man sich daran gewöhnt hat – sowohl was das Toolset als auch was den eigentlichen Kern der Engine anbelangt. Frostbite 2 ist eine großartige Bestie von einer Engine. Und wir haben sehr viel Zeit dafür verwendet, sie zu zähmen. Wir sind froh, dass wir ein tolles Verhältnis zu Dice haben und sie uns dabei helfen.

PC ACTION: Niemand hatte mit einem Battlefield 4 im nächsten Jahr gerechnet. Hat EA mit Medal of Honor und Battlefield Ähnliches vor, wie es Activision mit seinen zwei Call-of-Duty-Teams verfolgt?

GOODRICH: Zumindest war es in den letzten paar Jahren schon so. Wir schauen mal, was die Zukunft so bringt, konzentrieren uns aber erst mal auf **Warfighter**.

PC ACTION: Im Gegensatz zum Vorgänger entwickelt ihr diesmal den Mehrspielermodus ebenfalls intern. Habt ihr dazu neue Leute ein- und mehrere Teams aufgestellt?

GOODRICH: Ja, zum ersten Mal in der Studio-Geschichte entwickeln wir selbst einen Mehrspielermodus. Dazu haben wir sehr viele neue Leute eingestellt, sowohl von Dice als auch von mehreren lokalen Studios.

PC ACTION: Euer größter Mehrspieler-Rivale dürfte Call of Duty sein. Was hebt euch von dieser Konkurrenz ab?

GOODRICH: Wir wissen, dass **Call of Duty** eine Macht in diesem Sektor ist und das schon seit vielen Jahren. Sie sind auch sehr gut darin, was sie machen. Wir verfolgen jedoch einen anderen Ansatz. Wo **Battlefield** auf Teamplay mit all dem großen Kriegsgerät setzt und **Call of Duty** eher den Einzelnen in den Mittelpunkt stellt, wollen wir, dass der Spieler den Online-Modus als Zweierteam erlebt. Eben zwei „Buddies“, die zusammenarbeiten, um das Ziel zu erreichen. Dies ist, denke ich, die größte Stärke und das Alleinstellungsmerkmal unseres Mehrspielermodus.

PC ACTION: Wie sorgt ihr dafür, dass Unterstützungsaktionen (z. B. der Black-Hawk-Hubschrauber) nicht den Mehrspielerpart wie bei Call of Duty dominieren?

GOODRICH: Wir testen den Mehrspielermodus intern etwa zweimal am Tag – und das seit über einem Jahr. Gerade bei sechs Klassen (Assaulter, Point Man, Spec Ops, Demolitions, Heavy Gunner und Sniper) mit eigenen Fähigkeiten ist das Balancing enorm wichtig. Anfangs stachen bei den internen Tests schnell gewisse Lieblingsklassen heraus, mittlerweile jedoch scheinen alle gleich beliebt zu sein. Wir verwenden sehr viel Zeit und Mühe auf eine gute Balance.

PC ACTION: Call of Duty: Elite, BF Battlelog und BF: Premium. Plant ihr auch so etwas?

GOODRICH: Wir sind große Fans des Battlelog und haben auf diese Systeme ein Auge. Mehr dazu kann ich vielleicht im Rahmen der Gamescom verraten …

„Wir testen den Mehrspielermodus mehrmals am Tag.“

Die Door-Breaching-Mechanik



Wenn Sie im Spiel mit ihrer Spezialeinheit einen Raum oder ein Gebäude stürmen, läuft das nach einem ganz bestimmten Schema ab. Sobald Sie neben der Tür in Stellung gegangen sind, öffnet sich ein Ringmenü, in dem Sie die „Einbruchsmethode" wählen dürfen. Einfach eintreten? Oder doch lieber per Sprengladung?



Wir entscheiden uns hier für das Aufschießen des Schlosses mit der Schrotflinte. In einem zweiten Ringmenü wählen wir die Folgeaktion – hier das Werfen einer Flashbang-Granate, die potenzielle Feinde vorübergehend kampfunfähig macht.

sich Ihre Spielfigur sowohl hinlegen als auch -knien. Ein richtiges Deckungssystem haben die Entwickler jedoch nicht implementiert. Ansonsten verrichtete die KI einen eher unauffälligen Dienst. Große Aussetzer fielen uns ebensowenig auf wie überraschende Manöver.

Könnte ich mal das Skript sehen?

Immerhin sorgen die geskripteten Ereignisse für Abwechslung während der einzelnen Missionen. Beispielsweise rasten mehrfach Jeeps heran, während wir uns die Straße entlangkämpften. Etwas spektakulärer eine Szene aus dem E3-Trailer: Als das Team von einem Scharfschützen außerhalb seiner Reichweite beharkt wird, markiert der Spieler das Gebäude kurzerhand per Ziel-Laser und wenig später wird das Bauwerk per Luftschlag dem Erdboden gleichgemacht. So etwas kennt man natürlich auch von der Konkurrenz, aber es sorgt für ein wenig Dynamik. Doch zurück zu unserer Vorschauversion: Als wir das Ende der Straße erreichten, galt es noch, sich eine Treppe hochzukämpfen. Zahlreiche heranstürmende Gegner und ein weiterer Jeep samt montiertem Geschütz machten diese Aufgabe schwieriger, als sie klingt. Als dies jedoch endlich geschafft war, standen wir wie schon zu Beginn vor einer verschlossenen Tür. Zu unserer Enttäuschung war der spielbare Abschnitt an dieser Stelle schon vorbei – nach geschätzten zehn Minuten.

Ein Schluss mit Folgerungen

„Wie viele Eindrücke kann man sich schon in zehn Minuten aneignen?", werden Sie sich nun fragen. „Jede Menge", antworten wir. Wir sahen, dass die Frostbite-Engine auch in **Warfighter** einen guten Dienst verrichtet. Wir konnten feststellen, dass die KI zwar keine Wunder vollbringt, aber auch (zumindest in dieser Mission) keine Aussetzer fabriziert. Wir überzeugten uns davon, dass Steuerung, Waffenfeedback und der Einsatz des neuen Door-Breachings gut umgesetzt wurden. Wir bekamen einen Eindruck davon, wie das Leveldesign im neuen **Medal of Honor** aussehen wird: nicht ganz so schlauchig wie in einem **Call of Duty**, aber dennoch recht eng und vor allem ähnlich cineastisch durchgeskriptet. Und wir konnten einen ersten Eindruck bekommen, wie viel Hardware-Hunger **Warfighter** im Oktober mitbringt (siehe auch Kasten auf Seite 23). Um sich ein Bild vom großen Ganzen zu machen, fehlen jedoch noch zu viele Aspekte. Beispielsweise sind wir bezüglich der Story auch nach der Somalia-Mission nicht schlauer. Schafft Danger Close es wirklich, einem typischen, modernen Kriegs-Shooter eine menschliche, nachdenkliche Seite zu verpassen? Die Ansätze waren im letzten **Medal of Honor** ja bereits vorhanden. Und wie gut fällt der Mehrspielermodus aus, um den sich Danger Close erstmals selbst kümmert? Vielleicht liefert die Gamescom schon die eine oder andere Antwort auf diese Fragen.

Toni meint



„Es stellt sich eine gewisse Übersättigung ein."

Elitesoldaten, Terroristen, moderne Kriegsschauplätze – so langsam bin ich gefühlt durch jeden Dschungel, jede Metropole und jedes Wüstenkaff dieser Erde gerobbt. Virtuell, versteht sich. Dennoch muss ich zugeben, dass die Entwickler diese Thematik erneut sehr gut einfangen und zudem eine schon jetzt beachtliche Grafik auf den Bildschirm zaubern. Das dürfte in finaler Form alles noch besser aussehen als in **Battlefield 3**. Spielerisch erwarte ich bislang zumindest keine großen Sprünge. Da müsste schon noch deutlich mehr enthüllt werden als diese neue Einbruchsmechanik. Gleiches gilt für den Mehrspielermodus. Die internationalen Spec-Ops-Einheiten sind eine coole Idee und das Buddy-Feature klingt ebenfalls interessant. Aber wird sich **Warfighter** wirklich auch anders spielen als bisherige Titel? Warten wir's ab!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Sascha meint



„Vor allem die Story interessiert mich – mehr Infos bitte!"

Aktuell wirkt **Medal of Honor: Warfighter** für mich noch nicht sonderlich eigenständig. Es sieht ein wenig so aus wie **Battlefield 3** und es spielt sich wie eine Mischung aus dem Vorgänger, **BF3** und **Call of Duty**. Und so nett die Door-Breaching-Mechanik auch ist, sie reicht nicht aus, um **Warfighter** von der Konkurrenz abzuheben. Und trotzdem: Mir hat der spielbare Abschnitt Spaß gemacht. Denn bei aller Uneigenständigkeit ist **Warfighter** gut gemacht, technisch wie auch spielerisch. Die beiden Punkte, mit denen der Titel steht oder fällt, sind für mich jedoch die Story, die damit verbundene Abwechslung und Emotionalität sowie der Mehrspielermodus. Hoffentlich gibt es zu diesen beiden Aspekten bald Neuigkeiten. Wenn Danger Close hier auch gute Arbeit leistet, mache ich mir um **Warfighter** keinerlei Sorgen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Das ist neu

Die bisher bekannten Neuerungen von Rome 2 auf einen Blick:

- Die Kampagnenkarte ist deutlich größer als im Vorgänger und umfasst Europa sowie weite Teile im Osten.
- Eine neue Unit-Cam erlaubt es Ihnen, direkt am Schlachtgeschehen am Boden teilzuhaben.
- Armeen erhalten jetzt je nach Kampfstil Boni, unabhängig vom General.
- Provinzen sind in mehrere Regionen unterteilt, um den Verwaltungsaufwand im Griff zu halten.
- Städte sind gigantische Anlagen mit mehreren strategischen Punkten, dicken Mauern, Türmen, Gassen und weiten Plätzen.
- See- und Landschlachten werden kombiniert.
- Belagerungstürme, Katapulte und Rammen sind zurück. Teilweise können diese Waffen auch von Schiffen abgefeuert werden.
- Es wird viele spielbare Völker geben, die sich alle etwa im Spielstil, Aussehen oder Technologiebaum unterscheiden.
- Römische Legionen beherrschen verschiedene Formationen wie etwa die berühmte Testudo-Schildkröten-Formation.

Total War: Rome 2

Genre: Strategie | Entwickler: The Creative Assembly | Hersteller: Deep Silver | Termin: 2. Hälfte 2013

Text: Robert Horn

Aufstieg und Fall des Römischen Reichs – guter Stoff für ein Spiel!

Screen-Info

Alle Bilder stammen direkt vom Entwickler. Sie zeigen die Schlacht, die wir bei unserem Besuch vor Ort zu sehen bekamen. Allerdings wirken die Szenen teils stark geschönt – in Wirklichkeit erreicht **Rome 2** (noch) nicht diese grafische Qualität. Kann ja noch werden.

Endlich: kombinierte Land- und Seeschlachten

Schon für Shogun 2, den Vorgänger, hatten die Entwickler eine Kombination aus Landgefechten und Seeschlachten angekündigt.

Erst jetzt wird der Traum vieler Fans Wirklichkeit. In gewaltigen Operationen dürfen Sie gleichzeitig Truppen per Schiff anlanden lassen, während Landeinheiten mit Belagerungstürmen die Wälle angreifen. Gleichzeitig feuern Ballisten von Schiffen aus auf die Stadt oder verkeilen sich mit der feindlichen Flotte.



Die Invasionsflotte der Römer nähert sich Karthago. Die gewaltige Stadt dient den Entwicklern als Beispiel, wie Land- und Seeschlachten zusammenspielen.



Landschlachten bieten alles, was Fans sich wünschen. Bejubeln Sie mit uns die Rückkehr von Katapulten, Belagerungstürmen, dicken Mauern, Straßenschlachten und Häuserkämpfen!



Rammsporne am Schiffsbug gehörten damals zum guten Ton. Seeschlachten in **Rome 2** werden mit deutlich mehr Einheiten stattfinden als früher.

Faszinierend, diese römische Geschichte. Irgendwie magisch. Keine Ahnung, warum. Schon in der Schule lernen wir alles über diese lang vergangene Epoche, wo Sandalentragen noch in war und die Leute mit Betttüchern um den Körper Politik gemacht haben. Wo die Reichen im Liegen mit Träubchen gefüttert wurden und in Arenen blutige Wettkämpfe verfolgten. Als Kinder lasen wir Asterix-Comics und erfuhren so nebenbei alles über lateinische Städtenamen, römische Legionen und berühmte Namen wie Cäsar oder Kleopatra. Und als wir älter wurden, gab's all diese coolen Sandalenfilme wie **Gladiator**, **Ben Hur** oder **Spartacus**. Auf dem PC schulten wir uns gewissenhaft weiter mit Spielen wie **Caesar**, **Imperium Romanum**, **Age of Empires** oder **Civ City Rome.** Und dann kam **Rome: Total War** und veränderte alles.

England macht den Krieg

Die Entwickler der englischen Firma Creative Assembly, die immerhin seit zwölf Jahren fast nichts anderes macht als **Total-War**-Spiele zu produzieren, rannten mit der Ankündigung von **Rome 2** wohl offene Türen ein. Einen Nachfolger zum beliebtesten Teil der Serie hatte sich jeder Fan gewünscht. „Schön und gut, aber wo bleibt **Rome 2**?" war jahrelang die typische Antwort von Fans auf Ankündigungen jeglicher Art seitens Creative Assembly, erzählt uns Lead Designer James Russell, den wir bei der Vorstellung des neuen Projekts in Horsham, England treffen. Nun, acht Jahre nach **Rome: Total War** rückt der Wunsch der Spieler in greifbare Nähe. Wie es scheint, haben die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht. Nach dem gewaltigen, aufwendigen und nicht gerade fehlerfreien **Empire: Total War** (2009) wollte das Team sich auf einen anderen Teil der Welt konzentrieren und die Geschichte eines einzigen Volkes erzählen. Das geschah in **Total War: Shogun 2** und all die Erfahrungen die die Entwickler dort sammeln konnten, fließen nun in das bisher größte Projekt der Engländer ein. **Rome 2** wird nun wieder größer – und das in jeder Hinsicht.

Die Mischung macht's

Schon immer ist der Spielverlauf von **Total War**-Spielen zweigeteilt. Auf einer Kampagnenkarte steuern Sie in rundenbasierten Zügen die Geschicke Ihres Volkes, bauen Gebäude und Einheiten oder betreiben Diplomatie. Gekämpft wird dann zu Land (und seit **Empire: Total War** auch zu Wasser) in gewaltigen und imposanten



DIE EIGENEN LEGIONEN
Tolle Idee: Die Entwickler wollen, dass Spieler von **Rome 2** einen stärkeren Bezug zu ihren Armeen aufbauen. Deshalb verdient jede Ihrer Legionen durch ihre Zusammensetzung und Kampfstil bestimmte Boni (sogenannte Traits, die wir bisher nur von Generälen und Spezialeinheiten kennen) und erarbeitet sich einen Ruf. Die Traits gelten für die Armee, selbst wenn der Kommandant fällt! Ihre siebte Legion ist dann zum Beispiel ein gefürchtetes Reiterheer, während die zehnte Legion auf schwere Nahkämpfer setzt. Natürlich können Sie diesen Legionen auch eigene Namen geben.

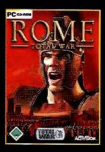
Echtzeitschlachten mit mehreren Tausend Einheiten. Daran ändert sich auch in **Rome 2** nichts, doch die Kampagnenkarte wird im Vergleich zum Vorgänger (der sich „nur" mit Japan beschäftigte) deutlich größer. Gesamteuropa wird als Spielplatz für Intrigen, Ränkespielchen und Verraten dienen, dazu kommt noch ein gutes Stück östlicher Territorien. Das reicht nicht an die Größe von **Empire: Total War** heran, dort gab es zusätzlich noch Amerika und Indien als Schauplätze, riesig wird es trotzdem. Damit Spieler bei dieser Masse an Völkern, Städten und Parteien den Überblick behalten, strukturieren die Entwickler die Verwaltung der Gebiete ein wenig um: Mehrere Regionen werden nun zu Provinzen zusammengefasst. Um eine Provinz zu erobern, müssen Sie nach wie vor jede einzelne Region einnehmen und beherrschen, um Ausbau und wirtschaftliche Belange kümmern Sie sich aber nur bei der Provinz. Das verhindert, dass Sie unzählige kleine Regionen im wirtschaftlichen Blick haben müssen und sich im Mikromanagement verlieren. Zu Gesicht bekommen haben wir die Kampagnenkarte zu diesem frühen Zeitpunkt der Entwicklung aber noch nicht. Wir können also nur vermuten, dass die Darstellung den wunderschönen 3D-Modellen der Vorgänger folgen und uns mit vielen kleinen Details überraschen wird.

Mitten unter ihnen

Größe. Dieses Wort werden Sie im Zusammenhang noch öfters hören. Denn Größe ist den Entwicklern wichtig, besonders das Zusammenspiel von „ganz weit weg" und „ganz nah dran". Schon immer war es in den **Total War**-Spielen möglich, auf Schlachtfeldern mit der Kamera sehr nah heranzufahren und praktisch mitten im Geschehen der wogenden Schlacht zu stehen, das Gebrüll der Menschen zu hören, die Kämpfe zu verfolgen und selbst den Boden unter dem Ansturm von Kavallerie erbeben zu sehen. Dieses epische „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl, mitten in einer bedeutenden Schlacht zu sein, wollen die Entwickler verstärken. Dazu wird – das gehört zu jedem neuen **Total War** dazu – erst einmal an den Details der Kämpfer geschraubt, etwa die Anzahl der verschiedenen Gesichter und Kleidungsstücke erhöht, sodass jede Einheit unterschiedlich aussieht. Jetzt beherrschen die Figuren aber teilweise auch

Glanz und Ehre Roms: der Vorgänger

Rome: Total War ist auch heute noch die Nummer eins, wenn es um bombastisch inszenierte Schlachten der Antike geht.



Führen Sie die Legionen Roms gegen germanische Barbaren, karthagische Elefanten und mazedonische Hopliten: **Rome: Total War** aus dem Jahr 2004 ist ein episches Spiel, dessen historische Bandbreite den gesamten Aufstieg des Römischen Reiches umfasst, die Zeit der Republik, die Punischen Kriege gegen Karthago, die Heeresreformen des Marius und das blutige Gerangel der machtgierigen Familien um die Herrschaft über die Stadt der sieben Hügel. Optisch ist das Spiel leicht in die Jahre gekommen, kann sich aber durchaus noch sehen lassen, während der Spielfluss über jeden Zweifel erhaben ist. Bei Steam ist es für einen Spottpreis verfügbar – oder über unsere Heft-DVD 06/2011 (nachbestellbar).



Eine disziplinierte römische Legion im Kampf gegen blau bemalte britannisch-keltische Barbaren.



Elefanten? Elefanten! Die schwerfälligen Dickhäuter waren schon in **Rome 1** eine gefährliche Waffe. Wenn die Elefanten in Panik gerieten, machten sie zwischen Freund und Feind keinen Unterschied mehr.

Gesichtsanimationen und brüllen sich während der Schlacht Befehle zu oder feuern sich an. Das bekommt aus luftiger Höhe freilich kein Spieler mit und so kommt die brandneue Unit Cam zum Einsatz: Damit hüpfen Sie direkt in die ausgewählte Einheit, die Kamera platziert sich mitten unter den Männern. Agieren können Sie nicht, nur gucken. Spielerisch ist das sinnlos, sorgt aber für Gänsehaut: Wir erleben aus der neuen Perspektive, wie eine Einheit Schwertkämpfer unter brutalem Feindfeuer einen Belagerungsturm erklimmt. Als unser Blick nach links schwenkt, sehen wir weitere Truppenteile auf die Mauern zustürmen, während im Hintergrund gewaltige Katapultgeschosse einschlagen. Vor uns dreht sich plötzlich der Anführer unseres Trupps um, reckt sein Schwert in die Höhe und brüllt etwas – da öffnen sich die Türen des Turmes und wir strömen auf die Mauern der Stadt mitten unter die Verteidiger. **Total War** wirkt plötzlich, als hätten sich die Entwickler Inszenierungshilfe von den **Call of Duty**-Machern geholt. Keine Angst, diese Neuerung ist absolut optional und soll nur die Ausmaße einer Schlacht optisch beeindruckend einfangen. Eingefleischte Taktiker werden das sicher kaum nutzen. Die schalten stattdessen die neue strategische Übersichtskarte hinzu: Die zeigt alle eigenen und bisher entdeckten feindlichen Einheiten und dient lediglich als optisches Hilfmittel, bewegen dürfen Sie damit keine Einheit. Durch die schiere Größe (Da! Schon wieder dieses Wort!) der Schlachten sollen Hinterhalte und Aufklärung eine wichtige Rolle spielen. So soll es möglich sein, sich in schmalen Gassen zu verstecken oder Späheinheiten zum Auskundschaften der gegnerischen Stärke loszuschicken. Mehr Taktik mit versteckten Truppenteilen also? Wir wissen nicht, wie die berühmt-berüchtigte **Total War**-KI das hinbekommen soll, aber es klingt fantastisch!

Die Mauer muss weg!

Ansonsten kehrt **Rome 2** zu alten, geliebten Stärken zurück. Seit **Medieval 2: Total War** vermissen wir all diese wunderbar wuchtigen Belagerungsmaschinen, Ballisten, Türme oder Rammen, dieses unnachgiebige Bearbeiten von massiven Stein-

Geschichtlicher Exkurs: Karthagos Stolz

Das kreisförmige Gebäude, das auf einigen Screenshots im Hintergrund zu sehen ist, ist das bestgehütete Staatsgeheimnis der Karthager: der Kriegshafen.

Die griechische Bezeichnung für den Hafen Karthagos, „Kothon", bedeutet „abgetrennt" und rührt daher, dass der Kriegshafen nur durch einen Kanal mit dem Becken des Handelshafens verbunden war. Die maritime Macht Karthagos hing von einer riesigen Flotte ab, deren Bauweise ein Geheimnis war, das man vor allem vor den in nautischen Dingen unbedarften römischen Erzfeinden schützen musste. Der Hafen bot zu diesem Zweck „Schiffsgaragen" für schätzungsweise 350 Kriegsgaleeren. Das Bemühen, fortschrittliche Schiffbautechniken geheim zu halten, war nicht von Erfolg gekrönt, da den Römern ein auf Grund gelaufener karthagischer Kriegsruderer in die Hände fiel. Nach dieser Vorlage konnte Rom dann eigene Galeeren zusammenzimmern und den Karthagern auf See Konkurrenz machen. Als die Römer Karthago im Dritten Punischen Krieg belagerten, blockierten sie die Hafeneinfahrt sogar mit einem Damm, um die gefährliche karthagische Flotte einzusperren.



Karthago wurde von den Römern komplett zerstört, aber das runde Becken des Kriegshafens ist auch heute noch zu sehen.



Dieses Artwork soll verdeutlichen, wie spektakulär die Kämpfe zu Wasser werden: Viele Schiffe der damaligen Epoche verfügten über Rammsporne!

mauern, das Erklimmen von Zinnen und Zerbröseln von Toren. In **Rome 2** hält diese bombastische Art der Kriegsführung zusammen mit den aus dem ersten Teil bekannten Formationen Einzug auf dem PC und wird außerdem noch um eine Besonderheit erweitert: Schiffe können jetzt auch in Landschlachten eingesetzt werden. Eroberer setzen so größere Truppenmengen an feindlichen Küsten ab, bombardieren feindliche Städte aus sicherer Entfernung oder starten eine Invasion des gegnerischen Hafens. Dass das wunderbar funktioniert, zeigt uns Lead Designer James Russell in einer Schlacht, die uns glatt die Kinnlade ausrenkt. Das ist zweifelsohne die gewaltigste, schönste und größte Schlacht, die wir jemals in einem **Total War**-Spiel gesehen haben!

Schlacht um Karthago

Was wir sehen, ist einer der wichtigsten Kämpfe römischer Geschichte: Darin greifen die Römer unter der Führung von Scipio Aemilianus im Dritten Punischen Krieg (149 bis 146 v. Chr.) die Stadt Karthago an, um sie ein für alle Mal zu vernichten. Geschichtliche Details wie diese spielen wie immer eine wichtige Rolle und zeigen die Akribie und Liebe zum Detail, mit der die Entwickler zu Werke gehen. Viel wichtiger für uns: Das sieht brutal gut aus! Die gigantischen Mauern Karthagos verdecken kaum die Ausmaße dieser gewaltigen Stadt, die sich kilometerweit in alle Richtungen erstreckt. Dutzende römische Galeeren schieben sich an die Küste, Truppen springen von Bord und eilen an die Front, wo sich schon große Belagerungstürme in Bewegung setzen, unterstützt vom stetigen Feuer hölzerner Katapulte und Scharen von Bogenschützen. James nutzt die Zeit, bis die Mauern fallen, und fliegt mit der Kamera durch die Straßen Karthagos, durch kleine Gassen und breite Prachtstraßen hinauf zum höchsten Punkt der Stadt, einem riesigen Tempel. „Das ist einer der möglichen Eroberungspunkte", erzählt er. In früheren Teilen gab es von diesen Zielen, die Sie für eine Minute halten mussten, um die Schlacht zu gewinnen, nur ein einziges. Die Folge: Nach dem Verlust der Mauern massierten die Verteidiger ihre Kräfte genau



Allein aufgrund der Anzahl an Kulturen im europäischen Raum der damaligen Zeit wird die Einheitenvielfalt um einiges höher sein als noch in **Shogun 2**.

„Rom war die erste wahre Supermacht."

Drei Fragen an Designer James Russell von The Creative Assembly.



James Russell ist Lead Designer bei Creative Assembly.

PC ACTION: Fans fordern ja schon seit Langem ein Rome 2. Aber warum habt ihr euch erst jetzt dazu entschieden?

RUSSELL: Es ist für uns schon ein wichtiger Punkt, dass die Community sich so sehr ein **Rome 2** gewünscht hat. Das war überall spürbar. Egal was wir gesagt haben, es kam die Gegenfrage: „Schön und gut, aber wo bleibt **Rome 2**?" Das ist verständlich, denn auch wir denken, dass die römische Zeit etwas Magisches hat. Das Aussehen der römischen Legionen, die unglaubliche Vielfalt der Kulturen und Schauplätze, etwa Barbarenstämme im Norden oder exotische Königreiche im Osten – die Menschen können sich mit der römischen Kultur einfach besser identifizieren. In dieser Ära entstanden Imperien. Rom war die erste wahre Supermacht.

PC ACTION: Wenn euch und den Fans das Szenario so am Herzen liegt, warum habt ihr das Spiel dann nicht schon früher gemacht?

RUSSELL: Wir haben darüber nachgedacht. **Empire** war damals das geografisch größte **Total War**-Spiel, das wir je gemacht hatten. Danach wollten wir einfach einen anderen Teil der Welt darstellen und uns auf eine bestimmte Kultur konzentrieren. Das war Japan. Wir wollten ein Volk so detailgetreu wie möglich darstellen. Dadurch haßen wir viel gelernt. Jetzt fühlen wir uns bereit, das Gelernte auf größere Maßstäbe zu übertragen. Wir werden also wieder eine riesige Kampagnenkarte machen, weit größer als in **Rome 1**.

PC ACTION: Was hat die KI dazugelernt?

RUSSELL: Die KI ist der Schlüssel, um aus dem Spiel ein tolles Erlebnis zu machen. Das geht nur mit einer überzeugenden KI. Wir machen mehrere Dinge: Wir stecken zum einen weit mehr Anstrengungen als früher in ihre Programmierung und Gestaltung. Wir machen uns außerdem Gedanken über die Wegfindung. Wir bauen nicht einfach Städte und schauen, wie die KI damit klarkommt, sondern planen diese Städte direkt mit dem Gedanken, wie die KI sie am besten nutzen kann.

dort. Mehrere Eroberungspunkte sollen für eine größere taktische Bandbreite sorgen und Verteidiger am Einigeln hindern. Inzwischen haben die Römer am Fuß des Hügels (so weit entfernt!) die Mauern durchbrochen und strömen Schild an Schild durch die Straßen. Verzückt beobachten wir die Scharmützel, in denen einzelne Einheiten in schön choreografierten Zweikämpfen aufeinander losgehen. Die Szene endet mit Elefanten. Die wohl berühmteste Waffe der Karthager stürzt sich wild trompetend zwischen die Angreifer und wirbelt sie wie Spielzeug durch die Luft. Szenen, die unser Strategenherz wild pochen lassen … Zutiefst beeindruckend das Ganze!

Ein Riesenhaufen Arbeit

Aber: Was wir gesehen haben, entstammt einer sehr, sehr frühen Version des Spiels. Die Schlacht lief zwar in Echtzeit ab, hatte aber einen festgelegten Ablauf, um bestimmte Elemente präsentieren zu können. Die gezeigten Szenen entsprechen also eher einer Zielvorgabe der Entwickler als dem fertigem Spiel. Natürlich ist es noch zu früh, so etwas kritisch zu bewerten, aber wir hoffen, dass sich die Entwickler mit ihren Ambitionen nicht übernommen haben. Was Creative Assembly sich da vorgenommen hat, ist ein gigantischer Berg Arbeit. In Gesprächen mit den Entwicklern haben wir erfahren, wie wichtig ihnen dieses Projekt ist und welche tollen Ideen in das größte **Total War** aller Zeiten einfließen sollen. Russell schwärmte zum Beispiel von einer intuitiven Diplomatie-KI, einer dichten Story mit gravierenden Dilemma-Entscheidungen und spürbaren Auswirkungen, unterschiedlichen Einheiten, Bauwerken und Technologiebäumen bei allen Fraktionen, sowie tollen (aber nicht näher erläuterten) Plänen für den Mehrspielerpart. Eine Menge Stoff, den die Entwickler in das Spiel packen wollen. Erfahrungsgemäß geht da was schief, das war bisher bei jedem **Total War**-Teil der Fall. Toll waren die Spiele trotzdem und jetzt, da die Entwickler endlich wieder nach Rom zurückkehren, kann **Total War: Rome 2** eigentlich nur der epische Strategiekracher werden, den wir uns inbrünstig wünschen.



Scipio, einer der Helden in **Rome 2**, soll für den Senat Karthago vernichten. Gesagt, getan.

Robert meint



*„Ein **Total War**, wie ich es mir wünsche!"*

Die **Total War**-Serie gehört zweifelsohne zu den großen Strategiereihen auf dem PC. Und bisher ist es auch noch keinem Entwickler gelungen, diese geniale Mischung aus gewaltigen Echtzeitschlachten und spannender Rundenstrategie in ähnlicher Qualität auf den Markt zu bringen wie die Engländer von The Creative Assembly. Natürlich geht auch bei denen nicht alles gut: **Empire: Total War** hatte viele Probleme, die Schlachten-KI zickt wohl in jedem Teil und das Japan-Szenario des jüngsten Teils kam nicht überall gut an. Auch **Rome 2** wird sicherlich nicht fehlerfrei an den Start gehen, dafür ist das Projekt zu ambitioniert, zu groß angelegt. Mich stört das aber nur am Rande (wer nutzt nicht gerne die Fehler der KI aus?). Stattdessen freue ich mich auf das europäische Setting, das im Vergleich zu **Shogun 2** vertrautere Szenario und vor allem auf die optisch so umwerfenden Schlachten. Und mit all ihrer Erfahrung aus bisher sieben **Total War**-Spielen halten sich hoffentlich auch die Patzer in Grenzen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Das optische Lifting von Karten, Waffen und Skins steht CS sehr gut. Dennoch ist die Grafik für heutige Verhältnisse nicht ganz zeitgemäß.

Die zeitlosen Bombenleger- und Geiselretter-Modi machen auch in **CS: GO** erneut einen Riesenspaß.

Screen-Info

Die Screenshots haben wir allesamt anhand der laufenden Beta selbst angefertigt. Sie spiegeln die optische Qualität des Spiels also wahrheitsgemäß wider.

Counter-Strike: Global Offensive

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Valve/Hidden Path Entertainment | Hersteller: Valve | Termin: 21. August 2012

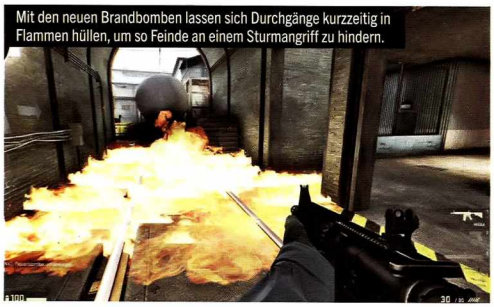
Text: Viktor Eippert

Ein neues **Counter-Strike** mit dem alten Spielgefühl – Erfahrungen aus der Beta.

Schon seit vielen Monaten tummeln sich Spieler aus aller Welt in der geschlossenen Beta zu **Counter-Strike: Global Offensive**. Und auch wir haben uns dem bunten Treiben angeschlossen, um dem Katz-und-Maus-Spiel zwischen Terroristen und Anti-Terror-Kämpfern zu frönen und wollen Ihnen unsere Spieleindrücke natürlich nicht vorenthalten. Die wichtigste Erkenntnis: Trotz neuer Waffen, mehr Granatensorten und kleinerer Anpassungen ist **Global Offensive** ein **Counter-Strike** in Reinkultur. Zumindest wenn es um den Wettkampf-Modus, also die taktischen 5-gegen-5-Partien, geht. Denn mit **Global Offensive** erweitert Valve das Repertoire an Spielvarianten. Neben den zeitlosen Wettkampf-Partien haben es uns vor allem die schnellen, eher auf heiteren Spaß gemünzten Wettrüsten-Karten angetan. Genau der richtige Modus für zwei, drei ausgelassene Partien zwischendurch. Was für Modi es sonst noch so in der Beta zu spielen gibt, entnehmen Sie dem Kasten auf Seite 33.

Klassisch, aber nicht unverändert

Aber nur weil das Spielgefühl beim Alten geblieben ist, heißt das nicht, dass Valve mit seinem neuen **CS** auf der Stelle tritt. Na schön, einen spürbaren Mehrwert durch die neuen Waffen bemerkten wir beim Spielen der Beta nicht unbedingt. Dafür sind die zusätzlichen Granatentypen super. Mit der Ködergranate stiften wir beispielsweise Verwirrung bei den Feinden, da dieser Sprengkörper schießende Waffen imitiert. Die Brandbomben sind hingegen spitze, um Durchgänge temporär zu blockieren. Diese Granatensorte explodiert beim Aufprall und verteilt einen Feuerteppich um die Aufschlagstelle. Der Effekt hält zwar nur einige Sekunden an, doch oft reicht diese kurze Zeitspanne bereits zum bitternötigen Rückzug oder, um die Wartezeit zu überbrücken, bis eigene Verstärkung kommt. Eine Neuerung, bei der sich die Geister scheiden dürften, ist der Wegfall von Munitionskauf. Beim Erwerb einer Waffe gibt es die komplette Munition automatisch dazu. Diesen Schritt tätigte Valve vor einigen Jah-



Mit den neuen Brandbomben lassen sich Durchgänge kurzzeitig in Flammen hüllen, um so Feinde an einem Sturmangriff zu hindern.



Das Kaufmenü wurde überarbeitet und ist nun intuitiver in der Bedienung. Zudem bietet es hilfreiche Infos zu den käuflichen Waffen.

Die Spielmodi der Beta im Überblick

Wettkampf

Wettkampf ist **Counter-Strike**, wie man es kennt und liebt: mit den klassischen Modi Geiselbefreiung und Bombenlegung auf altbekannten Karten wie de_dust, cs_italy oder de_aztec. In diesem Modus muss sämtliche Ausrüstung von Waffen über Granaten bis hin zur Panzerweste eigenständig zu Rundenbeginn gekauft werden. Geld gibt es immer zum Ende einer Runde. Wie viel in die Kasse gespült wird, hängt von Sieg oder Niederlage ab.

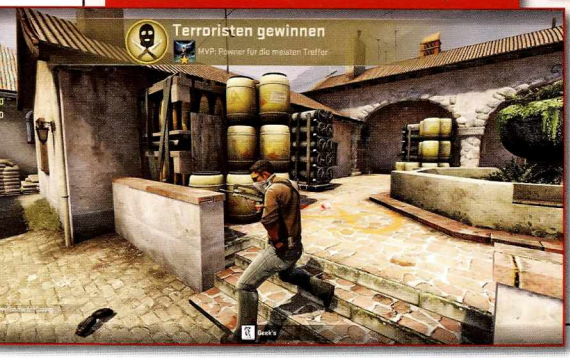
Gelegenheitsspiel

Gelegenheitsspiel ist eine leicht vereinfachte Version von Wettkampf: Freundbeschuss sowie die Kollisionsabfrage mit Teamkollegen sind deaktiviert. Zudem erhält man Rüstung automatisch und kostenlos. Allerdings gibt's im Gegenzug auch nur halb so viele Punkte für Abschüsse im Gelegenheitsmodus! Alles Weitere ist exakt wie in Wettkampf.



Wettrüsten

Diese Spielvariante baut auf der beliebten **Half-Life**-Mod **Gun Game** auf, wird allerdings im Team gespielt. Jeder Spieler fängt mit der gleichen Waffe an und muss sich sozusagen in der Nahrungskette hochschießen, da man mit jedem Abschuss eine neue Waffe erhält. Es gewinnt der Spieler, der zuerst einen Kill mit dem Messer (das als allerletztes in der Waffenreihenfolge kommt) erzielt.



Zerstörung

Zerstörung ist im Grunde eine Abwandlung des klassischen Bombenleger-Modus. Auch hier müssen Terroristen einen Zielpunkt sprengen und Counter-Terroristen ebendies verhindern. Allerdings erhält man seine Ausrüstung komplett automatisch und andere Waffen bekommt man nur für Abschüsse. Welche Knarren das sind, ist wie in Wettrüsten immer gleich und fest vorgegeben.



ren bereits mit **Counter-Strike: Source**, um ihn mit einem Patch schlussendlich wieder zu revidieren. Einerseits trägt diese Vereinfachung positiv zum Spielfluss bei, andererseits spielte der Kauf von Munition in **Counter-Strike** seit jeher auch eine taktische Rolle. Speziell zu Beginn einer Partie stand oft die Entscheidung an, ob man nicht lieber noch ein paar Munitionsclips mehr mitnimmt oder doch noch eine Granate.

Fremdgesteuerte Bots

Auf wenig Gegenwehr dürfte dagegen die Handhabung der Bots stoßen. Wenn sich auf einem Server nicht genug Spieler tummeln, füllt **CS:GO** die beiden Teams entsprechend automatisch mit Bots auf. Natürlich nur so lange, bis weitere Spieler beitreten. Wirklich interessant ist aber, dass man nun auch in Bots „hineinhüpfen" kann. Soll heißen: Wenn man erschossen wurde, darf man die Steuerung eines Bots im eigenen Team übernehmen und sich so weiterhin am Spielgeschehen beteiligen. Schöne Idee, um die Wartezeit bis zum Beginn der nächsten Runde zu überbrücken!

Willkommen in der Moderne

Auf den neuesten Stand wurde auch die Handhabung abseits der eigentlichen Schießereien gebracht. Das Ausrüstungskaufmenü etwa funktioniert nun intuitiver und lässt sich sowohl mit Maus als auch Tastatur fix bedienen. Außerdem ist der Einstieg in ein Match nun deutlich einfacher. Neben der für **CS** typischen Verbindung per Serverliste kann man nun auch abhängig vom gewünschten Spielmodus in eine Partie einsteigen. Möchte man trotzdem mit Freunden oder Clan-Mitgliedern zusammen auf den gleichen Server, ist das nun ebenfalls möglich. Wie es sich für einen modernen Online-Shooter gehört, kann man die gewünschten Mitspieler zuvor über das Menü in eine Lobby einladen, um so gemeinsam einem Spiel beizutreten. Jetzt wollen wir hoffen, dass Valve noch die letzten Probleme der Beta – unter anderem hängte sich das Spiel ab und an beim Verbindungsaufbau zum Server auf – in den Griff kriegt. Denn in der zweiten Augusthälfte heißt es bereits wieder: Terroristen gegen Counter-Terroristen – wer hat die Nase vorn?


Die alten Maps wurden liebevoll optisch restauriert, ohne ihren einzigartigen Wiedererkennungswert einzubüßen.

Viktor meint



„Die Restauration des Klassikers ist auf dem besten Weg!"

Kaum hatte ich eine halbe Stunde **CS: GO** gespielt, war sofort wieder das alte Feeling da. Das zeitlose Spielprinzip hat bis heute nicht an Reiz verloren und ist besonders neben den unzähligen modernen Militär-Shootern eine angenehm taktische Abwechslung. Zudem bietet **Global Offensive** eine tolle Einstiegsmöglichkeit für die Spielergeneration, die nicht mit **CS** groß geworden ist. Dennoch ist fraglich, ob alte Hasen von **CS 1.5** beziehungsweise **CS 1.6** auf **GO** umsteigen. Zumal nicht alle Hardliner mit Änderungen wie der Munitionsvereinfachung einverstanden sein dürften. Mir taugt das neue **CS** mit dem alten Spielgefühl jedenfalls!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Der Decepticon Starscream kann sich in einen Jet verwandeln und Gegner aus der Luft angreifen.

Starscream gehört zur Decepticon-Fraktion der Transformers. Im Nahkampf erledigt er Gegner mit Vorliebe heimtückisch.

Screen-Info

Alle Bilder stammen direkt von Activision und zeigen das Geschehen annähernd in der zu erwartenden Grafikqualität der PC-Fassung, jedoch oft nicht aus einer Perspektive, die im fertigen Spiel wählbar ist.

Transformers: Untergang von Cybertron

Genre: Action | Entwickler: High Moon Studios | Hersteller: Activision | Termin: 21. August 2012

Text: Wolfgang Fischer

Der Kampf um die Heimat der Transformers-Roboter geht in die entscheidende Phase.

Wenn sich haushohe Roboter mit futuristischen Waffen bekämpfen, dann fliegen so richtig die Fetzen. Davon konnte man sich in den drei aufwendig inszenierten **Transformers**-Filmen überzeugen. Die Story der Kinostreifen ist schnell erzählt: Nachdem ihr Heimatplanet Cybertron vernichtet wurde, verlegen die Transformers-Roboter – die guten Autobots und die bösen Decepticons – ihre Streitigkeiten auf die Erde. Doch wie kam es zur Zerstörung der Transformers-Welt? Diese Frage soll das neue **Transformers**-Spiel **Untergang von Cybertron** beantworten, eine direkte Fortsetzung des Action-Titels **Kampf um Cybertron** aus dem Jahre 2010. Falls Sie sich jetzt wundern: Im letzten Jahr erschien ebenfalls ein **Transformers**-Spiel: **Dark of the Moon**. Dieser gleichfalls von den High Moon Studios entwickelte Titel hat aber in Sachen Story mit den **Cybertron**-Spielen nichts zu tun, er orientiert sich vielmehr am dritten Kinofilm. Damit in Sachen Hintergrundgeschichte wirklich nichts durcheinandergerät, arbeiten die Entwickler sehr eng mit dem Transformers-Lizenzinhaber Hasbro zusammen.

Eine Spiel, viele Roboter

Sämtliche Story-Unklarheiten beseitigt? Gut, dann kommen wir zum Wesentlichen: dem Gameplay! Wie der Vorgänger ist auch **Untergang von Cybertron** ein Third-Person-Action-Titel, bei dem Sie waffenstarrende Kampfroboter durch verschiedene Missionen lotsen. Im Verlauf der beiden Kampagnen übernehmen Sie die Rolle von verschiedenen Autobots und Decepticons und verwenden deren jeweilige Spezialfähigkeiten, um Missionsziele zu bewältigen. Anders als im Vor-



Autobot-Anführer Optimus Prime (rechts im Vordergrund) erhält vom Riesen-Transformer Metroplex Unterstützung im Kampf.



Der Decepticon Vortex verfügt über die Fähigkeit, sich in einen Helikopter zu transformieren.



In Normalform schaltet Neuzugang Grimlock Gegner mithilfe von Schwert und Schild aus.

Der Autobot Grimlock ist einer der neuen Charaktere. Wenn er in seiner Normalform genug Gegner ausgeschaltet hat, kann er sich in einen Dino verwandeln.

gänger **Kampf um Cybertron** ist es aber nicht mehr möglich, die Story-Missionen kooperativ mit ein paar Freunden durchzuspielen. Einen Mehrspielermodus gibt es dennoch: Hier erschaffen Sie Ihren eigenen Transformer und führen ihn in verschiedenen Multiplayer-Modi (darunter auch der aus dem Vorgänger bekannte Escalation-Modus) gegen bis zu elf menschliche Gegner in die Schlacht.

Abwechslungsreiche Action

Im Laufe einer Präsentation des Spiels im Rahmen der Spielemesse E3 zeigten die Entwickler, angeführt von Kreativleiter Dave Cravens, drei der spielbaren Charaktere in der Story-Kampagne: Starscream von der Decepticon-Fraktion sowie Grimlock und Optimus Prime aufseiten der Autobots. Dabei wurde schnell klar, dass uns hier viel mehr Abwechslung erwartet als im recht langweiligen, spielerisch dürftigen **Dark of the Moon**. Ebenfalls neu: Sie verbessern Ihren Transformers-Roboter nicht mehr nur mit im jeweiligen Level gefundenen Waffen, sondern geben Spielwährung aus, um bestimmte Charakterwerte oder Knarren aufzurüsten.

Fliegen, ballern, knüppeln

Im Starscream-Abschnitt der Präsentation sahen wir, wie der Decepticon-Roboter seine Feinde hinterrücks meuchelte oder sie mit seiner Maschinenpistole aus der Ferne beharkte. Besonders cool: Es ist in Außenarealen jederzeit möglich, Starscream in einen Jet zu verwandeln und Feinde aus der Luft zu beschießen. Beim neuen Autobot Grimlock ist die Verwandlung erst möglich, wenn Sie zuvor genug Gegner mit Schwert und Schild ins Roboter-Nirwana geschickt haben. Dafür ist die Zweitform aber auch beeindruckend. Als riesiger, Feuer speiender Dinobot rösten Sie Gegner im Dutzend. Noch imposanter ist es, als Autobot-Anführer Optimus Prime in die Schlacht gegen die Decepticons zu ziehen. Er wird in **Untergang von Cybertron** unterstützt vom riesigen Metroplex, der sich aus mehreren einzelnen Robotern zusammensetzt. Er fungiert als Artillerieunterstützung für Optimus Prime, die Sie von Zeit zu Zeit anfordern können. In solchen Situationen, wenn Raketen links und rechts einschlagen und alles explodiert, wirkte die Action etwas hektisch und effektüberladen. An anderen Stellen hingegen – wenn's gerade nicht rundging – kamen uns die gezeigten Levels etwas steril und detailarm vor. Aber warum auch nicht … schließlich ist der Roboterplanet Cybertron ja eine sehr kühle, technische Welt.

Klappt die PC-Portierung?

Wie es um die technische Umsetzung der PC-Fassung steht, verriet uns die E3-Präsentation leider nicht – gezeigt wurde das Spiel lediglich auf Xbox 360. Hoffen wir einfach mal, dass die Entwickler aus ihren zahlreichen Fehlern bei der lieblosen Konvertierung der Konsolenversion von **Kampf um Cybertron** gelernt haben und vor allem in grafischer Hinsicht eine Schippe draufegen.



Einfach unverzichtbar: der gelb-schwarze Autobot Bumblebee (hier in seiner Autoform) gehört zu den beliebtesten Transformers.

Wolfgang meint



„Coole, packend inszenierte Roboter-Action."

Als die Transformers in deutschen Kinderzimmern Einzug hielten, war ich etwas zu alt, um Gefallen an bunten Verwandlungsrobotern aus Japan zu finden Erst durch die drei Kinofilme fand ich Zugang zum Thema und seitdem wage ich mich auch an die **Transformers**-Spiele heran, bei denen es glücklicherweise keine große Rolle spielt, dass ich mit der Story und den Protagonisten nicht hundertprozentig vertraut bin. Hier steht die Action im Vordergrund und die stimmt. Die Entwickler revolutionieren für **Untergang von Cybertron** das Gameplay des Vorgängers nicht, sie verfeinern die Spielmechanik nur punktuell – und das ist gut so.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Wir konnten „nur" die PS3-Version des Spiels zocken – aus dieser stammen auch alle Bilder in diesem Artikel. Auf dem PC wird **Resi 6** deutlich besser und imposanter aussehen – da sind wir uns sicher!

Resident Evil 6

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

Text: Thorsten Küchler

Endlich: der erste ausführliche Anspielbericht zum Horror-Hammer!

Die deutsche Version

Resident Evil 6 erscheint hierzulande komplett ungeschnitten und hat das USK-Siegel „ab 18" erhalten – mit Recht?





Der 25. Mai 2012 war ein guter Tag für alle erwachsenen Videospieler: Denn an diesem Datum gab Capcom bekannt, dass **Resident Evil 6** „uncut" in die deutschen Läden kommt. Doch nach dem Skandal um **Modern Warfare 2** sind wir skeptisch, wenn Hersteller solche vollmundigen Versprechen machen. Nach dem ausführlichen Spielen unserer Preview-Version können wir jedoch Entwarnung geben: Da fehlt nix! **Resident Evil 6** ist knallharte, kompromisslose Horror-Unterhaltung – und das auch in der USK-Fassung. Besonders erstaunlich: Sie können den Zombie-Gegnern einzelne Gliedmaßen wegballern, beim Beschuss fliegt das verfaulte Fleisch der Untoten durch die Gegend. Allerdings wird dieses extrem brutale Geschehen durch eine (für die USK-Prüfer wohl entscheidende) Tatsache entschärft: Erledigte Gegner verschwinden sofort bzw. lösen sich in Staub auf (siehe Bild rechts oben). Das ist aber wohlgemerkt auch in den internationalen Versionen des Spiels so! Nicht so super: Die deutsche Sprachausgabe kann mit der englischen nicht mithalten. Zum Glück kann man die originale Tonspur jederzeit aktivieren – zumindest in der Konsolenversion.



Drei Spiele in einem: die Kampagnen

Ein echtes Novum im Action-Genre: **Resident Evil 6** enthält gleich drei unterschiedliche Story-Kampagnen! Zu Beginn erleben Sie im Prolog, wie Leon seine Kollegin Helena rettet – erst dann erscheint das Hauptmenü. In diesem haben Sie die freie Auswahl, mit welchem Handlungsstrang Sie starten wollen. Auch ist es jederzeit möglich, von einer Kampagne zur anderen zu springen – allerdings ist die sowieso schon wirre Story dann gleich noch verwirrender.

KAMPAGNE 1: LEON UND HELENA



STORY: Leon S. (steht übrigens für Scott) Kennedy und die Geheimagentin Helena Harper erleben einen wahren Höllentrip. Zuerst erschießt Leon den mit einem Zombie-Virus infizierten Präsidenten, dann kämpfen sich die beiden durch die Universität der amerikanischen Kleinstadt Tall Oaks. In Kapitel 2 erreicht das Duo schließlich eine Kathedrale samt Katakomben – und entdeckt dort ein Geheimlabor.

GAMEPLAY: Capcom orientiert sich hier deutlich an den allerersten **Resident Evil**-Serienteilen. Sie treffen also auf langsam schlurfende Zombie-Gegner, die Atmosphäre ist enorm bedrohlich, die Schockmomentdichte hoch – fantastisch für Fans. Im zweiten Kapitel der Leon-Kampagne fühlt man sich dann unweigerlich an **Resident Evil 4** erinnert: Herrlich absurde Kombinationsrätsel wechseln sich mit toll inszenierten Bosskämpfen, packenden Zwischensequenzen und einer rasanten Zugfahrt ab. Durch das allgemein eher reduzierte Spieltempo sind die Kapitel dieses Handlungsstrangs mit jeweils knapp zwei Stunden deutlich länger als die von Chris und Jake. Kurzum: Die Abenteuer von Leon und Helena dürften das absolute Highlight von **Resident Evil 6** werden.



BONUS-INFO: Sie können auch die jeweiligen Partner der Hauptfiguren spielen! Piers, Sherry und Helena unterscheiden sich spielerisch aber nur marginal von Chris, Jake und Leon.



ERINNERT AN:



WERTUNG:

KAMPAGNE 2: CHRIS UND PIERS



STORY: Der ehedem so mutige Held Chris Redfield ist zum Säufer geworden – und kippt sich in einer osteuropäischen Kneipe ein Bier nach dem anderen rein. Doch der blutjunge Soldat Piers Nivans reaktiviert Chris und reist mit ihm in die (frei erfundene) chinesische Stadt Lanshiang, um dort gegen Bioterroristen zu kämpfen. Eine Rückblende erzählt zudem, wie und warum Chris zum Alkoholiker wurde.

GAMEPLAY: Viele Spieler der Xbox-Demo von **Resident Evil 6** nennen diese Kampagne **„Call of Duty** für Arme" – und so ganz ist der Vorwurf auch nach den zwei von uns gezockten Chris-Kapiteln nicht von der Hand zu weisen. Denn Redfield und sein uncharismatischer Partner Piers ballern wild um sich, nutzen das brandneue Deckungssystem und brüllen Militärparolen. Ebenfalls eher enttäuschend: Spielerisch gibt es kaum Abwechslung – hier wird am Fließband gekämpft, was an die weniger tollen Serienteile **Resident Evil 5** und **Operation Raccoon City** erinnert. Auch die Story um den heruntergekommenen Chris will nicht so recht zünden: Eine Geiselrettung hier, eine Sprengung da – Spannung kommt da nur wenig auf. Hoffen wir also, dass diese Kampagne in den verbleibenden Kapiteln zulegt.



BONUS-INFO: Das Spiel hat vier Schwierigkeitsgrade. Auf „Einfach" erhalten Sie mehr Munition, „Normal" ist eine Herausforderung. „Schwer" & „Profi" erklären sich von selbst.



ERINNERT AN:



WERTUNG:

KAMPAGNE 3: JAKE UND SHERRY



STORY: Jake Muller, der Sohn des (verstorbenen?) Superbösewichts Albert Wesker, trifft im fiktiven Ostblockstaat Edonia auf die Wissenschaftlerin Sherry Birkin. Diese will eine Probe von Jakes Blut, denn er ist gegen jeden Zombie-Virus immun – und könnte so der Schlüssel für ein Heilmittel sein. Das ungleiche Paar rauft sich nach anfänglichen Streitereien zusammen und kämpft gegen allerlei Monster.

GAMEPLAY: Die dritte Story-Kampagne wird von einem ganz besonderen Bossgegner bestimmt – dem Ustanak (siehe auch Seite 40). Diese gigantische, scheinbar unverwundbare Mischung aus Arnold Schwarzenegger und Omnibus verfolgt Jake und Sherry ohne Rücksicht auf Verluste. Wer die **Resident Evil**-Serie kennt, wird sich hier sofort an den dritten Teil der Reihe (**Nemesis**) erinnern! Eine weitere Besonderheit: Jake ist ein wahrer Nahkampf-Experte! Dementsprechend können Sie seine Fäuste im Waffenmenü auswählen – und so eine Superattacke ausführen. Schade jedoch, dass die Freude im zweiten Kapitel deutlich nachlässt: Jake und Sherry sammeln dort in einer Eiswüste Datensticks ein und rasen auf Schneemobilen herum – spielerisch ist das leider komplett belanglos.



BONUS-INFO: Resi 6 speichert automatisch an vorgegebenen Stellen. Dazwischen setzt es Rücksetzpunkte – diese werden aber gelöscht, wenn Sie das Spiel verlassen.



ERINNERT AN:



WERTUNG:

LEGENDE: Wir bewerten die Kampagnen mittels Umbrella-Logos. Von ❁ für „doof" bis zu ❁❁❁❁❁ für „großartig"!

Die zahlreichen Neuerungen im Check

FRISCHE MOVES



Die Spielfiguren hetzen nun deutlich schneller durch die Levels, Hindernisse werden auf Knopfdruck locker übersprungen.



Nach einer Ausweichrolle bleibt Ihr Held auf dem Rücken liegen – kann in dieser Lage aber weiter auf Gegner schießen.



Betätigen Sie im Spurt eine bestimmte Taste (auf PS3 ist dies die L1-Taste), rutscht Ihre Spielfigur über den Boden – und bringt sich so in Deckung oder rempelt Feinde an.





Im Nahkampf sind Chris & Co. deutlich fähiger als in den Serienvorgängen – mit Faust wie Fuß hauen Sie Gegner zu Boden. Die Attacken variieren je nach Umgebung: So schubsen Sie Feinde in den Abgrund oder knallen sie mit dem Kopf auf eine Tischkante.



Mit der Schnellschussfunktion feuern Sie quasi kurz aus der Hüfte – Ihr Held visiert dabei automatisch den nächsten Feind an.

Auch wenn nicht alle neuen Moves sofort in Fleisch und Blut übergehen (Stichwort: Ausweichrolle), so hat Capcom hier doch ganze Arbeit geleistet. Die Mixtur aus typisch träger **Resident Evil**-Steuerung und modernen Einflüssen macht nach einer kurzen Einspielzeit enorm viel Spaß. Und hey: Man kann nun sogar seitwärts gehen UND gleichzeitig schießen!

WERTUNG:

DECKUNGSSYSTEM





Im Gegensatz zu **Resident Evil 5** kann man nun überall und an jedem Objekt in Deckung gehen. Das hört sich erst mal prima an, entpuppt sich aber als furchtbar hakelig! Zudem ist es spielerisch meistens überhaupt nicht sinnvoll, sich vor den Gegnern zu verstecken – denn die stürmen sowieso wild auf Sie los. Wegrennen ist da die bessere Wahl.

WERTUNG:

QUICK TIME EVENTS



Das Nachdrücken irgendwelcher eingeblendeter Tasten ist ein fast schon zum Standard gewordenes Videospiel-Feature. Auch **Resident Evil 6** lässt Sie ständig Sticks rütteln – was zwar nicht gerade fasziniert, aber auch nicht wirklich stört.

WERTUNG:

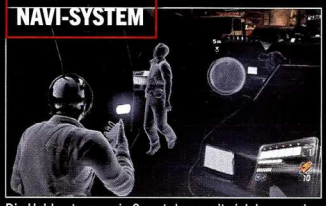
NAHTODERFAHRUNG



Wenn die Lebensenergie Ihres Helden komplett erschöpft ist, so ist das Spiel noch nicht vorbei. Vielmehr kriechen Sie dann am Boden und haben eine letzte Chance: Kommt der KI-Partner rechtzeitig zu Hilfe, geht die Action-Sause weiter.

WERTUNG:

NAVI-SYSTEM



Die Helden tragen ein Smartphone mit sich herum, das ihnen auf Knopfdruck den direkten Weg zum nächsten Missionsziel weist. Das ist eigentlich ganz praktisch, wird angesichts der streng linearen Levels aber zur Lachnummer.

WERTUNG:

DAS RENOVIERTE INVENTAR

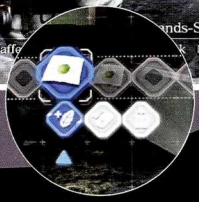
Das Waffen-Management war in den früheren **Resident Evil**-Teilen immer extrem unhandlich, ist nun aber erstaunlich gut gelöst: Drücken Sie das Digikreuz auf dem Gamepad nach links oder rechts, so erscheint eine Leiste mit allen Wummen samt aktuellem Munitionsstand. So navigieren Sie simpel und in Windeseile zum gewünschten Schießprügel.

Das eigentliche Inventar wird durch einen Druck auf die entsprechende Taste aufgerufen. Die horizontal aufgereihte Bestandsliste enthält sämtliche Gegenstände wie Munition, Heilsprays oder Granaten – vorbei die Zeiten, in denen Sie irgendwelche Dinge möglichst platzsparend in vorgegebene Ablageslots platzieren mussten. Aber Vorsicht: Das Inventar ist zwar geräumig, aber nicht unbegrenzt. Überschüssige Gegenstände lassen sich jedoch auf Wunsch einfach wegwerfen.





Die neue Konditionsanzeige gibt Auskunft darüber, wie viele Nahkampfattacken Ihr Held noch ausführen kann, bevor ihm die Puste ausgeht.



Auch in **Resident Evil 6** heilen sich die Helden wieder mit Kräutern! Das System wurde jedoch grundlegend verändert: Sie kombinieren das Grünzeug und erhalten so Pillen. Jede der Tabletten füllt einen Block der Energieleiste wieder auf – um vollständig zu genesen, sind also maximal sechs Schmerzmittel nötig.

Gut gemacht, Capcom: Das brandneue Heil-System funktioniert wunderbar und sorgt im Eifer des Gefechts für zusätzliche Spannung. Über das Inventar kann man jedoch streiten: Alte Serienfans dürften das fast schon zum Kult gewordene Sortieren der Gegenstände vermissen, während sich Neulinge über den modernen Komfort freuen.

WERTUNG:

Damit haben wir nicht gerechnet!

ADA IST ZURÜCK ...



Wir erinnern uns: Die zwielichtige Ada Wong hatte bereits in **Resident Evil 4** einen Auftritt – und war dort sogar in einer Bonus-Episode spielbar. In der Story von Teil 6 spielt sie ebenfalls eine wichtige Rolle: Wir trafen bei unserem Probezock gleich drei Mal auf die sexy Schurkin. Und wir gehen deshalb jede Wette ein, dass es noch eine vierte Story-Kampagne gibt – eine, in der Sie als Ada fiese Dinge veranstalten dürfen.

... DIE MEDAILLONS AUCH!



Wie schon im grandiosen **Resident Evil 4** finden aufmerksame Spieler an versteckten Plätzen herumliegende bzw. herumhängende hellblaue Siegel. Diese müssen Sie mit einem gezielten Schuss zerstören, um Boni zu erhalten. In **Resident Evil 6** sind das allem Anschein nach „nur" Dokumente zur Story und Charakterbiografien. Zudem wird es mit Sicherheit eine oder mehrere entsprechende (Steam-)Erfolge geben.

SKILL-SYSTEM



Diese Neuerung wirkt bislang eher ungeil: Während man in **Resident Evil 4** noch mit gesammeltem Geld Waffen aufwerten konnte, ist dies in Teil 6 anders. Nun lassen erledigte Gegner Skillpunkte in Form von Pokalen fallen. Mit diesen schalten Sie wiederum Talente und Boni frei. Im späteren Verlauf ist es möglich, mehrere spezielle Skillsets zu verwalten – also etwa eines für Zombies und eines für große Bosskämpfe.

Wer ist hier der Boss?

Mit dem Ustanak hat Capcom einen extrem furchterregenden Schurken erschaffen! Hier zeigen wir Ihnen, wie das Biest Jake verfolgt – und einfach nicht lockerlässt.



1

Jake flüchtet vor dem Koloss – mit Recht! Spielerisch ist das einfältig, sorgt bei der Inszenierung aber für Angstschweiß.



2

Als Jake und Sherry mit einem Flugzeug in den Sonnenuntergang düsen, steigt ein blinder Passagier zu: der Ustanak.



3

Das Biest lässt nicht locker: An den Kufen eines Helikopters hängend, feuert der Ustanak auf Jake und Sherry.



4

Nach der Bruchlandung wittert der Ustanak erneut die Fährte seiner Beute – was folgt, ist eine dämliche Schleichpassage.



5

Jake lenkt den Giganten mit einer Sprengladung ab, damit seine Kollegin Sherry Birkin ihm seine Schlüsselkarte stibitzen kann.



6

Das (vorläufige) Ende: Mit einem riesigen Bohrer zermalmt Jake den Ustanak – der Triumph ist nur von kurzer Dauer …

Denksport mit Gruselcharme

Beispiele für die typischen Resident Evil-Rätsel gefällig? Bitte schön!



Herrlich bescheuert: Mit dem Scharfschützengewehr müssen wir fünf Glocken gleichzeitig zum Klingen bringen, um eine Geheimtür zu öffnen.

Vorsicht, Falle: Als Leon einen Raum betritt, rollen plötzlich Statuen aus der Wand und schießen Pfeile auf ihn. Die Rettung: An den Steinfiguren befinden sich Knöpfe, mit denen man sie deaktiviert.



Technik, die (fast) immer begeistert!

Mal grandios, mal unschön: die grafischen Vorzüge, aber eben auch die optischen Fehler von Resident Evil 6 in der Analyse.

DAS SIEHT TOLL AUS ...

BELEUCHTUNG



In Sachen atmosphärische Licht-und-Schattenspielereien ist **Resident Evil 6** eine Wucht! Wenn die Protagonisten von Scheinwerfern geblendet werden oder Blitze durch den Himmel zucken, dann sieht das einfach nur genial gut aus.

EFFEKTFEUERWERK



Beim Werfen von Brandgranaten oder wenn Sie auf Benzinfässer feuern, fackeln grandiose Explosionen (gefühlt) gleich den halben Level ab. Capcom setzt hier verstärkt auf Farbfilter – und versetzt uns so in Staunen.

GEGNERDESIGN



Das kennen wir, das lieben wir: Die Feindpalette ist nicht nur extrem eklig, sondern auch extrem famos animiert. Und wenn die Gegner dann noch halb nackt antanzen (siehe Bild rechts), dann ist die Freude doppelt so groß.

... UND DAS IST SEHR UNSCHÖN!

Schauen Sie sich mal das Bild rechts an: Furchtbar öde, oder? Genau deshalb drucken wir es auch ab: Denn es zeigt den Ladebildschirm – und den mussten wir bei unserer Preview-Version viel zu oft und viel zu lange anstarren. Bitte nachbessern, liebe Entwickler!



Das Gesamtbild mag schick sein, die Texturen des Spiels sind es jedoch oftmals nicht! An einigen Stellen erblickten wir Wände, die so verschwommen aussahen, dass sie aus **Resident Evil 4** stammen könnten. Hier macht sich bemerkbar, dass Capcom bei **Resident Evil 6** unglaublich viel Inhalt bieten will – das geht auf Kosten des Detailgrads.





Zwei Hände können mehr als eine: Um das Tor in die Katakomben zu entriegeln, platzieren Leon und Helena goldene Madonnen auf zwei Podesten – wohlgemerkt gleichzeitig.



Taschenrechner nach Capcom-Art: Diese Türen gehen nur dann auf, wenn wir am Schaltpult den richtigen Zahlencode eingeben – der ist dreistellig und lachhaft schnell zu erfassen.



Die letzte einer Reihe von zu erleuchtenden Tafeln liegt außerhalb unseres direkten Sichtfelds. Also nutzen wir den Deckenspiegel und lenken so unseren Laserstrahl ab.



Diese Wandtafel sieht total kompliziert und schick aus, kaschiert aber nur ein ödes Puzzle. Einfach alle Hebel im Raum ziehen, schon erhebt sich eine Plattform und der Weg zum Ausgang ist frei.

Multiplayer & Extras

Sie können das komplette Spiel (also alle drei Kampagnen) auch gemeinsam mit einem Online-Kumpel spielen!

DER KOOP & DAS CROSSOVER-FEATURE

LEON & HELENA

CHRIS & PIERS

JAKE & SHERRY



Zu Beginn aller drei Kampagnen sind die jeweiligen Teams (Chris & Piers, Leon & Helena sowie Jake & Sherry) noch getrennt voneinander unterwegs. Sie können also maximal zu zweit losziehen. Die Voice-Chat-Funktion hilft bei der Absprache Ihrer Aktionen, der Schwierigkeitsgrad wird im Vergleich zum Solo-Modus automatisch leicht angehoben.







Bereits im zweiten Story-Kapitel treffen die Duos Chris und Piers sowie Jake und Sherry aufeinander: Gemeinsam muss das Quartett einen gigantischen Bossgegner erledigen. Der Clou: Kämpfen Sie online, so sucht das Spiel an dieser Stelle automatisch nach passenden Mitstreitern – Sie agieren also kurzzeitig im Vierer-Koop! Capcom nennt diese Funktion übrigens „Crossover". Wer das nicht mag, der kann diese temporäre Pärchenbildung aber jederzeit im Startmenü deaktivieren.

Damit niemand leer ausgeht, gibt es insgesamt drei Crossover-Momente – im Verlauf der Handlung begegnen sich also alle Teams je einmal. Der Nachteil dieser eigentlich coolen Verstrickungen: Im Solomodus erleben Sie einige Szenen logischerweise mehrmals, sofern Sie alle drei Kampagnen komplett durchspielen – etwa einmal als Chris und dann noch als Leon. Aber die Mühen werden belohnt, denn schließlich sammeln Sie stets Skillpunkte, mit denen Sie Ihre Spielfigur aufwerten.

SPLITSCREEN



Altmodisch, aber toll: Sowohl der Mehrspielermodus als auch Mercenaries lassen sich (hoffentlich auch auf dem PC) im Splitscreen zocken. Die Grafik ist dabei ordentlich, auch wenn schwarze Balken den Bildrand verschandeln.

DER MERCENARIES-MODUS

In **Resident Evil 4** wurde er noch aus dem Spiel gestrichen, um eine USK-Freigabe zu erhalten: der Mercenaries-Modus (gelegentlich auch als „Die Söldner" bezeichnet). In Teil 6 der **Resident Evil**-Serie gehört die Bonusballerei überall zum Lieferumfang: Sie kämpfen sich durch abgesteckte Areale und erledigen in einem vorgegebenen Zeitlimit möglichst viele Gegner. Abschüsse in Serie erhöhen dabei Ihren Kombozähler und versorgen Sie mit Extrapunkten. Außerdem stehen in den weitläufigen Levels (unsere Version hatte derer drei) glühende Upgrade-Säulen herum, die zum Beispiel kurz den Timer anhalten. Ihre Ergebnisse werden nach Abschluss jeder Mercenaries-Mission mit denen Ihrer internationalen Online-Kumpels verglichen – das motiviert. Mehr als eine nette Modus-Dreingabe ist Mercenaries aber nicht – auch wenn man mit Sicherheit wieder einige witzige Bonuskostüme freischalten kann.





Thorsten meint



„Dieses Spiel polarisiert wie kaum ein anderes!"

Die Entwickler von **Resi 6** sind nicht zu beneiden: Eine weltberühmte Serie zu modernisieren, ohne dabei ihre lieb gewonnenen Ursprünge zu vergessen – das kommt der Quadratur des Kreises gleich. Und doch scheint Capcom auf einem guten Weg zu sein: Seien es nun die renovierte Steuerung, das vereinfachte Inventar oder die erweiterten Nahkampf-Attacken – vieles ist zwar neu, aber doch irgendwie typisch **Resident Evil**. Zudem wird Teil 6 der Superserie das wohl umfangreichste Action-Spektakel der letzten Jahre: Für das erste Drittel habe ich satte zehn Stunden gebraucht – und ich bin wirklich kein langsamer Zocker.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION 3 UND BLU-RAY



JETZT WIEDER IM HANDEL!

shop.playblu-magazin.de

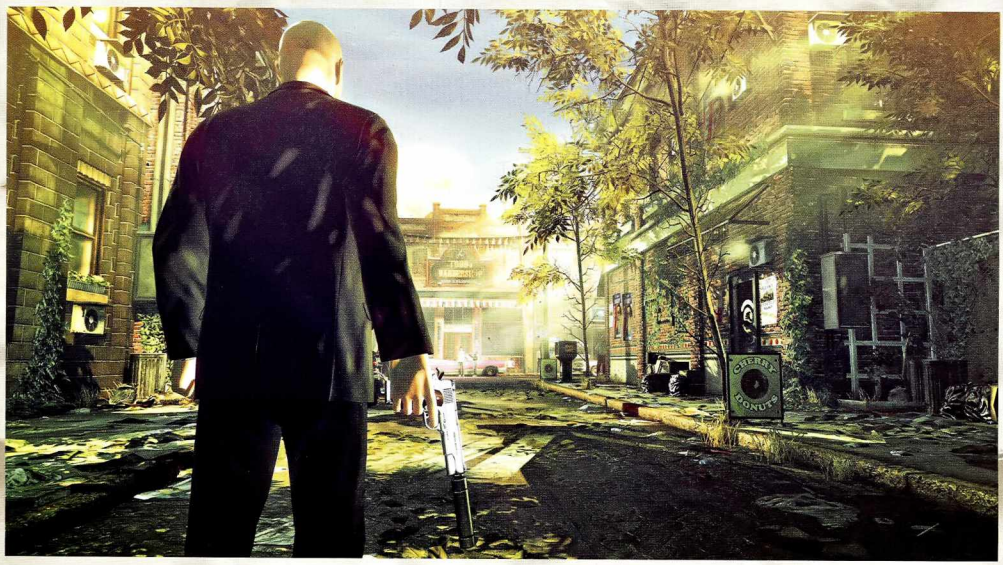
Kein Advertorial! Dieser Artikel ist keine bezahlte Werbung, sondern einfach eine Vorschau der anderen Art. Unsere Spieleindrücke basieren auf einem E3-Hands-on, die Screens stammen von Square Enix.

Hitman

Absolution

Genre: Action
Entwickler: IO Interactive
Hersteller: Square Enix
Termin: 20. November 2012
Text: Toni Opl, Robert Horn

Verraten und verkauft – Kopfgeldjäger wird zum Gejagten



Agent 47, einst Vorzeige-Killer der International Contract Agency, kurz ICA, findet sich in seinem fünften Abenteuer inmitten einer finsteren Verschwörung wieder. Von seinen ehemaligen Auftraggebern zum Abschuss freigegeben, wird er nun selbst das Ziel diverser Profi-Killer und kann niemandem mehr trauen. Die Suche nach den Drahtziehern hinter dem Komplott führt den Hitman unter anderem in die Kleinstadt Hope im US-Bundesstaat South Dakota, wo er hinter einer jungen Frau namens Victoria her ist. Ein Ganove namens Lenny Dexter scheint zu wissen, wo sich das Mädel versteckt. Der Auftrag: Lenny kidnappen und fünf Mitglieder seiner gefährlichen Straßengang „Cougars" erledigen. Das Ganze natürlich wie immer möglichst ohne Zeugen und – sofern machbar – ohne unschuldige Opfer. Wie schon in den zahlreichen **Hitman**-Vorgängern führen auch hier immer mehrere Wege zum Ziel. Gerade die leisesten Vorgehensweisen verlangen stets nach gründlicher Aufklärung des Gebiets, reichlich Improvisationstalent und natürlich auch Geschick im Umgang mit Waffen aller Art.

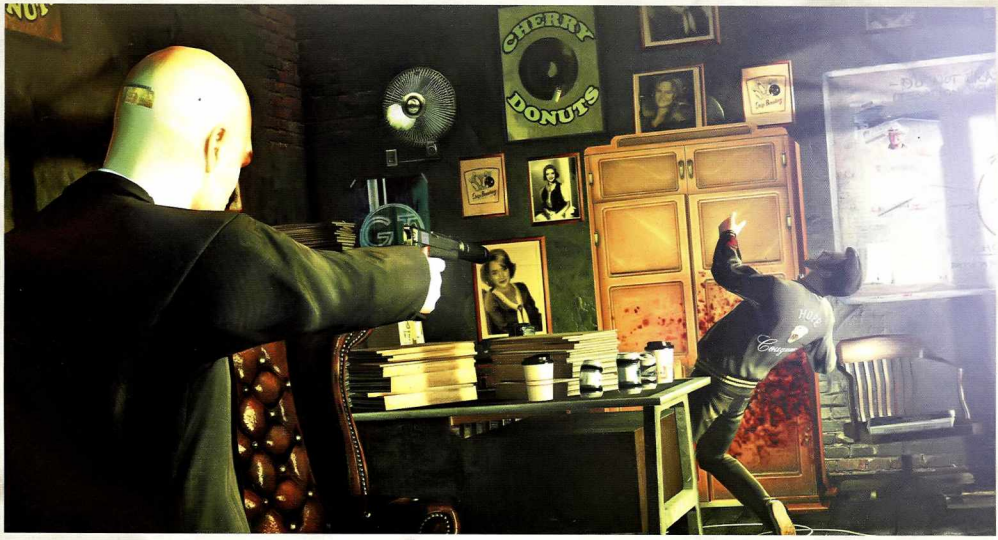
Tourismus: Hope ist ein begehrtes Reiseziel

In einer früheren Präsentation konnten wir mit Agent 47 bereits das Chicagoer Chinatown-Viertel unsicher machen (siehe Ausgabe 07/2012). Die Kleinstadt Hope, die unter anderem auf der E3 2012 gezeigt wurde, bildet einen krassen Kontrast zum hektischen chinesischen Marktplatz. In Hope scheint die Zeit in den Fünfzigern stehen geblieben zu sein. Backsteingebäude, Tante-Emma-Läden, alte Autowerkstätten, fette Straßenkreuzer und zwielichtige Grease-Rocker prägen das Bild der Stadt. Wie schon beim Chinatown-Level wirkt die Umgebung auch hier ungemein lebendig und glaubhaft. Bewohner schlendern umher, plaudern miteinander und wirken einfach so, als würden sie genau hierhin gehören. Personen reagieren auf Geräusche und Ungewöhnliches, lassen sich locken und foppen … das verspricht jede Menge lustige Experimente. Die Kulisse lädt einen geradezu dazu ein, überall herumzuschnüffeln, und strotzt nur so vor Atmosphäre.



Blutbad in Hope

Fünf Mitglieder der Cougars-Gang brutal hingerichtet



Die Stadt Hope wurde unlängst Schauplatz einer rätselhaften Mordserie. Fünf Mitglieder einer ortsansässigen Straßen-Clique fielen einem Killer mit dem Codenamen Agent 47 zum Opfer. Laut Polizeiangaben liefen die Morde folgendermaßen ab: Das Cougars-Mitglied Tyler Colvin betrat einen kleinen Lebensmittelladen, plauderte kurz mit der Kassiererin und verschwand dann in einem Hinterzimmer. Agent 47 drehte ein Radio auf, um die Verkäuferin abzulenken, und schlüpfte dann unbemerkt hinterher. Drinnen machte er Tyler mit einem Würgedraht unschädlich und sperrte die Leiche in einen Schrank. Um wieder ungesehen aus dem Geschäft zu gelangen, schoss 47 mit der schallgedämpften Pistole auf das Auto der Kassiererin. Der Alarm ging los und die Frau verließ erneut ihren Posten, sodass der Attentäter unbemerkt entkommen konnte. Dem zweiten Opfer ging es in der örtlichen Autowerkstatt an den Kragen. Der Auftragskiller schlich zwischen Fässern und Schrott in das Gebäude und folgte der Zielperson Landon Metcalf auf einen Balkon. Auf dem Dach schaltete 47 den Mann aus, tötet ihn allerdings nicht sofort, sondern warf ihn vom Balkon zwischen einen Stapel Reifen. Dann schlich der kaltblütige Killer wieder nach unten und brachte das gesamte Gebäude mithilfe einer Ladung Sprengstoff und einer defekten Gasleitung zur Explosion. Die Leiche verbrannte fast vollständig, das Feuer sorgte für Verwirrung und Agent 47 konnte den Tatort erneut ungesehen verlassen.

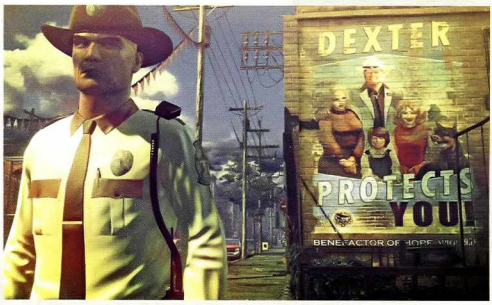
(weiter auf Seite 46)

Kolumne: Der Schutzpatron von Hope?

Blake Dexter, Inhaber von Dexter Industries und selbsternannter Lokalpatriot, präsentiert sich gern als der Beschützer aller Einwohner Hopes. Doch hinter der bürgernahen Propaganda könnten auch eiskaltes Kalkül und eine Menge krimineller Energie stecken. Es ist davon auszugehen, dass sämtliche Cops der Stadt auf Dexters Gehaltsliste stehen. Ein Grund dafür, dass sein Sohn Lenny und dessen gefürchtete Straßengang, die Cougars, in der Stadt tun und lassen können, was sie wollen. Ein weiterer Beweis für diese Theorie ist die Tatsache, dass sich Dexter Industries kürzlich 34 % der Aktienanteile am Rüstungskonzern Stallion Armaments gesichert hat, nachdem dessen Geschäftsführer Richard Strong Jr. und 14 seiner Leibwächter einem blutigen Anschlag zum Opfer fielen.



An dieser Stelle ist die Story des Vorbesteller-Spiels **Hitman: Sniper Challenge** direkt mit der Handlung von **Hitman: Absolution** verknüpft. In der bereits im Handel erhältlichen Pre-Order-Box gilt es, vom Dach eines Hochhauses aus Richard Strong Jr. und seine Bodyguards unbemerkt auszuschalten, während sich diese auf einer Party auf der Dachterrasse gegenüber aufhalten. Der Preis von 5 Euro für die **Sniper Challenge** wird beim Kauf von **Hitman: Absolution** vollständig angerechnet. Zudem lassen sich in der nur als Disc-Version erhältlichen Vorschau-Episode zahlreiche Boni (Waffen, Perks etc.) für das Hauptspiel freischalten.



Blutbad in Hope

Fortsetzung unserer Top-Story von Seite 45





Opfer Nummer 3 arbeitete auf einem Schrottplatz. Scheinbar gelang es Agent 47, den kläffenden Wachhund mit einem herumliegenden Knochen ruhigzustellen und einen Mitarbeiter des Schrottplatzes niederzustrecken. In dessen Arbeitsbekleidung hat der Attentäter dann das Gelände betreten und die Angestellten mit einer Spezialfähigkeit namens „Blend in“ getäuscht, sodass er unerkannt blieb. In der Werkstatt des Schrottplatzes kam es dann zur grausamen Tat: Agent 47 schnappte sich eine Rohrzange und warf sie unter eine hochgefahrene Hebebühne. Der Lärm lockte das Opfer unter den aufgebockten Wagen, welchen der Hitman im richtigen Moment herunterkrachen ließ (Bild links). Zwei weitere Männer starben direkt im Clubhaus der Gang: Mittels „Point Shooting“-Feature schaltete Agent 47 die Gangster in Zeitlupe aus. Die Opfer hatten kaum Zeit zu reagieren und fingen sich nacheinander einen präzise gesetzten Kopfschuss ein (Bild rechts). Da der Hitman eine schallgedämpfte Waffe verwendete, wurden die restlichen Anwesenden im Clubhaus nicht alarmiert. Lenny Dexter, Kopf der Gang und Sohn des Industriemagnaten Blake Dexter, wollte sich kurze Zeit später im benachbarten Friseursalon einen neuen Haarschnitt verpassen lassen. Scheinbar konnte sich 47, als Friseur verkleidet, auch dem Bandenchef völlig unbemerkt nähern. Von Lenny Dexter fehlt bislang jede Spur. Die Behörden gehen von einer Entführung aus.

Werbung: **Die Spezialeditionen**

„Unsere Community und Fans bedeuten uns alles und wir möchten ihnen eine Collector's Edition bieten, von der wir denken, dass sie sie lieben werden.“ Jon Brooke, Brand Director von IO Interactive

Der etwa 70 Euro teuren **Hitman: Absolution – Professional Edition** wird neben dem Spiel ein gebundenes Artbook, eine umfangreiche Making-of-DVD und der „Agency-Waffen-Pack“-DLC beiligen. Letzterer umfasst als Spielgegenstände eine Hochleistungspistole, ein Großkaliber-SMG sowie eine halbautomatische Shotgun.

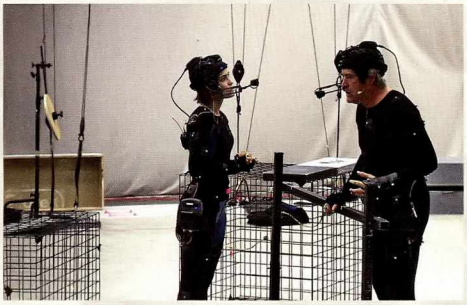




Exklusiv bei Amazon gibt es außerdem die **Hitman: Absolution – Deluxe Professional Edition**. Sie bietet neben all den Inhalten aus der **Professional Edition** zusätzlich eine etwa 25 Zentimeter große Agent-47-Vinyl-Statue. Der Preis für das streng limitierte Komplettpaket: rund 100 Euro.

Job & Karriere: Vom Schauspiel zum Performance-Capture

Performance-Capture heißt das neue Technik-Zauberwort, bei dem nicht nur Bewegungen und Gestik (Motion-Capture), sondern auch die Mimik eines Schauspielers gescannt und digitalisiert werden. Eine Technologie, die nun auch verstärkt in die Entwicklung von Videospielen Einzug hält. Folgende Hollywood-Schauspieler sind in **Hitman: Absolution** als Performance-Capture-Akteure dabei:





Name: Powers Boothe
Bekannt aus: Sin City, Marvel's The Avengers
Charakter im Spiel: Benjamin Travis, Chef der ICA
Kommentar: *„Ich spiele Videospiele schon seit **Donkey Kong**. Ich weiß, worauf es ankommt."*

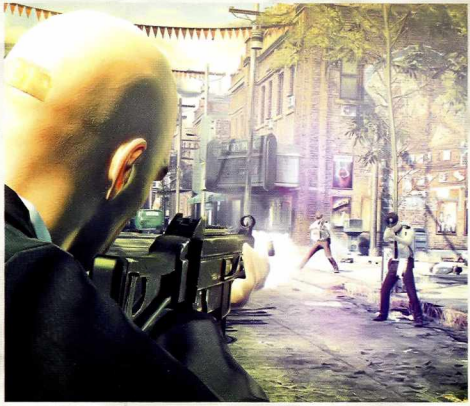


Name: Shannyn Sossamon
Bekannt aus: Ritter aus Leidenschaft, 40 Tage und 40 Nächte
Charakter im Spiel: Jade, Sekretärin von Benjamin Travis, ICA
Kommentar: *„Sie haben meine Möpse größer und meinen Hintern kleiner gemacht. Toll!"*



Name: Vivica Fox
Bekannt aus: Kill Bill Vol. 1, Independence Day
Charakter im Spiel: Lasandra Dixon, Anführerin der „Saints"
Kommentar: *„Die Obernonne ist eine richtig miese Schlampe! Sie soll Agent 47 töten."*

Polizeireport: Schießerei endet für Kopfgeldjäger tödlich!



Gleich zu Beginn der Mission „Streets of Hope" laufen dem Hitman zwei Mitglieder der Cougars-Gang über den Weg. Der Reiz, die Rowdys direkt über den Jordan zu pusten, ist natürlich entsprechend hoch. Doch in dem Kaff wimmelt es vor Cops. (lesen Sie hierzu unsere Lifestyle-Kolumne „Der Schutzpatron von Hope" auf Seite 45). Ein Shoot-out auf offener Straße würde Agent 47 in ernste Bedrängnis bringen und es schwer bis unmöglich machen, an die Zielperson Lenny Dexter heranzukommen. Der Spieler muss also geschickter vorgehen und nach alternativen Wegen suchen. Besonders schlaue Vorgehensweisen bringen mehr Punkte, alles im Spiel wird aufgezeichnet und vermerkt. Beispielsweise kann man Leichen in Schränken, Müllcontainern oder Swimming-Pools verschwinden lassen (siehe unten) – das gibt „Stiller Attentäter"-Boni.



Augenzeugen berichten

Robert meint



„Vermutlich das beste Spiel der Serie!"

Hitman: Absolution war auf der E3 2012 (mal wieder) einer meiner Messefavoriten. IO liefert ein Action-Abenteuer, das sich an die Tugenden der Vorgänger hält und dabei noch mehr ins Detail geht. Wenn auch nur die Hälfte der Vorgehensmöglichkeiten wirklich funktionieren, die die Entwickler schon angedeutet haben, dann wird **Absolution** das beste Spiel der Serie. In puncto Gewalt ist das Spiel nicht zimperlich und hier und da schießen die verrückten Dänen sicherlich leicht über das Ziel hinaus, aber der teils derbe Humor ist nun mal ein Markenzeichen von IO und der **Hitman**-Serie.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Toni meint



„Die Levels strotzen vor Atmosphäre!"

Ich kann Kollege Robert nur zustimmen. Was ich bisher von **Hitman: Absolution** gesehen und gespielt habe, macht von der knifflligen **Sniper-Challenge** über die Episode in der alten Bücherei von Chicago und den Chinatown-Einsatz bis hin zu den neuen Szenen in den Straßen von Hope einen rundum gelungenen Eindruck. Zwar ist Geduld eine Tugend, die mir leider kaum gegeben ist, aber hier werde ich vermutlich dennoch genug davon aufbringen, um jede Mission auf bestmögliche Weise zu beenden. Die Levels strotzen vor Atmosphäre, da schleiche ich liebend gern immer wieder durch, bis das „Stiller Attentäter"-Prädikat verdient ist.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Wichtige Nationalmannschaften und diverse Ligen sind wieder mit Originallizenzen versehen.

PES 2013

Screen-Info

Die Bilder wurden uns allesamt von Konami zur Verfügung gestellt. Zwar sind derartige Kameraperspektiven nur über die Zeitlupenfunktion verfügbar, die grafische Qualität wird jedoch akkurat wiedergegeben.

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

Text: Sascha Lohmüller

Kurz vor Redaktionsschluss schlug eine spielbare Version bei uns auf!

Mittlerweile hatten wir ja schon mehrfach Gelegenheit, die diesjährige Ausgabe von Konamis Fußballsimulation anzutesten. Doch ganz gleich, wohin es uns verschlug – zum First-Look-Event nach Brasilien oder zur E3 nach Los Angeles –, die Voraussetzungen waren stets dieselben: Wir hatten nur wenig Zeit, uns mit der Version zu beschäftigen, und es waren nur eine Handvoll Mannschaften integriert. Nun liegt uns eine spielbare und vor allen Dingen überraschend umfangreiche Vorschau-Version vor, sodass wir uns endlich den essenziellen Fragen widmen können: Wie gut ist **PES 2013** ausbalanciert? Wie fügen sich die Features ins Spielgeschehen ein, wenn man sich eine Weile mit **PES** beschäftigt? Wie schwer ist es, sich an die neuen Steuerungsoptionen zu gewöhnen? Und das Wichtigste: Wie viel Laune macht der neue Kick? Auf all diese Fragen liefern wir Ihnen nun Antworten.

Mannschaftsbesprechung

Bis auf wenige Ausnahmen umfasst die Teamauswahl in unserer Vorschau-Version alle Mannschaften, die später auch in der Verkaufsversion zur Verfügung stehen werden. Schlechte Nachrichten für alle Bundesliga-Fans: Aus Deutschland ist aktuell lediglich der FC Bayern vertreten. Vielleicht versteckt sich aber noch der eine oder andere deutsche Club hinter den unfertigen Mannschaften oder wird gar noch hinzugefügt. Ansonsten bietet sich das aus dem Vorjahr gewohnte **PES**-Bild: originalgetreue Mannschaften aus Frankreich, Italien, Spanien und den Niederlanden, Nationalteams, ein paar bunt zusammengewürfelte sonstige Vereinsmannschaften und die englische Liga, zwar ohne Originalvereins-, dafür aber mit den echten Kickernamen. Ebenfalls wieder mit an Bord sind die Teams der Copa Libertadores, also der südamerikanischen Champions League. Bei den Modi hingegen hält sich Konami noch bedeckt. Mit unserer Version lassen sich lediglich Freundschaftsspiele, eigene Cups, die Copa Libertadores und das Training starten. Für einen Ersteindruck und intensive Gefechte reichte das aber allemal.

Übung macht den Meister

Als Erstes stürzen wir uns nicht in Matches gegen die KI oder gegen menschliche Gegner, sondern widmen uns dem Trainingsmo-



Im Gegensatz zur Realität darf sich die französische Mannschaft in **PES** auch über den einen oder anderen Sieg freuen.



Stars wie Cristiano Ronaldo sind dank der Player ID deutlich an ihren Aktionen zu erkennen, aber trotzdem nicht übermächtig.



Der umstrittene italienische Nationalspieler Mario Balotelli jubelt auch in **PES** auf seine bekannt provokante Art und Weise.

dus. Schließlich gibt es bezüglich der Steuerung viele neue Änderungen, zum Beispiel das neue Deft Touch Dribbling, mit dem Sie das Geschehen verzögern können, um auf Ihre Team-Kollegen zu warten oder den Gegner auszugucken. Dann wären da noch das komplett manuelle Passen und Schießen oder das überarbeitete Zweikampfgeschehen. Nach intensiver Trainingsarbeit können wir sagen: All diese Dinge, vor allem das manuelle Passen und Schießen, erfordern etwas Einarbeitung, gehen nach einer Weile jedoch leicht von der Hand. Diese neuen Steuerungsoptionen sind jedoch nur ein Grund dafür, dass das Spielgeschehen – gerade im Vergleich zum direkten Vorgänger – deutlich flüssiger und realistischer wirkt. Auch die überarbeitete KI trägt enorm dazu bei, dass das Gekicke auf dem Rasen ungemein realitätsnah rüberkommt. Beispielsweise stehen die Abwehrreihen nun deutlich besser, richten sich nach der Position des Balles und halten nicht mehr starr an ihrer Grundordnung fest. Das sorgt zwar für ein richtig gutes Stellungsspiel, ermöglicht es Mannschaften mit schnellen Offensivspielern aber auch, derart aufgerückte Defensivreihen auszuhebeln und gefährliche Konter zu setzen. Wer nun Angst hat, dass die Offensive zu übermächtig sein könnte, darf beruhigt aufatmen. Zum einen leisten sich die von der KI gesteuerten Keeper kaum noch Fehler – die Fliegenfänger der Vorgänger gehören der Vergangenheit an – und zum anderen sorgt das sogenannte Dynamic-First-Touch-System dafür, dass selbst dem besten Kicker die Kugel bei der Ballannahme auch mal verspringt. Allerdings können Sie den Ball dank dieses Systems auch schöner als je zuvor direkt mitnehmen. Es ist sogar möglich, heraneilende Gegenspieler schon durch die Ballannahme selbst ins Leere laufen zu lassen. Unsere Befürchtung, diese Änderung könnte dazu führen, dass mittelmäßige Fußballer keinen Ball mehr vernünftig führen können, war jedoch unbegründet. Es ist zwar ein deutlicher Unterschied zwischen einem Messi und einem Durchschnittskicker spürbar, aber das Ganze hält sich in einem realistischen Rahmen.

Balance-Akt

Konami hat gute Arbeit geleistet, was das Balancing der uns vorliegenden Version anbelangt. Kein Kicker ist übermächtig, keine Mannschaft unrealistisch stark und auch die Spieler, die mit der neuen Player ID (spezielle einzigartige Animationen und Tricks) versehen wurden, fallen nicht aus dem Rahmen. Wenn jetzt noch die Modi-Vielfalt stimmt und das eine oder andere Bundesliga-Team hinzukommt, dürfte **PES 2013** seinen direkten Vorgänger klar überflügeln – zur Freude aller Fußballfans.



Torhüter und Abwehrreihe stehen in diesem Jahr deutlich besser als früher, die Stürmer haben es schwerer.

Sascha meint



„Besser ausbalanciert als auf früheren Events“

Ich hatte bereits auf dem First-Look-Event Gelegenheit, **PES** zu spielen, Kollege Fischer zockte es auf der E3. Im Vergleich zu diesen beiden kurzen Anspielsessions bin ich nach einigen Stunden mit der Vorschau-Version nun um einige Erkenntnisse reicher. Erstens: Der Ersteindruck von einem deutlich flüssigeren Spielgeschehen hat sich gefestigt. Zweitens: Die auf den ersten Blick überfordernden Steuerungsoptionen gehen nach einer Weile recht schnell in Fleisch und Blut über. Und drittens: Konami hat noch einmal gehörig am Balancing geschraubt. Ich bleibe dabei: Der Kampf um die Fußballkrone wird in diesem Jahr ganz, ganz eng.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Dicke Wummen gegen dumme Kultisten: **H.U.N.T.** setzt auf geradlinige Action ohne Schnickschnack.

Screen-Info

Die Bilder stammen direkt vom Entwickler. Wir durften das Spiel bereits auf der E3 im Juni sehen, die Veröffentlichung des Titels geschieht aber erst zur Quakecon im August. Daher die lange Wartezeit.

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Interceptor Entertainment | Hersteller: Apogee Software | Termin: Nicht bekannt

Text: Robert Horn

H.U.N.T.

Ballern, bis der Mausfinger abfällt: Hier kommt ein Shooter der alten Schule.

Komischer Titel, **H.U.N.T.** Soll das 'ne Jagdsimulation sein? Oder nur 'ne oberschlaue Abkürzung, ausgedacht von Entwicklern, deren Kreativität so lebendig ist wie die lateinische Sprache? Nun, eher eine Notlösung, speziell für den deutschen Markt. **H.U.N.T.** steht für High-Risk United Nations Task Force. Das macht den Titel jetzt nicht besser, klingt weder spannend noch irgendwie cool, aber auf die Schnelle ist den Entwicklern wohl nichts Besseres eingefallen. Auf die Schnelle deshalb, weil wir uns das Spiel in den USA auf der Spielemesse E3 angeschaut haben. Dort heißt das Spiel anders, nämlich exakt wie sein geistiger Vorgänger aus dem Jahr 1994. Der ist hierzulande aber auf der Liste der jugendgefährdenden Medien der BPjM. Ein gleichnamiger Nachfolger würde dementsprechend für allerlei Verwirrung sorgen. Auf unser Anraten (wir durften das Spiel als erstes deutsches Magazin sehen) änderte Entwickler Interceptor den Titel also, um der strengen Bundesprüfstelle schon im Vorfeld den Wind aus den Segeln zu nehmen. So weit, so gut. Aber was ist **H.U.N.T.** denn nun?

Die Neunziger klingeln an

Action der alten Schule, das trifft es wohl am besten. Die Entwickler haben sich von Apogee Software (Wer sind die überhaupt? Siehe Kasten auf der nächsten Seite!) die Erlaubnis geholt, das fast 20 Jahre alte Spiel neu aufzulegen, und wollen dabei einen deutlichen Wiedererkennungswert schaffen. Als Mitglied der namensgebenden Spezialeinheit **H.U.N.T.** werden Sie auf eine mysteriöse Insel geschickt, um einem gefährlichen Kult auf die Spur zu kommen. Die Anführer dieser Sekte planen, Millionen von Menschen auszulöschen. Ausgestattet mit einem riesigen Waffenarsenal, darunter allerlei futuristischer Kram, räumen Sie nun also unter den Fanatikern auf. Klingt banal, ist es auch. Aber so sah die Handlung in Spielen nun mal vor 17 Jahren aus! Hauptsache ballern war damals die Devise und genau das will auch **H.U.N.T.** liefern. Serviert wird dieses Dauergeballer



Rechts im Bild: Excalibat, der magische Baseballschläger.
Links im Bild: Excalibats nächste Bekanntschaft.



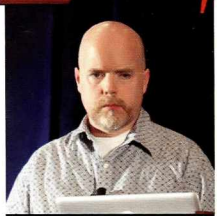
Die Flame-Wall-Waffe verschießt Flammenwände.
In engen Gängen eine fiese Sache – für Gegner.

Hier lernen Sie noch was!

Branchenkenner schnalzen bei diesem Namen mit der Zunge:

Apogee Software wurde 1987 gegründet. Die texanische Firma war Vorreiter im Vertrieb von Shareware-Spielen und verdiente sich damit schnell eine goldene Nase: Computerspiele wurden dabei in mehreren Teilen veröffentlicht. Der erste Teil war stets kostenlos und durfte frei verbreitet werden, die Nachfolger kosteten dann Geld.

Apogee brachte damals legendäre Titel wie **Commander Keen** auf den Markt, das Erstlingswerk des Ego-Shooter-Erfinders id software. 1996 wurde der Name Apogee abgeschafft und durch das klangvollere 3D Realms ersetzt. Unter diesem Namen entwickelte die Firma eine ganze Reihe von **Duke Nukem**-Spielen selbst und veröffentlichte Produkte anderer Hersteller wie **Max Payne 1** und **2** oder **Prey**. Erst 2008 wurde Apogee wiederbelebt und fungiert nun als Publisher diverser Titel, darunter auch **H.U.N.T.** Dessen Vorgänger, der hierzulande indiziert ist, wurde übrigens von keinem Geringeren als Tom Hall entworfen. Tom hatte das bereits erwähnte Studio id software mitgegründet und dort an **Doom** gearbeitet. Nach einem Zerwürfnis mit John Carmack ging Tom Hall schließlich zu Apogee und folgte Jahre später seinem id-Kollegen John Romero, um Ion Storm zu gründen. Aus diesem Studio stammen wiederum so berühmte Spiele wie **Deus Ex**, **Anachronox** oder **Thief: Deadly Shadows**. Tom Hall und John Romero arbeiten indes nach einigen Irrungen und Wirrungen wieder gemeinsam. In der Firma Loot Drop basteln die beiden mit weiteren Branchenveteranen an Social Games für Facebook und Co.



Tom Hall auf der Game Developers Conference 2011.



H.U.N.T. nimmt sich selbst nicht ernst und vermischt fröhlich Reales mit völlig Abgedrehtem.



Bei dem riesigen Waffenarsenal haben die Schurken nichts zu lachen. Es fliegen auch Körperteile. Urks!

im Gewand der Unreal-Engine 3. Das Spiel soll dabei sowohl auf billigen Laptops laufen als auch Highend-Systeme fordern. Na ja. Auf den Bildern ist das noch nicht zu sehen.

Shooter mit alten Tugenden

Interessant könnte **H.U.N.T.** durch zwei Aspekte werden: Oldschool-Leveldesign und Oldschool-Waffenarsenal. Der Ego-Shooter enthält Elemente, die man aus Klassikern wie **Doom** kennt und die so mancher Zockerveteran vermisst: Geschicklichkeits- und Rätseleinlagen. Besonders populär damals: verschlossene Tore und Areale, für die Spieler erst einmal die entsprechenden Schlüssel suchen mussten. Genau das wird **H.U.N.T.** auch bieten, gewürzt mit einer deftigen Prise Action: Was wir bisher von dem Ego-Shooter gesehen haben, ist übertrieben brutal, eine deftige Schnetzelkost, die es hierzulande sicher nicht leicht haben wird. Der zweite erwähnte Aspekt ist das Waffenarsenal. Heutzutage hat es sich eingebürgert, dass Helden nicht mehr als eine Handvoll Waffen gleichzeitig tragen können. **H.U.N.T.** bietet ungefähr ein Dutzend (die genaue Zahl steht noch nicht fest), die Sie allesamt mit sich herumschleppen wie in den guten alten Zeiten. Der Shooter pfeift außerdem auf Realismus, sodass einige Knarren ziemlich abgedrehte Argumentationsverstärker sind: Die „Flamewall" etwa verschießt eine Flammenmauer (sagt der Name ja schon), während die „Drunk Missile" fünf hitzesuchende Raketen auf einmal abfeuert. Heimlicher Star der Riege: Ein magischer Baseballschläger namens Excalibat, der nicht nur gut für den Nahkampf ist, sondern auch Baseballbälle in alle Richtungen feuert.

Shooter mit alten Tugenden

H.U.N.T. ist der Inbegriff des wiederbelebten Oldschool-Shooters. Zocker, die schon in den Neunzigern solche Teile geliebt haben, mag die Ankündigung entzücken. Der Rest wird wahrscheinlich nur kurz müde gähnen und weiter **Battlefield 3** spielen. Wer könnte es ihnen übel nehmen?



Aus unerfindlichen Gründen sehen die Kultisten eher aus wie Wehrmachtssoldaten.

Robert meint



„Ich bin mir nicht sicher, was das soll."

Das größte Problem, das **H.U.N.T.** haben wird, ist seine Einfachheit. Klar haben solche Spiele ihre Liebhaber, Shooter wie **Duke Nukem Forever** und **Serious Sam** beweisen das. Aber den Vorgänger von **H.U.N.T.** wird hierzulande niemand kennen, sodass der Bekanntheitsbonus schon mal verpufft. Moderne Shooter haben außerdem in allen Belangen ein sehr hohes Niveau erreicht, so wird es **H.U.N.T.** sicherlich schwer haben, neben ein paar Nostalgikern eine ernst zu nehmende Käuferschicht anzulocken. Ich wünsche den Entwicklern jedenfalls viel Glück mit ihrem Projekt. Das werden sie brauchen.

WERTUNGSTENDENZ: NICHT MÖGLICH



Screen-Info

Sämtliche Bilder wurden uns von Entwickler Bright Future zur Verfügung gestellt. Wir konnten uns bei der Präsentation davon überzeugen, dass die Screens weder gestellt noch geschönt sind.

Im 3D-Modus dürfen Sie bei Flanken und Pässen nun noch stärker in den Spielablauf eingreifen.



Das Scouting wurde auf Wunsch der **FM**-Community erweitert. Sie dürfen jetzt national, regional oder lokal nach Talenten suchen.



Überarbeiteter Saisonübergang: Hier erfahren Sie, wie sich die Liga in der vergangenen Spielzeit entwickelt hat.

Fussball Manager 13

Genre: Manager-Simulation | **Entwickler:** Bright Future | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Oktober 2012

Text: Wolfgang Fischer

Die beste Sim für Fußballnarren: Führen Sie Ihr Lieblingsteam zu Erfolgen und Titeln!

Wenn Datenbank-Guru und PR-Mann Adrian Wahl vom deutschen Entwickler Bright Future in der Redaktion mit einem neuen **Fussball Manager** vorbeischaut, dann braucht man vor allem eines: viel, viel Zeit. Über drei Stunden lang präsentierte der Fußballfachmann sein neues Baby und ballerte uns mit Infos förmlich zu. Wie jedes Jahr bedeutet ein neuer **FM** massig Mini-Änderungen und Bugfixes, aber stets auch einige schwergewichtige Gameplay-Neuerungen.

25 Freunde sollt ihr sein!

Das wichtigste neue Feature ist Team-Dynamik. Wie die vergangene Saison der Fußball-Bundesliga gezeigt hat, ist die Mannschaft mit den besten Einzelspielern nicht immer automatisch das beste Team. Trainer Jürgen Klopp und seine Dortmunder hatten in der kompletten Saison und im DFB-Pokal gegenüber dem mit Weltstars gespickten FC Bayern München deutlich die Nase vorn. Weil das Teamgefüge einfach besser war und der BVB weniger Unruhe in der Mannschaft hatte. Man denke nur an Robbens Eigensinn und den verschossenen Elfer im direkten Aufeinandertreffen der beiden Topteams und die darauffolgende Unzufriedenheit, die den Bayern wohl sämtliche Titel gekostet hat. Diese Art von Einflüssen auf die Leistung der Mannschaft soll das Team-Dynamik-Feature wiedergeben und dank zahlreicher Analyse-Tools können Sie mit wenigen Klicks herausfinden, wo es gerade hakt und was Sie am besten dagegen tun. Die Team-Matrix zeigt das Verhältnis von Spielern zueinander: Wer befindet sich im Konkurrenzkampf um eine Position, welche Spieler sind befreundet oder ergänzen sich optimal auf dem Platz? Für besseren Zusammenhalt oder möglichen Ärger können auch die Charaktereigenschaften von Kickern sorgen, von denen jeder bis zu sechs besitzt. Legionäre, die von einem Club zum nächsten ziehen, ver-



Die neue Basisauflösung sorgt für mehr Übersicht. Auf dem Vergleichsbild sehen Sie links den **FM 12** mit alter Auflösung in grau und rechts den neuen Menübildschirm.



Team-Dynamik heißt das neue zentrale Feature im **FM 13**. Damit erhalten Sie einen tiefen Einblick in das komplexe Innenleben Ihrer Mannschaft.



In der Halbzeit dürfen Sie zusätzlich zu den Gesprächen mit Spielern jetzt auch bis zu drei Kicker zur Massage schicken, um deren Frische-Wert aufzubessern.



Im Text-Modus des **FM 13** treffen Sie in wichtigen Situationen Entscheidungen und beeinflussen so den Spielablauf.

stehen sich beispielsweise nicht besonders gut mit vereinstreuen Spielern. Teamplayer haben naturgemäß ein Problem mit launenhaften Einzelkünstlern. Ob Ihr Team über einen guten Dynamik-Wert verfügt, hängt auch davon ab, wie viele Spieler ihre (bis zu) drei persönlichen Ziele gerade erreichen oder ob diese möglicherweise gar nicht zu erfüllen sind, da nur einer im Team zum Beispiel Kapitän, Spielgestalter oder Topverdiener sein kann. Wie gewohnt können Sie hier durch persönliche Gespräche eingreifen und für mehr Zufriedenheit sorgen.

Entwicklungshilfe

Da kommt also ganz schön was auf Sie in Richtung Team-Management zu. Damit Sie trotzdem den Überblick behalten, geben Ihnen die Entwickler nicht nur die erwähnten Statistik- und Analyse-Werkzeuge an die Hand, sondern auch drei neue Tools für eine optimale Zukunftsplanung. Unter dem Menüpunkt „Kommende Ereignisse" finden Sie eine nützliche Auflistung aller anstehenden Termine, vom Zeitpunkt des Vertragsendes von Spielern bis hin zur Fertigstellung von Stadionausbauprojekten. Das Spielerentwicklungs-Tool ermöglicht es Ihnen, die weitere Karriere eines Kickers zu simulieren, um so herauszufinden, welches Potenzial in ihm steckt und ob er möglicherweise auch auf einer anderen Position spielen könnte. Das letzte der drei Features, der Kaderplaner, geht in eine ähnliche Richtung. Er erlaubt Ihnen, Spieler von der Scout-Beobachtungsliste testweise in Ihr Team einzubauen, um die Auswirkungen auf die Mannschaftsstärke oder den Dynamik-Wert zu simulieren.

Auflösungserscheinungen

Was wünschen sich **FM**-Spieler mit großen Monitoren seit Jahren? Dass Bright Future endlich die Basisauflösung des Spiels ändert! Selbst wenn man über ein 26-Zoll-Monster mit einer nativen Auflösung 1.920 x 1.200 Bildpunkten verfügt, wird der eigentliche Spielbereich in der Mitte des Schirms bei den letzten **FM**-Titeln immer noch mit 1.024 x 768 Pixeln dargestellt. Das Ganze war ein Zugeständnis an einen gewissen Teil der Fangemeinde, der anscheinend noch mit 15-Zoll-Monitoren auf Tore- und Punktejagd ging. Für den neuen **FM** haben die Entwickler die Basisauflösung endlich auf 1.280 x 1.024 Bildpunkte erhöht, was sich ungemein positiv auf den Spielkomfort auswirkt. Fast jede Menüseite ist nun besser aufgeteilt und übersichtlicher. Und für die nützlichen Widgets ist immer noch genug Platz. 15-Zoll-Dinosaurier werden auch zukünftig nicht ausgeschlossen, müssen aber damit leben, dass die neue Auflösung entsprechend heruntergerechnet wird. Die verkleinerten Bildschirmanzeigen sollen laut Adrian Wahl aber dennoch gut lesbar sein. Ein weiteres neues Feature (durch die Erhöhung der Basisauflösung erst ermöglicht) ist die frei konfigurierbare Schnellzugriff-Menüleiste am unteren Rand des Hauptbildschirms. Darin haben bis zu 27 Punkte Platz. Der Clou daran: Sie sehen anhand von kleinen Icons, ob Sie den jeweiligen Menüpunkt schon aufgerufen haben, ob Sie dort noch tätig werden müssen oder wie viele Aktionen noch nötig sind. Ein weiteres Thema im Rahmen der Präsentation war das neue Herausforderungs- und Belohnungs-Feature, an dem die Entwickler aber noch tüfteln. Herausforderungen können einfache Dinge sein, etwa die Umstellung einer Aufstellung oder auch schwere Ziele wie das Erreichen von 100 Pflichtspieltoren in einer Saison. Für Errungenschaften erhalten Sie künftig Münzen einer Spielwährung, mit denen Sie Extras und Komfort-Features freischalten.

Mischen Sie sich öfter mal ein!

Haben Sie endlich alle Aufgaben im Vorfeld eines Spieltags erledigt, geht's wie gewohnt zur Simulation des virtuellen Kicks. Im überarbeiteten 3D-Spiel, das laut Bright Future noch realistischere Szenen auswirft, dürfen Sie nun noch tiefer gehend taktisch eingreifen. Auch der Live-Ticker bietet jetzt mehr Interaktion. In mehr als 20 gelegentlich auftretenden Spielsituationen dürfen Sie Ihre Kicker exakt dirigieren und so beispielsweise festlegen, ob ein Stürmer vor dem Tor den Abschluss sucht oder noch mal querpasst. Sie dürfen darüber hinaus beim Elfmeter wieder festlegen, wohin und wie hart geschossen werden soll. Die Entwickler haben zudem die spielerische Einflussnahme während der Halbzeitpause überarbeitet. Sie dürfen Spieler wie gewohnt durch eine Ansprache motivieren, gezielte Einzelgespräche führen und neuerdings auch Kicker massieren lassen, um deren Frische-Wert zu erhöhen.

FM Online? Nicht in diesem Jahr!

Der kommende **FM** enthält aber nicht nur neue Inhalte, die sich die Entwickler einfallen ließen. Auch die Community durfte neue Features vorschlagen. In Zukunft wird es unter anderem eine Rückkauf-Option bei abwandernden Spielern geben – sogenannten Shooter-Stars, die besonders talentiert sind und dementsprechend von vielen Clubs gejagt werden – und dynamische Liga-Entwicklung anhand der UEFA-5-Jahreswertung. Bei all den tollen und sinnvollen Neuerungen wollen wir aber auch eine der wenigen Kürzungen nicht verschweigen. **Fussball Manager 13** wird keinen separaten, inhaltlich abgespeckten Online-Modus wie die Vorgänger enthalten. Adrian Wahl wollte aber nicht ausschließen, dass das Online-Spiel im nächsten Jahr – gründlich überarbeitet – ein Comeback feiert.

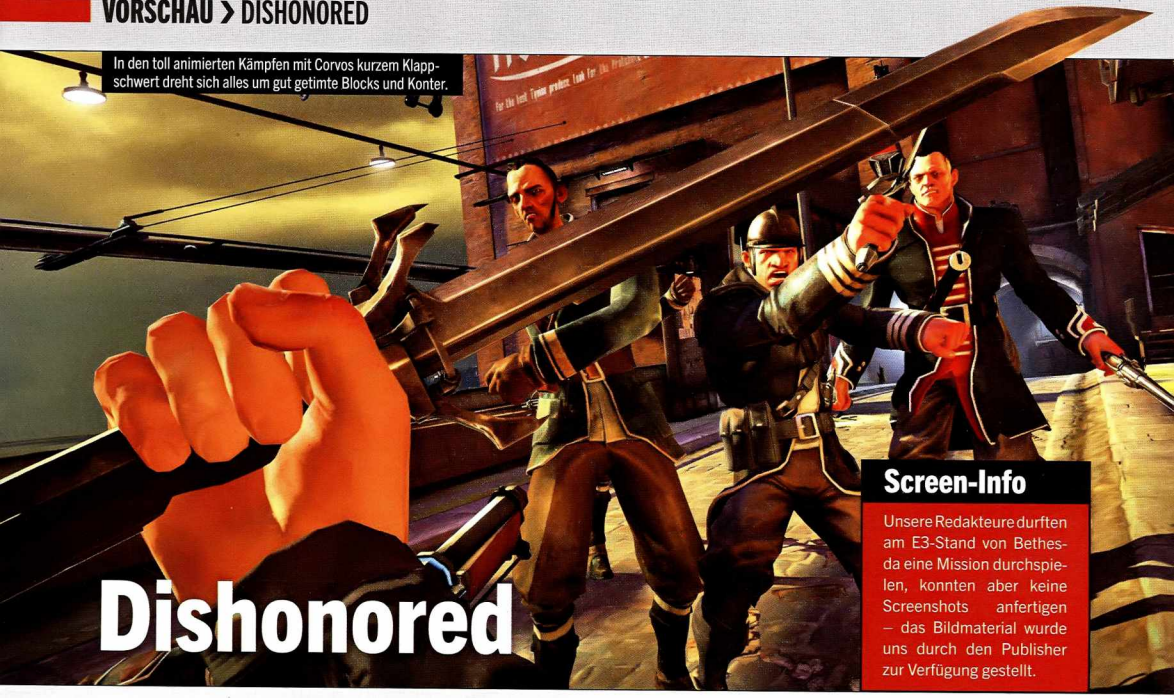
Wolfgang meint



*„Der neue **FM** ist übersichtlicher, aber auch komplexer!"*

Als ob ein typischer Ableger der **Fussball Manager**-Serie nicht schon komplex genug wäre, packen die Entwickler mit den neuen Features noch eine Schippe drauf. Ich bin gespannt, wie sich die Team-Dynamik auf das Gameplay auswirkt. Da hat Bright Future in Sachen Balancing und Beta-Testing viel Arbeit an der Backe. Uneingeschränkt gut finde ich die längst fällige Erhöhung der Basisauflösung. Und auch wenn fast alle anderen vorgestellten Features einen guten Eindruck machten, finde ich eines doof: die ersatzlose Streichung des spaßigen, wenngleich immer etwas unfertig wirkenden **FM Online**-Modus.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



In den toll animierten Kämpfen mit Corvos kurzem Klappschwert dreht sich alles um gut getimte Blocks und Konter.

Dishonored

Screen-Info

Unsere Redakteure durften am E3-Stand von Bethesda eine Mission durchspielen, konnten aber keine Screenshots anfertigen – das Bildmaterial wurde uns durch den Publisher zur Verfügung gestellt.

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Arkane Studios | **Hersteller:** Bethesda | **Termin:** 12. Oktober 2012

Text: Peter Bathge

Auf der Spielemesse E3 im amerikanischen Los Angeles zum ersten Mal angespielt: das ambitionierteste Projekt seit **Bioshock**, **Deus Ex** und **Thief**!

Die Anfangsminuten eines Videospiels sind oft prägend. Der erste Eindruck, den der Spieler in dieser Phase bekommt, bestimmt meist auf ewig seine Meinung zum Gespielten. Das Auge sieht, die Hand am Controller fühlt, das Gehirn macht sich Notizen: „Oh, die Grafik ist aber schön!", „Hm, die Steuerung hakt ein bisschen!", „Oh Mann, der Held ist ja mal so was von unausstehlich!" Als wir auf der E3 im US-Sonnenstaat Kalifornien zum ersten Mal **Dishonored** auf der Xbox 360 anspielten, war für solche Gedanken aber kein Platz in unserem Hirn: Unser Denkzentrum schwamm förmlich in Glückshormonen. Wir sagen es ganz freiheraus: Wir haben uns in **Dishonored** verliebt. Und Ihnen wird es in den ersten Spielminuten vermutlich nicht anders ergehen.

Anschleichen

Unser Probespiel am Bethesda-Stand überraschte gleich zu Beginn: Obwohl Protagonist Corvo ein Meuchelmörder ist (siehe Kasten auf Seite 56), muss er seine Zielperson zur Abwechslung unverletzt lassen. Wir sollen nämlich in das Anwesen des Unternehmers Anton Sokolov einbrechen, den Kerl betäuben und mit ihm unter dem Arm verschwinden. Wie wir das tun, bleibt uns überlassen: **Dishonored**-Entwickler Arkane Studios hat die Entscheidungsfreiheit zum höchsten Gut in seinem aus der Ego-Perspektive gespielten Action-Adventure erklärt. Wer mag, spielt **Dishonored** durch, ohne einen einzigen Pixelgegner unter die Erde zu befördern – selbst die Zielpersonen respektive Zwischenbosse räumen wir ohne Gewaltanwendung aus dem Weg, indem wir zuvor spezielle Nebenmissionen erfüllen. Bei der Sokolov-Entführung vertrauen wir aber auf eine gesunde Mischung aus Heimlichkeit und offenem Konflikt. Alles beginnt in einer Seitenstraße am Flussufer. Ein Tattoo auf dem linken Handrücken des Protagonisten verleiht Corvo magische Fähigkeiten. Eine davon ist „Blink", mit der wir uns blitzschnell, aber nur über kurze Distanzen auf Dächer,



Sokolov verkauft rote Elixiere, die als Heiltränke und Impfstoff gegen die Seuche dienen, die im Spiel die Bevölkerung dezimiert. Sein Kollege Piero vertreibt ein blaues Gesöff, das eure magische Essenz wiederherstellt. Beide Tinkturen findet ihr in Schränken, Kisten und den Taschen der NPCs.

In der E3-Mission galt es, den Künstler, Unternehmer und Erfinder Anton Sokolov zu kidnappen, ohne ihn zu verletzen.

über Straßenschluchten und hinter Gegner teleportieren. Das verbraucht wie alle Zauber magische Essenz, ist aber vergleichsweise günstig. Niedrige Kosten verursacht auch die „Dark Vision", eine Art Infrarotsicht, mit der wir Gegner durch Wände sehen und sogar erkennen, in welche Richtung sie gerade blicken. Perfekt, um sich ungesehen an- oder vorbeizuschleichen! Ohne „Dark Vision" gucken wir um Ecken herum, indem wir uns zur Seite lehnen. Im angespielten normalen Schwierigkeitsgrad beobachten wir die KI-Wächter so ungestört, selbst über einen längeren Zeitraum hinweg und aus nächster Nähe. In den zwei höheren der insgesamt vier Härtestufen sollen sich die computergesteuerten Figuren aber deutlich aufmerksamer verhalten und auch lauten Geräuschen auf den Grund gehen. Weiße Blitzsymbole über dem Kopf zeigen an, ob ein NPC misstrauisch ist; leuchtet die Markierung rot auf, hat uns die Person entdeckt und greift an (Wächter) oder ruft um Hilfe (Passant). Die beiden Schläger am Eingang zu Sokolovs Haus strecken wir aber nieder, ohne Aufmerksamkeit zu erregen: Den einen würgen wir mit gedrückter rechter Schultertaste bewusstlos, dem anderen verpassen wir einen Schlafbolzen aus unserer Armbrust. Die Körper verstecken wir anschließend in einer finsteren Ecke; praktischerweise funktioniert Corvos Teleport auch mit einem ausgeknockten oder toten Feind auf der Schulter.



Clevere Spieler hacken die Blitzbarrieren und polen sie um. Das sorgt für überraschte Gesichter bei feindlichen Wachen.



Auf Stufe 1 schleudert der Windstoß Gegner lediglich nach hinten. Mit einem Upgrade verschießt er Rasierklingen.

Abtauchen

Der Weg ins Haus (halb Wohnstätte, halb Fabrik) ist frei – aber einfach durch den Haupteingang zu spazieren, das ist uns zu simpel! Also gelangen wir mit einer Kombination aus Sprüngen und Teleports aufs Dach. Die Bewegungsfreiheit ist spitze: Innerhalb des großen Missionsgebiets gibt es keine unsichtbaren Grenzen wie in vielen linearen Spielen; jeder Ort, den wir sehen, lässt sich auch erreichen. Arkane setzt zudem viele Anreize, all diese Routen aufzustöbern: Beim Erkunden stoßen wir auf einen geheimen Raum mit einem Safe, in dem sich Wertgegenstände befinden. Juwe-



Trotz vieler blutiger Szenen erscheint Dishonored in Deutschland ungeschnitten und mit einem „Ab 18"-USK-Siegel.

Dramatis personae und die Story

Die Geschichte von **Dishonored** wirkt bisher eher wie ein solides Vehikel für die großartige Atmosphäre des Spiels.



Dishonored spielt in einem fiktiven Inselstaat, der an die britischen Inseln zur Zeit der Industrialisierung erinnert. Sie schlüpfen in die Rolle von Corvo Attano, einem Meuchelmörder mit Totenschädelmaske (1). Vor seiner Killer-Karriere war Corvo der Leibwächter von Kaiserin Kaldwin (2), bis diese einem Attentat zum Opfer fiel. Den Mord schieben die Verantwortlichen Corvo in die Schuhe; mithilfe der magischen Fähigkeiten eines mysteriösen Fremden namens Outsider gelingt ihm die Flucht aus dem Gefängnis. Der Gejagte macht sich daraufhin selbst auf die Suche nach dem Mörder und der entführten Tochter der Kaiserin, Prinzessin Emily (kleines Bild). Hinter all den unerfreulichen Ereignissen scheint der Lordregent zu stecken (3). Der korrupte Aristokrat hat die Macht in der Stadt Dunwall übernommen, dem Handlungsort von **Dishonored** (4). Überwachung, Folter und Exekutionen sind in dem neuen totalitären Staat an der Tagesordnung. Weil eine Seuche unter den weniger betuchten Bürgern wütet (kleines Bild unten rechts), bewachen zudem bewaffnete Soldaten die Zugänge zu den Vierteln der reichen Einwohner. Ihre Order: Wer unbefugt um Eintritt ersucht, wird erschossen!

Fazit: Die Handlung macht bislang noch einen simplen Eindruck. Auch Protagonist Corvo wirkt blass, zumal der Attentäter komplett stumm bleibt. Viel Potenzial bieten die kleinen Geschichten, die ihr nebenbei erlebt: Immer wieder unterhalten sich Charaktere miteinander; wer zuhört, erfährt interessante Details.









len und andere Kostbarkeiten wandelt das Spiel automatisch in Moneten um, mit denen wir unsere Waffen verbessern – sofern wir zuvor eine Blaupause gefunden haben, die etwa unserer Armbrust eine praktische Zoomfunktion spendiert. Upgrades für die Zauber gibt es auch, die Runen. Bei der Suche danach hilft uns ein makabres Werkzeug: ein noch schlagendes Herz, das pulsiert und leuchtet, wenn wir uns dem Versteck einer Rune nähern. Bevor wir uns verzetteln, machen wir uns aber wieder auf den Weg in Richtung Ziel – und plumpsen nach einem schlecht getimten Sprung prompt vom Dach. In anderen Spielen würden wir jetzt einen älteren Spielstand laden. Nicht so in **Dishonored**: Wir landen im Wasser und schlüpfen per Zauberspruch in die Haut eines vorbeischwimmenden Fisches – das funktioniert auch mit Ratten, Hunden und ausnahmslos jedem Menschen im Spiel! In unserer neuen Rolle als Fisch stoßen wir auf ein Wasserrad an der Hauswand – also flugs in eines der Schaufelräder geschwommen und sich oben in menschliche Gestalt zurückverwandelt, schon sind wir wieder auf Kurs. Durch einen nahen Kellereingang gelangen wir ins Haus – die Vielzahl an Lösungswegen beeindruckt uns mit jeder Minute mehr!

Abstechen

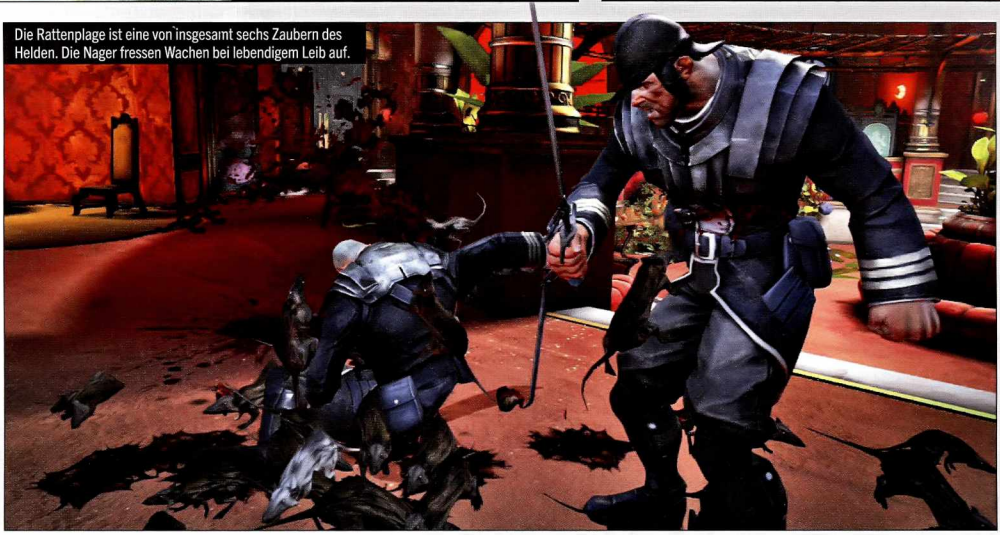
Im Inneren haben wir wieder verschiedene Möglichkeiten: die Treppe hinaufschleichen, den Aufzug reparieren und ins nächste Stockwerk fahren, die Zeit anhalten und alle Wachen mit Granaten ausschalten oder eine Blitzbarriere kurzschließen und die Opposition in die tödlichen Strahlen locken. Wir entscheiden uns vorerst für eine unauffällige Vorgehensweise und staunen über das tolle Schleich-Gameplay: Geduckt blasen wir Kerzen aus, tänzeln über Kronleuchter, nähern uns Widersachern bis auf Schlagdistanz und rauben sie aus, ohne ihnen ein Haar zu krümmen. Und bevor wir Türen öffnen, gucken wir durchs Schlüsselloch und lauschen den (durch die Tür gedämpft klingenden) Dialogen der NPCs. Das macht ähnlich viel Spaß wie damals in der **Thief**-Serie für PC und Xbox, nur dass diesmal das Spiel nicht gleich vorbei ist, wenn wir mal entdeckt werden. Im Gegenteil, denn für Action-Liebhaber fängt der Spaß mit **Dishonored** da erst richtig an. Die Kämpfe führen wir mit Schwert, Pistole, Armbrust, Granaten und Minen; Blut spritzt, Gliedmaßen fliegen durch die Luft. Flüssig animierte Komboangriffe und Finishing-Moves halten die Gefechte zusammen mit den einfallsreichen Zaubern frisch: Geben Sie es zu, Sie wollten doch schon immer mal Ihre Gegner



Grafisch wirkt Dishonored wie ein Gemälde. Die zugrunde liegende Unreal Engine 3 ist kaum mehr zu erkennen.



Flussschiffer Samuel transportiert Corvo von seinem Hauptquartier, der „Hounds Pit Pub"-Kneipe, zu den Einsatzorten.



Die Rattenplage ist eine von insgesamt sechs Zaubern des Helden. Die Nager fressen Wachen bei lebendigem Leib auf.

unter Massen hungriger Ratten begraben! Dezent eingesetzte Physikeffekte sorgen für Atmosphäre: Möbel gehen zu Bruch, Gegner fliegen krachend gegen Wände, Fenster zersplittern – und öffnen dadurch unter Umständen neue Wege. Beim Probespiel metzeln wir uns flott durch die Feindreihen – für unseren Geschmack geht das alles viel zu einfach. Allerdings verfügt Corvo in der Beispielmission bereits über komplett ausgebaute Fähigkeiten und Waffen. Im fertigen Spiel soll es unmöglich sein, einen derartigen Alleskönner heranzuzüchten. Eine gelungene Balance zwischen Kämpfen und Schleicheinlagen dürfte mit darüber entscheiden, ob **Dishonored** nur ein sehr gutes oder ein außergewöhnliches Spiel wird. Wir sind aber guter Hoffnung, denn nachdem wir während der E3-Probepartie endlich Sokolov ausgeknockt haben, kommen wir doch noch einmal ins Schwitzen. Nicht etwa von der Last seines bewusstlosen Körpers, sondern weil wir einem sogenannten Tallboy gegenüberstehen: einem Bogenschützen, der sich auf meterhohen Stelzen durch den Level bewegt. Der Kerl ist in der luftigen Höhe vor den meisten unserer Angriffe sicher, geschützt von wuchtigen Holzschilden. Außerdem verschießt er brennende Pfeile, die Corvo gleich mehrmals ein verfrühtes Ableben bescheren. Doch wir schlagen zurück: Mit dem Windstoß senden wir die Projektile des Tallboys retour, halten anschließend die Zeit an und werfen eine Granate auf den Öltank auf seinem Rücken. Boom! Der Tallboy ist Geschichte und wir laden Sokolov am Zielort ab. Mission? Erfüllt. Anspieltermin? Vorbei. Vorfreude? Riesig!

Peter meint



„Überraschung: Dishonored war mein Highlight der E3!

Ich werde **Dishonored** zwei Mal durchspielen. Mindestens! Und selbst dann habe ich offenbar nur einen Bruchteil dessen gesehen, was dieser ungemein kreative Genre-Mix in petto hat. Andere Spiele punkten mit bombastisch inszenierten geskripteten Momenten – **Dishonored** setzt dagegen auf Unterhaltung von einem anderen, intelligenteren Schlag: Hier werde ich zu nichts gedrängt, sondern bekomme lediglich die Werkzeuge in die Hand, um meine eigenen erinnerungswürdigen Situationen zu schaffen. Vielleicht erwartet uns hier ein neuer Meilenstein auf einer Stufe mit **Bioshock**.

WERTUNGSTENDENZ: 9 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

SLEEPING DOGS (Beta-Test S. 76)



Ø WERTUNG: 7,2

Soweit es mich betrifft, hätte Square Enix die schlafenden **True Crime**-Hunde nicht aus ihrem Schlaf wecken müssen. **6**

Solange **GTA 5** auf sich warten lässt, kommt mir der Asia-**GTA**-Verschnitt gerade recht. Bloß das Deckungssystem ist einfach Mist! **8**

Der **GTA**-Klon ist wie eine Schale Reis ohne alles: Sieht appetitlich aus, macht satt, ist aber durch und durch geschmacklos. **7**

Wer **GTA 4** schon zigmal durch hat, findet hier eine nette Alternative mit coolem Setting. Spielerisch macht das Ding aber nix Neues. **7**

Genau richtig, um die Wartezeit bis **GTA 5** zu überbrücken. Eine tolle Welt und ebenso umfangreich wie ich. Technisch leider nur Mittelmaß. **8**

THE SECRET WORLD (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 6,6

In vielerlei Hinsicht das beste und mutigste Online-RPG des Jahres. Leider technisch völlig veraltet und mit zu wenig Spielkomfort ausgestattet. **7**

Ich wusste es! All die Horrorgeschichten und Mythen der Menschheit sind wahr! Jedenfalls in Funcoms Spielwelt und die macht Laune! **7**

Selbst wenn ich nicht alle MMOGs furchtbar öde finden würde: Ich will spannende Abenteuer erleben und keine Suchmaschinen-Schnitzeljagd! **3**

Kämpft zwar noch mit einigen Bugs, Unzulänglichkeiten und unkomfortablem Zeugs, ist aber immerhin mal was anderes als der MMOG-Brei. **8**

Das erste Online-Rollenspiel, an dem ich mal länger als ne halbe Stunde hängen geblieben bin. Erfrischend anders, aber nicht perfekt. **8**

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM – DAWNGUARD (Beta-Test S. 72)



Ø WERTUNG: 7,2

Dawnguard ist ein guter DLC – nur dumm, dass „gut" bei Weitem nicht ausreicht, wenn das Hauptspiel überragend ist. **7**

Vampire und Werwölfe sind ja schön und gut, bloß erwarte ich von einem Add-on einfach mehr fürs Geld als das, was **Dawnguard** bietet. **7**

Zum Glück sind die Blutsauger hier noch echte Monster; Weichei-Vampire mit Glitzerhaut wie Emo-Edward muss ich ja schon im Kino ertragen. **7**

Dornkaat ist bei mir immer gern gesehen! Wie? **Dawnguard**? Ein **Skyrim**-Add-on? Ach so … scheint auf Xbox ganz nett zu sein, aber bugverseucht. **7**

Na ja, Bethesda. Ganz ordentlich. Aber unter uns: Da wäre mehr drin gewesen, oder? Und: Wäre ich kein Vampirfan, gäb's sogar nur eine 7! **8**

DARKSIDERS 2 (Beta-Test S. 82)



Ø WERTUNG: 8,6

Wer hätte das gedacht: Ich freue mich auf den Tod! Und das, obwohl ich mir ein Leben danach noch gar nicht richtig vorstellen kann! **9**

So wie Sie hier blitzschnell mit Sensen hantieren, können Sie sicher alsbald irgendwo als Landschaftsgärtner Ihr Geld verdienen. **8**

Wenn Tods Pferd Binky heißen und der Held nur in GROSSBUCHSTABEN sprechen würde, wäre es das perfekte Spiel. So ist es nur grandios. **9**

Ich fand den ersten Teil bereits hervorragend, das, was ich bisher von Teil 2 auf Events und im Büro gesehen habe, lässt auf Großartiges hoffen. **9**

Ich mochte den Vorgänger, ich mag auch Teil 2. Besonders cool: In der Collector's Edition (**First Edition**) der PC-Version sind schon vier DLCs enthalten. **8**

GUILD WARS 2 (Beta-Test S. 60)



Ø WERTUNG: 6,4

SW: TOR und **Diablo 3** haben sich nur als kurze Liebschaften erwiesen, bei **GW2** spricht alles für eine echte Langzeitbeziehung. **9**

Die Sache ist rund! Erstklassiger Spielcontent, keine Abo-Gebühren, mein persönliches Online-Rollenspiel-Highlight in diesem Jahr! **9**

Zwei Online-Rollenspiele in einem Monat? Gibt es kein Gesetz dagegen? Ich erkundige mich gleich mal beim Europäischen Gerichtshof … **3**

Momentan kommt mir durch den Event- und Story-Fokus noch etwas der Gruppenaspekt zu kurz – muss mich erst reinspielen … **8**

Ein (anderes) Online-Rollenspiel (als **The Secret World**)? Nee, danke, dafür ist mir meine Zeit zu wertvoll. Dann lieber Stubenfliegen dressieren. **3**

MEN OF WAR: CONDEMNED HEROES (Test S. 70)



Ø WERTUNG: 4,2

Stefan bewundert die Entwickler und ich bewundere ihn … wie kann man nur freiwillig ein so sperriges Stück Software so lange zocken? **4**

Ich bewundere fast die Sturheit, mit der die Entwickler an ihrem altbackenen Taktikspiel-Konzept festhalten. Bloß besser wird's nicht. **6**

„Krieg? Krieg bleibt immer gleich." So das Motto der **Fallout**-Serie. Passt aber auch zur **Men of War**-Reihe. Mit dem kleinen Zusatz „langweilig". **3**

Vom Titel her ist es ein Weltkriegsspiel, entweder Shooter oder Strategie, auf jeden Fall hässlich und einsteigerunfreundlich. Hab ich recht?? **3**

Panzer-Strategie. Öfter mal was Neues, hmm? Was soll ich dazu sagen? Ach, ich weiß: Die Welt geht nicht unter, wenn man diesen Titel verpasst. **5**

LONDON 2012 (Test S. 88)



Ø WERTUNG: 3,8

Wer will schon nach London? Mir stinkt's viel mehr, dass ich Wacken 2012 verpasse, weil es sich nicht mit der Arbeit vereinbaren lässt! **5**

Gähn – im Fernsehen zappe ich bei Olympia gleich weiter, warum sollte ich es am PC anders handhaben? Bleibt mir weg mit dem Zeug! **2**

Leichtathletik ist wie gleichgeschlechtliche Liebe: Prima, dass andere Menschen Spaß daran haben, aber für mich ist das einfach nichts! **1**

Eigentlich sind mir Sportspiele, die nichts mit Fußball, Kämpfen oder US-Sport zu tun haben, völlig egal. Das hier ist aber ganz nett. **7**

Abgesehen davon, dass ich Leichtathletik so schwul finde wie Männer in Hotpants, ist es ganz gut gemacht. Technisch wie spielerisch. **4**

Guild Wars 2

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Arenanet | Hersteller: NCsoft

Text: Maria Beyer

Einmal bezahlen und dann ohne monatliche Gebühr unbegrenzt Abenteuer erleben! Erfüllt Arenanet den Traum aller Online-Rollenspieler?

Es soll fast alles anders und besser machen als sein Vorgänger. Im Gegensatz zum ersten **Guild Wars** durchstreifen wir keine instanzierte Welt mehr, lösen keine klassischen Quests, sondern sammeln Erfahrung durch ein Event-System, erleben eine persönliche Geschichte und entwickeln unsere Figur zu einem individuellen Charakter, denn ein starres Klassensystem, das aus Tank, Heiler und Schadensausteiler besteht, gibt es nicht. Wir haben **Guild Wars 2** in ausführlichen Spiel-Sessions an den Beta-Wochenenden unter die Lupe genommen und klären, ob der Titel auch hält, was er verspricht. Da wir in der Testphase noch nicht alle Gebiete Tyrias erkunden und alle Völker mit allen Klassen bis auf Maximalstufe bringen konnten, konzentrieren wir uns in

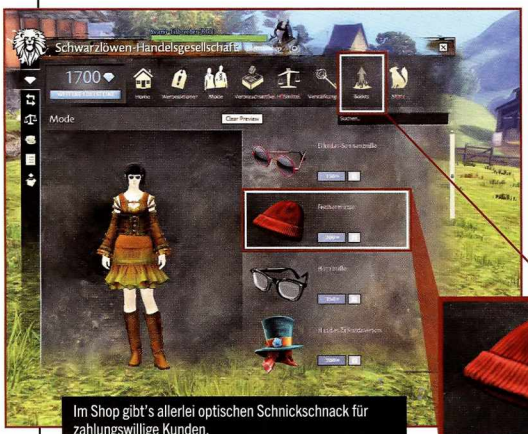


Bei der Charaktererstellung bestimmen Ihre Antworten auf Multiple-Choice-Fragen die Hintergrundgeschichte Ihres Charakters.



Als Ingenieur ziehen Sie in **Guild Wars 2** mit Geschütztürmen und Schusswaffen los, um sich gegen bizarre Monster zur Wehr zu setzen.

Keine Monatsgebühren, dafür aber ein Item-Shop:



Im Shop gibt's allerlei optischen Schnickschnack für zahlungswillige Kunden.



Guild Wars 2 enthält einen Item-Shop, in dem es allerlei nützliche Gegenstände gegen echtes Geld zu kaufen gibt. Damit nutzt Entwickler Arenanet die inzwischen bei Online-Rollenspielen etablierte Möglichkeit, trotz fehlender Abo-Gebühren Geld einzunehmen. Im Gegensatz zu manch anderem asiatischen Free2Play-Titel wird es im Shop aber keine spielentscheidenden Gegenstände geben. Outfits, Pets und Tränke zum schnelleren Erfahrungspunktegewinn lassen sich unter anderem erstehen. Wie die zukünftige Item-Shop-Politik von Arenanet aussieht, steht aber noch in den Sternen. Hoffentlich bleibt Arenanet der Linie treu und macht aus **Guild Wars 2** kein Spiel mit dem Motto „Pay to Win".



Sogenannte Boosts lassen Ihre Figur eine Weile schneller leveln.

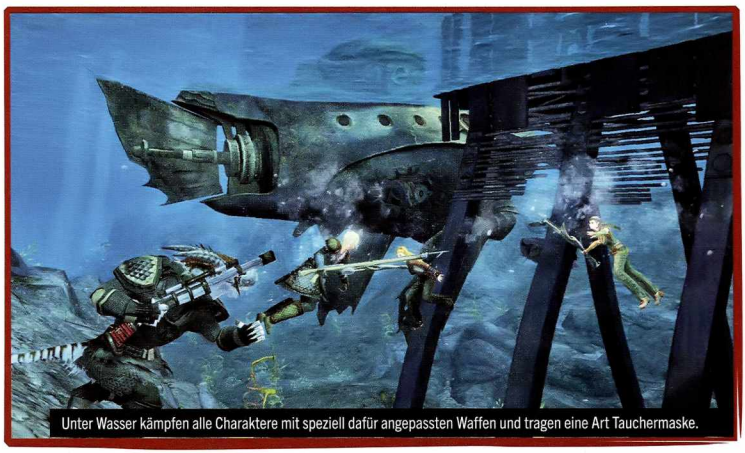
unserer Beurteilung auf das, was wir bisher erleben und spielen durften, und vergeben eine Wertungstendenz.

Das ist meine Geschichte!

Ihren Charakter wählen Sie aus fünf Völkern aus: die martialisch anmutenden Norn, die übergroßen Miezekatzen Charr, die Baumwesen Sylvari, das Tüftlervolk der Asura und die Menschen. Jede Spezies verfügt über eigene Volksfähigkeiten, die im späteren Spielverlauf verschiedene Vorteile gewähren. Die Norn verwandeln sich beispielsweise in einen Bären und die technikverliebten Asura beschwören riesige mechanische Golems, die an der Seite der kleinen Wichte in den Kampf ziehen. Bezüglich der Klassenwahl gibt's keine Einschränkungen. Ob Waldläufer, Dieb, Elementarmagier, Wächter, Krieger, Nekromant, Mesmer oder Ingenieur – jedem Volk stehen alle acht Professionen offen. Das Besondere bei der Charaktererstellung sind aber nicht nur die abwechslungsreichen Klassen und Völker, sondern auch die persönliche Geschichte, auf die wir uns zu Beginn unseres Heldenlebens mithilfe von Multiple-Choice-Fragen festlegen. Wir wählen bei jedem Volk zwischen drei Pfaden, die sich alle auf den späteren Verlauf der Haupthandlung auswirken. Insgesamt stehen 15 verschiedene Storys zur Wahl. So leidet unser Charakter etwa darunter, nie seine leiblichen Eltern kennengelernt zu haben, sucht die Leiche seiner verstorbenen Schwester oder will für sein Leben gern einmal in einer Zirkusmanege stehen. Durch diesen persönlich zugeschnittenen Hintergrund entwickelt sich schnell eine tiefe Bindung zur eigenen Spielfigur. Zusätzlich bestimmen Sie, ob Ihr Charakter aus reichem Hause kommt oder in der Gosse geboren wurde. Je nach gewähltem Volk erfahren Sie völlig unterschiedlich verlaufende Schicksale. Die Fragen bei der Charaktererstellung zielen auch darauf ab, wie Ihre Figur in schwierigen Situationen reagiert. Dies sorgt für verschiedene Dialogoptionen bei Gesprächen mit NPCs und damit für einen hohen Wiederspielwert!

Viel zu entdecken

Nach der Charaktererstellung starten wir in eine atemberaubend schöne und malerisch gestaltete Welt. Im Vergleich zur eher steril wirkenden Spielwelt in **Star Wars: The Old Republic** fühlt sich Tyria herrlich lebendig an. Insekten und Vögel, spielende Kinder, sich unterhaltende NPCs, die uns heranwinken, um uns eine Geschichte zu erzählen, Straßenmusikanten in den Gassen der gigantischen Metropolen und ein Tag-und-Nacht-Wechsel, der uns das Gefühl vermittelt, in einer stimmigen Welt zu sein. Das motiviert, Tyria bis in den hintersten Winkel zu erforschen. Das sollten wir auch, denn außer der Haupthandlung, die uns wie ein roter Faden durch die einzelnen Gebiete führt, gibt's in **Guild Wars 2** keine Quest-Hubs, also Areale und kleine Dörfchen, in



Unter Wasser kämpfen alle Charaktere mit speziell dafür angepassten Waffen und tragen eine Art Tauchermaske.

Weg mit den Standard-Klassen – Individualismus ist hier angesagt!

Guild Wars 2 verzichtet auf das starre Klassenkorsett aus Tank, Heiler und Schadensausteiler, das andere Online-Rollenspiele tragen. In **Guild Wars 2** kann jeder alles – zumindest ein bisschen von allem. In einer Gruppe gilt es, immer auf die Gefährten zu achten, im Notfall Gegner auf sich zu ziehen oder unterstützende und heilende Fähigkeiten rauszuhauen. Dabei ist es besonders wichtig, immer in Bewegung zu bleiben. Jeder, der schon mal stundenlang nach einer passenden Klasse für eine Instanz gesucht hat, weiß, wie öde und frustrierend so was sein kann. **Guild Wars 2** geht einen erfrischend neuen Weg und lässt Spieler unabhängig von der Klasse gemeinsam nach Lust und Laune zocken. Eine Gruppe, die aus fünf Kriegern besteht? Kein Problem.





Pro Klasse stehen je fünf Eigenschaftslinien zur Verfügung, anhand derer Sie Ihren Charakter spezialisieren. Da Sie nur maximal 30 Punkte investieren können, müssen Sie sich überlegen, was Ihnen lieber ist. Das System erlaubt jedoch, ausgegebene Punkte zurückzusetzen – gut so!





Mit Skill-Punkten schalten wir Fähigkeiten für den Kampf frei. Die ersten gibt's schon für wenige Skill-Punkte. Elite-Fertigkeiten sind dagegen richtig teuer und daher erst spät im Spiel verfügbar.

denen man Aufgaben annimmt und dann nach getaner Arbeit zum nächsten Hotspot weitergeleitet wird. An die Stelle von typischen MMORPG-Quests treten Events, also Ereignisse, die in der ganzen Spielwelt stattfinden. Das klingt nach **Warhammer Online** oder **Rift**, doch in **Guild Wars 2** sind Events deutlich vielschichtiger und oft auch miteinander verknüpft. Neben einfachen Ereignissen, in denen wir beispielsweise einem Bauern helfen, seine Felder zu bewässern oder das Vieh zu füttern, meistern wir auch komplette Event-Ketten, die bei einem erfolglosen Kampf unsererseits sogar die Spielwelt verändern – zumindest zeitweise. Zentauren stürmen ein Gebiet, zerstören Brücken und brennen die Felder der Bauern nieder. Nun liegt es an uns, das Gebiet zurückzuerobern und die Brücke wieder aufzubauen, während wir die anstürmenden Feinde niederringen. Die Zentauren bleiben so lange, bis sie von den Spielern verscheucht werden. Der Unterschied zu normalen Quests ist, dass wir die Event-Aufgaben im Vorbeilaufen automatisch annehmen und diese – ohne eine Gruppe zu bilden – einfach mit anderen Mitspielern in der Nähe erfüllen können, solange wir uns im Event-Gebiet aufhalten. Einen Questgeber gibt's nicht. Ist die Aufgabe erfüllt, erhalten wir die Belohnung praktischerweise direkt ins Postfach unseres Helden, auf das er von überall in der Spielwelt aus Zugriff hat. Das verbessert nicht nur spürbar den Spielfluss, wir müssen uns auch nicht mehr ärgern, dass ein anderer Spieler uns die benötigten Monster klaut, denn alle ziehen an einem Strang. Die Events, die wir in der Beta erlebt haben, machen eine Menge Spaß und belohnen immer mit ausreichend Erfahrung und Karma, eine besondere Art Währung, mit der wir bei Händlern im Gebiet neue Ausrüstung erstehen. Allerdings sind die Gegnertypen bisher etwas öde und abwechslungsarm. In den höherstufigen Events möchten wir dann bitte gegen andere Feinde als Zentauren antreten!

Sei mein Held!

Die persönliche Geschichte unseres Recken findet nicht wie die Events in freier Wildbahn statt, sondern zumeist in instanzierten Bereichen. Die Story ist zwar vollständig vertont und durch die auftretenden **Guild Wars**-Berühmtheiten besonders für Fans und Veteranen interessant, wirkt aber im Vergleich zur Geschichte in **Star Wars: The Old Republic** viel zu statisch. Die Handlung ist dafür durchaus witzig inszeniert, was nicht zuletzt an den herrlich komischen Dialogen liegt – zumindest in der englischsprachigen Variante. Die deutsche Lokalisation krankt hin und wieder an unmotivierten Sprechern und einer teilweise unfertigen Übersetzung. Die persönliche Geschichte wird alle paar Stufen auf dem Weg zum Maximal-Level 80 vorangetrieben und überrascht mit teilweise bockschweren Aufgaben, zu denen wir aber Mitspieler zur Unterstützung einladen können. Oder wir verbessern unseren Helden und versuchen es später erneut.

Alles neu?

Um den Charakter zu verstärken, verteilen wir beim Stufenaufstieg jeweils einen Skill-Punkt, den wir zum Freischalten von Fähigkeiten einsetzen. Die Skill-Punkte verdienen wir uns aber nicht nur durch Stufenaufstiege, sondern finden überall in der Spielwelt – sichtbare und versteckte – Skill-Punkt-Herausforderungen. Diese Challenges reichen von einfach verdienten Punkten durch bloßes Anklicken eines Gegenstandes bis hin zu einem harten Kampf gegen einen mies gelaunten NPC. Je mehr dieser Herausforderungen wir meistern, desto mehr Fähigkeiten schalten wir frei. Schwache Skills kosten nur einen, starke Skills wie Elitefähigkeiten sogar dreißig Punkte. Die so erlernten Talente setzen wir zwar nach Belieben im Kampf ein, aber nicht alle auf einmal, denn das Kampfsystem in **Guild Wars 2** funktioniert nicht wie in klassischen Online-Rollenspielen, in denen man für all seine Skills jede Menge Platz in den Aktionsleisten hat. Hier sind wir auf insgesamt zehn Fähigkeiten-Slots beschränkt, wobei die ersten fünf Plätze von der aktuell ausgerüsteten Waffe bestimmt werden. Platz sechs der Aktionsleiste ist immer für eine Heilfähigkeit vorgesehen, denn in **Guild Wars 2** gibt's keinen genretypischen Heiler (mehr dazu im Extrakasten auf dieser Seite). Auf den Plätzen sieben bis neun legen wir unsere sogenannten Utility-Skills aus dem Pool an freigespielten Fähigkeiten fest und geben unserer Klasse so die gewünschte offensive, defensive



Wer die Weiten Tyrias erkundet, erlebt abwechslungsreiche Events – wie hier den Kampf gegen einen riesigen Schatten-Behemoth.

oder kontrollierende Ausrichtung. Der letzte Platz in der Aktionsleiste ist dem Elite-Skill vorbehalten, einer besonders mächtigen Fähigkeit, die mit Bedacht eingesetzt werden sollte (da sie anschließend ein paar Minuten nicht einsatzfähig ist) und in schweren Kämpfen entscheidend sein kann. Passend zur Spielweise verteilen wir zusätzlich Eigenschaftspunkte, die ausschließlich bei einem Stufenaufstieg freigegeben werden, auf Eigenschaftslinien (s. Kasten auf Seite 62), die beispielsweise unsere Lebenspunkte, unsere Kraft, die Stärke von bestimmten Fähigkeiten oder die Verteidigung erhöhen. Somit ist das Skill-System sehr flexibel und fordert vom Spieler, sich mit seiner Klasse und deren Spielmöglichkeiten auseinanderzusetzen. Einsteiger sind zu Beginn überfordert, Profis freuen sich auf das Experimentieren mit dem bevorzugten Fertigkeiten-Build und den Eigenschaften der Lieblingsklasse.

Auf ins Getümmel!

Mit den so zusammengestellten Skills wagen wir uns in den ersten Fünf-Spieler-Dungeon „Katakomben von Ascalon", der in zwei Varianten zur Verfügung steht. Den einfachen Story-Modus erleben wir mit Charakter-Level 30. Dieser Modus ist als Einführung gedacht und stellt uns auch mit einer zufällig zusammengewürfelten Gruppe vor keine großen Probleme. Die Bosse liegen schnell und eine nette Belohnung erhalten wir obendrein. Auf Stufe 35 erwartet uns im Erkundungs-Modus im selben Gemäuer jedoch ein ganz anderes Kaliber. Hier haben wir in der Eingangshalle der Instanz die Wahl zwischen drei unterschiedlichen Pfaden, die nach dem ersten Spinnen-Obermotz mit abweichenden Bossbegegnungen und Herausforderungen gespickt sind. Egal für welchen Weg wir uns entscheiden, mit einer unvorsichtigen und nicht aufeinander abgestimmten Gruppe beißen wir schneller ins Gras, als wir mit der Maus klicken können. Wir verteidigen NPCs gegen anstürmende Monster oder vernichten Feinde mit tödlichen Stachelfallen – alle Gegner sind unglaublich hart und Casual-Spieler werden frustriert das Handtuch werfen. Dann heißt es, die Skills in der Gruppe aufeinander abzustimmen und unterstützende Fähigkeiten mitzunehmen. Wie herausfordernd die übrigen Instanzen sind, können wir nicht abschätzen. Es ist aber davon auszugehen, dass auch gestandene Hardcore-Zocker eine Weile an den knüppelharten Instanzen zu knabbern haben.

Und wofür das Ganze?

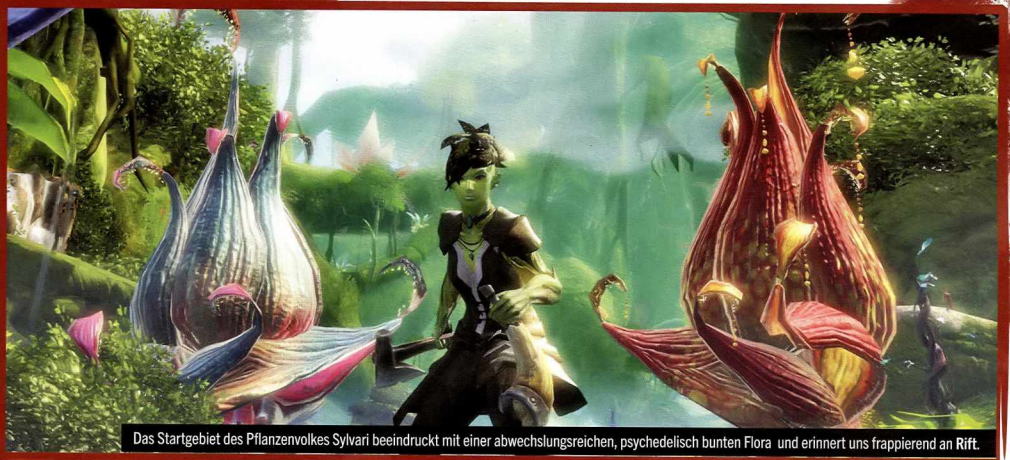
In **Guild Wars 2** gibt es keine Item-Spirale, also keine Jagd nach Klamotten und Waffen, die nach gemeisterten Dungeons auf Maximalstufe mit der Zeit immer besser werden, bis man letztendlich in einer starken Rüstung mit satten Attributsboni auf dem Markplatz seiner Hauptstadt vor seinen Mitspielern prahlen kann. Manchen Spielern mag das Wegfallen dieser Hamsterrad-Mechanik fehlen – die sollten eher zu einem klassischen Online-Rollenspiel wie **WoW**, **Rift** oder **SWTOR** greifen. Spieler, die keine Lust haben, ständig auf Trab zu sein, um nicht den Anschluss zu verpassen, werden sich über das entspannte gemeinsame Spielen in **Guild Wars 2** freuen. Für Motivation sollen besondere Prestige-Rüstungen sorgen, die zwar dieselben Werte wie ihre günstigeren Pendants besit-



Flächeneffekte werden immer mit einem Kreis angezeigt. Ein roter Bereich verursacht Schaden und ein weißer spendet Heilung oder verstärkt Attribute.



Nach jedem PvP-Gefecht zeigt eine hilfreiche Statistik die Erfolge des Matches an. So haben Sie sofort im Blick, wo Sie sich noch verbessern können.



Das Startgebiet des Pflanzenvolkes Sylvari beeindruckt mit einer abwechslungsreichen, psychedelisch bunten Flora und erinnert uns frappierend an **Rift**.

zen, dafür aber über ein einzigartiges Aussehen verfügen. Damit hebt sich der erfolgreiche Dungeon-Säuberer immer noch optisch vom Normalspieler ab, ist aber von den Attributen her nicht stärker. Das sorgt auch im PvP-Modus für eine besonders ausgeglichene Balance.

Auf Augenhöhe

Die PvP-Lobby in **Guild Wars 2** heißt „Der Nebel". Dort werden wir unabhängig von unserem aktuellen Charakter-Level auf Stufe 80 befördert und haben Zugriff auf alle Fähigkeiten unserer Klasse, ohne diese vorher freigespielt zu haben. Wir haben die Wahl zwischen den beiden Modi unstrukturiertes und organisiertes PvP. Zugang zum organisierten Arena-PvP erhalten wir bei einem Schlachtzugsbrowser-NPC, bei dem wir eine Übersicht der aktiven Matches auf den drei Battleground-Karten bekommen – ähnlich wie bei einem Ego-Shooter wählen wir einen Server und schon kann's losgehen. Leider können wir uns für die Karten, auf denen acht gegen acht Spieler antreten, nicht als Gruppe anmelden. Das macht die Kämpfe unausgewogen, unübersichtlich und schwer planbar. Die Alternative: Wir melden uns mit versammelter Fünf-Mann-Gruppe für ein Turnier an und treffen dann auf eine ebenso zusammengestellte und aufeinander abgestimmte Truppe. Als Belohnung für Kämpfe gegen andere Spieler streichen wir Ehre ein und steigen nach und nach im PvP-Rang auf, wodurch wir Zugriff auf weitere PvP-Belohnungen erhalten. Das sind wie im PvE auch Rüstungen mit besonders tollem Aussehen, die sich in einem Kleiderschrank in der PvP-Lobby jederzeit einlagern oder anziehen lassen. Weit weniger fair und organisierter geht's im Welten-PvP zu, in dem drei Server um die Vorherrschaft gegeneinander antreten. Im Gegensatz zum Arena-PvP wird der Charakter zwar ebenfalls hochgelevelt, muss aber mit seinen bisher freigespielten Skills und der eigenen Ausrüstung klarkommen. Ein Charakter, der erst auf Stufe 10 ist, hat somit weit weniger Fähigkeiten als ein Stufe-80-Held. Dennoch hat bei diesem System jeder Spieler zumindest eine Überlebenschance im Welten-PvP. Das Schlachtfeld besteht aus vier zusammenhängenden Gebieten – eins für jeden Server und ein Areal in der Mitte, das am härtesten umkämpft ist. Erobert der Heimatserver eine von rund 50 Festungen, Außenposten oder Rohstofflagern, hagelt's Boni auf verschiedene Werte für alle Spieler auf dem Server. Im Zwei-Wochen-Rhythmus wechseln die drei gegeneinander spielenden Server. Stärkere Realms klettern im Lauf der Zeit die Serverrangliste nach oben und treffen auch auf stärkere Gegenspieler. Das Welten-PvP wird durch drei beteiligte Fraktionen für eine gehörige Portion Langzeitmotivation sorgen, wie es seinerzeit nur der MMORPG-Oldie **Dark Age of Camelot** vermochte.

Wie hätten Sie's denn gern?

Passend zu Ihrem Geldbeutel dürfen Sie unter mehreren Spielversionen von **Guild Wars 2** wählen. Als Vorbesteller gibt's sogar noch was obendrauf. Fangen wir mal mit der simplen Standard-Version an, welche das Spiel enthält – Punktum. Die Digital Deluxe Edition dagegen lockt mit einer Elite-Fertigkeit, welche einen Nebelfeuer-Wolf als Tiergefährten herbeiruft. Außerdem sind noch vier weitere Ingame-Gegenstände enthalten, die Ihnen verschiedene Boni gewähren. Wer es ganz dick haben möchte, greift zur Collector's Edition. Die schmucke Box enthält neben allen Inhalten der Deluxe-Variante noch handfeste Extras: Eine Steelbox mit Spielwelt-Design (**1**), eine 25 cm hohe Charr-Figur (**2**), fünf Artwork-Kunstdrucke plus passendem Bilderrahmen (**3**), eine Soundtrack-CD (**4**) und ein hochwertiges Making-of-Buch mit 112 Seiten (**5**). Wer sich eine der Versionen als Vorbesteller sichert, erhält schon drei Tage vor Release Zugang zum Spiel – und einen weiteren Ingame-Gegenstand (Ring des Helden), der Attribute und Werte Ihres Charakters aufpeppt.



Und was kostet das alles?

Für die Standard-Version legen Sie € 49,00 (als Vorbesteller € 54,99) auf den Tisch. Die nur als Download erhältliche Deluxe-Variante schlägt mit € 74,99 zu Buche. Die Collector's Edition geht für satte € 149,99 über den Ladentisch.



Die jeweils mitgeführte Waffe bestimmt einen Teil Ihrer Fertigkeiten, die Sie im Kampf einsetzen können. Das lädt zum Experimentieren ein.



Die Spielwelt Tyria. In **Guild Wars 2** gibt's keine Mounts. Dafür reisen wir bequem mithilfe von Teleport-Punkten durch die Welt. Lange Laufwege entfallen somit.

Pflichtkauf?

Guild Wars 2 macht vieles richtig: Vorbei sind die Zeiten eines starren Klassensystems und der Item-Spirale. Schluss damit, Aufgaben, bei denen sowieso niemand mehr die Texte liest, stur abzuarbeiten. Ist damit alles in Butter? Das lässt sich noch nicht abschließend beurteilen – dafür konnten wir bislang zu wenig vom Spiel sehen. Aber das, was wir erlebt und gespielt haben, war schlichtweg sehr gut! Doch wie lange die Dungeons und Events PvE-Zocker motivieren und ob das Welten-PvP kampfwütige Spieler auf Dauer bei Laune hält, ist noch nicht abzusehen. Arenanet hat bereits angekündigt, die Spieler monatlich mit neuen Events zu versorgen. Umfangreiche Updates, wie sie beispielsweise **Rift** bietet, können wir aber bei einem Online-Rollenspiel ohne monatliche Gebühren nicht erwarten – das gehört einfach nicht zum Geschäftsmodell von Entwickler Arenanet, der die Entwicklungskosten über den Verkauf des Hauptspiels, den Item-Shop und kostenpflichtige Erweiterungen wieder reinholen möchte. Das hat beim Vorgänger sehr gut geklappt. Ob es auch bei **Guild Wars 2** gelingt, erfahren wir ab dem 28. August 2012, wenn die MMORPG-Hoffnung erscheint.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 49,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	28.08.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Auch wenn hier im Sekundentakt Monster geschnetzelt werden, geht das alles ungeschnitten zu.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo 2,0 GHz, Core i3, AMD Athlon 64 X2 ,2 GB RAM , 25 GB freier Festplattenspeicher, NVIDIA GeForce 7800, ATI X1800, Intel HD 3000, Internetzugang

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Definitiv ja, hallo! Online-Rollenspiel!

MAX. SPIELERANZAHL	Serverabhängig
SPIELMODI	2

Maria meint



„Toll zum Durchspielen – und danach?"

Mein Vorurteil ▸ Reicht das Endgame auf Stufe 80 aus, um mich zum Weiterspielen zu animieren? Und sind Story, Quests, Dungeons und Events auf gleichbleibend hohem Niveau auf höheren Stufen?

Ich bin bei meiner Prognose hin- und hergerissen. Einerseits liebe ich die Events, das Welten-PvP und die persönliche Geschichte, habe aber andererseits Bedenken, ob mich das Spiel auch nach Erreichen von Maximalstufe 80 zum Weiterspielen motiviert. Wenn jeder Dungeon gesäubert, jedes Schlachtfeld gewonnen und jedes Event gemeistert wurde, was bleibt dann ohne stetige Item-Verbesserung? Ich vertraue den Leuten von Arenanet und lasse mich auf das Abenteuer ein. Ohne monatliche Kosten gibt's ja eigentlich auch kein Risiko. Wir sehen uns in Tyria!

Stefan meint



„Da steckt so viel Gutes drin – einfach kaufen!"

Mein Vorurteil ▸ Dass der Vorgänger mit sämtlichen Teilen immer noch auf meiner Festplatte weilt, zeigt schon, wie sehr ich mich auf **Guild Wars 2** freue.

Mich stört es nicht, dass zur Veröffentlichung von **Guild Wars 2** noch fraglich ist, was man mit Stufe 80 alles machen soll. Denn bis dahin verbringe ich sicher zig unterhaltsame Stunden, ohne dass ich mir Gedanken darüber machen muss, ob meine Ausrüstung jetzt auch die absolut perfekte ist. Der Story-Aspekt ist genau mein Ding, erst recht das flexible Kampfsystem, bei dem ich mich so richtig austoben kann und die vielen Neuerungen im Spiel. Und das alles ohne Abo-Kosten – alleine dafür muss **Guild Wars 2** auf meine Platte.

Wertung

PRO
- Persönliche Story
- Drei-Fraktionen-PvP
- Cooles Kampf- und Klassensystem
- Herausfordernde Events und Dungeons

CONTRA
- Keine Raids
- Hoher Schwierigkeitsgrad für Genre-Einsteiger
- Statische Inszenierung
- Zu wenig Anreize auf Maximalstufe

GRAFIK 9
SOUND 10
STEUERUNG 8

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



Moderne Welt voller Mythen statt mittelalterliches Fantasy-Szenario: Das ist **The Secret World**.

Jeder Charakter kann irgendwann sämtliche Angriffsarten benutzen, von Schusswaffen bis Magie.

The Secret World

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Funcom | Hersteller: Electronic Arts

Text: Robert Horn

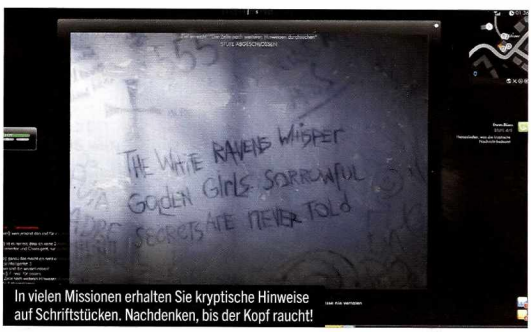
Aufgemerkt! Hier kommt ein Online-Rollenspiel der ungewöhnlichen Sorte.

Vampire? Gibt es. Werwölfe auch. Zombies sowieso. Und Seemonster, Hexen und Geister. Ach, und alte Götter existieren ebenso wie myteriöse Geheimbünde. Magie funktioniert und Stonehenge ist kein Haufen lebloser Steine. Im Grunde ist jede Legende, jede Sage, jedes Volksmärchen und jeder Mythos, den wir heute kennen, wahr. Davon geht der Entwickler Funcom in seiner Hintergrundgeschichte von **The Secret World** aus und schafft damit eine spannende Spielwelt.

Eine mysteriöse neue Welt

Sobald Sie sich einer der drei Parteien Templer, Illuminati oder Drachen anschließen, erwartet Sie eine MMORPG-Welt, die sich kaum an vorgegebene Genrepfade hält und einiges neu macht. Der wohl wichtigste Punkt: **The Secret World** hat kein klassisches Stufenaufstiegssystem, einen Maximallevel gibt es nicht. Stattdessen sammeln Sie für erledigte Missionen und Monster Kampf- und Fertigkeitspunkte. Letztere stecken Sie in eine von neun Fertigkeiten, etwa Pistolen, Schrotflinten, Schwerter, Hämmer und diverse Arten von Magie wie Chaos- oder Blutzauberei. Die Kampfpunkte wandern in ein umfangreiches Kräfterad, dessen unzählige Ausrüstungsarten den Spieler gerade zu Beginn überfordern. Hier steigern Sie Ihre Wunschfähigkeit in mehreren Ebenen und schalten so aktive und passive Fähigkeiten frei. Allein im Bereich Pistolen (den wir als primäre Fähigkeit für unseren Helden gewählt haben) sind das 56 Skills, insgesamt erwartet Sie eine Übermacht an 525 aktiven und passiven Fähigkeiten. Da Sie aber jeweils nur sieben davon gleichzeitig in Ihrer Aktionsleiste haben dürfen, wird die Frage nach


Untote Kreaturen sind die ersten Monster, auf die Sie im Spiel treffen werden.



In vielen Missionen erhalten Sie kryptische Hinweise auf Schriftstücken. Nachdenken, bis der Kopf raucht!



der richtigen Kombination mit jedem Kampfpunkt schwieriger.

So viel Auswahl!

Sogenannte Decks, die bestimmte Skillungswege aufzeigen, helfen hier ein wenig, den Überblick zu behalten. Theoretisch lernen Sie im Verlauf des Spiels aber sowieso alle Fähigkeiten und müssen dann nur noch nach Lust und Laune zwischen verschiedenen Spielstilen wechseln. Einmal gesetzte Punkte können Sie übrigens nicht mehr umverteilen. Wer also nach mehreren Spielstunden merkt, dass er doch lieber Schwertschwinger oder Elementarmagier mit Schrotflinte wäre, muss mühsam neue Punkte sammeln. Da **The Secret World** schon von Beginn an auf klassenbasiertes Gruppenspiel setzt (Stichwort Instanzen), ist eine gezielte Punktevergabe aber nahezu zwingend. Da das kaum ein Spieler wahrnimmt, fehlt es zurzeit an speziell trainierten Heilern oder Tanks. Ein weiteres Problem im Gruppenspiel: Eine Stufeneinteilung erleichtert die Auswahl eines fähigen Teams sehr, bei **The Secret World** fehlt das aber. Ob Ihr Mitspieler schon genug passende Ausrüstung gesammelt hat (Charakterwerte steigern sich ausschließlich über Accessoires) und ob seine Fähigkeiten ausreichen, können Sie also nur raten. Gleiches gilt für die Questgebiete. Ob ein Monster zu stark oder zu schwach für Ihren Helden ist, erfahren Sie nur durch Ausprobieren.

Quests: Einfach cool

All diese Punkte sind gewöhnungsbedürftig, stören aber nach kurzer Zeit kaum noch. Denn das Online-Rollenspiel gibt Ihnen in vielen Bereichen zu denken, führt Sie nicht wie im Genre inzwischen üblich wie an einer Schnur durch das Abenteuer. Missionen finden Sie oft zufällig, meist wird nur erklärt, was Sie tun müssen, ohne Ihnen einen Ort und eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zu nennen. Das Geschrei im Chat ist deshalb groß: „Wo finde ich XY?“, „Wo muss ich für Mission Z hin?“ **The Secret World** muss seine Spieler erst wieder zum Mitdenken erziehen – und genau das macht das Spiel so erfrischend anders und anspruchsvoll. Denn das Erfolgserlebnis ist umso größer, wenn Sie eine der knackigen Investigationsmissionen ohne fremde Hilfe abschließen. Diese teils brutal schweren Rätsel verlangen scharfe Kombinationsgabe und den Einsatz von Internetrecherche von Ihnen und werden Ihren Kopf zum Rauchen bringen. Natürlich gibt es auch in **The Secret World** genretypische Aufgaben, doch oft tun Sie Ungewöhnliches, folgen etwa Spuren im Wald, kombinieren Ge-


Wie in einem Adventure müssen Sie ab und zu Rätsel lösen, um etwa solche Türen zu öffnen.


Das gesamte Spiel steckt voller Anspielungen auf Horrorfilme. Auch Gebäude (hier ein Motel wie aus **Psycho**) erinnern an Film- und Buchvorlagen.

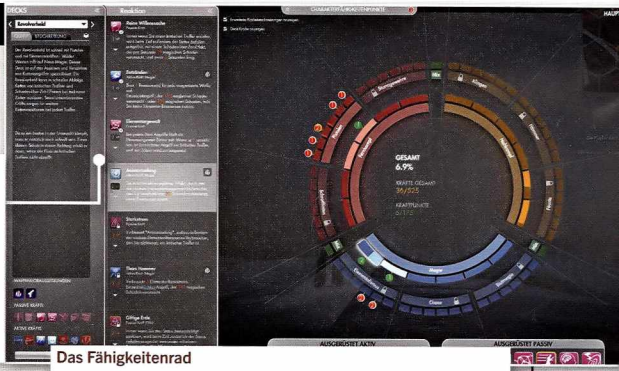
Die wichtigsten Inhalte

Welche Mechaniken funktionieren in **The Secret World**, wo hakt es noch und welche Bereiche sind besonders gelungen? Wir geben einen Überblick über die wichtigsten Details:

Das Kampfsystem

Kämpfe laufen in **The Secret World** nach bekanntem Muster ab: Gegner anvisieren, Fähigkeit aktivieren, fertig. Einige Zauber generieren Ressourcenpunkte, die Sie dann wieder für andere Fertigkeiten benötigen. Auch wenn die Auswahl riesig ist, dürfen Sie doch nur sieben aktive und passive Fähigkeiten benutzen. Außerdem können Sie Angriffen aktiv ausweichen.

- ✚ Schuss, Nahkampfwaffen und Zauber kombinieren, das rockt!
- ✚ Einige Fähigkeiten bauen aufeinander auf.
- ➖ Wenig Überraschungen und Kreativität
- ➖ Steuerung etwas schwammig



Das Fähigkeitenrad

Hier lauert ein Biest: Das Ringmenü enthält alle im Spiel nutzbaren Fertigkeiten, über 500 Stück. Theoretisch können Sie alle davon erlernen, praktisch konzentrieren Sie sich erst auf eine, höchstens zwei Abzweigungen. Anfangs überfordert das Rad schnell, auch weil die Auswahl an hilfreichen Decks nicht gerade berauschend ist. Und: Ausgegebene Punkte bekommen Sie nicht wieder!

- ✚ Immense Auswahl an Fähigkeiten in drei bzw. neun Kategorien
- ✚ Vorgefertigte Decks geben Hilfestellung bei ersten Skill-Versuchen
- ➖ Gerade zu Beginn sehr unübersichtlich
- ➖ Skillrad kann nicht zurückgesetzt werden



Die Missionen

An jeder Ecke warten Aufgaben, Sie müssen sie nur finden. Viele der Quests sind erfreulich kreativ und abwechslungsreich, die typischen „Töte X Viecher"-Missionen sind selten. Absolut top: Rätsel-Missionen, die von der Community in mehreren Wochen Arbeit gelöst werden.

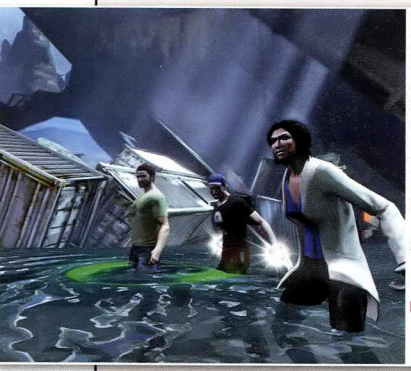
- ✚ Viele kreative, wenig stumpfe Aufgaben
- ➖ Stellenweise noch verbuggt



Die Ausrüstung

Ihre Charakterwerte verbessern Sie ausschließlich über Gegenstände wie Ringe oder Ketten. Klamotten dienen nur der Optik. Doof: Gerade am Anfang findet man viel zu selten lohnenswerte Beute und tut sich schwer, auf einen grünen Zweig zu kommen.

- ✚ Übersichtliche Werteaufteilung
- ➖ Optisch ohne Auswirkung
- ➖ Schlechte Droprate von Gegenständen



Gruppen-Instanzen

In vielen Gebieten gibt es Gruppeninstanzen (etwa „Polaris" in Kingsmouth oder „Inferno" in Savage Coast). Dort gibt es tolle Belohnungen, gigantische Bosskämpfe und einen knackigen Schwierigkeitsgrad.

- ✚ Stimmungsvolle Areale mit liebevollen Details
- ✚ Riesige Bossgegner schaffen das Gefühl von echten Heldentaten.
- ➖ Bekannte Gegnermechaniken und Gruppenzusammensetzung



Spieler gegen Spieler: PVP

Drei Parteien kloppen sich auf drei verschiedenen Schlachtfeldern um den Sieg. Eines davon, das Fusang-Projekt, ist ein permanentes Kriegsgebiet mit mehreren Zielen.

- ✚ Drei-Parteien-System garantiert ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis
- ✚ Unkomplizierter Einstieg in PvP-Schlachten jederzeit möglich
- ➖ Etwas zu wenig Abwechslung
- ➖ Keine kreativen Spielmodi

FAZIT

The Secret World punktet klar mit einigen tollen und ungewöhnlichen Neuerungen wie den spannenden Quests, der abgedrehten Mechanik und dem umfangreichen Skillsystem. Dafür gibt es in manchen Kerndisziplinen keine guten Noten: Das Kampfsystem fühlt sich noch etwas schwachbrüstig, schwammig und wenig originell an (dabei könnte man doch wirklich coole Sachen aus der Mischung von Magie und Feuerwaffen machen!), das Handwerk bleibt unübersichtlich und erscheint kaum lohnenswert und den Gruppeninstanzen fehlt es an Kreativität. Trotzdem: Der Versuch, mal ein etwas anderes Online-Rollenspiel auf die Beine zu stellen, ist durchaus geglückt!

genstände oder jagen Hinweisen hinterher. In speziellen Sabotagemissionen sind Heimlichkeit und Geschick gefragt, Storymissionen bringen die Geschichte rund um Ihren Charakter voran. Diese spannenden Kapitel sind komplett vertont und erzählen eine mysteriöse Geschichte, die Spaß macht. **The Secret World** zieht seinen großen Reiz aus diesem unverbrauchten Szenario. Bravo! Vom Kampfsystem des Online-Rollenspiels sind wir hingegen weniger begeistert. Zwar ist es durchaus reizvoll, magische Kräfte mit Schusswaffen zu vermischen, doch das Kämpfen im Spiel funktioniert nahezu so, wie man es von Genrekollegen kennt: Gegner anvisieren, Fähigkeiten vom Stapel lassen, fertig. Ein wenig Abwechslung bringt da nur das Ressourcensystem, mit dem Sie Punkte aufbauen. Diese benötigen Sie, um andere, mächtigere Fähigkeiten zu benutzen. Insgesamt ist uns das aber zu schwammig und zäh, ein wenig mehr Kreativität (vor der das Spiel ansonsten nur so strotzt) wäre schön gewesen.

Grandios stimmungsvoll

Die Orte, an die Sie das Spiel führt, sind allesamt eine Augenweide und respektabel groß. Im ersten Gebiet, Solomon Island, werden Sie Wochen verbringen: Das Städtchen Kingsmouth etwa, das von einer Zombieplage heimgesucht wird, beherbergt eine Unmenge an Missionen, die Sie quer durch die Stadt führen. Das Areal wirkt wie aus einem Guss, ist wunderschön und detailreich in Szene gesetzt und könnte direkt aus einem Zombie-Horrorfilm stammen. Die Savage Coast, die Sie danach erforschen, wirkt, als hätte sich das Tor zur Hölle aufgetan. Das Auskundschaften der Landschaft macht einen guten Teil des Spielspaßes aus, vor allem da die Entwickler nicht mit augenzwinkerndem Humor und Anspielungen auf diverse Filme sparen. Da alle wichtigen Missionen vollständig vertont sind und in netten Zwischensequenzen präsentiert werden, müssen Sie sich auch nicht mit öden Texttafeln herumschlagen. Dafür fordert **The Secret World** einen Haufen Einarbeitung von Ihnen. Das Spiel verschweigt zwar erfreulich viel (was den eigenen Drang weckt, Dinge herauszufinden), spart aber an vielen Ecken, bei denen eine Erklärung durchaus hilfreich wäre. Die Ingame-Hilfe ist jedenfalls ein schlechter Witz. Wie genau die interessant wirkende Fertigung von Waffen, Talismanen oder Glyphen funktioniert und dass Sie von Beginn an zwei Waffenarten tragen dürfen, erfahren Sie nur über Umwege. In vielen Bereichen spielt sich **The Secret World** einfach noch verdammt holprig.

Wohin die Reise geht

Insgesamt läuft **The Secret World** rund. Obwohl wir seit dem Vorbesteller-Start am 29. Juni spielen, hat die Zeit nicht ausgereicht, um mehr als die ersten drei (riesigen) Gebiete des Online-Rollenspiels zu erkunden. So bezieht sich unsere Wertung auch explizit auf das erste Drittel des Spiels, denn wie es im Endgame aussieht, können wir freilich nur vermuten. Falls es dort zu massiven Spielspaßeinbrüchen kommen sollte, behalten wir uns vor, die Note nachträglich zu ändern. Die bisherigen Eindrücke sind jedoch trotz einiger kleiner Macken durchaus positiv. Allein aufgrund des ungewöhnlichen und spannenden Settings, der kreativen Quests und des massiven Skillsystems empfehlen wir jedem Online-Rollenspieler, **The Secret World** einmal anzutesten. Es geht nämlich auch ohne Elfen, Orks und Drachen.

Die Gebühren

Zusätzlich zu monatlichen Kosten gibt es optionale Pakete:

Nach den ersten 30 Tagen Spielzeit müssen Sie monatlich 14,99 Euro berappen. Zusätzliche Charakterslots (man startet mit drei) kosten 9,99 Euro pro Stück, darüber hinaus können Sie optionale Pakete erwerben: Das Initianten-Pack für 14,99 Euro, das Meister-Pack für 59,99 Euro oder das Großmeister-Pack für 199,99 Euro. Letzteres enthält neben exklusiver Kleidung und den Inhalten der anderen Pakete ein lebenslanges Abo.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	03.07.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, geschnitten wird mit Schwertern, aber nur an fiesen Monstern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 3 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Für das MMORPG gibt es einen deutschen Server, auf dem sich theoretisch (dank schlauer Instanzierung) alle Spieler treffen können.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--



Ein Vergnügungspark voller Untoter? Könnte direkt aus Zombieland stammen und zählt zu den Höhepunkten der Savage Coast.

Robert meint



„Definitiv einen Besuch wert!"

Mein Vorurteil ▸ Die Ideen klingen vielversprechend, aber das in ein funktionierendes Spiel zu packen ist ein Ding der Unmöglichkeit.

Huch, dieses Spiel ist weit weniger Einheitsbrei als befürchtet. Toll! Mich faszinieren vor allem das Szenario und die ungewöhnlichen Quests, die endlich mal wieder etwas Grips und Mitdenken erfordern. Der Mut zu Neuem zieht sich aber nicht konsequent durch **The Secret World**: Die Gruppeninstanzen bieten Standardkost, dem Kampfsystem fehlt trotz einer unfassbaren Anzahl an Fertigkeiten das Quäntchen Pep und die PvP-Kämpfe bleiben eine anonyme Massenschlägerei. Das und Kleinigkeiten wie verbuggte Quests, Animationsfehler und andere unschöne Schnitzer kosten das Spiel eine solide Wertung jenseits der 80. Im Kern ist es aber trotzdem ein tolles Online-Rollenspiel – nicht für jedermann, aber für mich.

Wertung

PRO
- Einzigartige Spielwelt
- Abwechslungsreiche Missionen
- Umfangreiche Charakterentwicklung
- Stimmungsvolle Gebiete

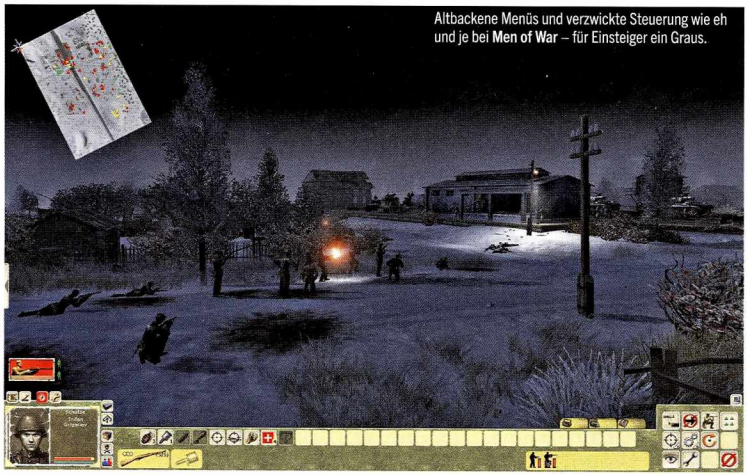
CONTRA
- Unzureichende Erklärungen
- Langweiliges Kampfsystem
- Schmucklose Grafik
- Leblose Hauptstädte
- Viele verbuggte Missionen
- Standard-Gruppeninstanzen

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	76



Altbackene Menüs und verzwickte Steuerung wie eh und je bei **Men of War** – für Einsteiger ein Graus.

Men of War: Condemned Heroes

Genre: Echtzeit-Taktik | Entwickler: 1C Softclub | Hersteller: Peter Games

Text: Stefan Weiß

Spielerisch unverändert bestreitet ein Taktik-Veteran seine nächste Runde auf dem Schlachtfeld.

„Krieg bleibt immer gleich" – dieses aus dem **Fallout**-Universum stammende Zitat ließe sich wunderbar als Stempel auf die Packungen der **Men of War**-Reihe drücken. Denn auch im fünften Teil des russischen Echtzeit-Taktik-Schwergewichts bleibt alles wie gehabt: Mit einer Handvoll Einheiten stürzen Sie sich in inhaltlich ordentliche, jedoch bockschwere Gefechte gegen einen schier übermächtigen Gegner.

Auf nach Osten!

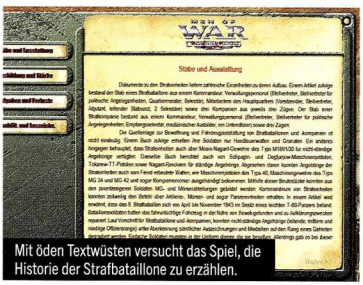
Nach dem Dschungelabenteuer **Men of War: Vietnam** (2011) kämpfen Sie nun an der Ostfront im Zweiten Weltkrieg. In 19 Missionen, aufgeteilt in vier Kampagnen und Bonusaufträge, erleben Sie Gefechte aufseiten russischer Strafbataillone, die Stalin seinerzeit etablierte, um damit wichtige Schlachten zu bestreiten. Gefechte wie die bei Volyn in der Ukraine (1942) oder die für die Sowjets so wichtige Operation Bagration (1944) stehen dabei im Mittelpunkt des Spiels. Auch wenn diese Schauplätze des Zweiten Weltkriegs im Strategie- und Taktik-Genre unverbraucht sind, fühlt man sich spielerisch mit längst bekannter Kost konfrontiert. Die für die Reihe typische, überfrachtete Steuerung, die leidigen Frustmomente und die öde Präsentation historischer Daten in Form einer textlastigen Enzyklopädie sind nervig. Auch die grafisch inzwischen völlig veraltete Engine führt in den Missionen zu einem faden Beigeschmack. Stets hat man das Gefühl, die Spielreihe trete auf der Stelle, es fehlen frische Ideen oder Verbesserungen in Sachen Gameplay und Bedienung.

Alles beim Alten

Taktisch stellt das Spiel hohe Ansprüche. Wem das genügt, der darf in stundenlanger Kleinarbeit mit seinen Einheiten tüfteln.



Die Packung prahlt mit „ultrarealistischen Modellen", was angesichts solcher Texturen zum schlechten Witz gerät.



Mit öden Textwüsten versucht das Spiel, die Historie der Strafbataillone zu erzählen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	01.06.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Kriegsspektakel kommt ungeschminkt und ungeschnitten daher.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6550 oder vergleichbar, Geforce 8800FX oder Radeon HD 3850, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei Flaggen-Spielmodi mit insgesamt 5 spielbaren Karten

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	2

Stefan meint



„Im Osten nichts Neues – schade!"

Mein Vorurteil ▸ Da stehen mir sicher wieder ausufernde Taktikschlachten bevor.

Ich spiele die **Men of War**-Reihe schon seit Anbeginn. Die knüppelharten Missionen ließen mich stets fluchen und spornten gleichermaßen an. Das bietet zwar auch **Condemned Heroes**, aber es fehlt an frischen Spielideen.

Wertung

PRO

- Unverbrauchte Szenarien/Schauplätze des Zweiten Weltkriegs
- Großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal geboten

CONTRA

- Inhaltlich schwach designte Missionen
- KI-Aussetzer sorgen für Frust

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	67

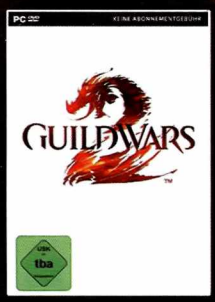
www.gamer-unlimited.de
gamer unlimited

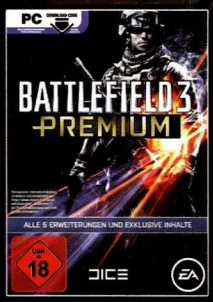
NEU !

Die GTA-Macher bringen ihr neues Meisterwerk!
Hol dir den dritten Teil der Erfolgsserie.

Jetzt downloaden!

ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3



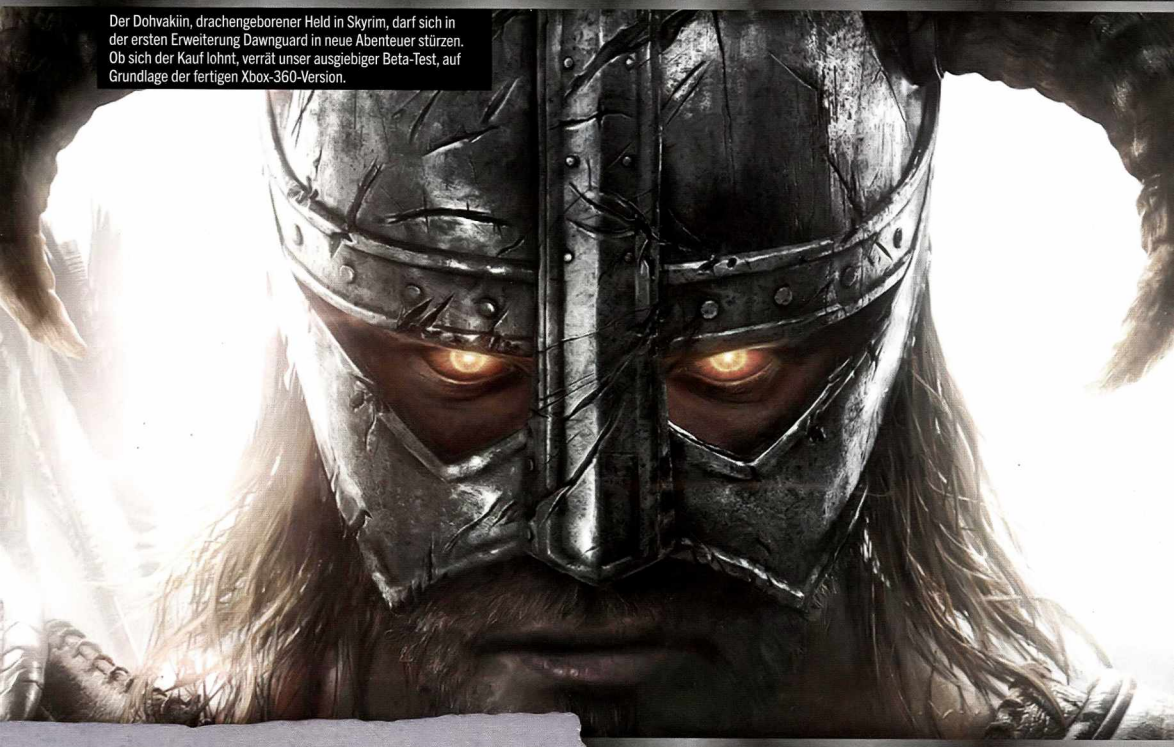




NEU Jetzt downloaden!

präsentiert von computec
gamer unlimited.de
www.gamer-unlimited.de
powered by SATURN

©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Studios, Max Payne und die Rockstar Games R* Zeichen und Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software in the USA und/oder anderen Ländern.



Der Dohvakiin, drachengeborener Held in Skyrim, darf sich in der ersten Erweiterung Dawnguard in neue Abenteuer stürzen. Ob sich der Kauf lohnt, verrät unser ausgiebiger Beta-Test, auf Grundlage der fertigen Xbox-360-Version.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bethesda | Hersteller: Zenimax

Text: Heinrich Lenhardt

Als Vampir- und Werwolf erleben Sie neue Abenteuer in Himmelsrand!

An einer Erweiterung für **The Elder Scrolls: Skyrim** zu arbeiten ist wohl einer der schwierigsten Jobs der Welt, Kategorie „Eulen nach Athen tragen". Denn das Fantasy-Rollenspiel von Bethesda bietet schon in der Grundversion viel zu entdecken und ist fast bis an die Übersättigungsgrenze mit Content gefüllt; dreistellige Spielstundenzahlen sind die Regel. Wie soll man die Fanbasis dazu bringen, Geld für noch mehr Skyrim-Aufgaben auszugeben? Das erste Add-on namens **Dawnguard** versucht uns mit einer neuen Story-Questreihe und Talentbäumen für Vampir- und Werwolf-Gestalt zu überzeugen.

Wer darf ran?

Dawnguard ist für fast alle großen und kleinen Helden geeignet: Unser Charakter muss lediglich Stufe 10 erreicht haben, um in die neue Handlung verwickelt zu werden. Schon beim ersten Stadtbesuch machen wir Bekanntschaft mit einer Delegation der Dämmerwacht-Fraktion. Dieser Vampirjäger-Klub sucht kämpferisch versierte Mitglieder; wir möchten doch bitte mal im Hauptquartier vorbeischauen. Dort werden wir flugs von Anführer Isran rekrutiert, einem fanatischen Vampirbekämpfer, der sich wegen wachsender Blutsaugeraktivitäten sorgt. Also sehen wir umgehend in der Dimhollow-Gruft nach, um den Motiven der Knofelhasser auf die Schliche zu kommen. Wer sich auf die Erkundung einer zusammenhängenden neuen Spielregion freut, die mehr landschaftliche Abwechslung bietet, wird ein wenig enttäuscht. **Dawnguard** fügt lediglich der vorhandenen Skyrim-Welt neue Lokalitäten hinzu, die hübsch aussehen, aber sich mitunter wie Wiederholungen anfühlen: Hier noch ein verschneiter Gebirgspass, da noch eine schummrige Höhle. Die neue Story führt uns geradewegs von einem Zielpunkt zum nächsten, doch ein wichtiges Ereignis unterbricht diese Linearität: Am Ende unseres ersten Dungeon-Abstechers befreien wir eine Vampirin namens Serana aus einem Sarkophag. Gut erzogen, wie wir sind, begleiten wir die junge Dame nach Hause und liefern sie bei ihrem Herrn Papa ab, dem Vampir-Lord Harkon. Der grollt ein wenig über das lange Ausbleiben seiner Tochter, ist aber entzückt über die „Elder Scroll", welche Serana bei sich trägt. Und dann stellt er uns vor die Wahl: Entweder mit den Vampiren gemeinsame Sache machen bei der Operation „Tageslichtunterdrückung" oder standhaft bleiben und zur Dämmerwacht zurückkehren.

Entscheidung gefragt!

Die Questreihe teilt sich an diesem Punkt in zwei Varianten auf. Folgen wir dem Pfad der Vampire, können wir von nun an in die Gestalt eines Vampir-Lords wechseln. Es schaut imposant aus, wenn wir als hünenhaftes geflü-



Frost-Resistenz ist im Laufe der Story-Quest immer wieder hilfreich. Hier führt der Weg durch eine Siedlung angriffslustiger Falmer.

geltes Monster die Spielwelt unsicher machen. In dieser Form werden alle unsere Waffen und Zauber vorübergehend durch spezielle Vampir-Lord-Fähigkeiten ersetzt. Der Bursche hat zwei Betriebsmodi: Solange er schwebt, setzt er Blutmagie-Zauber ein, „Drain Life" ist der bevorzugte Offensivspruch. Damit schleudern wir ein Projektil, das sowohl dem Gegner erheblichen Schaden zufügt, als auch unseren Vampir-Lord ein wenig heilt. Zweiter Standardzauber ist „Raise Dead", eine Variante des allseits beliebten „Raise Zombie"-Spells. Damit verwandeln wir eine herumliegende Leiche in einen Verbündeten, der nach zwei Minuten des Untoten-Daseins in ein Häufchen Asche zusammenfällt. Per Tastendruck landet der Vampir-Lord und wechselt damit in den Nahkampfmodus, nun lösen die Controller-Schultertasten (beziehungsweise Maustasten) Klauenhiebe aus. Nicht so imposant wie die Magietricks, aber eine gute Notwehr, wenn der Mana-Tank leer ist. Der Vampir-Lord ist die coolere Variante durch die **Dawnguard**-Story, aber vielleicht sind Sie ja ein unbestechlicher Dämmerwacht-Angehöriger, der Knoblauchbrot und Sonnenschein über alles liebt? Lehnen Sie Harkons Angebot dankend ab, kehrt Ihr Held zur Festung zurück und erstattet Bericht. Als Nächstes sollen zwei NPCs in der Spielwelt ausfindig gemacht und rekrutiert werden; auf Vampir-Seite begibt man sich dagegen auf die Suche nach dem sogenannten Blutstein-Kelch. Danach sind die Missionsaufgaben und Schauplätze für beide Seiten weitgehend identisch, nur Storydetails ändern sich.

Neue Spielsachen

Die mysteriöse Vampirin Serana gesellt sich bei beiden Varianten als Begleiterin an unsere Seite. Sie ist nicht nur eine Schlüsselfigur der Handlung, sondern auch eine starke magische Kampfgefährtin mit einer Vorliebe für Blitze und Zombie-Beschwörungen. Bei der Dämmerwacht muss man auf die starke Vampir-Lord-Gestalt verzichten, darf dafür einen Troll als zusätzlichen Kampfbegleiter anheuern, was schlappe 500 Goldstücke kostet – dafür haut der Dicke recht herzhaft zu. Außerdem gibt es nur bei dieser Fraktion eine Nebenquestreihe, die Upgrades für die neue Waf-

SONNENFINSTERNIS AUSLÖSEN

Am Ende der **Dawnguard**-Quest-Reihe stauben Sie Auriels Bogen ab. Mit dieser magischen Waffe und den dazugehörigen Spezialpfeilen können Sie die Lichtverhältnisse in der ganzen Spielwelt manipulieren.


VORHER: Skyrim-Dorfidylle am frühen Nachmittag, alles eitel Sonnenschein mit klappernder Mühle und besten Sichtverhältnissen.


SONNENSTICH: Wir feuern einen Blutfluch-Elfenpfeil mit Auriels Bogen und verpassen der Sonne damit einen dunkelroten Schleier.


NACHHER: So wirkt sich die Sonnendämpfung auf die Spielwelt aus, vorübergehend herrscht vampirfreundliches Dämmerlicht am hellichten Tag.


In einer Vampirjäger-Mission müssen zwei wichtige Mitstreiter rekrutiert werden. Hier erweisen wir Gunmar gerade einen Gefallen.


Unsere Begleiterin hält hilfreich die Fackel empor, doch einige Dungeonabschnitte sind zunehmend finster. Lichtzaubersprüche nicht vergessen!



Mit gezückter Armbrust helfen wir bei der Verteidigung von Festung Dämmerwacht, dem Hauptquartier der Vampirjäger-Fraktion.



Ein Story-Abstecher in die Oblivion-Dimension Soul Cairn sorgt für Abwechslung. Hier können Sie in einer Nebenmission ein Skelettpferd als gruseliges Reittier freischalten.



Vampir-Lord sein oder nicht sein, das ist hier die Frage: Lord Harkon macht uns diese Gestalt schmackhaft, aber wir können uns auch für die Dämmerwacht entscheiden.



Was besagt die Prophezeiung, welche die Vampire so mächtig interessiert? Der Priester vom Dienst verliest eine Schriftrolle zum Thema.

fenkategorie Armbrust freischaltet. Dabei handelt es sich um eine Bogen-Alternative, die mehr Schaden austeilt, dafür lange Nachladezeiten hat. **Dawnguard** fügt zwei neue Talentbäume für Vampir- und Werwolf-Gestalt hinzu (keine Erweiterungen gibt es dagegen bei den „normalen" Heldenfähigkeiten). Der Vampir-Lord ist schon in der Grundausstattung recht mächtig und lernt Perks wie Vampirgriff (Gegner durch die Luft schweben lassen und wegschleudern) oder Nebelform (Verwandlung in eine unverwundbare Wolke, um Lebensenergie, Mana und Ausdauer zu regenerieren). Die Werwolf-Perks sind nicht ganz so spektakulär, verstärken primär Totems und Rudelbegleiter. Während man auf der Vampir-Seite automatisch die Gestaltwandlung lernt, ist für angehende Werwölfe ein Umweg zur Jägerin Aela erforderlich (falls Ihr Charakter sich nicht vorher schon Lykanthropie eingefangen hat). Punkte für die Perk-Freischaltung sammeln Werwölfe etwas umständlich durch das Knabbern an Leichen, während der Vampir-Lord dazu einfach nur Gegner beseitigen muss.

Meckerstunde

Sie sind rund 15 Stunden beschäftigt, wenn Sie die **Dawnguard**-Story nur einmal durchspielen, obendrein gibt's eine gute Portion weiterer Nebenquests. Das ist mitunter mehr Masse als Klasse, gegen Ende wirkt die Handlung ziemlich gestreckt. Eine ebenso lange wie dunkle Höhle sorgt gleichermaßen für Orientierungsprobleme: Die Gebirgsregion Ancestor Glade, bei der man schon sehr genau hinsehen muss, um wichtige Wege zu erkennen. Erschwerend kommt dazu, dass die Questziel-Marker mitunter ausfallen; hier sind Geduld und Orientierungssinn gefragt. Verwandlungen in einen Vampir-Lord oder Werwolf stehen mit ihren eigenen Talentbäumen zwar prominent im Mittelpunkt der Erweiterung, können spielerisch jedoch nicht voll überzeugen. In Vampir-Lord-Gestalt dürfen wir bei der Xbox-360-Version nicht in die Ego-Perspektive wechseln und mit Third-Person-Ansicht verdeckt der lange Lulatsch einiges von der Umgebung. Außerdem ist er ein bisschen doof und kann weder Gegenstände benutzen noch Beute aufsammeln oder die Karte aufrufen. Die rund achtsekündige Verwandlungsdauer beim Hin- und Hertransformieren zwischen normaler Gestalt und Vampir-Lord lässt sich nicht abbrechen und ist daher schlichtweg lästig. Bethesda, bitte für die PC-Version nachbessern! Der Werwolf spielt sich weniger umständlich, wirkt aber wie das vernachlässigte Stiefkind der Erweiterung. Seine Perks wirken so lustlos, als wäre den Entwicklern erst kurz vor Schluss aufgefallen, dass man Dämmerwacht-Spielern eigentlich auch einen Talentbaum bescheren sollte. Wer noch nicht lykanthrop ist, wünscht sich zudem einen einfacheren Wolfwandlerweg.

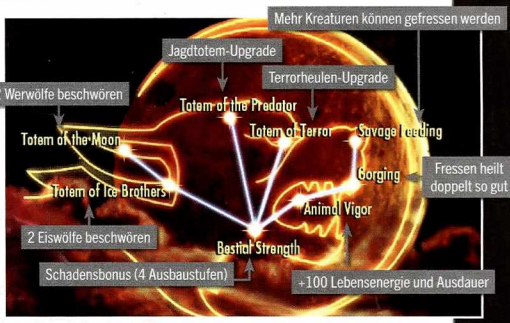
Ende gut

Das dramatische Finale und einige delikate Beutestücke versöhnen wieder, zum Beispiel Auriels Bogen. Der sieht schick aus, schießt schnell und verursacht

GESTALTWANDLER-LEISTUNGSKURS

Die Erweiterung Dawnguard führt spezielle Talentbäume für Vampir-Lord- und Werwolf-Gestalten ein. Die hier gezeigten Perks lassen sich im Spielverlauf freischalten.





heftigen Bonusschaden bei Untoten. Feuert man damit Spezialpfeile auf die Sonne, können wir ein Solarenergie-Bombardement auslösen (schlecht für Vampire) oder eine vorübergehende Sonnenfinsternis einleiten, welche die Spielwelt auch am Tage abdunkelt (prima für Vampire).

Lohnende Anschaffung?

Für **Skyrim**-Intensivspieler empfiehlt sich die Anschaffung trotz solcher Macken, denn **Dawnguard** bietet für seine (voraussichtlich) ca. 20 Euro mehr als „nur" die Vampir-Story. Von neuen Drachenschreien über zusätzliche Handwerksrezepte bis hin zur Gesichtschirurgie (um das Antlitz des Helden zu ändern) hat Bethesda viel in das Add-on reingepackt. Begleiterin Serana, Auriels Bogen, die Vampir-Lord-Gestalt und eine neue Immobilie sind Goodies, die auch nach Absolvierung der Questreihe dauerhaft erhalten bleiben. Da kann man nicht allzu laut meckern, vermisst aber einen echten Genialitätsfunken, der **Dawnguard** zur Pflichtanschaffung machen würde. So hat die Erweiterung den Charakter einer Sättigungsbeilage für Spieler mit anhaltend großem **Skyrim**-Appetit. Wer in den Weiten von Himmelsrand anderweitig noch genug zu tun hat, muss sich das Add-on nicht unbedingt am Erscheinungstag holen.

Infos zum Spiel



PREIS Ca. € 20,-
USK-FREIGABE ab 16 Jahren
TERMIN NICHT BEKANNT (XBOX-360-VERSION SEIT 10.07.2012 ERHÄLTLICH)

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Wie schon im Hauptspiel, bleibt auch die Erweiterung von Schnitten verschont.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
A64 X2 5000+/C2D E4400/E6400, Geforce 8600 GTS / Radeon X1950 Pro (512 MB), 4 GB RAM, Internetzugang

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auch mit der Erweiterung bleibt **The Elder Scrolls** ein waschechtes Solo-Rollenspiel.

MAX. SPIELERANZAHL --
SPIELMODI --

Heinrich meint



„Eher Füller als Knüller!"

Mein Vorurteil ▸ In der Vergangenheit war die Rollenspielreihe nicht gerade berühmt für seine Erweiterungen, mal von **Shivering Isles** abgesehen.

Vampir- und Werwolf-Verwandlungen mit eigenen Talentbäumen aufmotzen – klingt nach einer tollen Idee, deren Umsetzung jedoch zu wünschen übrig lässt. Bei der Xbox-360-Version ist die umständliche Steuerung des Vampir-Lords der reinste Blutstarrkrampf: Acht-Sekunden-Verwandlung und Wegfall von Ego-Ansicht sind inakzeptabel. Nach einigen Stunden habe ich lieber mit meinem Charakter in normaler Gestalt als im Monsterkostüm gespielt. Auch sonst ist Dawnguard ein halbes Vergnügen: Die neue Questreihe liefert eine spannende Story und einige coole Schauplätze, aber auch ein paar uninspirierte, nervige Abschnitte. Hat da bei Bethesda das B-Team dran gebastelt, während die Stammspieler im Urlaub waren? **Dawnguard** ist kein Pflichtkauf für **Skyrim**-Spieler, aber wer dringend neue Herausforderungen braucht, wird ganz gut bedient.

Stefan meint



„Ich habe mir deutlich mehr erwartet!"

Mein Vorurteil ▸ Juhuu, neue Abenteuer für meinen erprobten **Skyrim**-Helden, ich kann es kaum abwarten. Aber bitte auch mit ordentlichen Inhalten!

Das ist wieder mal so typisch! Nachdem Bethesda bei **Oblivion** mit dem Add-on **Shivering Isless** seinerzeit eine echte Überraschung ablieferte, hätte ich mir eine solche auch für **Skyrim** gewünscht. **Dawnguard** ist nicht schlecht, und vor allem die Story-Inhalte sorgen für Spielspaß. Aber so richtig zufriedengestellend ist die ganze Sache nicht, es fehlen kreative Ideen.

Wertung

PRO
- Umfangreiche Story-Questreihe
- Werwolf- und Vampirform spielbar
- Neue Begleiter
- Neue Spieler-Häuser
- Zusätzliche Drachenschreie

CONTRA
- Zu wenige neue Landschaften
- Umständliche Vampir-Steuerung
- Uninspirierte Werwolf-Talentbäume
- Gestreckt wirkende Handlung

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINSCHÄTZUNG

Gut

Sleeping Dogs



Keine Revolution, aber unterhaltsame Actionkost in exotischer Kulisse mit großem Umfang und packender Story

Keine PC-Wertung!

Bei Redaktionsschluss lag uns leider noch keine PC-Version von **Sleeping Dogs** vor. Stattdessen konnten wir lediglich die PS3-Fassung durchspielen, mit der wir sämtliche Screenshots auf diesen Seiten erstellten und anhand derer wir auch die Steuerung erklären.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** United Front Games | **Hersteller:** Square Enix

Text: Sebastian Stange/Marc Brehme

Wei Shen ist eine ziemlich coole Sau. Durchtrainiert, stets 'nen lockeren Spruch auf den Lippen und obendrein geübt im Umgang mit Schusswaffen, seinen Fäusten, hübschen Frauen und allerlei Fahrzeugen. Der Typ hat aber gleichzeitig auch ein Händchen dafür, sich in brenzlige Situationen zu manövrieren. Zu Beginn von **Sleeping Dogs** kehrt er in seine Heimat Hongkong zurück. Seine Familie wanderte einst in die USA aus, wollte einen Neuanfang wagen. Doch kaum in der alten Heimat angekommen, aktiviert Wei seine alten Kontakte zur örtlichen Mafia-Gang. Da er so eine harte Sau ist, arbeitet er sich dort rasch nach oben. Doch was keiner seiner neuen Kumpels weiß: Wei ist ein Undercover-Cop!

Ernüchternder Ersteindruck

Beim Test von **Sleeping Dogs** hatten wir zunächst unsere liebe Not, Weis Undercover-Abenteuer zu mögen. Zu sehr erinnerte uns sein Aufstieg in der Mafia-Welt an die Open-World-Konkurrenz. Und die verschiedenen Spielelemente? Auf den ersten Blick ganz schön gewöhnlich. Und es stimmt schon: Innovativ ist **Sleeping Dogs** nicht. Auch technisch hat das knallharte Cop-Drama einige Schwächen. Aber sobald wir uns einmal reingespielt hatten und sich die Spielwelt richtig öffnete, machte der Titel dann doch Spaß. Der große Umfang, die coole Story und der tolle Schauplatz fesselten uns bis zum düsteren Finale. Schön, wenn uns ein Spiel auf den zweiten Blick so packt. Und schade,

www.pcaction.de



Das Hühnerkampf-Minispiel ist ebenso stumpf wie geschmacklos. Aber es passt sehr gut in die Spielwelt.



Springen Sie ballernd über eine Deckung, läuft das Geschehen in Zeitlupe ab. Der Move lockert die Schusswechsel prima auf.



Setz dich und halt die Klappe.

Im Verlauf der Story wird der Ton immer ernster und düsterer. Wei entpuppt sich dabei als wirklich sympathisch.

dass der Titel dennoch knapp am absoluten Hit vorbeischrammt.

Spannendes Asia-Setting

Das virtuelle Hongkong ist ein gelungener Schauplatz für das Actionspiel. Die Spielwelt ist in vier Bezirke gegliedert, die durch Highways verbunden sind und ordentlich Raum zum Erkunden bieten. In der Mitte der virtuellen Insel thront ein Berg und lädt auf seinen kurvigen Straßen zu illegalen Autorennen ein. Und um die Spielwelt herum erstreckt sich eine Wasserfläche. Wer will, kann sie per Boot erkunden. Außer einigen Nebenaufgaben, Sammelobjekten und illegalen Spielkasinos gibt es auf dem Wasserweg aber nur wenig zu entdecken. Immerhin: Ihre Spielfigur kann prima schwimmen. Ihnen droht also nicht das „Game over", wenn Sie mal versehentlich baden gehen. Die Spielwelt hat viel Flair, bildet sie doch wunderbar eine uns fremde Stadt ab. Linksverkehr, massenhaft Straßenstände, Neonlichter, wohin das Auge reicht, wilde Gerüstkonstruktionen aus Bambus und überall Betonklötze – ob als topmoderne Wolkenkratzer oder versiffte Wohnsilos. Es macht Spaß, diese exotische Welt zu erkunden und zu verstehen. Toll ist auch, dass es immer wieder Möglichkeiten zur Interaktion gibt. Da wären etwa die vielen Garküchen, an denen Sie sich Snacks kaufen können. Die sorgen für einen zeitlich begrenzten Gesundheitsbonus. Ähnliche Buffs für Kampfstärke oder Schadensreduktion erhalten Sie, wenn Sie Tee trinken, Energydrinks kaufen oder sich von leichten Mädchen zu einer Massage überreden lassen. Das System ist clever. Wer Herausforderungen nicht scheut, kann auf all die Boni pfeifen und wer Probleme bei einer Mission hat, gibt zuvor besser ein paar Hongkong-Dollar im örtlichen Vergnügungsviertel aus.

Mit der Zeit immer besser

Doch nicht alles ist Gold, was da so neonleuchtend glänzt. So sehen sich die einzelnen Bezirke Hongkongs allesamt recht ähnlich und auch nach vielen Spiel-

Sleeping Dogs in Zahlen

Das Spiel enthält ***30*** Missionen, ***18*** Rennen, ***28*** Autos, ***179*** Kleidungsstücke, ***50*** versteckte Gesundheitsschreine (findet fünf, erhaltet mehr maximale Lebensenergie), ***26*** Überwachungskameras (können gehackt werden), ***100*** versteckte Tresore (beinhalten Geld und manchmal Items), ***36*** Nebenaufgaben, ***4*** Polizeifälle (jeweils lange Missionsreihen) und ***32*** Charakter-Upgrades. Wir spielten etwa ***22*** Stunden, bis der Abspann über den Bildschirm flimmerte. Wir erledigten dabei auch einen Großteil der Nebenaufgaben.



Bei dieser Verfolgungsjagd stürmen Sie mitten durch einen Fischmarkt. Eine coole Szene, wenn auch spielerisch simpel.

Hier sind wir aus unserem Auto auf einen Geldtransporter aufgesprungen, um ihn zu klauen.

stunden fiel es uns schwer, uns ohne GPS-Unterstützung zurechtzufinden. Außerdem dauert es einige Zeit, bis endlich alle Nebenaufgaben und Ablenkungen in der Spielwelt auftauchen. Das ist übrigens ein echtes Problem von **Sleeping Dogs**: Am Anfang sind Ihre Möglichkeiten arg begrenzt. Doch mit erledigten Missionen, gewonnenem Ansehen und dem Fund von manch einem Sammel-Item können Sie Upgrades für Weis Fähigkeiten freischalten. Sie erlernen dadurch neue Kampf-Moves, bessere Baller-Künste oder erhaltet dauerhafte Charakterverbesserungen. Mit der Zeit wird Ihr Repertoire an Moves und Möglichkeiten also immer größer, die Spielwelt deutlich interessanter und das Spiel besser!

Mitreißende Missionen

Die Missionen verlaufen allesamt recht simpel und konfrontieren Sie stets mit klar voneinander getrennten Gameplay-Häppchen. Eingebettet sind diese in gut gemachte Zwischensequenzen. In denen lernen Sie jede Menge Gangster und schräge Typen kennen. Manche bleiben dabei etwas gesichtslos, manche hinterlassen einen bleibenden Eindruck – etwa eine alte Köchin, deren Rachefeldzug in einer Suppenspezialität endet, oder der versiffte und extrem zwielichtige Feng-Shui-Experte Old Salty Crab. Dank der hervorragenden englischen Sprachausgabe macht es Spaß, Weis Undercover-Abenteuer zu erleben. Man bleibt gern dran und will wissen, wie es weitergeht. Überraschungen gibt es einige, allerdings kündigen sich manche Wendungen gar sehr deutlich an. Insgesamt wirkt **Sleeping Dogs** wie ein wilder Asia-Thriller zum Selberspielen. Wir fühlten uns stark an den Hongkong-Klassiker **Internal Affairs** erinnert. Kein Wunder – der Streifen diente dem Entwicklerteam als klare Inspirationsquelle. Und auch wenn die Missionen spielerisch stets nur dieselben Disziplinen Prügeln, Ballern, Fahren und Hindernislauf kombinieren – Langeweile kommt keine auf. Wir hatten nie den Eindruck, identische Aufgaben zum wiederholten Male zu erledigen.

Martial Arts

Zentrales Spielelement von **Sleeping Dogs** sind die deftig inszenierten Prügeleien. Wei tritt dabei meist gegen mehrere Widersacher an, die teils sogar Messer, Beile oder Wagenheber schwingen. Sie wehren sich mit Schlagcombos, Griffen und besonders Konter-Manövern. Gegner, die zum Angriff ansetzen, leuchten rot auf. Das macht es leicht, ihren Attacken auszuweichen. Anfangs wirkte das Kampfsystem auf uns recht starr, nicht ansatzweise so flüssig wie die sehr ähnlichen Systeme von **Assassin's Creed** oder



Die Kämpfe mögen spielerisch nicht allzu sehr fordern, packend inszeniert und mitreißend sind sie allemal!



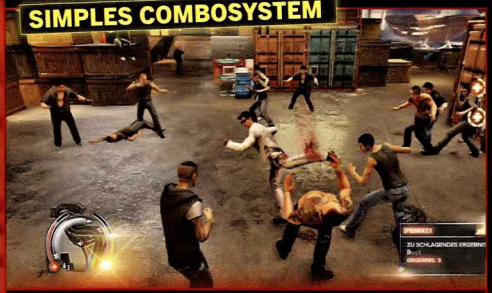
Erfüllte Missionen und Nebenaufgaben schalten Charakter-Upgrades in verschiedenen Kategorien frei.

www.pcaction.de

Das Kampfsystem – spaßig, aber auch recht einfach!

Hier erklären wir Ihnen die Prügel-Mechanik anhand der Playstation-3-Fassung im Detail. Denn Fäuste und Füße sind Ihre Hauptwaffen im Spiel. Nur sehr selten trägt Wei eine Schusswaffe bei sich. In der Regel ist er unbewaffnet. Dafür beherrscht er aber eine Vielzahl an Martial-Arts-Techniken. Die bauen Sie im Spiel immer weiter aus, indem Sie Triaden-Erfahrung sammeln und Jadestatuen für euren Kampfsportlehrer findet. Das klingt mühsam, aber Gott sei Dank sind die Statuen meist sehr offensichtlich in den Gebieten verteilt, in denen Sie während der Story-Missionen ohnehin vorbeikommen. In den Kämpfen steht Ihnen in der Regel eine Übermacht an Bösewichten gegenüber. Und um die zu besiegen, zählt nur eines: Konter, Konter und nochmals Konter. Aber lassen Sie uns das genauer erklären.

SIMPLES COMBOSYSTEM



Mit mehrmaligem Druck auf die Viereck-Taste schlagen Sie zu, halten Sie die Viereck-Taste, lässt Wei die Combo mit einem harten Schlag enden. Das ergibt diverse Schlagvariationen, die aber oft erst beim Kampftrainer gelernt werden müssen. Manche Moves können Ihre Gegner kurz betäuben, was Ihnen etwas Freiraum verschafft sowie spezielle Moves ermöglicht.

PACKEN SIE IHRE GEGNER



Per Kreis-Taste packen Sie Ihren Gegner. Ihnen bleiben dann einige Sekunden, um auf ihn einzudreschen, ihn über eine Brüstung zu werfen, gegen eine Wand zu knallen oder zu Boden zu schleudern. Haben Sie einen Gegner gepackt, leuchten manche Umgebungsobjekte rot – werfen Sie Ihren Widersacher da hinein und er steht nicht mehr auf!

ROTER TYP? WIRD GEKONTERT!



Leuchtet einer Ihrer Gegner rot, wird er Sie gleich angreifen. Dann genügt ein Druck auf die Dreieck-Taste, um ein Konter-Manöver auszuführen. Bei voller Spezialenergie entwaffnen Sie dabei sogar Gegner, die Nahkampfwaffen schwingen. Das Konter-System ist schnell kapiert und macht die meisten Kämpfe recht leicht, sofern man geduldig Gegnerangriffe abwartet.

MIT VOLLGAS VORAUS



Halten Sie die X-Taste gedrückt, sprintet Wei – auch außerhalb der Kämpfe. In den Prügeleien können Sie aus dem Sprint heraus besonders starke Angriffe ausführen, etwa einen knallharten Doppelkick, der die Abwehr vieler Gegner durchbricht. Ebenfalls möglich: Aus dem Sprint heraus einen Gegner packen oder zu Boden werfen. Praktisch!

NICHT ALLE GEGNER SIND GLEICH



Manche Ihrer Widersacher sind wahre Ausweichkünstler. Sie lassen keinen Schlag durchkommen. Bei denen müssen Sie Konter oder Griffe nutzen. Manche stämmigen Typen hingegen sind wahre Meisterringer und sollten mit Schlägen und Tritten ferngehalten werden. Mit welchem Typ Widersacher Sie es zu tun haben, wird mit Symbolen am Boden angezeigt.

IHRE WIDERSACHER IM VISIER



Per L2-Taste lassen sich Gegner ins Visier nehmen. Man kreist dann um sein Ziel und kann sich die anderen Gegner durch Tritte zur Seite oder nach hinten vom Leib halten. Das sieht cool aus, steuert sich recht sperrig und bietet – bis auf einige Moves, die nur mit Zielerfassung funktionieren – keine Vorteile. Wir verzichteten bald komplett drauf.

Das Auge des Gesetzes

Spielen Sie Big Brother und sorgen Sie mit Kameraüberwachung für Recht und Ordnung! Spielerisch keine Revolution, aber dennoch eine witzige Nebenaufgabe!



GANGS VERJAGEN

Überall in der Stadt lungern fiese Gangsterbanden herum. Zunächst gilt es, die Bösewichte zu verjagen. Dazu prügeln Sie sie aus ihrem Territorium. Aber lassen Sie Vorsicht walten: Einige wenige Gruppen besitzen Feuerwaffen!



KAMERAS HACKEN

Nun suchen Sie den Schaltkasten einer Überwachungskamera in der Nähe und hacken sie mit Ihrem Telefon. Dazu gilt es, einen Zahlencode zu erraten. Sie haben nur eine begrenzte Anzahl Versuche. Es spielt sich wie der Brettspiel-Klassiker *Mastermind*. Wer logisch vorgeht, hat hier kein Problem.



DEALER ÜBERFÜHREN

Nun müssten Sie nur noch zurück in eine Ihrer Wohnungen fahren, sich in die Kamera einklinken und mit dem Cursor den Drogenkurier markieren. Den Rest erledigen Ihre Freunde von der Polizei.



Unten rechts werden live die Leistungen Ihrer Freunde eingeblendet, sobald Sie ballern, rasen oder prügeln!



Bei Prügeleien können Sie bestimmte Umgebungsobjekte für Finishing-Moves nutzen. Der Typ kommt in die Tonne!

Batman: Arkham City. Doch mit der Zeit lernen Sie eine Vielzahl neuer Moves, neue Gegnertypen erfordern besondere Taktiken und später werden die Keilereien echt fordernd! Im Extrakasten auf Seite 79 erfahren Sie alle Details!

Mit Vollgas durch Hongkong

Sehr viel Zeit werden Sie auch am Steuer diverser Vehikel verbringen. Recht bald haben Sie genügend Geld für eine nette kleine Autosammlung beisammen und obendrein steht Ihnen irgendwann ein Bring-Service zur Verfügung. Ein Anruf genügt und Ihr Lieblingsflitzer wird prompt angeliefert. Oder Sie klauen einen Zivilwagen – Ärger mit der Polizei werden Sie nur selten haben. Die Gesetzeshüter sind leicht abgeschüttelt und stellen nie eine derart krasse Gefahr wie bei den **GTA**-Spielen dar. Dank einer speziellen Ramm-Taste können Sie Ihre Verfolger problemlos von der Straße drängen. Obendrein dürfen Sie von einem Auto zum nächsten springen, falls Ihr Vehikel den Geist aufgibt. Schade nur, dass die Fahrphysik vieler Wagen etwas seltsam, irgendwie schwer nachvollziehbar rüberkommt. Schlecht ist sie nicht, nur fühlen sich besonders die Drifts und der Einsatz der Handbremse recht starr und unnatürlich an. Ein weiteres Problem ist dem Schauplatz geschuldet: Es fällt nicht leicht, sich völlig auf den blöden Linksverkehr einzustellen.

Als Shooter eher holprig

Eine weitaus kleinere Rolle als erwartet spielen die Feuergefech-



Mit einer speziellen Taste können Sie – ähnlich wie etwa bei **Wheelman** – seitliche Rammattacken ausführen.

te im Spiel. Nur in wenigen Missionen greift Wei zu Pistole und Maschinengewehr. Dann wird **Sleeping Dogs** plötzlich zum Deckungs-Shooter, allerdings nicht zum besten dieser Zunft. Denn das Deckungssystem erweist sich als unpräzise, das Zielen als etwas schwammig und Ihre Möglichkeiten als zu begrenzt. Immerhin gibt es einige reißerische Zeitlupeneinlagen sowie die Möglichkeit, Widersacher mittels cooler Sprungattacke zu entwaffnen. Würden die Schießereien nicht in solch interessanten Umgebungen wie Nachtclubs und Krankenhäusern stattfinden, hätten sie uns glatt gelangweilt. Aber die hektischen Schusswechsel dauern nie zu lang und sie fügen sich recht gut in die Story ein. Sie sind kein Highlight, spielen aber auch keine große Rolle. Ähnlich verhält es sich mit den ab und an eingestreuten Verfolgungsjagden zu Fuß, die letztlich durch Tastendrücken zum Sprinten und Überspringen von Hinternissen aber nur ein simpler Reaktionstest sind. Die Sprint-Einlagen sind stark geskriptet und fordern Sie nie wirklich. Dafür sind sie hübsch inszeniert: Sie stürmen durch Straßenstände oder Fabriken, reißen Kisten um, Einheimische erschrecken sich und brüllen Ihnen etwas hinterher – und schon wieder fühlen wir uns wie in einem Hongkong-Thriller.

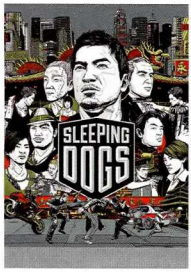


An Straßenständen kaufen Sie Snacks, die Ihnen mehr Gesundheitspunkte verschaffen.

Guter Stoff fürs Sommerloch

Sleeping Dogs bietet spielerisch eigentlich nur hübsch verpackte Standardkost, unterhält aber dennoch prima. Schade, dass es selten so wirklich begeistert und immer wieder mit kleinen Macken nervt. Da kommen wir bei einem Motorradrennen auf gerader Strecke urplötzlich ins Schleudern, da vermag Wei es trotz seiner Sportlichkeit nicht, manch kniehohe Absätze zu erklimmen, oder er geht schon wieder an der falschen Seite einer Kiste in Deckung. Ärgerlich! Mit etwas mehr Feinschliff und einer saubereren Grafik sähe unsere Voreinschätzung noch freundlicher aus. Aber was soll's … auch ohne den vermutlich ausbleibenden Hitstempel macht **Sleeping Dogs** wirklich Spaß. Es ist die perfekte Open-World-Zwischenmahlzeit, bevor die richtig ambitionierten Genre-Vertreter wie **Assassin's Creed 3** oder **GTA 5** erscheinen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	17.08.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja. Weniger extreme Mengen Blut, brutalere Umgebungs-Kills (mit Kreissäge etc.) entfernt, Zwischensequenzen teils entschärft.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Win 7/Vista, Dualcore CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, DX10-Grafikkarte mit 512 MB RAM
Empfohlen: Win 7 64 Bit, Quad-Core CPU, 4 GB RAM, DX-11-Grafikkarte mit 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt's nicht. Allerdings werden Ihre Punkte in Missionen und bei speziellen Aktionen stets live mit denen Ihrer Freunde verglichen.


Die illegalen Rennen sind ganz nett. Die Gegner-KI ist jedoch mies. Oft wird gar das Start-Girl umgefahren!

Sebastian meint



„Nicht brillant, aber sympathisch. Ich mag es."

Mein Vorurteil ▸ Konkurrenz für **GTA**? Den Genre-King wollten schon etliche vom Thron stoßen. Geschafft hat es noch keiner. Ich bin skeptisch.

Wie schon im Text beschrieben: Anfangs mochte ich **Sleeping Dogs** nicht so wirklich. Aber am Ende hat es mich dann doch überzeugt. Weil es handwerklich solide gemacht ist und vor allem weil ich den Schauplatz so mag. Da gibt es etwa zwei Frauen, die sich vor einer von Weis Wohnungen ab und an unterhalten. Ihre Dialoge sind herrlich schräg und klischeehaft und ihr Englisch ist angemessen schief – auch wenn sie ja eigentlich Chinesisch sprechen sollten. Es passt irgendwie alles. Auch wie die Gangster immer wieder in ihrer Muttersprache fluchen. Da bringt Stimmung! Dazu kommt die angenehm große Spielwelt voller Nebenaufgaben und Aktivitäten. **Sleeping Dogs** ist ein Spiel, das gut funktioniert und mich immer wieder fragt: „Worauf hast du jetzt Lust?"

Wertung

PRO
- Große Spielwelt, toller Umfang
- Gute Inszenierung und Synchronisation
- Abwechslungsreicher Spielverlauf
- Unverbrauchter, exotischer Schauplatz
- Relativ lange Spielzeit

CONTRA
- Technisch nur Mittelmaß
- Keinerlei Gameplay-Innovationen
- Etwas starre Fahrphysik

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



Tod ist schneller, agiler und zynischer als sein Bruder Krieg, der Held aus dem ersten **Darksiders**-Spiel. Mit seinen Sensen setzt Tod auf einen deutlich flinkeren Kampfstil.

Darksiders 2

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Vigil Games | Hersteller: THQ

Text: Felix Schütz

Der Tod steht ihm gut: Vigil Games' neues Werk vermischt Action-, Geschicklichkeits- und Rollenspielelemente zu einem coolen, motivierenden Fantasy-Abenteuer.

Zwei Dinge sind sicher im Leben. Erstens: Irgendwann treten wir alle mal ab. Zweitens: Vigil Games versteht es einfach, gute Action-Adventures zu machen! **Darksiders 2** erfüllt unsere hohen Erwartungen, bietet zwar null Innovation und leistet sich auch so manchen Patzer, doch das ist Gemecker auf hohem Niveau: Hier kommt ein Spiel, das ganz einfach Spaß macht.

Sensenmann auf Abwegen

Darksiders 2 erzählt die Geschichte des apokalyptischen Reiters Tod, der sich auf eine Reise durch verschiedenste Fantasy-Reiche begibt, um seinen Bruder Krieg zu retten und dessen Unschuld zu beweisen. Krieg, der Held aus dem ersten **Darksiders**, ist hier noch ein Gefangener, denn das zweite Spiel setzt vor den Ereignissen des ersten Teils ein. Wie eine echte Fortsetzung fühlt es sich daher nicht an, eher wie eine Nebenhandlung, die dem **Darksiders**-Universum aber viele neue Facetten und mehr Tiefe verleiht. Vorkenntnisse sind zwar nicht zwingend nötig, um **Darksiders 2** zu kapieren, doch wer den Vorgänger gespielt hat, blickt sicher besser durch. Erwarten Sie aber keine dramatische Auflösung: Das Finale beantwortet leider keine offenen Fragen aus dem ersten Teil und kommt im direkten Vergleich weniger spektakulär daher. In der Summe ist die Story von **Darksiders 2** daher weder besser noch spannender als die des Vorgängers, bleibt aber dennoch auf ähnlich gutem Niveau. Das ist vor allem Tod zu verdanken, der charismatischer und einfach cooler rüberkommt als sein Bruder Krieg: Trotz seiner gereizten Art setzt sich der Sensenmann gern mit anderen Charakteren auseinander und kommentiert bestimmte Ereignisse mit zynischen Sprüchen. Ein starker, markanter Held für ein zünftiges Action-Abenteuer!

Größere Spielwelt

Am grundlegenden Spielablauf ändert sich nicht viel, **Darksiders** bleibt **Darksiders** – ein Glück! Tod erkundet diesmal gleich mehrere Fantasy-Welten, stets mit klaren

Noch ohne Wertung!

Bei Redaktionsschluss lag uns keine PC-Fassung von **Darksiders 2** vor, daher verzichten wir noch auf eine Bewertung. Wir konnten nur die Xbox-360- und PS3-Versionen durchspielen. Alle Screenshots auf diesen Seiten haben wir mit den Konsolenfassungen erstellt.



Heilsystem
Anstelle der „Lebenscontainer" aus **Darksiders 1** hat Tod nun einen typischen Lebenspunktebalken. Darunter zu sehen: Heil- und Manatränke, von denen man je fünf Stück tragen kann.

In den vielen Kämpfen reiht Tod fein animierte Kombo-Attacken aneinander. Neben zwei mächtigen Sensen nutzt er auch verschiedenste Zweitwaffen und Magie.

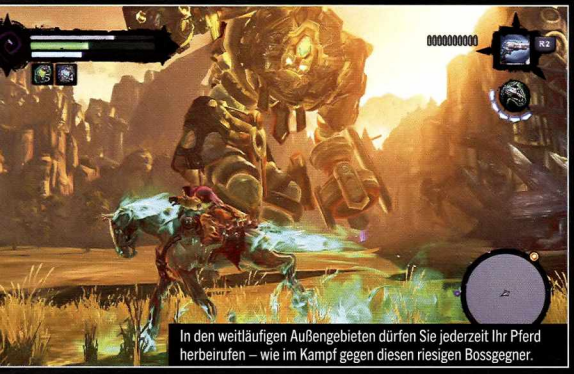
Zielen vor Augen. Hier soll er drei magische Gegenstände finden, dort einen wichtigen NPC ausfragen, dann vielleicht zwei Schalter drücken oder einfach nur eine Dungeontür öffnen – es sind zwar keine überraschenden, aber zumindest eindeutige Aufgabenstellungen, die den Spieler nie im Unklaren lassen, zudem weist eine ordentliche Kartenfunktion meist zuverlässig den Weg. Das ist auch nötig, denn die ersten beiden der vier Welten, die Tod nach dem stimmigen Tutorial bereist, sind sehr umfangreich: Zunächst erforscht man die Heimat der Erschaffer, ein blühendes und ungewohnt friedliches Idyll im **Darksiders**-Universum. Die zweite Welt ist da schon typischer für die düstere Reihe: Der Spieler bereist das Reich der Toten, grau und trostlos ist es da, mit vielen Skeletten und Grüften am Wegesrand. Das dritte Kapitel schließlich führt ins Himmelsreich und das vierte spielt in der Heimat der Dämonen – optisch toll gestaltete Gebiete, die aber deutlich kleiner ausfallen als die ersten beiden Welten.

Üppiger Umfang

Neben der Hauptaufgabe darf man nun auch Nebenquests annehmen und jederzeit verfolgen, darunter: Mini-Bosse erledigen, bestimmte Items sammeln oder – besonders nett – einem steinernen Golem dabei helfen, seine verlorenen Gliedmaßen wiederzufinden. Derartige Nebenaufgaben fügen der Spielzeit noch mal ein gutes Stück hinzu. Wer nur stur dem Hauptziel folgt, der ist in rund 20 Stunden beim Finale angelangt. Wer aber alle Nebenaufgaben erledigt und eifrig Schätze und Secrets sucht, der kann auch 30 Stunden und mehr in **Darksiders 2** zubringen.

Weniger Backtracking

Die „Oberwelten" von **Darksiders 2** sind weitläufiger als im Vorgängerspiel. Daher darf Tod nun von Anfang an mit seinem Pferd herumreiten und die Umgebungen erforschen. Erwarten Sie aber kein Open-World-Spiel à la **Skyrim**! Die Spielwelt ist immer noch so statisch wie im ersten **Darksiders**, im Grunde sind die Außengebiete „nur" große, lang gezogene Levels ohne Zufallsereignisse oder dergleichen. Aber: Es gibt trotzdem viel zu entdecken! Immer wieder locken Zugänge zu Dungeons oder Verstecken, dort darf man Nebenaufgaben absolvieren, Schätze finden oder einfach nur ein paar Monster verkloppen. Wie im Vorgänger gibt's zudem einige Bereiche, die man erst mit dem richtigen Werkzeug betreten kann – um wirklich alles zu finden, müssen Sie also noch einmal an bereits besuchte Orte zurückkehren. Trotzdem verlangt das Spiel weit weniger sogenanntes „Backtracking" als der erste Teil. Zum einen weil sich die teils langen Laufwege durch ein bequemes Schnellreisesystem abkürzen lassen – Sie wählen einfach den Zielort auf der Karte aus, eine kurze Ladezeit später sind Sie da. Zum anderen weil die Leveldesigner darauf geachtet haben, den Spieler so selten wie möglich zu einem Rückweg zu zwingen. Das merkt man vor allem in den vielen Dungeons: Haben Sie einen Bereich erfolgreich erkundet und abgehakt, führt Ihr Pfad meist wieder an den Eingang des Kerkers – von dort aus geht's dann in den nächsten Leve-



In den weitläufigen Außengebieten dürfen Sie jederzeit Ihr Pferd herbeirufen – wie im Kampf gegen diesen riesigen Bossgegner.



Darksiders 2 bietet viel mehr Geschicklichkeitspassagen als Teil 1. Grundsätzlich cool, doch leider ist die Steuerung nicht perfekt.



Der lässige Sensenmann trifft nicht nur auf Feinde in **Darksiders 2**. Viele NPCs greifen ihm auf seinem Weg unter die Arme.


Auch vom Rücken seines Pferdchens aus kann Tod kämpfen, allerdings wird das Feature weniger genutzt als im ersten **Darksiders**.

labschnitt – ohne umständlichen Rückweg. Das Spiel fühlt sich daher mehr „vorwärts gerichtet" an als der Vorgänger, Sie müssen einfach nicht mehr so viele alte Levelabschnitte besuchen, falls Sie das nicht wollen.

Raffinierte Dungeons

Trotz der größeren Außengebiete sind die Dungeons wie schon im ersten **Darksiders** ein zentraler Teil des Spiels. Tod muss regelmäßig raffiniert aufgebaute Gewölbe erkunden, in denen er nicht nur den richtigen Weg finden, sondern auch viele Umgebungsrätsel lösen muss. Schalter, Hebebrücken, Physik-Knobeleien und vieles mehr – die grauen Zellen des Spielers werden oft gefordert, ohne es ihm aber übermäßig schwer zu machen. Ebenfalls löblich: Für jeden der vier großen Akte gibt es eine bestimmte Art von Rätseln, die sich in anderen Akten aber praktisch nicht wiederholen. Im ersten Kapitel muss Tod beispielsweise große steinerne Roboter durch Lavagruben lenken, mit ihnen Wege öffnen und ihre Arme als Verlängerungen zweckentfremden. Das ist cool, solange es dauert, spielt aber ab dem zweiten Kapitel – der Totenwelt – keine Rolle mehr. Stattdessen gibt's hier frische Rätselideen, bei denen Sie beispielsweise Geister beschwören müssen, damit diese für Tod eine Reihe von Schaltern betätigen. In der dritten Welt lernt der Sensenmann, an bestimmten Stellen Portale zu öffnen, was wie schon im Vorgänger deutlich an Valves **Portal**-Reihe erinnert. Und in der letzten Dämonenwelt, kurz vor Spielende, kommt sogar eine kleine Zeitreisemechanik hinzu, aus der man aber deutlich mehr hätte machen können – hier hat man den Eindruck, Vigil Games wollte möglichst schnell zum Abschluss gelangen.

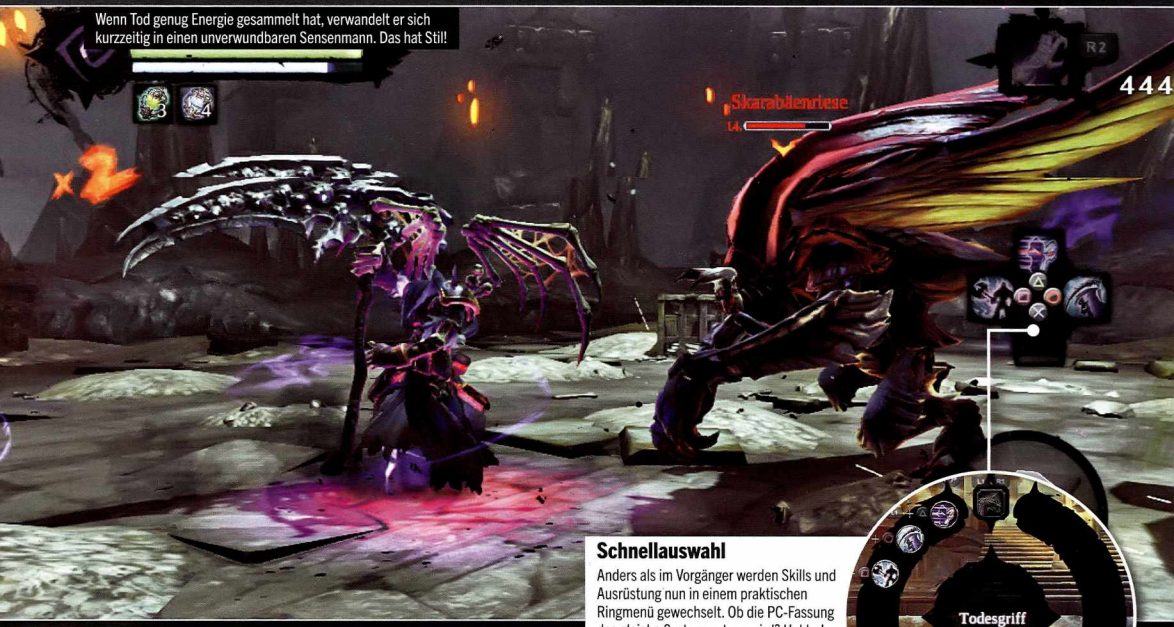
Ein bisschen gestreckt

Wenn man an den Dungeons etwas aussetzen kann, dann ist es ihre Länge: Einige Gewölbe fallen einen Tick zu weitläufig aus, mit der Zeit hat man sich an dem Design und an den Aufgabenstellungen einfach sattgesehen. Etwas weniger wäre also hin und wieder mehr gewesen. Immerhin: Vor allem am Ende von Dungeons warten große Bosskämpfe, die oft eine bestimmte Taktik anstelle roher Gewalt erfordern – hier erinnert das Spiel dann wieder positiv an seinen Vorgänger.

Klettern mit Höhen und Tiefen

Ein zentraler Unterschied zu **Darksiders 1**: Neben Kämpfen und Rätseln muss Tod nun deutlich mehr Geschicklichkeitspassagen, also Sprung- und Klettereinlagen, meistern. Ganz anders als sein Bruder Krieg kann Tod nämlich an Wänden entlangflitzen oder Säulen hinaufklettern. Das ist grundsätzlich cool und spaßig, weil die Leveldesigner so deutlich abgefahrenere Umgebungen und Dungeons basteln können als im Vorgänger, pfiffige Rätsel und gut versteckte Secrets inklusive. Diese Neuerung bringt aber nicht nur Gutes mit sich, was sich vor allem nach längerer Spiel-


Im Spielverlauf erbeutet Tod Werkzeuge wie diesen magischen Greifarm, mit dem er Feinde heranziehen und neue Levelareale erreichen kann.



Wenn Tod genug Energie gesammelt hat, verwandelt er sich kurzzeitig in einen unverwundbaren Sensenmann. Das hat Stil!

Schnellauswahl
Anders als im Vorgänger werden Skills und Ausrüstung nun in einem praktischen Ringmenü gewechselt. Ob die PC-Fassung das gleiche System nutzen wird? Unklar!

zeit zeigt. So ist die Steuerung in einigen Fällen einfach nicht präzise genug, da hüpft Tod auch mal in den Abgrund, anstatt per Greifhaken einen Ankerpunkt anzuvisieren – die Zielerfassung macht gelegentlich Probleme. Auch die Kameraposition ist nicht immer ideal. Und dann sind da noch einige Logikfehler, wenn man in einem Fantasy-Spiel von so etwas überhaupt sprechen kann: Anders als Krieg beherrscht der agilere Tod beispielsweise keinen Doppelsprung mehr – eine kuriose Designentscheidung, denn das schränkt Tods Mobilität doch spürbar ein! Der gelenkige Held kann sich auch nur an wenigen Objekten heraufziehen: In der Regel markieren schlichte Holzbalken jene Stellen in der Umgebung, die interaktiv und zum Klettern gedacht sind. Das bedeutet, dass Tod an anderen Hindernissen, die er eigentlich problemlos überwinden sollte, einfach nicht weiterkommt, eben weil da kein Holzbalken hängt. Solche Logikmacken fallen vor allem dann auf, wenn Tod in Zwischensequenzen wildeste akrobatische Fähigkeiten beweist und meterweit durch die Gegend hüpft, davon im Spiel selbst aber kaum etwas zu merken ist. Natürlich: All das könnte man vielen Spielen vorwerfen. In **Darksiders 2** ist es aber einfach auffälliger, eben weil das Spiel einen ständig dazu ermuntert, die Welt zu erkunden. Außerdem war die Steuerung im Vorgänger einfach ein bisschen präziser. Aber auch hier kann sich einiges ändern, denn noch konnten wir nicht überprüfen, was die Steuerung der fertigen PC-Version kann! Vigil Games hat bis zum Release am 17. August durchaus die Chance, weiter an der Bedienung zu feilen. Zudem haben die Entwickler eine voll angepasste Steuerung für Maus und Tastatur versprochen – womöglich spielt es sich damit ja besser als mit dem Gamepad.

Fetzige, motivierende Kämpfe

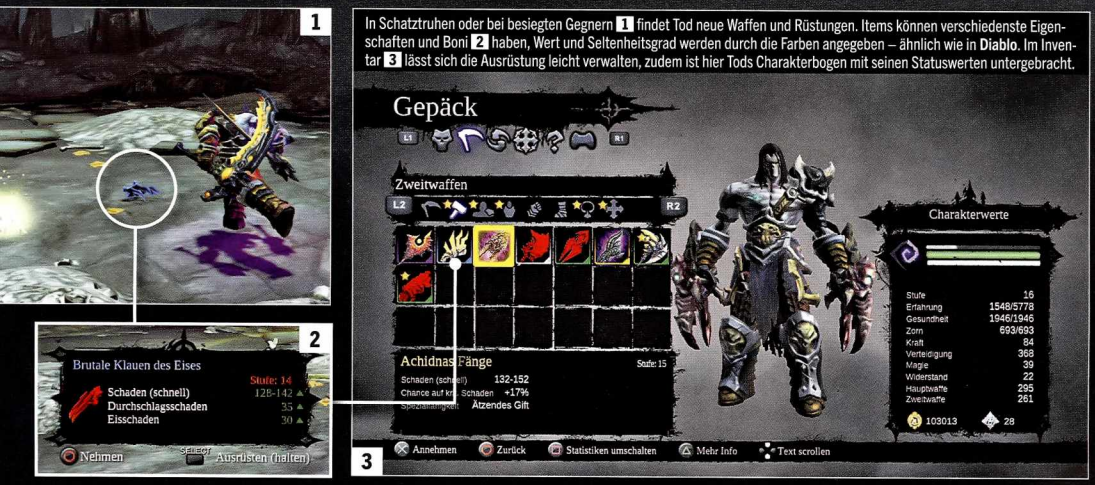
Auch wenn die Klettereien „nur" gut und nicht toll sind, überzeugt **Darksiders 2** doch in einer anderen Kerndisziplin: Die Kämpfe sind besser als im Vorgänger! Der flinke Todesbringer hechtet über das Schlachtfeld, reiht mit seinen riesigen Sensen fein animierte Kombos aneinander, befördert Gegner mit Tritten in die Luft und setzt zu brutalen Finishing Moves an, sobald ein Feind genügend ge-



Wie schon sein Vorgänger bietet **Darksiders 2** einen launigen, simplen Ballerabschnitt, der aber ruhig etwas kürzer hätte ausfallen können.



Bei Händlern kann Tod seine überschüssige Beute verkaufen. Etwas schade: Nach nicht mal 15 Spielstunden schwammen wir geradezu in Geld.



In Schatztruhen oder bei besiegten Gegnern **1** findet Tod neue Waffen und Rüstungen. Items können verschiedenste Eigenschaften und Boni **2** haben, Wert und Seltenheitsgrad werden durch die Farben angegeben – ähnlich wie in **Diablo**. Im Inventar **3** lässt sich die Ausrüstung leicht verwalten, zudem ist hier Tods Charakterbogen mit seinen Statuswerten untergebracht.

schwächt wurde. Das steuert sich flüssig und fühlt sich super an, trotz manchmal ungünstiger Kameraperspektiven. Besonders cool: Dem neuen Helden stehen deutlich mehr Waffen zur Verfügung als im ersten Teil, der euch eure Werkzeuge noch streng vorgab. Nun kann Tod neben seinen Sensen auch eine Zweithandwaffe anlegen, im Angebot sind Hämmer, Schwerter, Äxte, Klauen und mehr. Jede Waffengattung bringt andere Attacken und Kombos mit sich, hier darf man als Spieler also selbst entscheiden, welches Kriegsgerät zur eigenen Spielweise passt. Für besiegte Gegner und gelöste Quests erhält Tod zudem Erfahrungspunkte, dank derer er im Level aufsteigt – dann darf man einen Upgrade-Punkt in einen von zwei Talentbäumen investieren, um so neue Zauber und Fähigkeiten freizuschalten. Das System ist zwar ziemlich simpel, bietet aber trotzdem mehr Freiheiten als im Vorgänger – und das ist ein klarer Gewinn. Außerdem kann man seine Talentpunkte gegen eine Handvoll Gold bei einigen Händlern umverteilen, das regt zum Experimentieren mit den verschiedenen Fähigkeiten an. Gut so!

Fette Beute!

Diese Vielfalt geht aber noch weiter: In **Darksiders 2** findet man regelmäßig neue Ausrüstung für Tod. Schulterpanzer, Körperrüstungen, Stiefel, Waffen, Amulette und noch einiges mehr – das Zeug ist direkt am Helden sichtbar, liegt in verschiedenen Qualitätsstufen vor und kann unterschiedlichste Eigenschaften besitzen. So kann Tod etwa eine Rüstung anlegen, die ihm zwar keine hohen Defensivwerte gewährt, dafür aber seine Chance auf kritische Treffer verbessert. Wenn man ihm nun noch eine schnelle Klauenwaffe in die Hand drückt, die dem Feind bei kritischen Treffern Lebenspunkte abzieht, ergibt das eine gefährliche Kombination aus Schaden und Überlebenskraft – trotz des schwachen Rüstungswertes. Neue Items gibt's bei besiegten Gegnern, in den vielen versteckten Schatztruhen oder man kauft sie bei Händlern. Das motiviert!

Todschick!

Technisch ist **Darksiders 2** nur guter Durchschnitt, zumindest in der Konsolenfassung: Weder Polygondichte noch Texturauflösung können mit topmodernen Titeln mithalten. Vigil Games verspricht aber, dass die PC-Fassung technisch ein wenig aufgemöbelt wird, von schöneren Texturen und besseren Effekten war da die Rede – so war es nämlich auch beim ersten Teil, der am PC etwas schicker aussah. Doch auch wenn die Technik nur durchschnittlich ist, sieht **Darksiders 2** richtig gut aus! Der comichafte Grafikstil ist nämlich durchweg gelungen, zumal die Designer von Vigil Games diesmal noch freier und kreativer arbeiten konnten – immerhin spielt **Darksiders 2** nicht mehr auf der Erde, sondern in Fantasy-Welten, wo die Grafiker mit gigantischen Bauten und abgefahrenem Figurendesign überraschen können. Besonders schick sind auch Tods Kampfanimationen geraten – sie sorgen dafür, dass die Gefechte auch nach vielen Stunden nicht langweilig werden. Die dichte Atmosphäre wird aber nicht nur von der stimmigen Optik, sondern auch von



Tod hat keinen dauerhaften Begleiter wie Krieg im ersten **Darksiders**, trifft aber hin und wieder auf helfende Freunde wie diese Riesen.



Dank guten Trefferfeedbacks, satter Effekte und feiner Animationen bleiben die Kämpfe von Anfang bis Ende spaßig und sehenswert.



Anders als Krieg kann der flinke Tod nicht blocken, was ihn häufiger in die Offensive treibt – das Ergebnis sind schnellere, flüssigere Kämpfe als in Teil 1.



Im Spielverlauf lernt Tod unter anderem, sich in zwei Wesen aufzuspalten – so lassen sich kreative, aber stets faire Schalterrätsel lösen.

den guten Sprechern getragen: Alle Rollen wurden passend besetzt, auch in der deutschen Fassung, die gut gelungen ist. Wie so oft klingt das US-Original aber eindeutig besser. Wer also entsprechende Sprachkenntnisse besitzt, der installiert die englische Version, die ebenfalls auf dem Datenträger enthalten sein soll. Einzig die Musik ist etwas enttäuschend: Nach dem wuchtigen orchestralen Soundtrack des ersten Teils kommt die Musikuntermalung von **Darksiders 2** eher unspektakulär daher. Hin und wieder hat der Soundtrack zwar auch starke Momente, doch gerade im ersten Akt wirken die Klänge aus der Feder von Jesper Kyd schon fast ein bisschen einlullend – ein Rückschritt im Vergleich zu Teil 1.

Der Tod ist nicht das Ende

Von seiner ordentlichen Spielzeit abgesehen, bietet **Darksiders 2** auch einen Zusatzmodus namens Feuerprobe: Das ist eine Arena, in der man bis zu 100 (!) Gegnerwellen abwehren muss. Nach je fünf Wellen besteht die Option, aus dem Turnier auszusteigen und eine Belohnung einzusacken – den besten Gewinn gibt's aber nur für Spieler, die alle 100 Runden in einem Rutsch schaffen. Mit Online-Ranglisten lassen sich zudem die eigenen Statistiken vergleichen und ein Mail-System bietet die Möglichkeit, überschüssige Items mit Freunden zu tauschen. Einen Koop-Modus gibt's aber nicht, **Darksiders 2** ist ein reiner Einzelspielertitel, genau wie sein Vorgänger. Doch wer weiß, was Vigil Games sich für einen möglichen dritten Teil überlegen wird – immerhin sind da noch zwei weitere apokalyptische Reiter! Für uns steht zumindest fest: Auch wenn **Darksiders 2** nicht perfekt ist, hatten wir doch einen Mordsspaß mit den Abenteuern von Tod. Vigil Games versteht eben sein Handwerk – ein **Darksiders 3** würden wir daher blind kaufen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	17.08.2012
SPRACHE/TEXT	multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist uncut, ab 16 Jahren freigegeben und weit weniger blutig als sein Vorgänger.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 20 GB Festplattenspeicher (zusätzliche 10 GB werden nach der Installation benötigt), Geforce 9800 GT 512 MB oder vergleichbare Grafikkarte, Internetverbindung für einmalige Online-Aktivierung über Steam

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kein Multiplayer. Sie können aber Items per Mail-System an Freunde verschicken.



Trotz vieler guter Einzelmomente und cooler Dialoge lässt die solide Geschichte echte Highlights vermissen. Vor allem der Schluss ist ein wenig unbefriedigend.

Felix meint



„Erwartungen erfüllt: So macht der Tod Spaß!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war für mich ein Juwel, das ich zwei Mal mit allen Secrets durchgespielt habe. Für Teil 2 hatte ich sehr hohe Erwartungen!

Es wäre übertrieben, zu behaupten, dass **Darksiders 2** alles perfekt macht. Aber es ist ganz einfach das, was es ist: ein richtig gutes Spiel. Vor allem das tolle Design, der lässige Held, die vielen Secrets und die flüssigen Kämpfe haben mich bestens unterhalten, und auch die neuen RPG-Elemente werten das Gameplay deutlich auf. Schelte gibt's für einige gestreckte Levels, die spannungsarme Story und für die Klettereinlagen, die sich nicht so gut steuern, wie man es heutzutage eigentlich erwarten darf. Alles in allem mag **Darksiders 2** also durchaus seine Ecken und Kanten haben, doch das ist Meckern auf hohem Niveau: Falls Vigil Games auch eine gute PC-Umsetzung mit ordentlich angepasster Steuerung gelingt, dann hat sich **Darksiders 2** unseren Award redlich verdient.

Wertung

PRO
- Coole, charismatische Hauptfigur
- Stark inszenierte, rasante Kämpfe
- Viele sammelbare Items
- Clever aufgebaute Dungeons
- Faire, gut designte Rätsel
- Schöner, comichafter Grafikstil

CONTRA
- Steuerung manchmal ungenau
- Manche Außenlevels und Dungeons fühlen sich etwas gestreckt an.
- Kaum Highlights im Storyverlauf

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



Schöne Animationen und wirklichkeitsgetreu nachgebildete Stadien vermitteln eine fast perfekte Olympia-Atmosphäre!

London 2012

Genre: Sportspiel | Entwickler: Sega Studios Australia | Hersteller: Sega

Text: Uwe Hönig

Sportsimulation im Fastfood-Stil – macht satt, aber nicht lange!

Sega hat sich in den letzten Jahren zum Haus-und-Hof-Lieferanten für Videospiele mit Olympia-Thematik gemausert. Der Startschuss fiel dabei bereits 2008 zu den Sommerspielen in Peking: Neben dem Nintendo-exklusiven **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** hatte Sega mit **Beijing 2008** im gleichen Zeitraum auch eine ernsthafte Simulation veröffentlicht. Zwei Jahre später waren die Winterspiele in Vancouver dran und jetzt steht mit **London 2012** die nächste sportliche Großveranstaltung als Videospieladaption zur Verfügung. Diesmal wurden die Entwicklungsarbeiten übrigens von den Sega Studios Australia übernommen und offensichtlich ist dem Down-Under-Team ein prima Job gelungen!

Partytaugliche Simulation

Neben sportlicher Vielfalt und einer realistischen Stadionatmosphäre vermittelt **London 2012** dank der gelungenen Steuerung per Gamepad ein gutes Spielgefühl. Im Test verrichtete jedoch nur der Xbox-360-Controller für Windows problemlos seinen Dienst! Natürlich lassen sich die Wettkämpfe auch mit Maus und Tastatur bestreiten, was die Jagd nach dem Sieger-Gold aber erschwert. Insgesamt ist es den Entwicklern gelungen, eine funktionierende Mischung aus Einsteigerfreundlichkeit und Anspruch zu kreieren. So können beispielsweise im Online- oder Party-Modus auch unerfahrene Teilnehmer direkt und ohne viel Frust in die Wettkämpfe einsteigen, während sich Profis mit der entsprechenden Übung Schritt für Schritt auf Weltrekordniveau hieven dürfen! Die hübsche Optik mit den detailgetreu nachgebildeten Sportstätten und realistischen Charakteranimationen wird durch eine passende Sounduntermalung samt (englischem) Kommentator ergänzt. **London 2012** sorgt demnach für Olympia-Feeling in den eigenen vier Wänden und dürfte Fans eine ganze Weile beschäftigen!



Bereits während der Ausführung des Speerwurfs gibt's Basisinfos zur abgelieferten Leistung!



Wiederholungen gelungener Aktionen werden grundsätzlich im Stil einer Fernsehübertragung präsentiert!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	29.06.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die Versoftung der Olympischen Spiele ist natürlich gewaltfrei und ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Vierkernprozessor mit 2,4 GHz, 2 GB RAM, (Vista/7: 4 GB RAM), Grafikkarte mit 512 MB RAM, 10 GB Festplattenplatz

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Globaler Mehrspielermodus mit Bestenlisten inklusive Nationen-Wettbewerb

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	3

Uwe meint



„Spaßiger Olympia-Simulator mit guter Steuerung."

Mein Vorurteil ▸ Das ist doch bestimmt nur eine mittelmäßige Ansammlung von Minispielen!

Das Sportpaket sorgt vor allem mit Freunden für Spaß. Im Solo-Modus verblasst der Titel recht schnell, so wie die echte Olympiade! Für die Jagd nach Bestzeiten ist ein Xbox-360-Controller für Windows Voraussetzung!

Wertung

PRO
- Originalgetreue Schauplätze
- Präsentation im TV-Stil
- Spaßiger Party-Modus
- Englische Live-Kommentare

CONTRA
- Üble Steuerung ohne Gamepad
- Nur ca. 30 verschiedene Disziplinen

GRAFIK	7
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	78

JEDES SPIEL EIN TREFFER!



Zielsicher
zum passenden Spiel!

REMANUM



GREPOLIS



ELSWORLD



MYSTICAL LAND



BATTLESTAR GALACTICA



REBORN HORIZON

JETZT GRATIS-ITEMS SICHERN!

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

browserhits.de

JEDES SPIEL EIN TREFFER!

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

Hoodwink

Genre: Adventure | Entwickler: E-One Studio | Hersteller: E-One Studio (Vertrieb über Origin)

Text: Marc Brehme

Im Indie-Point&Click-Adventure **Hoodwink** ist Michael Bezzle hinter dem Mädchen seiner Träume her. Dabei stolpert der Kleinkriminelle von einem Kladderadatsch in den nächsten – was nicht nur an seiner Tollpatschigkeit liegt, sondern auch daran, dass er den Plänen des mächtigen Konzerns Unicorp im Weg steht. **Hoodwink** spielt in einer fiktiven postapokalyptischen Zukunft in der Megastadt Global-01. Neben Menschen bewohnen auch sogenannte Zweitchancler die Stadt – Wesen, die halb Mensch, halb Maschine sind. So treffen Sie etwa auf Rubbish, der sein Dasein als Müllkübel fristet. Luchsen Sie ihm seinen mechanischen Arm ab, können Sie damit etwa einen Pilz einsacken, der vorher nicht erreichbar war. In den leichten Rätseln besorgen Sie meist nur Gegenstände und bei den wenigen Kombinationsrätseln pappt Ihnen das Spiel bereits den richtigen Gegenstand an den Mauszeiger. Auch die Minispiele sind alles andere als anspruchsvoll und auch etwas nervig, weil die Bedienung des Spiels nicht optimal funktioniert. Die Maussteuerung ist ungenau und hakelig. Häufig klicken Sie sich mühsam manuell durch die Location, weil die Wegfindung nicht funktioniert. Auch sind interaktive Objekte wie ein Aufzug kaum als solche erkennbar, was aufgrund der fehlenden Hotspot-Anzeige oft in überflüssige Sucherei mündet.



Michael begegnet einem Zweitchancler – Mischwesen aus mechanischen Teilen und Gehirn.

Wertung



EINZELSPIELER	67
MEHRSPIELER	–
PREIS	Ca. € 13,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	28.06.2012



Marc meint

Die Comic-Grafik ist grundsätzlich recht hübsch, die Sprachausgabe gelungen, aber die Rätsel sind zu anspruchslos. **Hoodwink** verliert vor allem durch seine mangelhafte technische Umsetzung Wertungspunkte. Das Spiel schafft es mit der ersten Episode nicht, den nötigen Spielspaß und die Spannung aufzubauen, um heiß auf die (bei Erfolg des Spiels geplanten) Nachfolger zu machen.

Le Tour de France: Saison 2012

Genre: Simulation | Entwickler: Cyanide | Hersteller: Dtp Entertainment AG

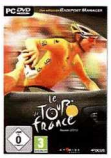
Text: Christian Weigel/Marc Brehme

Die Radsport-Simulation **Le Tour de France: Saison 2012** zeichnet sich vor allem durch einen sehr detailreichen Kampagnenmodus aus. Mit mehr Entscheidungen muss sich ein echter Radsport-Tycoon sicherlich auch nicht herumschlagen. Das Trainingslager im Schwarzwald schickt eine Buchungsbestätigung, der Kader für den nächsten Renntag muss zusammengestellt werden, die Zuversicht des Sponsors hat einen Knacks erlitten und der Spitzenfahrer möchte mehr Geld. Als wir den virtuellen Spieltag per Mausklick abschließen wollen, verkündet eine Fehlermeldung die kryptische Nachricht: „Etwas erfordert Ihre Aufmerksamkeit!" Aha, aber was denn? Wenn das Spiel uns doch bloß sagen würde, was es von uns will! Hier liegt eines der großen Probleme des Spiels: Viele Schaltflächen sind nicht beschriftet oder haben keine Tooltips, was bei Anfängern zu Verwirrung führt. Immerhin lassen sich die Rennen in Echtzeit anzeigen und kommen optisch sogar an das Niveau eines **Dirt 3** heran, aber viele Interaktionsmöglichkeiten bieten sich hier nicht. Ganz zu schweigen davon, dass die Athleten nur unwillig auf Anweisungen wie „Sprinten", „Beim Hauptfeld bleiben" oder „Einen Schluck Wasser trinken" reagieren. Man muss Radsportfan sein, um hier Spaß zu haben.



Die Rennen lassen sich in Echtzeit und in einer wirklich tollen Optik verfolgen.

Wertung



EINZELSPIELER	68
MEHRSPIELER	68
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	03.07.2012



Christian meint

Wie in den jährlich erscheinenden Vorgängern wurde auch diesmal an jedes noch so nichtige Detail gedacht – der Spielspaß bleibt dabei aber abgeschlagen auf der Strecke. Die Möglichkeit, die Rennen in Echtzeit und durchaus beeindruckender Grafik anzusehen, ist toll, aber nur für ein kleines Ründchen zwischendurch ist das Spiel viel zu komplex.

On the Rain-Slick Precipice of Darkness 3

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Zeboyd Games | Hersteller: Penny Arcade, Inc.

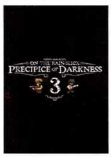
Text: Felix Schütz

Es macht nichts, wenn Sie noch nichts von den **Penny Arcade**-Spielen gehört haben. Die Indie-Rollenspiel-Reihe ist nämlich schon ein paar Jahre alt, die erste Episode erschien bereits 2008 und war kein übermäßiger Erfolg. Episode 3 von **On the Rain-Slick Precipice of Darkness** verlangt zum Glück keinerlei Vorkenntnisse, die Geschichten sind nicht verknüpft und selbst wenn sie es wären: Der hanebüchene Plot fällt eh nicht weiter ins Gewicht. Sie spielen eine Gruppe verblödeter Abenteurer, die die meiste Zeit ohne Sinn oder Verstand Gegner verkloppen, zwischendurch witzige, aber auch furchtbar ausgewalzte Dialoge führen oder mal ein neues Upgrade aufsammeln. Das alles ist äußerst simpel gestrickt, erst nach ein paar Stunden, wenn die Heldengruppe genügend Fähigkeiten freigeschaltet hat, offenbart das rundenbasierte Kampfsystem auch ein wenig taktische Tiefe. Sie prügeln sich im Grunde genauso wie in alten **Final Fantasy**-Spielen: Gegner- und Spielergruppe stehen sich reglos gegenüber, dann werden Runde für Runde Zauber, Attacken und Buffs festgelegt, die dann selbstständig ausgeführt werden. Rätsel, Entscheidungen oder motivierende Charakterpflege gibt es nicht, Kämpfe nehmen fast die gesamte Spielzeit ein, die mit acht bis zehn Stunden aber sehr üppig ausfällt – immerhin kostet das Spiel nur 4 Euro! Highlight des Spiels ist der lupenreine Retro-Stil, der an Rollenspiele der (sehr) frühen 90er-Jahre erinnert: Pixelige 16-Bit-Optik und mal angenehme, mal anstrengende Dudelmusik verbreiten herrliche nostalgische Stimmung. Schade nur, dass das Gameplay aber ebenso veraltet ist. Das Spiel ist über Steam erhältlich.



Das seichte Comedy-RPG besticht mit seinem starken Retro-Stil der 90er-Jahre.

Wertung



EINZELSPIELER **72**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 4,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	25.06.2012



Felix meint

Ich find's ja löblich, dass sich ein Entwickler so inbrünstig einem Retro-Konzept verschreibt. Grafik, Sound und Spielgefühl der dritten **Penny Arcade**-Episode imitieren nahezu perfekt den Stil der frühen 90er-Jahre-RPGs! Aber liebe Entwickler: Weshalb muss das alles so eintönig sein? Warum nutzt ihr euer Talent nicht mal für ein Spiel, das auch Tiefgang, Abwechslung und Spannung besitzt? Immer nur Kämpfe und ausgewalzte Dialoge nerven nämlich auf Dauer, ganz gleich, wie schick der Stil oder wie günstig der Preis auch sein mag.

Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013

Genre: Strategie | Entwickler: Stainless Games | Hersteller: Wizards of the Coast LLC

Text: Viktor Eippert

Seit Publisher Wizards of the Coast den digitalen Markt für sein berühmtes Sammelkartenspiel erschloss, folgt jährlich eine neue Version über Steam. So nun auch **Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2013.** Wie beide Vorgänger bietet die 2013er-Variante eine gute Kampagne, die sich um die neuen Decks dreht und mehrere Spielmodi beinhaltet. Und dank originalgetreuer Karten, Illustrationen und Spielregeln kommt viel Atmosphäre auf. Die größte Neuerung ist der frische Planechase-Modus, der das grundlegende Spielkonzept mit Weltenkarten bereichert. Diese neutralen Karten verfügen über enorm mächtige Eigenschaften, die für alle Spieler gleichermaßen gelten. Per Würfelwurf kann zudem eine weitere Sondereigenschaft der aktuellen Welt aktiviert werden oder es wird eine neue Weltenkarte vom Stapel gezogen. Als Ergänzung befinden sich im Ziehstapel sogenannte Phänomene, die heftige Einzeleffekte auslösen. Das sorgt für sehr dynamische sowie spannende Duelle. Einen dicken Fehler leisten sich die Macher dennoch, was vor allem eingefleischten **Magic**-Fans sauer aufstoßen dürfte: Man kann die vorgefertigten Decks zwar umstrukturieren, aber ein komplett neues Deck aus den im Spiel verfügbaren Karten zusammenzubasteln ist tabu. Diese völlig unverständliche Designentscheidung ist umso bitterer, da **Magic 2013** die Faszination hinter dem Sammelkartenspiel ansonsten wirklich prima einfängt – und das bei einem vorbildlichen Preis-Leistungs-Verhältnis.


Die Präsentation der spannenden Duelle ist dezent und bietet nur wenige Effekte.

Wertung



EINZELSPIELER **74**

MEHRSPIELER **78**

PREIS	Ca. 9,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	20.06.2012



Viktor meint

Meinen ersten Kontakt mit **Magic** hatte ich während meiner Schulzeit. In Freistunden oder nach Schulschluss packten wir oft unsere Decks aus, spielten ein paar Duelle, feilschten um seltene Karten oder diskutierten einfach über Strategien. **Magic 2013** fängt den Charme und die Faszination der Sammelkarten-Vorlage bereits gut ein – speziell im Mehrspielermodus. Aber dennoch ist ein **Magic**-Spiel ohne frei erstellbare Decks wie ein Cabriolet mit kaputtem Sonnenverdeck – es funktioniert zwar, man hat aber spürbar weniger Spaß damit.

Endless Space

Genre: Rundenstrategie | Entwickler: Amplitude Studios | Hersteller: Amplitude/Iceberg Int.

Text: Felix Schütz

Amplitude Studios hatte für **Endless Space** eine interessante Idee: Schon vor Release hat der französische Entwickler sein Erstlingswerk unters Volk gebracht. Vorbesteller bekamen Zugang zu Alpha- und Beta-Versionen, konnten so Feedback geben und sich in den Entwicklungsprozess einbringen. Das Ergebnis: ein rundenbasiertes Weltall-Taktikspiel in der Tradition von **Master of Orion 2**. Dabei wagt **Endless Space** keine Experimente: Eine Story gibt's nicht, nur Skirmish-Partien gegen die KI oder Mehrspielermatches für bis zu acht Spieler sind möglich. Genretypisch wählen Sie aus einer von mehreren Alien-Rassen und beginnen damit, die Galaxie zu erobern: Kolonieschiffe und Späher aussenden, Planeten besiedeln, Wirtschaft aufbauen, Diplomatie betreiben und jede Menge Technologien in hübsch verzweigten Forschungsbäumen freischalten – das alles ist zwar nicht neu, macht aber Spaß. Vor allem der zunehmend komplexer werdende, aber doch übersichtliche Wirtschaftsteil gefällt. Die Kämpfe hingegen sind ziemlich öde: In einer 3D-Gefechtsansicht müssen Sie nur eine von mehreren virtuellen „Spielkarten" für drei Kampfrunden festlegen, danach wird der Gefechtsausgang vom Spiel berechnet – Sie haben also keine echte Kontrolle über das Geschehen. Da man die meiste Spielzeit in Menüs verbringt und es auch keinerlei Sprachausgabe gibt, fällt die Atmosphäre zudem nur mäßig aus. Und auch die Benutzerführung ist nicht ideal: Die Menüs sind zwar hübsch und grundsätzlich gelungen, doch manche Funktionen – etwa die Flottenverwaltung – sind umständlich und sollten verbessert werden. **Endless Space** setzt einen Steam-Account voraus.



Finanzen, Industrie, Forschung – all das und mehr verwalten Sie in solchen Menüs.

Wertung



EINZELSPIELER	77
MEHRSPIELER	76
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	04.07.2012

Felix meint



Ich habe **Endless Space** seit der Alpha-Version intensiv gespielt und dabei zahllose Stunden Schlaf eingebüßt. Siedeln, forschen, expandieren, das macht schon Spaß! Schade nur, dass die Kämpfe so öde ausfallen, das Taktik-Kartenspiel hat leider gar keinen Biss. Auch das schicke Interface könnte mehr Arbeit vertragen, vor allem ein komfortabler Flottenmanager auf der Sternenkarte wäre mir willkommen. Alles in allem ist **Endless Space** (noch) keine Konkurrenz für **Ascendancy** & Co. – aber es ist auf einem guten Weg dorthin.

The Walking Dead: Starved for Help

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

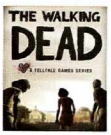
Text: Felix Schütz



Spielerisch simpel, aber hoch spannend erzählt: **The Walking Dead** hält sein Niveau.

Nach dem packenden Auftakt **A New Day** hat Telltale sein Zombie-Abenteuer **The Walking Dead** fortgesetzt: In **Starved for Help**, der zweiten von insgesamt fünf Episoden, erleben wir, wie die Story rund um die Überlebenden einer Zombie-Apokalypse weitergeht. Der Kriminelle Lee Everett hat sich mit einigen Leuten in einem Motel verschanzt. Nach drei Monaten neigen sich die Vorräte jedoch dem Ende zu, die Gruppe plagt der Hunger und ein Ende der Zombie-Angriffe ist nicht abzusehen. Unverhofft tut sich eine Gelegenheit auf, die alle Probleme lösen könnte: Eine nahe gelegene Farm bietet Nahrung in Hülle und Fülle – doch dort lassen die nächsten Schwierigkeiten nicht lange auf sich warten. Telltale erzählt erneut eine spielerisch simple, aber packende Geschichte, düster, erwachsen und blutig. Dabei kann der Spieler wieder mehrere Entscheidungen treffen, die Details der Handlung und das Verhalten einiger Nebencharaktere beeinflussen. Cool: Sogar einige Entscheidungen aus der ersten Episode wirken sich in **Starved for Help** aus. Spielerisch bleibt dabei alles beim Alten: Erneut sind die Rätsel kaum der Rede wert, der Spieler klappert im Grunde nur ein paar Hotspots ab, führt Dialoge und absolviert kinderleichte Reaktionstests. Auch der grobe, comichafte Grafikstil bleibt unverändert. Dank exzellenter englischer Sprecher und einer stimmigen Sounduntermalung ist die Episode trotzdem sehr atmosphärisch und fesselt für knapp zwei Stunden vor den Monitor. **The Walking Dead** ist unter anderem über Steam erhältlich, für 25 Euro kaufen Sie gleich die gesamte Staffel. Die fehlenden drei Episoden sollen im Laufe der nächsten Monate veröffentlicht werden – sofern Telltale von nun an seinen Zeitplan einhält, denn **Starved for Help** erschien erst mit einem Monat Verspätung!

Wertung



EINZELSPIELER	83
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 25,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	29.06.2012

Felix meint



Nach dem überraschend guten Seriendebüt war ich neugierig, ob Telltale das hohe Niveau halten kann. **Starved for Help** hat mir aber sogar noch etwas besser gefallen als die erste Folge! Die Charaktere sind ja nun bekannt, Telltale kann sich also auf deren Entwicklung konzentrieren und die Geschichte an neue Orte führen. Im Vergleich zur ersten Folge ist der zweite Teil aber nicht nur einen Tick spannender, sondern auch deutlich härter – trotz der comichaften Grafik musste ich bei einigen Stellen ganz schön schlucken. Heftige Erwachsenenunterhaltung!

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

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!







SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.gratisonlinespielen.de

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. 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%
8. MAX PAYNE 3			
ENTWICKLER	Rockstar Studios	TEST IN	08/12
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	89%
9. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%
10. STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	09/10
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	90%

ANZEIGE

Testen: Mini-Abo mit **Maxi-Vorteilen!**

Zum Kennenlernen 3x PC Action testen plus Gratis-Prämie für nur 11 Euro!





ÜBER **33%** Rabatt & PC Action-Spezial!

Reisetasche Laser Plus

- mit Reißverschluss-Hauptfach
- Reißverschluss-Vortasche
- 2 Reißverschluss-Seitentaschen
- inkl. verstell- und abnehmbarem Gurt mit Schulterpolster
- Größe: 58 x 28 x 33 cm
- Material: 600D Polyester

- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

Bequemer und schneller online abonnieren:

SHOP.PCACTION.DE

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

PC ACTION

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

Ja, ich möchte PC Action testen. Senden Sie mir drei Ausgaben für nur 11 Euro!

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

❒ Reisetasche Laser Plus (Prämien-Nr.: 1108431)

Angebot gilt, solange Vorrat reicht.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: 887046

❒ **Bequem per Bankeinzug**
(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.
Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tagen ohne Begründung beim COMPUTEC-Kunden-Service, 20080 Hamburg, in Textform (z.B. Brief oder E-Mail computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich die Computec Media AG auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informiert.

Datum Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

TIPPS & TRICKS

Wertvolles Agentenwissen für unsere Top-Vollversion!



Alpha Protocol

Mit unseren hilfreichen Tipps werden Sie zum Superagenten im Action-Rollenspiel.

Lautloses Anpirschen und harte Schussgefechte gehören zum Agentenalltag in **Alpha Protocol**. Damit Sie mit dem Helden Mike erfolgreich durch alle Missionen schleichen und ballern können, haben wir wichtige Tipps für Sie zusammengestellt. Grundsätzlich bietet Ihnen **Alpha Protocol** viel Freiraum, wie Sie die einzelnen Missionen angehen möchten. Wir verraten, worauf es dabei ankommt.

Text: Patrick Schmid/ Micha Kohl/ Christian Walter

Grundlagen-Tipps und Spielmechanik

Die Qual der Wahl

Zu Beginn müssen Sie sich für eine der vielen Vorgehensweisen entscheiden. Wenn Sie einen erhöhten Schwierigkeitsgrad wünschen, wählen Sie die Klasse „Rekrut", denn mit dieser beginnt Ihre Agenten-Karriere ohne jegliche Fähigkeiten und Fertigkeitspunkte. „Veteran" können Sie erst werden, wenn Sie den harten Weg des „Rekruten" gegangen sind. Wenn Sie sich für die Klassen „Soldat", „Technikspezialist" oder „Agent im Einsatz" entscheiden, beginnen Sie zwar auch ohne Fertigkeitspunkte, dafür erhalten Sie aber bereits einen klassenspezifischen Basisrepertoire an Fähigkeiten. Völlig freie Wahl haben Sie dagegen, wenn Sie die Klasse „Söldner" wählen. Sie bekommen dann 31 Fertigkeitspunkte, mit denen Sie beliebige Fähigkeiten ausbilden können.



Das Sturmgewehr eignet sich für zielgenaues Schießen und lässt sich mit Visieren aller Art ausstatten.

Equipment & Gadgets

Die Ausrüstung ist das A und O in **Alpha Protocol**. Es lohnt sich, sein Geld in eine verbesserte Panzerung und Waffen zu investieren. Auch die Gadgets sind nicht zu unterschätzen. Wir empfanden besonders die EMP-Ladungen als extrem nützlich. Mit diesen lässt sich eine Hack-Aktion oder eine Überbrückung erfolgreich abschließen, ohne das entsprechende Minigame absolvieren zu müssen. Das kann Ihnen in bestimmten Situationen einen entscheidenden Vorteil verschaffen: Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich bereits unter Beschuss von einer ganzen Horde Gegner, in deren Raum sich eine hackbare Selbstschussanlage befindet. Da macht es einen großen Unterschied, ob Sie das Minigame spielen müssen oder ob Sie einfach nur per Tastendruck eine EMP-Ladung anbringen und anschließend aus der Deckung heraus zusehen, wie die Anlage Ihre Gegner erledigt. Achten Sie darauf, immer ausreichend Ladungen im Gepäck zu haben. Ein weiteres, sehr interessantes Gadget ist der Schallprojektor. Mit diesem können Sie an einer bestimmten Stelle ein Geräusch erzeugen, um Gegner abzulenken. Ähnliche Geräte sind Ihnen vielleicht auch aus der **Splinter Cell**-Reihe bekannt. Wir empfanden dieses Gerät allerdings als recht nutzlos, denn oft ignorierten die Feinde das Geräusch schlichtweg. Abschließend sollen natürlich die Erste-Hilfe-Pakete nicht unerwähnt bleiben. Achten Sie darauf, immer einige Packs dabeizuhaben, da diese insbesondere bei Bosskämpfen von entscheidender Bedeutung sind.

Waffensortiment

Die Fülle an Waffen im Spiel erschwert die Auswahl, vor allem durch die unterschiedlichen Eigenschaften der Knarren. Wir empfehlen Ihnen, sich auf zwei Waffentypen zu beschränken. Das gilt übrigens auch für die Verteilung Ihrer Fertigkeitspunkte, da Sie sonst eher ein Talent-Allrounder statt eines puren Spezialisten werden. Für welche Waffenarten Sie sich entscheiden, hängt von Ihrer gewünschten Vorgehensweise ab: Wenn Sie immer einfach drauflosballern, können Sie durchaus mit einer Schrotflinte und einem Sturmgewehr in die Missionen ziehen. Für Schleicher empfehlen wir neben einer großkalibrigen Waffe eine Pistole mit Schalldämpfer und passender Munitionsart. Somit lassen sich weiter entfernte Gegner mit einem gezielten Treffer

Safehouse

Nach jeder erfolgreichen Mission landen Sie im Safehouse, der wichtigsten Anlaufstelle in **Alpha Protocol**. Dort finden Sie immer einen Computer und haben damit Zugang zum essenziellen Clearinghouse und zu informativen E-Mails. Am fiktiven Schwarzmarkt erwerben Sie neue Waffen, Panzerungen oder Insider-Informationen, die in kommenden Einsätzen sehr nützlich sind. E-Mails sind nicht nur eine Flut von reinen Textinformationen, sondern beeinflussen bei Beantwortung das Ansehen des Empfängers. Trophäen sammeln Sie automatisch nach Abschluss bestimmter Missionen; sie sind nur eine kleine Erinnerung an einen schwierigen Bossgegner oder einen wichtigen Kontakt. Falls Ihnen Mister Thortons Aussehen nicht mehr gefällt, suchen Sie das Bad auf: Dort dürfen Sie jederzeit seinen Look nach Belieben verändern. Eine fesche Kopfbedeckung, Vollbart oder neue Brille? Kein Problem, das Angebot an passenden Gegenständen ist reichlich.



Der Computer ermöglicht Ihnen all jene Dinge, die ein Agentenherz begehrt.

geräuschlos ausschalten. Außerdem sollten Sie im Clearinghouse immer mal wieder nachsehen, welche Mods für Ihre Waffen verfügbar sind. Oft bekommen Sie dort Zusatzteile, die beispielsweise einige der Waffenstats stark aufbessern oder Ihnen erlauben, mehr Munition zu tragen.

Bossgegner

Als Geheimagent haben Sie viele mächtige Feinde. Wichtige Antagonisten sind Ihnen nicht immer wohlgesinnt und versuchen, Sie auszuschalten. Im Kampf müssen Sie erst die Rüstung des Feindes knacken, bevor Sie die Lebenspunkte reduzieren. Wenn Sie sich zu viel Zeit lassen, regeneriert der Boss Rüstungspunkte. Im Grunde gilt es, zu beobachten, welch gewiefte Taktik der Gegner anwendet. Haben Sie dessen Schwachstelle gefunden, nutzen Sie diese schamlos aus und gehen somit triumphierend aus dem Kampf hervor. Bleiben Sie im Kampf, zum Beispiel gegen Brayko, nie starr an einer Stelle stehen und suchen Sie Deckung! Brayko geht oft in einen harten Nahkampf über, in dem Sie nur den Kürzeren ziehen. Einziger Ausweg ist die Flucht, bis Brayko die Puste ausgeht. Nutzen Sie diesen schwachen Moment! Vorsicht ist dennoch geboten, denn er ruft immer wieder Verstärkung, welche in Wellen auf Sie zustürmt. Kümmern Sie sich zuerst um diese Gegner! Achten Sie auf Munitionsdepots, die immer wieder neu spawnen. Nach jedem Bosskampf erhalten Sie die Möglichkeit, mit Ihrem Widersacher zu reden. Wählen Sie die Antworten in den Dialogen überlegt, denn auch Feinde können zu Freunden werden.

E-Mails abrufen!

Die elektronische Post erscheint auf den ersten Blick oft uninteressant, es lohnt sich, die Mails in **Alpha Protocol** zu lesen und zu beantworten. Wie in den Gesprächen müssen Sie sich dabei nur für eine bestimmte Haltung entscheiden. Durch das Beantworten der Mails kommen Sie nicht nur an zusätzliche Informationen, sondern können Ihr Verhältnis zu bestimmten Personen verbessern oder auch Geld erhalten. Achten Sie beim Überfliegen Ihres virtuellen Postfachs stets darauf, ob unten die Optionen „Antworten" oder „Download" zur Verfügung stehen. Falls ja, zögern Sie nicht, diese zu benutzen.

Lesen bildet

Nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie die Hinweise und Informationen. Insbesondere die Dossiers über die verschiedenen Personen und Fraktionen sind äußerst informativ. Diese enthalten neben persönlichem Hintergrundwissen auch wichtige Details darüber, wie die einzelnen Personen ticken. Besonders wertvoll ist dieses Hintergrundwissen für die zahlreichen Gesprächsoptionen. Dort können Sie mit der richtigen Herangehensweise eine Menge erreichen. Durch ein gutes Verhältnis zu bestimmten Personen erhalten Sie beträchtliche Rabatte im Clearinghouse oder bekommen während einer Mission Unterstützung von einer Ihnen freundlich gesinnten Fraktion.

Augen offen halten

Wer aufmerksam ist, findet häufig lukrative Dinge in den Levels. Suchen Sie Räume, nachdem Sie alle Gegner erledigt haben, gründlich ab. Oft gibt es abseits des Hauptwegs weitere Räume mit zusätzlich Geld, Munition oder Informationen. Hacken Sie auch grundsätzlich jeden herumstehenden Rechner, daraufhin erhalten Sie oft eine beträchtliche Summe Geld oder zusätzliche Dossiers. Verschlossene Türen erregen die Neugier nach Verborgenem. Knacken Sie deren Schlösser, um dahinter befindliche und überaus nützliche Items zu finden.

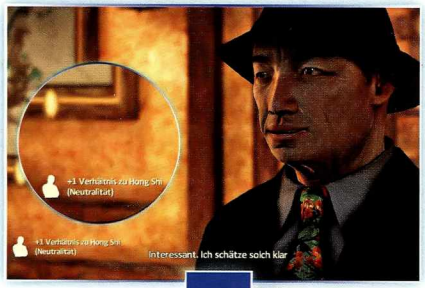

Wurden Sie vom Gegner überrascht, dann schalten Sie ihn möglichst schnell aus, damit er keinen Alarm auslösen kann.



Spätestens jetzt sollten Sie die Beine in die Hand nehmen und eine bessere Angriffstaktik anwenden.
bin ich wütend.

Ansehen

Wie Sie sich anderen Charakteren gegenüber verhalten haben, zeigt sich durch das Ansehen, das Ihr Agent genießt. Wenn Sie die Vorlieben Ihrer Kontakte kennen und einen netten Umgangston pflegen, dann können Sie damit punkten und Ihre Anerkennung stärken. Wählen Sie unpassende Bemerkungen, dürfte sich das negativ auf Ihr Ansehenkonto auswirken. Somit bleiben Ihnen hilfreiche Händlerkontakte verwehrt und das zeigt sich spätestens im Clearinghouse. Die Dossiers, die automatisch über alle Personen angelegt werden und die Sie im Spiel erweitern können, geben Ihnen eine sehr gute Auskunft über den individuellen Charakter eines Kontaktes. Ein gutes Beispiel haben wir in Taiwan erlebt. Hier müssen Sie einen gewissen Hong Shi aufsuchen. Wählen Sie im Gespräch professionelle Antworten, hilft er Ihnen und Sie steigen in seinem Ansehen. Aggressive Dialogführung dagegen dürfte Hong Shi hingegen eher verärgern.





Zu empfehlen ist generell ein netter Umgangston, denn nur dann erhalten Sie auch Unterstützung. Nachdem Sie im Safehouse angekommen sind, gehen Sie zum Computer und checken die Angebote im Clearinghouse. Wenn Hong Shi Ihnen wohlgesonnen ist, gelangen Sie an einen neuen Händler, namens Rising Sun. Dieser bietet ihnen eine große Auswahl an nützlicher und besserer Ausrüstung an. Wenn Sie Hong Shi aber beleidigen, haben Sie keine Möglichkeit mehr, an das Equipment zu kommen.

Dialoge und Gespräche

Die Optionen „Drohen", „Lügen" und „Ehrlich sein" sind drei grundverschiedene Dinge. Ebenso unterschiedlich werden auch die Reaktionen Ihrer Gesprächspartner ausfallen, wenn Sie eine dieser Haltungen in einem Gespräch in **Alpha Protocol** wählen. Die Konversationen sind das interessanteste Element des Spiels, denn im Gegensatz zu anderen Rollenspielen wählen Sie nicht eine von mehreren vorgefertigten Antworten aus, sondern entscheiden sich für eine bestimmte Haltung, die Sie Ihrem Gesprächspartner gegenüber einnehmen wollen. Diese variieren je nach Gesprächspartner und in besonderen Fällen stehen sogar Aktionen wie „Schlagen" oder „Exekutieren" zur Auswahl.

Mit Konsequenzen rechnen

Ihre Antwort-Auswahl beeinflusst das Verhältnis zu Ihrem Gegenüber nachhaltig und Sie bekommen die Auswirkungen sofort per Einblendung am linken unteren Bildschirmrand angezeigt. Wie genau Sie sich in den Gesprächen verhalten wollen, liegt komplett in Ihrem Ermessen und an Ihren persönlichen Vorlieben. Sie wollen gerne den brutalen Macho geben? Kein Problem! Aber auch als höflicher und angenehmer Zeitgenosse kommen Sie früher oder später ans Ziel. Ihre Entscheidungen in den Gesprächen bestimmen aber nicht nur das Verhältnis zu Ihren virtuellen Mitmenschen, sondern den gesamten Spielverlauf. Wenn Sie es sich beispielsweise mit einer der vielen Fraktion verscherzen, so sind eventuelle spätere Gesprächsmissionen mit dieser Partei nicht mehr verfügbar. Stattdessen kann es sogar passieren, dass Ihnen eine Fraktion während eines Einsatzes in den Rücken fällt oder aber dass Sie dadurch die Sympathien einer ganz anderen Fraktion gewinnen und damit die Seiten wechseln. Das sorgt für viel Spannung im Spiel.

Beispiel gefällig?

An einem Punkt des Spiels bekamen wir es mit einer jungen Dame namens Sis zu tun. Ohne zu wissen, wer sie genau ist, mussten wir Sis in einem Bosskampf besiegen. Anschließend hatten wir in einer Gesprächsszene die Wahl, ob wir das Mädchen am Leben lassen oder nicht. Wir entschieden uns dafür, sie laufen zu lassen, und bekamen wenig später prompt einen Anruf vom mysteriösen Albatross, dem Anführer der Untergrundorganisation G22. Wie sich herausstellte, ist Sis seine persönliche Leibwächterin und er war uns äußerst dankbar dafür, dass wir die junge Dame nicht eliminiert haben. Fortan konnten wir zur Belohnung in einer der Moskau-Missionen auf Unterstützung von einigen G22-Soldaten hoffen. Doch damit nicht genug, im Verlauf unseres Spiels trafen wir Albatross immer wieder und er wurde letztendlich zu einem mächtigen Verbündeten, der uns auch noch in späten Missionen des Spiels half. Trotzdem hätten wir auch immer wieder die Gelegenheit gehabt, ihn und seine Organisation zu hintergehen. Es ist nicht vorherzusagen, wie sich das Ganze entwickelt hätte, wenn wir Sis ausgeschaltet hätten.

Beziehungskisten inklusive

Bei den Frauen im Spiel ist Michael Thorton nicht nur aufgrund seines guten Aussehens, sondern auch aufgrund seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten sehr begehrt. Im Verlauf des Spiels trifft man auf einige weibliche Charaktere, mit denen Sie Romanzen eingehen dürfen. Wie Sie das schaffen, erläutern wir Ihnen im oberen Kasten auf der nächsten Seite.



Befreundete Charaktere schalten sich auch mal direkt in Michael Thortons Safehouse, um vor oder nach der Mission Informationen auszutauschen.



Das Dialog-Reaktions-System verlangt von Ihnen eine prompte Antwort. Ihre Entscheidung kann tief greifende Konsequenzen nach sich ziehen.

Romanzen

Raffinierter Geheimagent und beliebter Frauenheld. Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Michael Thorton die Frauen um den Finger wickeln.



SCARLET LAKE ist eine weltbekannte Fotojournalistin, intelligent und charmant. Bekanntschaft machen Sie mit ihr nach der ersten Mission im Flugzeug. Im Gespräch punkten Sie mit professionellen Antworten, auch wenn eine kokette Herangehensweise interessanter wäre. Weiterhin steigern Sie Ihr Ansehen durch die Weiterleitung von E-Mails mit brisantem Inhalt an Scarlet anstatt die heißen Informationen auf dem Schwarzmarkt zu verkaufen. Zur Romanze kommt es nach Abschluss der drei Missionsgebiete – also sobald Sie im letzten Safehouse angekommen sind. Ist Ihr Ansehen bei Scarlet hoch genug, werden Sie in ihr Hotelzimmer eingeladen. Nach dem Dialog steht man vor der Wahl, sie allein zu lassen oder noch ein Weilchen zu bleiben.



MADISON SAINT JAMES arbeitet für die Veteran Combat Initiative und lernt Michael Thorton zufällig kennen. Sie nimmt heimlich Kontakt auf. In der Öffentlichkeit ist es angebracht, mit ihr professionell zu reden. Danach bringen Sie Madison in Ihrem Safehouse unter. In diesem privaten Umfeld geht sie sofort auf Ihre verführerischen Anmerkungen ein. Durch die richtige Wahl der Dialogoptionen wächst Ihr Ansehen stetig, wobei Sie mindestens drei Punkte benötigen. Während der Infiltration von Marburgs Villa erhalten Sie einen zusätzlichen Punkt, wenn Sie Madison als „Handler" auswählen. Belohnt werden Sie mit der Bettszene, sobald Miss Saint James im Schlafzimmer wartet und Sie im entscheidenden Moment die kokette Dialogantwort wählen.



SIE ist eine Söldnerin im Auftrag für die Veteran Combat Initiative, kurz VCI. Die erste Begegnung findet in Moskau statt. Möchten Sie die Dame um Ihren Agentenfinger wickeln? Hierbei gibt es ein paar Dinge zu beachten. SIE ist sehr pragmatisch, das bedeutet, Sie sollten in den Dialogen und E-Mails aggressive Antworten parat haben. Je lauter und brutaler Sie durch die Missionen ziehen, desto mehr Gefallen findet SIE an Ihnen. Durch die Befreiung aus Braykos Villa können Sie bei ihr deutlich punkten. Conrad Marburg ist SIEs eingeschworenes Feindbild und die Liquidierung von Herrn Marburg dürfte ihren Einfluss deutlich steigern. Für die Liebesszene ist es nötig, das Ansehen auf mindestens sechs Punkte zu steigern und SIE im Endkampf als „Handler" auszuwählen.



MINA TANG begegnen Sie bereits zu Beginn des Spiels. Anfangs arbeitet sie noch für Alpha Protocol. Ihre Antworten in schwierigen und aufregenden Situationen sollten professionell sein. Vermeiden Sie einen Flirt mit anderen Frauen, wenn Mina mithört, da das deutlich Minuspunkte hageln kann. Möchte Mina Ihr Mitgefühl und scheint sie offensichtlich traurig zu sein, dann wählen Sie die koketten Dialogoptionen. Diese Antworten bauen sie wieder auf und bereiten Ihnen den Weg zur Romanze. Erreichen Sie das höchste Ansehen mit zehn Punkten, schreibt Mina Ihnen eine doppeldeutige E-Mail, die Sie entsprechend beantworten. Nach den drei Haupteinsatzzielen kommt es zur Konversation, die Sie unterbrechen sollten, und damit zur ersehnten Liebesszene.

Minigames

Fluch oder Segen? Zu Beginn erscheinen die drei Minigames motivierend. Doch leider entwickeln sich diese – vor allem nach längerer Spielzeit – aufgrund des steigenden Schwierigkeitsgrades und der teilweise hakeligen Steuerung zu einem kleinen Frustfaktor. Insgesamt gibt es drei verschiedene Minigames, denen Sie im Spielverlauf immer wieder begegnen werden:

HACKEN: Bei diesem wichtigen, aber auch nervigen Minispiel müssen Sie innerhalb eines großen Zahlen- und Buchstabenblocks die beiden Ziffernfolgen finden, die sich nicht verändern. Das kann vor allem unter Zeitdruck extrem schwer sein. Zusätzlich wechseln die starren Ziffernfolgen auch noch nach einiger Zeit ihre Position und Sie müssen gegebenenfalls neu suchen. Hier macht sich die schlechte Portierung von Konsole auf PC deutlich bemerkbar.

TÜRSCHLOSS KNACKEN: Dieses Spielchen ist deutlich einfacher zu meistern als Hacken. Die Trigger-Steuerung der Konsolen-Version wurde hier lediglich auf die Maus portiert. Statt die Schließzylinder vor dem Bestätigen in einer bestimmten Position zu halten, können Sie diese auf dem PC einfach mit der Maus richtig hinschieben, ohne dass diese zurückspringen.

ÜBERBRÜCKEN: Damit schalten Sie Alarmsysteme aus. Dabei müssen Sie, ähnlich wie bei den Labyrinth-Rätseln in Zeitschriften, den Verlauf der mit der Zahl gekennzeichneten Leitung nachvollziehen und sie an der richtigen Stelle abklemmen. Beachten Sie, dass dies in der Reihenfolge von 1 bis x geschehen muss, Sie können also nicht zum Beispiel mit der dritten Leitung beginnen.

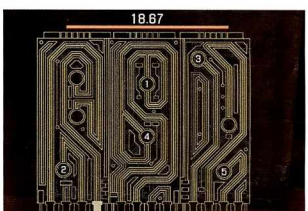
TIPP FÜR ALLE DREI MINIGAMES: Wenn Sie rechtzeitig merken, dass Sie nicht erfolgreich sein werden, brechen Sie den Versuch ab und starten Sie das Minigame erneut. Dadurch verhindern Sie, dass ein Alarm ausgelöst wird.



Nur mit viel Geduld und mehrfachen Anläufen sind die nervigen Hack-Rätsel zu lösen. Nutzen Sie „Abbrechen", wenn es eng wird!



Um eine verschlossene Tür zu öffnen, müssen Sie die Bolzen in die richtige Position bringen und auf die ablaufende Zeit achten.



Die Investition von Talentpunkten in „Sabotage" verringert die Anzahl der zu aktivierenden Leitungen und vereinfacht das Rätsel.

Talente und Spielweisen

Sie haben die Möglichkeit, **Alpha Protocol** auf zwei verschiedene Arten und Weisen durchzuspielen: Schleichend und Ballernd.

Lautloser Agent ...

Schleichen ist in **Alpha Protocol** nicht leicht. Michael Thorton ist eben kein Sam Fisher. Im besten Fall kommen Sie nahe genug an den Gegner heran, um ihn mit einem Schlag zu überwältigen. Leider werden Sie von Kontrahenten aber sehr oft entdeckt, ohne dass man als Spieler den eigentlichen Grund dafür mitbekommt. Wurden Sie entdeckt, schießen Sie sich den Weg frei oder Sie deaktivieren den Alarm und warten darauf, dass die Gegner keinen Verdacht mehr schöpfen. Dennoch sorgt das Leisetreten für ein ganz anderes Spielgefühl. Sobald Sie Thortons Fähigkeiten ausgebaut haben, kommen Sie ohne größere Probleme voran.

... oder Ballermann?

Setzen Sie auf knallharte Schusswechsel und eine direkte Spielweise, dürften Sie es in **Alpha Protocol** leichter haben. Investieren Sie vor allem in die Waffentalente. Wir zeigen Ihnen diese zwei unterschiedlichen Spielweisen auf dieser Doppelseite

Ballern

Möchten Sie das volle Potenzial der dicken Wummen im Spiel nutzen, dann empfehlen wir Ihnen, Fertigkeitspunkte in diese Talente zu setzen und deren Fähigkeiten im vollen Umfang zu verwenden.



MASCHINENPISTOLEN gibt es in verschiedensten Ausführungen, sie lassen sich mit vielen nützlichen Upgrades versehen. Michael Thorton trägt gleich zwei MPs mit sich herum. Achten Sie immer auf Ihren Munitionsvorrat, da er schnell zur Neige gehen kann, wenn Sie Ihre Widersacher unter Dauerfeuer nehmen. Um dieses Problem zu umgehen, nutzen Sie die Fähigkeit „Kugelhagel" aus dem Talentzweig. Sie ermöglicht es Ihnen, einfach weiterzuschießen, obwohl die Magazine bereits komplett leer geschossen sind. „Verbesserter kritischer Treffer" gibt es zwar auch in den anderen Waffentalenten, wirkt sich hier aber anders aus: Je öfter Sie den Gegner treffen, desto höher wird der Schaden ausfallen. Die Kombination beider Fähigkeiten lässt Sie zum Rambo werden.



SCHROTFLINTEN haben eine immense Mann-Stopp-Wirkung. Es lohnt sich für Sie, hier ordentlich Punkte zu investieren, vor allem wenn Sie ungestüm in Gegnerhorden wüten. Durch „Schrotsturm" können Sie Ihre Kontrahenten umwerfen und ihnen den Rest geben, bevor sie wieder auf die Beine kommen. Je mehr Punkte Sie aufwenden, desto länger hält der Effekt an und verkürzt die Zeit bis zur nächsten Anwendung. Der „verbesserte kritische Schuss" verkürzt den Cooldown zwischen kritischen Treffern und ermöglicht es Ihnen, alle Gegner noch schneller zu erledigen. Die restlichen Fertigkeiten verdoppeln den mitgeführten Munitionsvorrat, lassen Sie mehr Patronen auf einmal nachladen oder erhöhen die Stabilität und den Schaden der Flinte.



STURMGEWEHRE sind neben Pistolen Präzisionswaffen, mit denen Sie Feinde auch in großer Entfernung ausschalten. Wir empfehlen, den Gegner aus der Deckung anzuvisieren, vor allem da Michael seine Zeit braucht, um einen treffgenauen Schuss abzugeben. Mit dem „Verbesserten kritischen Treffer" verkürzen Sie die Dauer und können das Ziel mit einem einzigen Treffer erledigen. Außerdem gewährt Ihnen der „gezielte Schuss" eine Zielvorrichtung, um die Feinde leichter und effektiver anzuvisieren. Auf der Meisterstufe haben Sie neben einem kürzerem Cooldown und der länger anhaltenden Wirkung des Effekts auch einen Bonus von fünf Punkten auf die Rückstoßkontrolle der Waffe.



ZÄHIGKEIT ist ein unterstützendes Talent. Die einzige aktive Fähigkeit ist der „Eiserne Wille". Diese erhöht für eine gewisse Zeit die Lebenspunkte und vermindert den erlittenen Schaden. Je weiter Sie das Talent ausbauen, desto mehr Treffer hält Mister Thorton zeitweilig aus. „Hart im Nehmen" ist besonders hilfreich in brenzligen Situationen, in denen Ihr Lebensbalken zur Neige geht. Genau dann aktiviert sich die Fertigkeit automatisch und rettet Sie vor dem Tod. Das hilft Ihnen vor allem bei Kämpfen gegen Bosse oder Gegnerhorden. Weiterhin enthält Zähigkeit passive Fähigkeiten, die Michaels Leben dauerhaft erhöhen oder die Ausdauerregeneration beschleunigen.



Im Feuergefecht hilft die effektive Fähigkeit „Kugelhagel", Gegner schnell auszuschalten.



„Eiserner Wille" erhöht die Gesundheit um einige Punkte und lässt Sie mehr aushalten.


Lautlos schleicht sich Michael Thorton an unaufmerksame Gegner heran und setzt sie außer Gefecht.


Für kurze Zeit kann sich Ihr Protagonist mit „Meister der Tarnung" unsichtbar machen.

Schleichen

Diese Spielweise erfordert anfangs viel Geduld und starke Nerven, wird aber im späteren Spielverlauf deutlich spannender und reizvoller. Mit diesen Fähigkeiten ist Michael lautlos und gefährlich.



KAMPFSPORT eignet sich für Schleicher, da Michael sich öfter an einen Feind nahe heranwagt, um ihn zu überwältigen. Läuft das schief, wird der Gegner im Schlagabtausch versuchen, ihn außer Gefecht zu setzen. „Zorn" ist eine der drei aktiven Fertigkeiten. Hierbei gerät Thorton in Rage und sein Nahkampfschaden erhöht sich um zehn Prozent. Im niedrigeren Level können die Widersacher Ihre Angriffe leichter blocken. Später durchbrechen Sie jeden Abwehrversuch und erledigen schnell jeden Gegner. Mit „Zurückstoßen" dürfen Sie durch den dauerhaften Druck der Nahkampftaste den Widersacher zurückwerfen. Im Kampf können Sie auch einen tödlichen Schuss abgeben, wenn Sie „Kernschuss" erlernt haben.



PISTOLEN sind natürlich nicht so durchschlagskräftig wie die großen Kaliber. Dennoch eignen sie sich am besten für Leisetreter. Zum einen besitzt das Talent einige interessante Fähigkeiten, zum anderen Schalldämpfer und Betäubungsgeschosse. Die wichtigste Fertigkeit ist „Schnellfeuer". Damit aktivieren Sie eine Bullet Time, in der Sie zwei bis sechs Ziele definieren und dadurch gleich mehrere Feinde ausschalten. Die Anzahl der Schüsse definiert sich nach der Höhe der investierten Punkte. Außerdem erhöht „Verbesserter kritischer Treffer" die Reichweite der Pistole, aber verkürzt zeitgleich die Anvisier-Dauer. „Bewaffnet und Gefährlich" verdoppelt den Munitionsvorrat und „Schnellladen" verhilft zum fixen Magazinwechsel.



SABOTAGE vereinfacht alle Minigames mit einem Schlag. Sobald Sie die erste Fähigkeit „Interferenz" erlernt haben, können Sie alle Hack-Spiele mit einer EMP-Ladung deaktivieren. Achten Sie aber vor jeder Mission darauf, genug davon einzupacken. „Einbrecher" hingegen erleichtert alle Minispiele, indem der Countdown verlängert und zum Beispiel die Anzahl der abzuklemmenden Leitungen beim Überbrücken reduziert wird. An Kameras und Selbstschussanlagen schleichen Sie mit „Binäre Unsichtbarkeit" ungesehen vorbei. Gefährlich wird es dann nur, wenn die Zeit abläuft oder Sie von einem menschlichen Gegner erwischt werden. Eine zweite Chance beim Hacken, Schlossknacken und Überbrücken erhalten Sie durch „Agentenglück", wenn der erste Versuch misslingt. Mit „Remote Hack" dürfen Sie in gesicherte Computer und elektronische Geräte aus großer Entfernung eindringen. Die Wirkung Ihrer Gadgets erhöhen Sie mit „Übertakten".



TECHNIKVERSTÄNDNIS ist – ähnlich der Zähigkeit – eher ein unterstützendes Talent. Die interessanteste Fähigkeit ist „Brillanz". Damit setzen Sie sofort die Cooldowns aller anderen aktiven Fertigkeiten zurück und können diese schnell erneut einsetzen. Dies erscheint uns sehr hilfreich in Notsituationen. Der Rest des Talentzweiges bietet viele passive Boni. Darunter fallen etwa die Erhöhung der Wirksamkeit von Erste-Hilfe-Kästen, die Erweiterung des Inventarplatzes oder die Vergrößerung der Magazinkapazitäten aller Waffen. Die Fähigkeit „Medizinische Begabung" setzt den lang anhaltenden Cooldown von Medipacks und Adrenalinspritzen um bis zu 50 % herunter.



TARNUNG macht Michael Thorton erst zu einem waschechten Geheimagenten. Wir empfehlen die volle Investition verfügbarer Talentpunkte in diesen Zweig. Hierbei gibt es zwei wichtige Fähigkeiten, die Ihnen das Leben als Spion erleichtern. Zum einen wäre da der „geräuschlose Lauf". Aktivieren Sie diesen, pirschen Sie unhörbar durch die Levels. Die beste Voraussetzung, um sich an Gegner hinterrücks anzuschleichen. Übertroffen wird der Lauf nur von „Meister der Tarnung". Michael kann für einen bestimmten Zeitraum komplett unsichtbar werden und Widersacher auch von vorne angreifen. Auf der höchsten Stufe dürfen Sie sogar im Laufschritt verdeckt operieren. Feinde werden mit „Aufmerksamkeit" aufgedeckt und deren Position durch ein Symbol über dem Kopf angezeigt. Tarnung ist DAS unverzichtbare Talent für Schleicher.

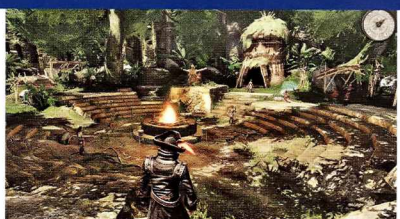

Im Safehouse können Sie aus verschiedenen Kopfbedeckungen, zum Beispiel Caps, Wollmütze oder einem Barett wählen.

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Antiwarp entfernt das nervige Wachstums-Morphing der Bäume und Büsche im Spiel und verbessert die Grafik.



Die **LoD Distance Mod** erhöht die LoD-Distanzen von 280 Objekten und behebt das plötzliche Auftauchen zu nahe am Charakter.



Die Mod **Eingedeutschtes Minigame HUD** bringt neue HUD-Texturen und eine deutsche Übersetzung für die Minispiele.

Risen 2: Dark Waters

Neue Mods für's Piraten-RPG

MOD Wie schon beim Vorgänger wartet die Community auch beim zweiten Teil vergeblich auf offizielle Mod-Tools. Das Spiel verändert sie trotzdem – mit viel Eigeninitiative und Köpfchen.

Die Community rund um die Spiele der **Gothic**-Reihe und auch die geistigen Nachfolger, die unter der **Risen**-Flagge segeln, hat sich daran gewöhnt, dass von Entwickler Piranha Bytes schon seit Langem keine offiziellen Mod-Tools mehr veröffentlicht werden. Stattdessen durchleuchtet die eingeschworene Gemeinschaft die Spiele Stück für Stück, analysiert und entschlüsselt die Dateiformate und nimmt dann mit den eigenen, beschränkten Mitteln dennoch teils signifikante Veränderungen am Spiel vor. So etwa durch den bekannten **Community Patch** für **Gothic 3**, der sogar in einer neuen offiziellen (Verkaufs-)Version des Spiels enthalten ist. Und auch für **Risen 2: Dark Waters** hat die Community mittlerweile einige interessante Modifikationen veröffentlicht.

Wir haben es kommen sehen!

Ein grafischer Aspekt, der Spieler von **Risen 2** vom ersten Verkaufstag an mächtig nervte, war, dass man den Bäumen praktisch beim Wachsen zusehen konnte. Grund dafür war das verwendete Speed-Tree-System, das Entwickler Piranha Bytes einsetzt, um die Vegetation zu generieren. Laufen Sie beispielsweise durch den Wald, entwickeln sich die Bäume quasi „im Vorbeigehen" und wachsen sichtbar in Zehntelsekunden in die Höhe, wenn Sie sich Ihnen nähern – oder schrumpfen, wenn Sie sich von ihnen entfernen. Modder Baltram hat sich des Problems angenommen und mit seiner Mod **Antiwarp** (auf DVD) Abhilfe geschaffen. Das Tool verhindert das eingangs beschriebene Pflanzen-Morphing und sorgt zudem auf Wunsch dafür, dass die absolute Sichtweite bei Bäumen und Büschen erhöht wird. Zwar nahm sich auch Piranha Bytes mit dem ersten Patch für **Risen 2** dieses Problems an und sorgte damit unter anderem dafür, dass das Morphen deutlich verbessert wurde, dennoch ist die Mod nach wie vor sinnvoll. Denn immer noch ploppen auch mit dem Patch Objekte unschön auf. Das heißt, dass beispielsweise Bäume in unmittelbarer Nähe des Spielers abrupt ihr Aussehen verändern. Im Gegensatz zum offiziellen Patch wird mit der **Antiwarp** auch das deutlich verbessert, was der Atmosphäre im Spiel zugutekommt.

Russisch Brot

Der russische Modder Malkav hat gleich mehrere Mods im Angebot. Mit der **Crosshair Mod** bietet er zwei neue Fadenkreuze, die sich in Größe, Farbe und Form unterscheiden. **Dynamic Torch Light Shadows** aktiviert den dynamischen Schattenwurf von Fackeln und erhöht – in einer zweiten Variante – zudem deren Lichtstärke. Mit seiner **LoD Distance Mod** (auf DVD) erhöhen Sie fast ohne Performance-Einbußen die LoD-(Level of Detail)-Entfernungen. Auf diese Weise verbessert die Mod die Optik deutlich, denn das oftmals zu nah am Charakter stattfindende



Neue Fadenkreuze für die Ballereien gefällig? Installieren Sie die **Crosshair Mod** von Malkav und suchen Sie sich eins aus.



Um den Helden in Johnny Depp (Bild) oder den alten Gothic-Helden zu verwandeln, gibt's **Gothic Hero & Jack Sparrow Skin.**



Die **Dynamic Torch Light Mod** aktiviert den dynamischen Schatten des Fackellichts. Version 2 sorgt zudem für mehr Leuchtweite.



Sie finden Patty im Original (links) langweilig? Dann verpassen Sie ihr mit **Redhead Patty** doch rote Haare und schwarze Klamotten.

Aufploppen von Objekten wird sichtbar reduziert. Wenn Sie die Performance des Spiels verbessern wollen, sollten Sie sich die **No POM Mod** (auf DVD) von Malkav anschauen. Diese entfernt das sogenannte Parallax Occlusion Mapping bei Bodentexturen und verbessert so die Performance des Spiels um bis zu 25 %. Es ist speziell für schwächere Rechner ein probates Mittel, flüssiger zu spielen. Alternativ reduzieren auch Malkavs weitere Tools **No Parallax Occlusion Mapping Mod**, **Specular Lookup Texture Mod** und die **No Dynamic Point Lights Mod** optisch kaum merklich die grafischen Finessen des Spiels, sorgen dabei jedoch für eine höhere Bildwiederholrate.

Flickschusterei

Keinesfalls verzichten sollten Sie auf den **Unofficial Patch** von Baltram. Die Mod (auf DVD) lag bei Redaktionsschluss in v0.5 vor, ist eine Sammlung von Bugfixes und anderen kleinen Korrekturen, die das ohnehin schon beinahe fehlerfreie Spiel weiter aufwerten sollen. Die Änderungen beschränken sich auf Gegenstände, NPCs, Quests und Dialoge, da in anderen Bereichen (etwa Achievements, KI, Wetter) zurzeit modtechnisch nicht viel machbar ist. Sie müssen kein neues Spiel starten, um den Patch verwenden zu können.

Rest vom Fest

Mit weiteren Mini-Mods verkleinern Sie etwa die Schriftgröße für NPC- und Itembezeichnungen, spendieren dem Helden und Patty ein verändertes Aussehen sowie Minispielen neue Texturen und ein deutsches HUD. Eine gute Anlaufstelle für **Risen 2**-Mods ist die Webseite von Modder Baltram unter www.baltr.de/r2, unter der Sie auch alle hier vorgestellten Dateien finden. Einige der Mods finden Sie auch auf der Heft-DVD.

Richtig durchstarten

Ein geniales Tool ist auch der **Risen 2 Mod Starter** (auf DVD) von Modder LordOfWar. Per Mausklick (de-)installieren und (de-)aktivieren Sie damit Mods oder prüfen, ob neue Versionen der installierten Erweiterungen oder des Tools selbst vorliegen. Äußerst praktisch! *Marc Brehme*

Infos zu den Mods

MODUS	Einzelspieler
VORAUSSETZUNGEN	Risen 2: Dark Waters
WEBSITE	www.baltr.de/r2
WERTUNG	Gut bis sehr gut

Fragestunde

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

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

Hast du sie nicht alle?

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

Was willst du?

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

Die Legende lebt!

Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.



Zahlenmäßige Überlegenheit und mächtige Elitemonster: In **Quests and Legends** erwarten Sie Kampfszenarien, die taktisches Geschick erfordern.

DAModder

Ein praktisches Tool für **Dragon Age: Origins**-Mods ist der **DAModder** (Download etwa unter www.dragonagenexus.com). Nutzen Sie ihn, um die dazip-Dateien komfortabel zu installieren und zu verwalten.

Dragon Age: Origins

Quest and Legends

MOD Mit dieser Mod platzt Ihr **Dragon Age: Origins** aus allen Nähten. **Quests and Legends** bietet derart viele neue Inhalte, dass jeder noch so fette DLC vor Scham errötet.

Quests and Legends ist keine reine und gewöhnliche Questmod, sondern eher ein komplettes Erweiterungspaket für den Rollenspielhit aus dem Jahre 2009. Auf dieser Seite können wir die zahlreichen Features der Mod nur anreißen. Sie beinhalten den vollständig englisch vertonten Charakter Valeria, mit der Sie sich Hals über Kopf in eine Romanze stürzen dürfen. Die anderen 200 (!) neuen NPCs sind größtenteils ebenfalls vertont und verteilen sich auf 97 frische Quests, von denen Sie 44 beliebig oft wiederholen können. Sie bereisen 178 neue Gebiete, 69 davon wurden von Hand aufgezogen und detailreich gestaltet, wie die riesige Stadt Antiva City, die dem Stil von **Baldur's Gate** oder **Neverwinter** ähnelt. Die Story erleben Sie mit 45 eigens gebastelten Zwischensequenzen.

Entdecke die Möglichkeiten!

Außer Ihr virtuelles Leben für Questgeber aufs Spiel zu setzen, investieren Sie Ihr Herzblut entweder auch in die Diebes- oder die Kämpfergilde, die Sie mit dem nötigen Kleingeld auch upgraden können. Oder Sie nehmen sich etwas Studienzeit und erlernen ein paar der über 250 neuen Zaubersprüche, Skills und Talente, wie etwa Kartographie oder Messerwerfen. Ihre letzten Goldtaler werden Sie bei einem der 24 frischen Händlerstände los, die unter anderem einzigartige Gegenstände feilbieten, oder Sie hauen Ihr Erspartes im Kasino auf den Kopf. Mit etwas Glück kommen Sie aus einer Partie Poker, Black Jack oder Roulette ja auch reicher raus, als Sie eingestiegen sind. Das Monsterprojekt des Modders Idomeneas ist, da es die Original-Dateien von **Dragon Age: Origins** nicht anrührt, mit so ziemlich jeder anderen Mod kompatibel und läuft nahezu problemlos. Gelegenheitsspieler stoßen sich möglicherweise am leicht erhöhten Schwierigkeitsgrad. Idomeneas hat sich bezüglich Quests, Puzzles und Kämpfen stark an Klassiker-Rollenspielen wie etwa der **Ultima**-Serie oder **Baldur's Gate** orientiert, weswegen die Ansprüche ein wenig höher geschraubt werden. *Malte Banz/Marc Brehme*

Infos zur Mod

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 4 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	dragonage.nexusmods.com
WERTUNG	Herausragend



Valeria ist ein neu eingeführter und vollständig synchronisierter Charakter, den Sie in Ihre Gruppe aufnehmen können.



Sprengkommando: In den Minas Ioth Mines versperren Ihnen Felsbrocken den Weg, die Sie mit Ölfässern beseitigen müssen.



Der Wächter Midlothian verfolgt seine eigenen Ziele und verstrickt Sie in einen zwielichtigen Pakt. Sofort ist klar, dass er nichts Gutes im Schilde führt.

Dragon Age: Origins

Dark Times – Akt 1

MOD Echt blöd, dass das Dämonenblut, das Sie Grauer Wächter werden ließ, Ihre Lebenserwartung drastisch schwinden lässt. In dieser Mod suchen Sie ein Gegenmittel.

In der groß angelegten Questmod **Dark Times** reisen Sie zur Konföderation Malkuth südlich von Ferelden, um dort nach einem Mittel gegen den vorzeitigen Tod zu suchen – der Preis Ihrer Aufnahme bei den Grauen Wächtern. Ihr Abenteuer beginnt in der Taverne „Die verwöhnte Prinzessin" am Hafen des Calenhad-Sees. Dort legt Ihnen Remiel seine Forschungen offen und erklärt, wie Sie Ihren frühzeitigen Tod verhindern können. Der Wissenschaftler ist englisch vertont und wunderbar animiert. Er erzählt Ihnen vom Inn Between Spaces, einer Art Parallelwelt, die von einem Wächter namens Midlothian bewacht wird. Kommen Sie an dem Wächter vorbei, können Sie die Macht des Ortes nutzen, um Ihrem frühen Tod zu entgehen. Das klingt einfacher, als es ist … Zunächst besuchen Sie den Zirkelturm im Calenhad-See und reisen mithilfe des Eluvian-Portals, das als Schnittstelle der realen und der Parallelwelt dient, auf die andere Seite. Dort schließen Sie einen Handel mit dem zwielichtigen Midlothian ab. Dieser Deal wird Ihnen noch mehr Probleme machen wird, als es zunächst den Anschein hat.

Güteklasse 1 a

Der erste Akt von **Dark Times** bietet ein mehrstündiges Abenteuer, das der Qualität des Hauptspiels absolut ebenbürtig ist. Alle neuen NPCs und die drei neuen Gefährten wurden von talentierten Sprechern komplett vertont. Auch in die 32 neu erschaffenen Gebiete ließen die Modder viel Herzblut einfließen. Das Inn Between Spaces etwa erinnert mit seinen riesigen, im freien Raum schwebenden Gesteinsbrocken an eine Art Vorhölle, aus der an vielen Stellen Dornen und mannshohe Hörner sprießen. Haben Sie die Mod mit **DAModder** installiert, erscheint sie im Hauptmenü unter „Herunterladbare Inhalte". Achtung: Damit Remiel in der Taverne erscheint, müssen Sie die Quest „Der zerbrochene Zirkel" bereits abgeschlossen haben. *Malte Banz/Marc Brehme*

Infos zur Mod

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	dragonage.nexus.com
WERTUNG	Herausragend



Oft kämpfen Sie gegen ausbalancierte Gruppen aus Magier, Tank und Fernkämpfer. Wer da nicht taktiert, verliert.



Bosskämpfe wie der gegen den Banditen rechts werden oft mit einer schönen Zwischensequenz eingeleitet.

Dragon Age: Origins

Pints and Quarts Tavern

MOD Tavernen sind seit jeher die Hauptanlaufstelle für arbeitsuchende Helden.

Dieses Plugin ist etwas größer angelegt als die anderen hier vorgestellten Questmods. Nachdem Sie das erste Mal die Stadt Lothering verlassen haben, sollte an der Straße östlich des Dorfes Redcliffe die Taverne Pints and Quarters erscheinen. Von der altertümlichen Schenke aus starten Sie jedes der insgesamt fünf selbst kreierten und voll in englischer Sprache vertonten Abenteuer. Sprechen Sie den Wirt an, stellt dieser Ihnen drei seiner Gäste vor, die Sie um Ihre Zeit bitten werden. Die anderen beiden Questgeber müssen Sie selbst finden.

Nur Harte kommen auf die Karte

Der Modder smundell warnt: Seine Mod mit mehrstündiger Spielzeit soll eine Herausforderung darstellen und eignet sich deshalb hauptsächlich für Charaktere ab Level 15. Als Gegenleistung für Ihre Unterstützung dürfen Sie und Ihre Helden neue Gebiete erkunden sowie einige neue Items einheimsen. Eine der Quests ist der Nachfolger der ebenfalls von smundell stammenden Mission **Ancient Elven Ruins**. Diese ist absolut spielenswert, jedoch keine Voraussetzung für **Pints and Quarts Tavern**. *Malte Banz/Marc Brehme*

Infos zur Mod

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	dragonage.nexusmods.com
WERTUNG	Sehr gut



Die Modifikation Pints and Quarts bietet verschiedenartige Missionen. Hier säubern Sie verwinkelte Katakomben von untotem Geschmeiß und wilden Tieren.



In diesem Wald lauern nicht nur aus dem Nichts auftauchende Werwölfe, sondern auch wandelnde Bäume und ein knallharter Lich-Magier auf Sie.

Dragon Age: Origins

Trouble in Rainesfere

MOD Frische Landluft? Das wollen wir doch mal sehen!

Auf Ihren Streifzügen in dieser Fan-Erweiterung stoßen Sie in der bäuerlichen Landschaft des Gebiets Rainesfere auf eine alte Taverne. Schauen Sie doch mal rein. Bestellen Sie sich ein Bierchen und sperren Sie ein wenig die Lauscher auf. So schnappen Sie schnell das neueste Gesprächsthema der Bürger auf: Ein Zauberer braucht Hilfe bei einer Angelegenheit und sucht helfende Hände, die ihm bei seinem ominösen Plan unter die Arme greifen.

Eile ohne Weile

Der Modder Tchos hat die Mod **Trouble in Rainesfere** in einem Rekordtempo von zwei Wochen erstellt. Das Abenteuer bietet einige komplett neue Umgebungen, die mit ihrer saftigen Farbgebung ein wenig Licht in die graue **Dragon Age**-Welt bringen. Außerdem mit von der Partie sind vier neue Nichtspielercharaktere (NPCs), die Sie am Anfang der Mission nach Gutdünken rekrutieren können. Alternativ haben Sie die Wahl, Ihre eigenen Charaktere aus dem Hauptspiel **Dragon Age** zu importieren. Figuren, die sich auf Level zehn bis zwölf befinden, sollten in der etwa einstündigen Mission eine angemessene Herausforderung finden. Viel Spaß! *Malte Banz/Marc Brehme*

Infos zur Mod

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	dragonage.nexusmods.com
WERTUNG	Sehr gut



Werwölfe sind in der Welt von Trouble in Rainesfere häufig vertreten. Sie sind schnell, stark und greifen meist aus dem Hinterhalt an.



Schon nach kurzer Zeit stehen Sie großen Horden Untoter gegenüber. Wer unbedacht in die Gegnergruppen rennt, riskiert den Bildschirmtod.

powered by equip levelone AION Nintendo

KOSTENLOSE 16-seitige Leseprobe am Stand!*

16. – 19. August 2012

BESUCHT UNS AUF DER GAMESCOM!

PC GAMES · PC ACTION · buffed · PC GAMES MMORE · PC GAMES HARDWARE · X3

GAMES AKTUELL · play3 · N-ZONE · XBG GAMES · PLAYblu

Kommt zu unserer

Leserlounge in Halle 8 B020/C021

und macht es euch gemütlich!

Exklusiv für Abonnenten:

ÜBERRASCHUNG AUF DER GAMESCOM!

Besucht uns auf der gamescom in Köln und macht es euch in unserer Lounge gemütlich! Für unsere treuen Abonnenten halten wir starke Geschenke bereit!

Unter allen abgegebenen Coupons verlosen wir ein MEDION-Laptop aus der PC GAMES HARDWARE -Edition und viele weitere Preise![2]

Gebt diesen Coupon ausgefüllt am Stand (Halle 8 B020/C021) ab und holt euch euer Treue-Goody![1]

[1] Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz.

powered by equip levelone AION

* Nur solange Vorrat reicht! Wenn Vorrat aufgebraucht, kein Anspruch auf Ersatz

Für unsere treuen Abonnenten halten wir starke Geschenke bereit! Bringt den Coupon, der dieser Ausgabe beiliegt, ausgefüllt zum Stand mit und holt euch euer Treue-Goody!*

Unter allen abgegebenen Coupons verlosen wir ein MEDION-Laptop aus der PC GAMES HARDWARE -Edition und viele weitere Preise![2]

Noch kein Abonnent? Jetzt noch schnell ändern unter **shop.computec.de** und Auftragsbestätigung mit zum Stand bringen.

powered by equip levelone AION Nintendo

Dragon Age: Origins

Swamp Tower Adventure

MOD Stinkende Sümpfe, tödliche Kreaturen und ein geheimnisvoller vernebelter Turm ...

Das Hauptaugenmerk von **Swamp Tower Adventure** liegt ganz klar auf den ausladenden Kämpfen. Diese sind mitunter extrem knackig, Charaktere unter Level 15 werden Probleme haben, gegen die überraschenden Gegnerhorden anzukommen. Storytechnisch bietet der Modder smundell leider kaum etwas. Zwar gibt es ein paar Dialoge, die sogar vertont wurden, doch sind sie eher selten und kaum notwendig.

Drama, Baby! Drama!

Nach der Installation der Mod erscheint auf der Karte oberhalb der Korcari-Wildnis ein neuer Eintrag. Das frische Gebiet und der Turm sind schön gestaltet und teilweise mit fiesen Fallen, etwa Giftwolken oder Säurebecken, gespickt. Der Macher hat scheinbar auch ein Gefühl für Dramatik: Betreten Sie den namensgebenden Turm, finden Sie sich in einer großen Halle voller Leichen. Der einzelne Untote, der Sie hier überraschend angreift, ist natürlich keine Herausforderung für Ihre Truppe. Nur blöd, dass sein Tod alle Leichen im Raum zum Leben erweckt. Und mit über 15 Zombies im Nacken haben Sie für den Anfang erst einmal ganz schön zu tun ...

Malte Banz/Marc Brehme

Swamp Tower Adv.	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	dragonage.nexusmods.com
WERTUNG	Sehr gut



Bevor Sie den namensgebenden Turm erreichen, müssen Sie den lebensfeindlichen Sumpf durchqueren, der von Drachenwesen bevölkert wird.



Kaum ist der Turm betreten, erhebt sich eine riesige Horde Untoter aus dem Boden. Verstreute Fallen wie Giftpfützen erschweren den Kampf zusätzlich.

Dragon Age: Origins

Tombs of the Undead

MOD Forscher sind sich sicher: Neugier ist die erste Stufe zur Hölle.

Gerüchte besagen, dass es eine bisher große, unerforschte Ruine irgendwo in der Nähe der Korcari-Wildnis geben soll. Unerforscht? Kein Wunder, denn als Sie mit Ihrer Heldentruppe bei den alten Gemäuern ankommen, finden Sie die Leichen von ehemals neugierigen Archäologen und ihren erfolglosen Leibwächtern. Außerdem stoßen Sie auf Untote, die Ihnen ans Leder wollen. Woher kommen diese Zombies? Wurden sie vielleicht durch die Grabungen der Achäologen auf den Plan gerufen oder haben die Forscher aus Versehen einen alten Zauber entfesselt?

Da wirst du zum Grufti!

Tombs of the Undead führt Sie und Ihr Team durch drei zusammenhängende Grüfte für Charakter zwischen den Levels acht bis zehn. Die Kämpfe, vor allem mit Zwischenbossen, sind kein Pappenstiel und die Gewölbe sind mit tödlichen Fallen gespickt. Modder DrsoupIII empfiehlt auf jeden Fall einen Dieb mit dem Skill „Fallenentschärfen" beziehungsweise „Schlösserknacken" auf Stufe 30, da die Truhen und Schätze in den Höhlen für Sie sonst unantastbar bleiben.

Malte Banz/Marc Brehme

Infos zur Mod	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age:Origins
WEBSITE	dragonage.nexusmods.com
WERTUNG	Sehr gut



Die Kämpfe in **Tombs of the Undead** sind nicht ganz so knackig wie die der anderen Mods. Dafür ist die Umgebung umso liebevoller gestaltet.



Einige Forscher untersuchten gerade die alten Gewölbe, als sie von Untoten überrannt wurden. Zeigen Sie den faulenden Feinden, wo es langgeht!

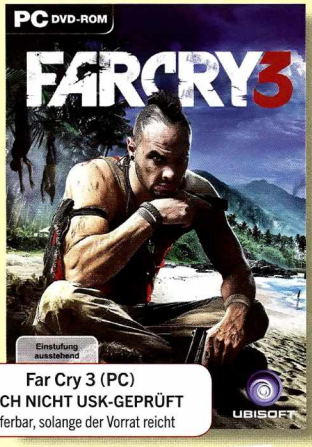
DU WILLST ES DOCH AUCH!

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!

IHRE VORTEILE:

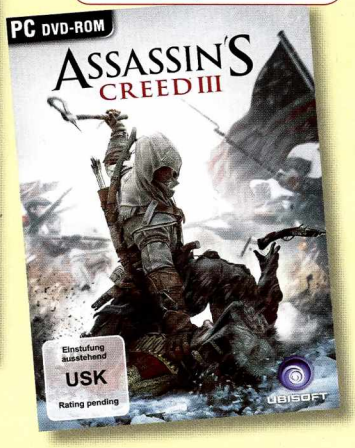
- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



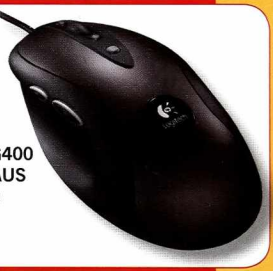
Far Cry 3 (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

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

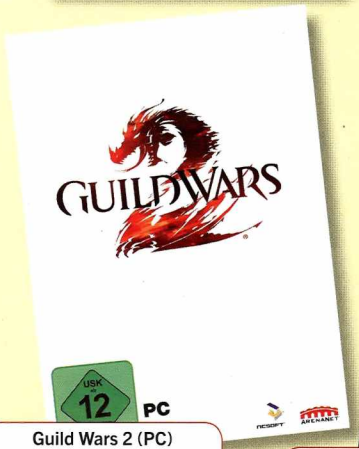




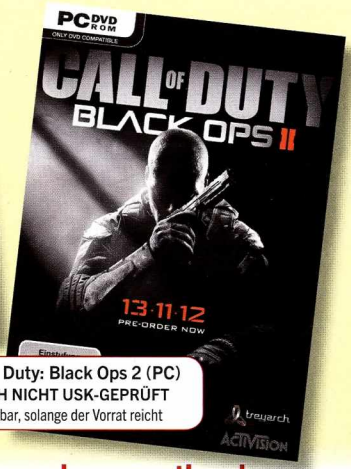
HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Guild Wars 2 (PC)
USK 12
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Call of Duty: Black Ops 2 (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



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!



Die neue Klasse der Klingentänzer ist eine Mischung zwischen Schurke und Krieger. Der angegriffene Myrade ist ein befedertes, urzeitlich anmutendes Flugwesen, die von den Bewohnern Enderals auch als Reise- und Transportmittel genutzt werden.

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Enderal: Die Trümmer der Ordnung

MOD Das **Nehrim**-Add-on ist tot. Es lebe **Enderal**! Und das kommt gleich für **Skyrim**.

Mit der Komplettkonvertierung **Nehrim: Am Rand des Schicksals** vom Team Sureai erschien im Juni 2010 eine fantastische Mod für **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, die nicht nur mit nagelneuer Spielwelt und interessanter Story, sondern auch einem neuen System zum Levelaufstieg des Helden glänzte (siehe Kasten auf Seite 111). Eigentlich sollte für die erfolgreiche Mod ein Add-on folgen und die Arbeiten daran hatten bereits begonnen … Zwar kamen zunächst noch Inhaltspatches für **Nehrim**, mit dem beispielsweise neben Kopfgeld- und Arenaquests später auch noch eine komplett neue Questreihe um den Dungeon Zerobilon und auch ein Tower-Defense-Minspiel eingebaut wurden, aber dann wurde es ruhig um **Nehrim** – und um das Add-on. In dieser Zeit erschien der **Oblivion**-Nachfolger **Skyrim** und die Modder vom Team Sureai entschieden sich, statt einer Erweiterung für **Nehrim** gleich etwas Neues für **Skyrim** zu machen.

Aus Alt mach Neu

„Das Nehrim-Add-on ist sozusagen in **Enderal** übergegangen, der Entwurf der Story wurde ausgebaut und wird nun mit **Enderal** umgesetzt. Nachdem klar war, dass **Skyrim** bereits vor der Tür stand, war es für uns weniger interessant, mit der alten Engine zu arbeiten, neue Möglichkeiten befanden sich ja quasi in den Startlöchern", erklärte Projektleiter Johannes Scheer gegenüber PC ACTION. An **Enderal** arbeiten fast



Im Gegensatz zu **Skyrim** leveln die Gegner in **Enderal** nicht mit. Die Gegnerstärke richtet sich stattdessen nach der Region, in der Sie sich befinden.



Der Weltenbrand ist ein mächtiger neuer Zauber der Klasse Elementarist. Sie beschwören einen Feuerball über dem Feind, der dann auf ihn herabfällt.

Enderal, ich bin dein Vater!

Oblivion-Mods gibt es wie Sand am Meer. **Nehrim: Am Rand des Schicksals** ist allerdings eine Total Conversion, die so viel ändert, dass sie schon fast ein neues Spiel erschafft.

Nach den Komplettkonvertierungen **Arktwend** und **Myar Aranath** hat die Moddinggruppe Team Sureai vor zwei Jahren **Nehrim: Am Rand des Schicksals** für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** veröffentlicht. Die Liste der Features dieser Mod – eigentlich ein vollständiges Spiel – ist lang und beeindruckend. Eine eigene, sehr große Welt, die von Hand erstellt wurde und nicht wie bei **Oblivion** die Wälder zufällig generiert. **Nehrim** kommt mit eigener epischer Geschichte, verbesserter Grafik und synchronisierten NPCs mit professionellen Sprechern. Unter anderem bekommen Sie die deutschen Stimmen von Lawrence Fishburne und Clive Owen auf die Lauscher, während Sie locker 50 Spielstunden bei bester Unterhaltung versuchen, die Hauptquest und viele Nebenaufträge zu erledigen. **Nehrim** ist ein storyintensives und gleichzeitig sehr klassisches Rollenspiel, das durch seine Änderungen am Gameplay ein völlig neues Spielgefühl bietet. Fakt ist: Wer **Oblivion** besitzt, muss **Nehrim** spielen! Die Mod stand nicht nur bei der Wahl zum Best Singleplayer Editor's Choice 2010 von moddb.com auf dem Siegertreppchen, sondern wurde auch von **PC Gamer** zur Mod des Jahres 2010 gekürt. Weitere Infos und den Download der Mod (ca. 1,6 Gigabyte) finden Sie unter www.nehrim.de.



Mit komplett neuer Ausrüstung kämpfen Sie im magisch kontaminierten Südreich-Krater gegen einen Arkan-Golem.



Fiese Gegner wie dieser gepanzerte Lich sind in **Nehrim** nicht zu unterschätzen.

alle Mitglieder des ehemaligen **Nehrim**-Teams. „Es ist also wirklich ein echter Nachfolger", bekräftigt Scheer. Das Team wurde nicht nur vergrößert, sondern gleich verdoppelt, „weil wir durch den Erfolg **Nehrims** viele talentierte Leute anlocken konnten". Zählt man alle an der Entwicklung beteiligten Mitglieder, gehören momentan 18 Leute im Alter zwischen 20 und 30 Jahren zum Team. Der größte Teil kommt aus Deutschland, aber es sind auch Amerikaner und Norweger dabei.

Schöne neue Welt

Und sie alle haben sich vorgenommen, das ambitionierte Mod-Projekt **Enderal: Die Trümmer der Ordnung** zu einem neuen Meilenstein im **Skyrim**-Modding zu machen. Allein die nackten Projektzahlen sind beeindruckend: Die Spielwelt soll nach aktueller Planung mit zwanzig Quadratkilometern fast halb so groß wie die aus **Skyrim** werden. Durch zusätzliche Questschauplätze und neu gestaltete Dungeons kann die Spielwelt bis zum Release sogar noch weiter wachsen. **Enderal** fügt keine neuen Inhalte in Tamriel ein; es ist vielmehr eine eigenständige Welt, die unabhängig von der **Skyrims** ist. Sie wird auf der Technologiebasis von **Skyrim** gebaut und hat den Anspruch, sich mit vollwertigen Rollenspielen zu messen. Der Handlungsort des umfangreichen, komplett neuen Abenteuers ist der namensgebende Kontinent Enderal.

Quests ohne Ende

Zu Beginn stranden Sie in einer Küstenregion. Auf Ihrem Weg in die Hauptstadt wandern Sie durch saftige Wiesen und unbewohntes, wildes Gebiet mit geheimnisvollen Ruinen, überqueren einen Gebirgspass und kämpfen sich durch das sogenannte Herzland bis zur Hauptstadt im Inneren des Landes vor. Die Hauptstory von **Enderal** wird 17 Quests umfassen, die mit jeweils ein bis zwei Stunden Spielzeit umfangreicher ausfallen als in **Skyrim** oder **Nehrim**. Rechnerisch ergibt das circa 25 Spielstunden, womit die Hauptquest **Enderals** ungefähr so umfangreich ist wie die **Nehrims**. Natürlich wird sich der Spieler auch mit Nebenquests und dem freien Erkunden der neu geschaffenen riesigen Spielwelt einige Zeit beschäftigen. Die Hauptquest ist in Kapitel gegliedert und beginnt – wie eingangs bereits erwähnt – damit, dass Sie an der Küste der neuen Spielwelt stranden. Anders als in **Skyrim** ist die Handlung **Enderals** weitaus vielschichtiger und emotionaler. „Durch ausgefeilte Dialoge und facettenreiche Persönlichkeiten wollen wir versuchen, ein packendes Erlebnis zu schaffen, das zum Nachdenken anregt, Gänsehautmomente produziert und gleichzeitig viel Spaß macht", erklärt Scheer.

Fortsetzung folgt

Enderal knüpft unmittelbar an die Ereignisse in **Nehrim** an. Der Kontinent Enderal, der Jahrtausende unter der Herrschaft des Gottes Malphas stand, ist Schauplatz des Geschehens. Der Paladinorden, der auf Enderal seinen Hauptsitz hat, war der ausführende Arm Malphas' und für die politische Führung des Landes verantwortlich. Durch den in **Nehrim** vom Spieler verursachten Göttertod droht ein politischer Umsturz. Um diesen zu verhindern und die Stabilität zu bewahren, entschließt sich die Ordensführung, Malphas' Ableben zu verschweigen – was auf lange Sicht natürlich für Probleme sorgt, als die Wahrheit langsam durchzusickern beginnt …

Des Pudels Kern

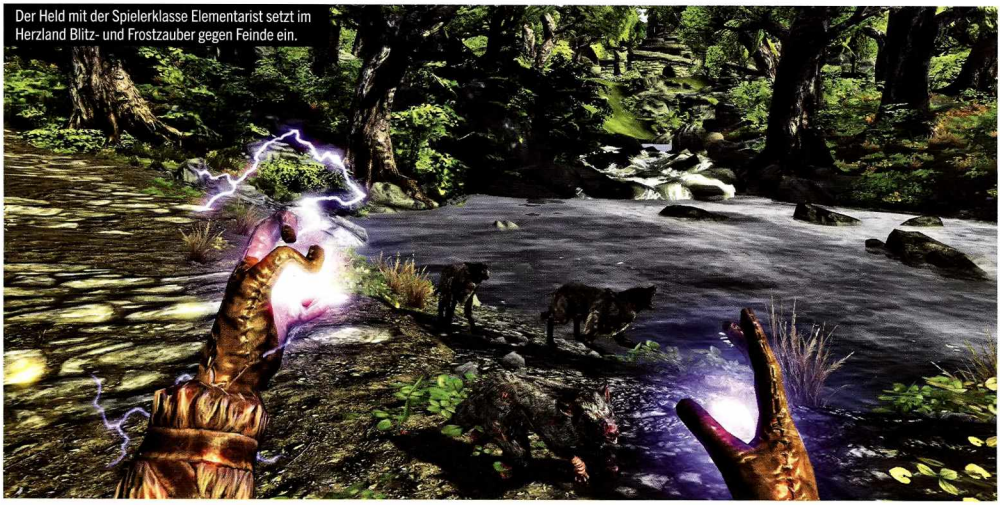
Die Haupthandlung von **Enderal** dreht sich jedoch um eine Bedrohung ganz anderen Ausmaßes. Tealor Arantheal, der ehemalige Anführer des Paladinordens, vermutet, dass der Tod der Götter nur der erste Dominostein ist, der eine Kette von Ereignissen aus-



Die Großen Wiesen: In dieser Küstenregion startet das Spiel. Sie stranden dort und müssen in die Hauptstadt.



Jagen im Herzland. Haut und Leder von Tieren können für Craftingmöglichkeiten genutzt werden.


Der Held mit der Spielerklasse Elementarist setzt im Herzland Blitz- und Frostzauber gegen Feinde ein.

löst, die immer nach demselben Muster abläuft und mit dem unerklärlichen Verschwinden jeglicher Zivilisation endet. Um die Bedrohung zu identifizieren und aufzuhalten, schließt sich Tealor mit den alten Feinden der Paladine – dem Magierorden – zusammen und segelt nach Enderal, wo er seine alte Machtposition an der Spitze des Ordens wieder besetzen und das Unheil aufhalten will. Der Spieler verkörpert einen Glücksritter, der sich auf derselben Fähre nach Enderal befindet und durch unerklärliche Ereignisse in das Geflecht aus Intrigen und Mythen hineingezogen wird. Er muss sich darüber klar werden, welche Rolle er in der Weltendämmerung spielen will.

Klassenkeile

Auch **Enderal** wird – wie auch schon **Nehrim** – das Gameplay des Hauptspiels wieder deutlich verändern. Die größte Neuerung, die **Enderal** im Gegensatz zu **Skyrim** mit sich bringt, wird die Einführung eines sowohl traditionellen als auch sandboxartigen Klassensystems sein, bei dem der Spieler bei jedem Level-up Fertigkeitenpunkte erhält, die er in eine der neun Klassen investieren kann. Hierbei gibt es keine Einschränkungen. Sie können also theoretisch bei jedem Aufstieg in eine der anderen Klassen investieren, die sich vor allem durch den Spielstil unterscheiden. Jede von ihnen hat vier einzigartige Fähigkeiten mit je drei Ausbaustufen, die per Knopfdruck unabhängig von Mana oder Ausdauer eingesetzt werden können – Sie ersetzen die Schreie (Shouts) aus **Skyrim**. Das Besondere hierbei ist, dass selbst die erste erlernbare Fähigkeit auch im späteren Spielverlauf nicht an Nutzen ver-

Die abwechslungsreiche Spielwelt

Der Kontinent Enderal ist ein zerklüftetes, zusammenhängendes Land mit einer Hauptstadt, die das Zentrum der Zivilisation Enderals darstellt. Dabei ist die neu geschaffene und etwa 20 Quadratkilometer große Spielwelt anders als **Skyrim** nicht rein nordisch gestaltet. Vielmehr bietet **Enderal** mit rauen Gebirgen, grünen Wäldern, tropischen und trockenen Steinwüsten, idyllischen Wiesen und noch vielem mehr eine große klimatische und damit auch spielerische Vielfalt. Das gesamte Gebiet wurde manuell am Editor gebaut und nicht etwa – wie in **Oblivion** üblich – zumindest teilweise automatisch generiert.


Der große See der Hauptstadt glitzert im Sonnenaufgang. Links sind Teile der Stadtbefestigung zu sehen.


An der Südostküste Enderals gibt es statt Städten und Dörfern eher geheimnisvolle Ruinen und Einsiedler.


Wenn Sie das Herzland durchquert haben, gelangen Sie in die Hauptstadt. Hier der Marktplatz.

liert. Des Weiteren können nur bestimmte Klassen Fertigkeiten – die teils aus **Skyrim** übernommen werden – auf das Maximum steigern. So ist es beispielsweise einem Krieger möglich, Nekromantie oder Elementarmagie (ehemals Zerstörung) bis auf Stufe 50 zu steigern. Um sie jedoch noch weiter zu erhöhen, benötigt der Charakter die jeweilige Klasse. Insgesamt kann der Spieler vermutlich bis zum maximalen Level genug Fertigkeitenpunkte erwerben, um zwei Klassen komplett auszufüllen. Haben Sie zwei zueinander affine Klassen kombiniert, bekommen Sie eine sogenannte Spezialklasse mit einzigartigen Boni und einer Spezialfähigkeit. Dennoch steht es Ihnen frei, auch wahlweise in drei Klassen zu investieren und nicht zueinander passende Klassen auszubauen. Das System setzt also keinerlei Grenzen und lässt Ihnen so nahezu alle spielerischen Freiheiten beim Aufleveln.

Willst du mit mir gehen?

In **Enderal** wird es zwei Charaktere geben, die den Spieler auf zwei Missionen begleiten. Diese sind wesentlich detaillierter ausgearbeitet und bedeutender, als das noch in **Nehrim** der Fall war, sodass sie nicht nur Begleiter, sondern mehr oder weniger sogar Freunde des Spielers sind. Hier wurde sehr viel Aufwand in die Ausarbeitung der verschiedenen Persönlichkeiten gesteckt – anders als die Begleiter aus **Skyrim** soll es sich um facettenreiche, interessante Charaktere handeln, zu denen der Spieler eine persönliche Beziehung aufbauen soll, die viele Formen annehmen kann. Dabei kommt das **Sympathiesystem** der Mod zum Tragen. Sofern der Spieler Interesse hat, kann er lange Gespräche mit den Figuren führen. Da diese aber eine einzigartige Lebensphilosophie und Sicht auf die Dinge haben, reagieren sie unterschiedlich auf die Antworten des Spielers. Je nachdem, wie der Charakter empfindet und welche Ansichten er hat, hat das Wählen einer aus mehreren teils sehr unterschiedlichen Antworten eventuell eine Änderung auf dem Sympathiemeter zur Folge, was sich im Spielverlauf auswirkt.

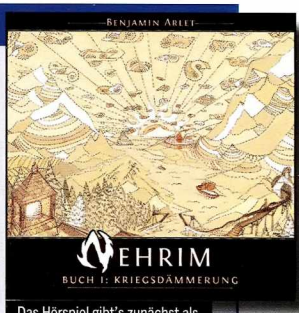
Marc Brehme

Infos zur Mod

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	25 Stunden aufwärts
SCHWIERIGKEITSGRAD	Noch nicht bekannt
TERMIN	Vorauss. 2. Halbjahr 2013
VORAUSSETZUNGEN	The Elder Scrolls 5: Skyrim
WEBSITE	www.enderal.de

Nehrim-Hörspiel

Einer der Nehrim-Macher bringt das Hörspiel zur Mod. Sehr professionell, mit toller Atmosphäre und Sprechern.



Das Hörspiel gibt's zunächst als MP3-Download. Später kann man es eventuell auch als CD-on-Demand bestellen.

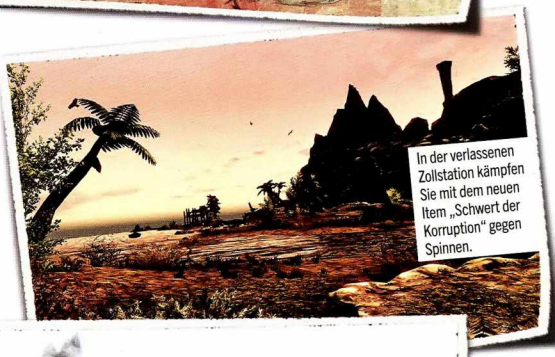
Im Juli erschien das Fantasy-Hörspiel **Nehrim: Kriegsdämmerung**, das auf der beliebten Fan-Erweiterung **Nehrim: Am Rande des Schicksals** basiert. Es spielt kurz vor der Mod-Handlung, entführt die Hörer abermals in die dichte, geheimnisvolle Welt Nehrims und soll im Erfolgsfall fortgesetzt werden. Auch wenn das Hörspiel Orte und Namen des Computerspiels benutzt, ist es auch für Nicht-Spieler ohne Abstriche verständlich. Weitere Informationen zum Hörspiel, das per Crowdfunding finanziert wurde und digital vertrieben wird, finden Sie unter www.nehrim-hoerspiel.de.



Die Story des Hörspiels dreht sich vor allem um diese vier Charaktere.



Diesen Gebirgspass durchschreiten Sie, wenn Sie von den Großen Wiesen zur Hauptstadt unterwegs sind.



In der verlassenen Zollstation kämpfen Sie mit dem neuen Item „Schwert der Korruption" gegen Spinnen.



In dieser Nomadenhöhle in einem Sumpfgebiet wirken Sie Nekromantenmagie.



Dieses Seeufer vor dem Gebirge ist wunderschön. Grafisch holt die Mod alles aus **Skyrim** heraus.

HEFTVORSCHAU

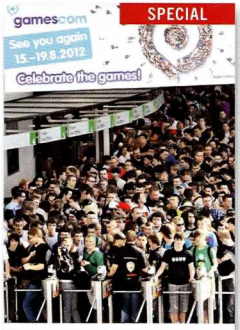
Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.*



Call of Duty: Black Ops 2
Wir haben den Mehrspielermodus des kommenden Top-Shooters ausführlich angespielt!



Dark Souls: Prepare to die Edition
Bockschwer und süchtig machend: der Konsolen-RPG-Knaller im Test!



Gamescom 2012
Wir berichten ausführlich über die Highlights und Neuerscheinungen der Messe.

PC ACTION 10/12

Ab Mittwoch, 12. September, im Handel!

* Alle Themen ohne Gewähr!

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 oder 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

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 Maria Beyer, Viktor Eippert, Robert Horn, Marco Leibetseder, Toni Opl, Andrea Reiss, Felix Schütz, Sebastian Stange, Christian Weigel
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainees Nathalie Aueruchs, 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, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Monika Jäger, Andrea Reiss, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Falk Jeromin
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: 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, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM.

Ihr habt abgestimmt!



DER COMPUTEC GAMES AWARD

Verleihung am 17. August 2012 in Köln
Alle News und Gewinner auf **www.bamaward.de!**

powered by SAE INSTITUTE LG Life's Good

computec MEDIA

TRANSFORMERS
UNTERGANG VON CYBERTRON







„MEKKA FÜR MECHS: MEHR KRACH PASST IN KEIN SPIEL!"
PLAY3 – WERTUNGSTENDENZ 85-89%

„ALLERBESTENS PRODUZIERTE POPCORN-UNTERHALTUNG"
GAMEREACTOR – WERTUNGSTENDENZ 4/5

BEGEBE DICH IN EINEN KAMPF VON EPISCHEN PROPORTIONEN IN DER DUNKELSTEN STUNDE DES KAMPFES UM CYBERTRON

BENUTZE DEN MÄCHTIGEN CHARAKTER-GENERATOR UND FÜHRE DEINEN EIGENEN TRANSFORMER IN AUFREGENDE ONLINE-MULTIPLAYER-KÄMPFE

SPIELE VIELE NEUE CHARAKTERE UNTER ANDEREM DEN LEGENDÄREN DINOBOT GRIMLOCK

ERHÄLTLICH AB
24.08.2012
IM HANDEL ODER ALS PS3™ DIGITAL-DOWNLOAD ÜBER PLAYSTATION®NETWORK

WWW.TRANSFORMERSGAME.COM /TRANSFORMERSSPIEL

12 www.pegi.info USK 12

PS3 XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM

HASBRO und das HASBRO-Logo, TRANSFORMERS und alle dazugehörigen Charaktere sind Marken von Hasbro und werden mit entsprechender Genehmigung verwendet. © 2012 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Spiel © 2012 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. „PlayStation", „PS3" und „" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Hasbro ACTIVISION activision.com