PC ACTION

www.pcaction.de



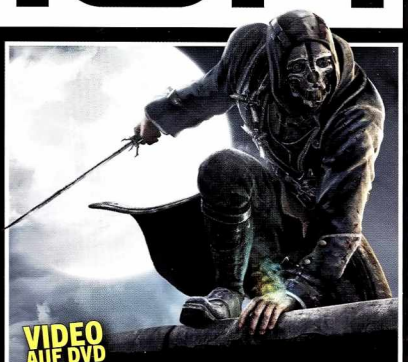
Einmalige Online-Aktivierung erforderlich!

VOLLVERSION AUF DVD

CITIES XL

Sim City kann warten: Erstellen Sie bei dieser umfangreichen Städtebau-Simulation Ihre eigene Weltmetropole!

ÜBER 80 MINUTEN AKTUELLE HI-RES-VIDEOS & TRAILER:
Crysis 3 • Call of Duty: Black Ops 2 • PES 2013 • Day Z • Remember Me
Counter-Strike: Global Offensive • XCOM: Enemy Unknown u. v. m.



VIDEO AUF DVD

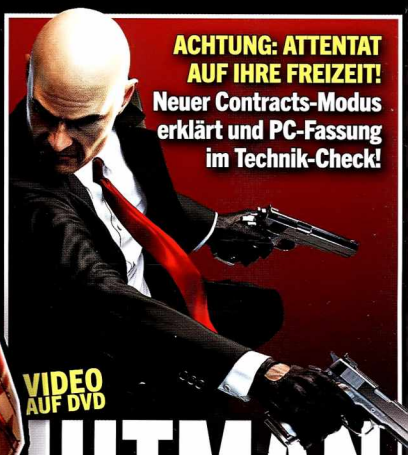
DISHONORED

DAS BESTE GAMESCOM-SPIEL!
PC-Version gespielt, Fähigkeiten erklärt, Story-Geheimnisse enthüllt!

LANGZEIT-BETA-TEST: PC-FASSUNG ÜBER 60 STUNDEN GESPIELT!
Wir verraten, warum das neue Borderlands den Vorgänger in jeder Beziehung übertrifft!

VIDEO AUF DVD

BORDERLANDS 2



ACHTUNG: ATTENTAT AUF IHRE FREIZEIT!
Neuer Contracts-Modus erklärt und PC-Fassung im Technik-Check!

VIDEO AUF DVD

HITMAN ABSOLUTION

USK ab 16 freigegeben

10/2012 | € 5,50

4 395002 705500 10

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

AKTUELLE TESTS AUF ÜBER 35 SEITEN

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION
COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
GHOST RECON ONLINE • GEHEIMAKTE 3
PRO EVOLUTION SOCCER 2013

FREE2PLAY: DAS AUFBAU-STRATEGIE-BROWSERGAME

GEWINNER DES WETTBEWERBS

MAKE THE GAME

REBORN HORIZON

JETZT DABEI SEIN:

OFFIZIELLER START!

Einfach QR-Code scannen und 15-Euro-Starterkit sichern!

WWW.REBORNHORIZON.COM





Besucht uns auf Facebook: Wöchentlich wechselnde Aktionen!

computec MEDIA

Slip Shift

GS GOLD AWARD DEZ 2011 GAMES SPHERE



Sonnige Aussichten?

Die Zukunft gehört den Free2Play-Titeln. Das zumindest glauben namhafte Spiele-Hersteller und Entwickler. Nicht umsonst arbeitet Crytek mit **Warface** (mehr dazu ab Seite 64) an einem Mehrspieler-Shooter, der nach diesem Prinzip funktionieren soll. Auch Electronic Arts und Bioware gehen mit dem neuen **Command & Conquer** (ursprünglich als **Generals 2** angekündigt) diesen Weg, sehr zum Leidwesen der großen Fan-Gemeinde (Artikel ab Seite 50). Die **C&C**-Anhänger sind keineswegs von der Aussicht begeistert, zukünftig bei ihrem Lieblingsstrategiespiel auf eine Solokampagne verzichten zu müssen. Ubisoft und Entwickler Bluebyte haben gar drei neue F2P-Titel in der Mache, die auf bekannten Marken basieren: **Anno Online**, **Might & Magic Online** und **Silent Hunter Online**.

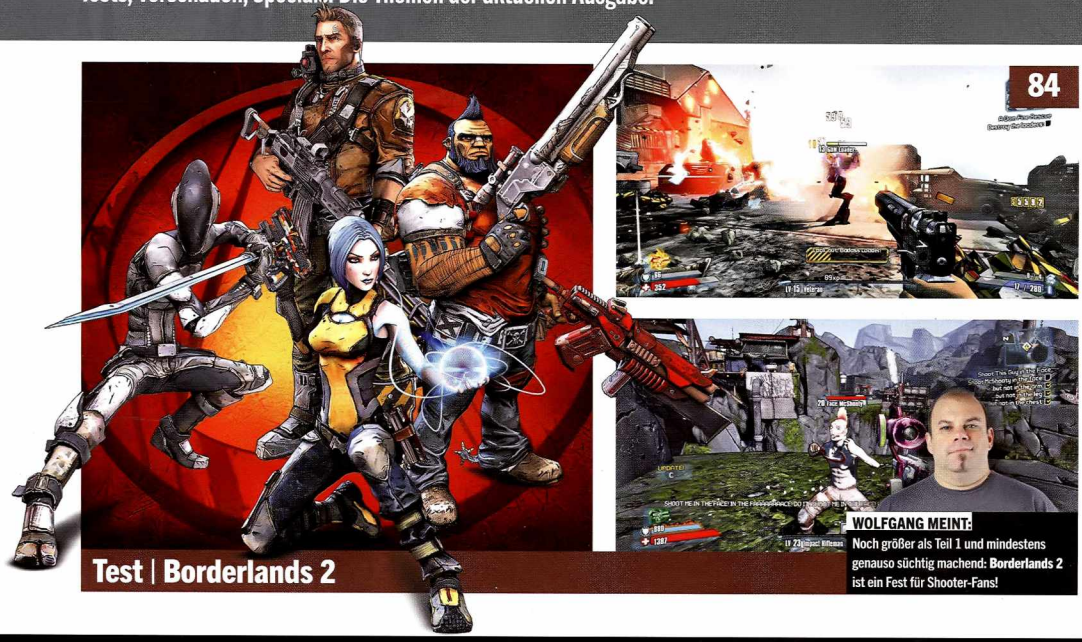
Warum gehen immer mehr Hersteller diesen Weg? Die Gründe liegen auf der Hand: Die Produktionskosten von Free2Play-Titeln sind im Vergleich zu typischen Vollpreis-Spielen, die sich jahrelang in Entwicklung befinden, deutlich niedriger. Und schon in der Betaphase (über die viele Spiele nie hinauskommen) kann man damit schon Geld verdienen. Oft reicht Herstellern schon eine Conversion Rate von wenigen Prozent, um Profit zu machen. Damit ist die Zahl der Spieler gemeint, die nach dem kostenlosen Einstieg zu zahlenden Kunden werden. Die Spiele-Hersteller lösen mit der Fokussierung auf F2P-Titel quasi im Vorbeigehen ein weiteres Problem: das der Software-Piraterie.

Wie viele PC-Spieler sehen auch wir diesen Trend zu kostenlosen Spielen, die sich über Mikrotransaktionen finanzieren, mit gemischten Gefühlen. Auf der einen Seite ist es schön, dass damit neue Zielgruppen erschlossen werden und das Spielen am PC oder an der Konsole in der Gesellschaft mehr Akzeptanz findet. Und auch die abnehmende Software-Piraterie ist begrüßenswert. Schade nur, dass die meisten aktuellen F2P-Titel so simpel, oberflächlich und anspruchslos sind, dass sie mehr Beschäftigungstherapie denn echtes Spiel sind. Es liegt nun an den Cryteks, Blue Bytes und Biowares dieser Welt, den Beweis anzutreten, dass die kommende Generation von F2P-Spielen in Sachen Grafik, Gameplay und Spielspaß sich vor Vollpreis-Spielen nicht mehr verstecken muss.

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

HEFTINHALT

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



Heftinhalt 10/12

▶ mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

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

Vorschau

	Arma 3	38
	Call of Duty: Black Ops 2	66
	Command and Conquer: Free To Play	50
	Company of Heroes 2	52
	Crysis 3	68
	Day Z	40
	Dead Island: Riptide	30
	Der Herr der Ringe: Reiter von Rohan	52
▶	Dishonored: Die Maske des Zorns	20
	Gamescom-Special	14
▶	Hitman: Absolution	32
	Marvel Heroes	60
	Need for Speed: Most Wanted	48
	Of Orcs and Men	53
	Remember Me	58
	Sacred 3	26
	Warface	64
	XCOM: Enemy Unknown	44

Magazin |

	Command and Conquer: Free To Play	10
	Diablo 3	10
	Grid 2	11
	Guild Wars 2	12
	Project Giana	10
	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Hearthfire	11
	The War Z	11
	The Walking Dead	12
	Torchlight 2	10

Test

	Awesomenauts	105
▶	Borderlands 2	84
	Counter Strike: Global Offensive	100
	Darksiders 2	82
	Dark Souls: Prepare to Die Edition	92
	Galaxy on Fire 2: Full HD	80
	Geheimakte 3	78
	Ghost Recon Online	98
	Hero Academy	106
	Iron Brigade	104
	Jagged Alliance: Crossfire	104
	Orcs Nust Die! 2	106
	Pro Evolution Soccer 2013	96
	Prototype 2	72
	Sleeping Dogs	99
	Tower Wars	105
	Transformers: Untergang von Cybertron	76

Standards |

	Meinungsmache	71
	So testen wir	70
	Top-Spiele	108

Extra

Tipps & Tricks |

	Cities XL	110

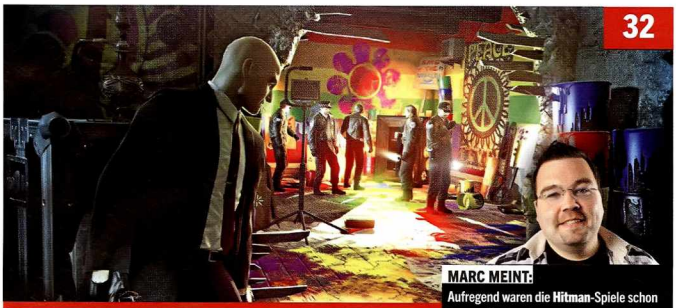
Abspann

	Heftvorschau	114
	Impressum	114



Test | Dark Souls: Prepare to Die Ed.

STEFAN MEINT:
Darauf mussten PC-Rollenspieler viel zu lange warten: das härteste RPG aller Zeiten ist endlich da!



Vorschau | Hitman: Absolution

MARC MEINT:
Aufregend waren die **Hitman**-Spiele schon immer. Mit dem Contracts-Modus kommt jetzt noch Langzeitmotivation dazu!

DVD-INHALT

VOLLVERSION (SEITE 1)
Cities XL

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

HI-RES-VIDEOS (SEITE 2)
Awesomenauts
Borderlands 2 (Trailer)
Call of Duty: Black Ops 2
Counter-Strike: Global Offensive
Crysis 3
Dishonored: Die Maske des Zorns
Geheimakte 3
Hitman: Absolution
Orcs Must Die! 2
Pro Evolution Soccer 2013
Prototype 2
Remember Me
Sleeping Dogs
Day Z
Vollversion: Cities XL



XCOM: Enemy Unknown
- Der Singleplayer-Modus
- Der Multiplayer-Modus





Millionen Waffen, fiese Gegner, viel Action – das **Borderlands 2**-Erfolgsrezept

SPIELE IM HEFT

Arma 3, Vorschau	38
Awesomenauts, Test	105
Borderlands 2, Test	84
Call of Duty Black Ops 2, Vorschau	66
Cities XL, Vollversionspromo/Extra	06/110
Command & Conquer: Free To Play, Vorschau	10/50
Company of Heroes 2, Vorschau	52
Counter Strike: Global Offensive, Test	100
Crysis 3, Vorschau	68
Day Z, Vorschau	40
Darksiders 2, Test	82
Dark Souls: Prepare to Die Edition, Test	92
Dead Island: Riptide, Vorschau	30
Der Herr der Ringe: Reiter von Rohan, Vorschau	52
Diablo 3, Vorschau	10
Dishonored: Die Maske des Zorns, Vorschau	20
Galaxy on Fire 2: Full HD, Test	80
Geheimakte 3, Test	78
Ghost Recon Online, Test	98
Grid 2, Vorschau	11
Guild Wars 2, Vorschau	12
Hero Academy, Test	106
Hitman: Absolution, Vorschau	32
Iron Brigade, Test	104
Jagged Alliance: Crossfire, Test	104
Marvel Heroes, Vorschau	60
Need for Speed: Most Wanted, Vorschau	48
Of Orcs and Men, Vorschau	53
Orcs Must Die! 2, Test	106
Pro Evolution Soccer 2013, Test	96
Project Giana, Vorschau	10
Prototype 2, Test	72
Remember Me, Vorschau	58
Sacred 3, Vorschau	26
Sleeping Dogs, Test	99
The Elder Scrolls 5: Skyrim – Hearthfire, Vorschau	11
The Walking Dead, Vorschau	12
The War Z, Vorschau	11
Torchlight 2, Vorschau	10
Tower Wars, Test	105
Transformers: Untergang von Cybertron, Test	76
Warface, Vorschau	64
XCOM: Enemy Unknown, Vorschau	44

VOLLVERSION auf DVD

Cities XL



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Städtebausimulator im Stil der **Sim City**-Reihe
- 25 realistische, unterschiedlich anspruchsvolle Karten mit verschiedenen Startbedingungen, Klimazonen und Geländearten
- Über 500 Gebäude im europäischen, amerikanischen und asiatischen Stil
- Komplexes Transportsystem einschließlich öffentlicher Verkehrsmittel
- Bürger in vier Wohlstandsstufen mit unterschiedlichen Bedürfnissen (Job, Freizeit, Kultur, Soziales)
- Anspruchsvolles Wirtschaftssystem mit 16 zu verwaltenden Rohstoffen
- Hochwertige Grafik mit hohem Detailgrad und Postkartenmodus

Fünf Fragen zum Einstieg

Bevor Sie sich daranmachen, Ihre eigene Stadt zu erschaffen, sollten Sie einige Punkte im Vorfeld wissen und beachten:

1. Benötige ich eine Internetverbindung, um Cities XL zu spielen?
Publisher Monte Christo hat die Server von **Cities XL** im März 2010 abgeschaltet und den Online-Modus mit einem Patch entfernt. Beim Spielstart ist lediglich eine einmalige Online-Registrierung bei aktiver Internetverbindung notwendig. Danach spielen Sie **Cities XL** ohne Einschränkungen offline.

2. Kommen noch Kosten auf mich zu?
Nein, das komplette Spiel ist mittlerweile gratis. Ursprünglich gab es ein Abo-Modell, das die Nutzung des Online-Modus sowie spezielle Zusatzinhalte betraf. Diesen Dienst hat Monte Christo aber zusammen mit dem Server-Betrieb eingestellt.

3. Was ist mit den Zusatzinhalten, die nur zahlenden Spielern zur Verfügung standen?
Buslinien und die Megabauwerke gibt es mit dem aktuellen Patch auch im Einzelspielermodus.

4. Es gibt so wenig zu hören. Was ist da los?
Cities XL besitzt abgesehen von der Hintergrundmusik nur sehr wenige Soundeffekte. Es ist also alles in Ordnung mit Ihrem System.

5. Ich besitze einen schnellen Mehrkernprozessor. Warum ruckelt das Spiel, wenn meine Städte ein paar tausend Einwohner haben?

Cities XL unterstützt nur einen Prozessorkern. Jeder weitere Kern bleibt ungenutzt. Daher sind ältere, aber höher getaktete Ein- oder Zweikernprozessoren häufig schneller als moderne Vier- oder gar Sechskerner.



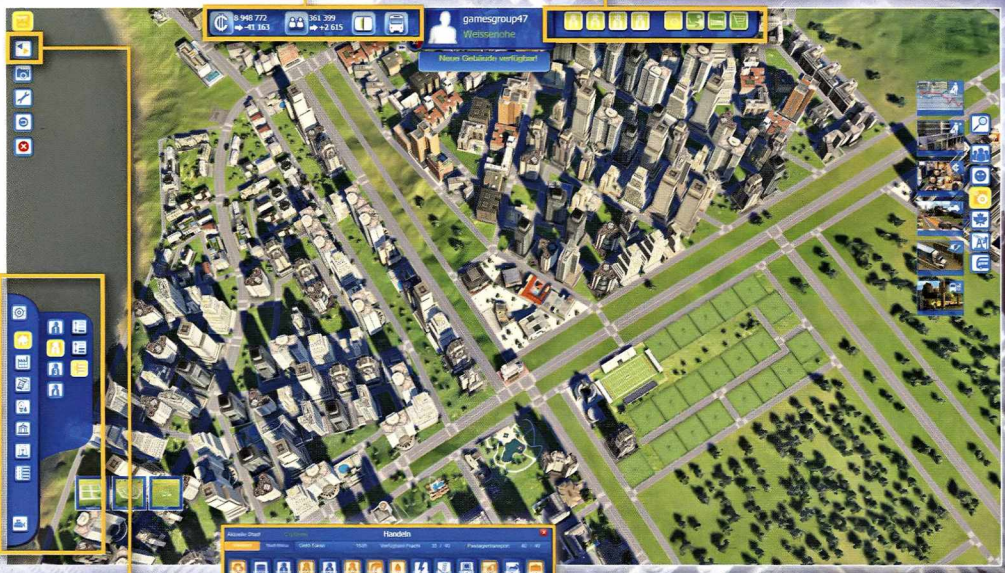
ERSCHAFFEN SIE IHRE EIGENE METROPOLE
Lenken Sie als Bürgermeister die Geschicke Ihrer eigenen Stadt. Legen Sie große Wohngebiete an und verschönern Sie diese mit Parks und Freizeitangeboten für Ihre Bürger. Schaffen Sie Arbeitsplätze und kurbeln Sie die Wirtschaft an. Sehen Sie, wie sich aus bescheidenen Anfängen eine pulsierende und wirtschaftlich blühende Großstadt entwickelt. Sie haben jede erdenkliche Freiheit, Ihre Stadt nach Ihren Vorstellungen individuell zu gestalten.



ALLES IM BLICK
Als Städteplaner hangeln Sie sich von einer Krise zur nächsten. Wo gerade Handlungsbedarf besteht, zeigt Ihnen das Spiel anhand hilfreicher Info-Einblendungen und farbiger Flächen an. So sehen Sie schnell, wo Ressourcen wie Wasser oder Kraftstoff verborgen sind und an welcher Stelle in Ihrer Stadt Optimierungsbedarf besteht. Egal ob Staugefahr oder Umweltverschmutzung: Sie wissen stets, wo es hakt.

STATISTIKEN
Im Budget-Fenster sehen Sie eine Zusammenfassung Ihrer Finanzen und passen den Steuersatz an. Die Bevölkerungsübersicht schlüsselt detailliert auf, welche Faktoren die Zufriedenheit Ihrer Bürger beeinflussen. Unter „Ressourcen" informieren Sie sich über Nachfrage und Angebot der verschiedenen Waren und Rohstoffe.

ZUFRIEDENHEIT
Anhand der Farbe der Schaltflächen (je eine für die vier Bevölkerungsstufen und die vier Betriebszweige) erkennen Sie auf einen Blick die Zufriedenheit von Bürgern und Industrie: Bei grünen Buttons brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Bewegt sich die Farbe in Richtung rot, besteht akuter Handlungsbedarf.





HANDELSBILDSCHIRM
Versteckt in der Hauptmenüleiste finden Sie den Handelsbildschirm: Unter „Marktplatz" gibt es eine Übersicht über Ihre Ressourcen – eventuelle Überschüsse tauschen Sie gegen Geld ein, einen Mangel gleichen Sie durch Handelsverträge aus.

Profi-Tipps zur Vollversion finden Sie ab Seite 110.

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

BAUMENÜ
Alle Bauoptionen befinden sich in diesem Menü am unteren linken Bildschirmrand. Wenn Sie Wohn-, Industrie- und Einzelhandelsgebiete festlegen, haben Sie die Wahl zwischen drei Werkzeugen: Verteilen Sie einzelne Grundstücke, legen Sie rechteckige Flächen an oder bestimmen Sie die Umrisse völlig frei.



Installationsanleitung

- Legen Sie die DVD (Seite 1) in das Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Spiele" bei **Cities XL** auf „Details" und anschließend auf „Starten".
- **Wichtig:** Klicken Sie danach im DVD-Menü auf „Patch", um **Cities XL** auf den neuesten Stand zu bringen.
- Bei Spielstart folgen Sie dem Link zur Hersteller-Webseite und erstellen ein Benutzerkonto. Benutzen Sie dafür die Seriennummer aus diesem Heft. Achtung: Ignorieren Sie die eventuelle Sicherheitswarnung Ihres Browsers. Sie brauchen auch nicht auf die Bestätigungs-E-Mail zu warten, sondern können sich sofort mit dem von Ihnen gewählten Benutzernamen und Passwort im Startbildschirm von **Cities XL** anmelden. Eine Onlineverbindung ist dafür nur beim ersten Mal nötig.

Systemanforderungen

- **Minimum:** Pentium 4 2,5 GHz/Athlon XP 2500+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600
- **Empfehlenswert:** Intel Core 2 Duo E6850/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800/Radeon HD 3850

DIE REDAKTION

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

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

WAR ENTTÄUSCHT:
... von der Gamescom. Ein paar mehr neue Spiele und coole Ankündigungen hätten es doch sein dürfen.

IST GENERVT:
... vom alles überschattenden Free2Play-Trend und hofft inständig, dass nicht jeder Hersteller auf diesen Zug aufspringt.

IST BEGEISTERT:
... vom Adventure **The Walking Dead**. Großes Kino!

FELIX SCHÜTZ // REDAKTEUR



RPGs, Action-Adventures, Shooter, Strategie

SPIELT:
... **Borderlands 2**, **Darksiders 2**, **Tower Wars**, **Endless Space**, **Diablo 3** (1.04), **Dust: An Elysian Tail** (Xbox 360), **Awesomenauts**, **Kairobotica** (Android), **Z** (Android), **Baphomets Fluch: Director's Cut** (Android)

FREUT SICH AUF:
... **XCOM: Enemy Unkown**

SIEHT SCHWARZ:
... für seine berufliche Zukunft

SASCHA LOHMÜLLER // REDAKTEUR



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

SPIELT:
... **PES**, **Guild Wars 2**

HÖRT:
... die neue Scheibe von Ensiferum – episch! Und bald kommt auch die neue Wintersun. Das Leben ist schön.

MUSS DER WELT AN DIESER STELLE MITTEILEN:
... dass sich Kollege Fischer jetzt schon seit Monaten (seit der ersten Preview-Version) um eine Partie **PES** drückt. Man kann die Furcht quasi in seinen Augen sehen.

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

SPIELT:
... alles, was die letzten Monate so liegen geblieben ist: **Deponia**, **Deus Ex: Human Revolution**, **Krater** und **CS: GO**

VERABSCHIEDETE SICH VOM:
... rechten Querlenker seines Autos und 400 Euro. Über den kausalen Zusammenhang möchte er nicht nachdenken.

SIEHT:
... sich im Urlaub von wilden Tieren umzingelt: Erdmännchen und Kängurus waren da noch die freundlichsten.

PETER BATHGE // VOLONTÄR



Ego-Shooter sowie Rollen- & Strategiespiele

HATTE:
... wegen der vielen Tests im August nur Zeit für eine gelegentliche Partie **Costume Quest** nach der Arbeit.

FINDET:
... dass die Gamescom dieses Jahr aus der Ferne einen ziemlich unspektakulären Eindruck machte.

OUTET SICH:
... als Musical-Fan. Zur Zeit guckt er die ersten beiden Staffeln von **Glee** und singt heimlich mit.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

ZELEBRIERT:
... Fußball auf höchstem Niveau. Ob **FIFA 13** oder **PES 2013**: Wenn's gegen Sascha geht, zählt nur der Sieg.

SIEHT DAZU PASSEND:
... Bundesliga-Fußball: Der ruhmreiche 1. FC Nürnberg bereitet ihm hoffentlich viel Freude dieses Jahr.

SPIELT:
... **Borderlands 2** im Koop-Modus. Kann man eigentlich irgendwo lebensgroße Claptraps kaufen?

SILKE LAURIG // LAYOUTERIN



SPIELT:
... jetzt Tag für Tag den **Windel-Wechsel-Simulator 1.0** im Koop-Modus mit ihrer Tochter.

WÜNSCHT SICH:
... am Abend mal wieder eine Partie **Siedler 7** ohne lautstarke Unterbrechungen spielen zu können

IST FASZINIERT DAVON:
... wie kreativ kleine Kinder selbstständiges Essen lernen.

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



SPIELT:
... momentan nicht viel, dennoch zwingt ihn die Neugierde, sich ab und an mal in **World of Warcraft** einzuloggen, um nach dem aktuellen Patch 5.0.4 die neuen beziehungsweise veränderten Talente und Fähigkeiten anzugucken.

SIEHT:
... die zweite Staffel von **Game of Thrones**.

ROBERT HORN // REDAKTEUR — STARGAST



Ego- und Mehrspieler-Shooter, Online-Rollenspiele

SPIELT:
... **Counter-Strike: Global Offensive** und **Borderlands 2**. Ach, und **Guild Wars 2**. Verdammt viel zu tun.

HÖRT:
... nach dem genialen Konzert in Würzburg mal wieder Me First and the Gimme Gimmes.

SIEHT:
... kaum fern. Zu viel zu zocken! Läuft eh nur Schrott.

DENKEN SIE WIE EIN MÖRDER!?



Ab 26. Oktober:
Die Film-Klassiker remastered
in der ultimativen BluRay-Box

DAS TESTAMENT DES SHERLOCK HOLMES™

Im viktorianischen London des Jahres 1898:
Sie sind Sherlock Holmes, der größte Detektiv der Welt, aber sind Sie vielleicht auch der genialste Meisterverbrecher ihrer Zeit?
Ermitteln Sie dieses Mal in eigener Sache!





AB 21. SEPTEMBER ERHÄLTLICH! WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM

PS3 XBOX 360 PC frogwares FOCUS HOME INTERACTIVE

©2012 Focus Home Interactive. © 2012 Frogwares. Published under license and authorization of Frogwares. All rights reserved. Sherlock Holmes, Frogwares and their respective logos are trademarks of Frogwares. Focus, Focus Home Interactive and its logos are trademarks and registered trademarks of Focus Home Interactive. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners. Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Subject to change. All rights reserved.

MAGAZIN

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

TOPS & FLOPS

Endlich: Torchlight-2-Termin steht!



Im Rahmen der Mini-Spielemesse PAX Prime gab Runic Games bekannt, dass die Arbeiten an **Torchlight 2** fast abgeschlossen sind und das Action-Rollenspiel schon Ende September erscheinen soll.

C&C Generals 2 goes F2P



Es war die Hammer-Enttäuschung der Gamescom: Das von Bioware entwickelte **Generals 2** heißt nun **C&C Free to Play**, wird demnach kostenlos spielbar sein, aber zum Launch keine Solokampagne bieten.

Project Giana finanziert!



Der **Super Mario**-Klon **The Great Giana Sisters** aus dem Jahre 1987 bekommt endlich einen Nachfolger. Bei einem Kickstarter-Finanzierungsaufruf kamen deutlich mehr als die geforderten 150.000 Euro zusammen.



Durch das Update 1.0.4 können Spieler ab Level 60 nun weitere 100 Paragon-Ränge aufsteigen. Jeder Paragon-Levelaufstieg verbessert die Basisattribute des Helden und steigert den Gold- und Magiefundbonus.

Diablo 3

ACTION-ROLLENSPIEL Ein tolles Spiel wird noch besser: Mit dem Patch 1.0.4 reagiert Blizzard auf die Kritik vieler Fans.

Ende August lieferte Blizzard das bislang umfangreichste Update für **Diablo 3**. Der Patch 1.0.4 brachte nicht nur übliche Bugfixes und Klassenverbesserungen (besonders der Hexendoktor wurde kräftig überarbeitet), sondern auch handfeste Neuerungen, die vor allem das Endgame ab Level 60 deutlich aufwerten.

Level-Wahnsinn dank Paragon-System

Die wichtigste Änderung: Sobald der Spieler den Höchstlevel 60 erreicht hat, kann er nun weiter Erfahrungspunkte verdienen und 100 (!) neue Stufen aufsteigen. Jeder sogenannte Paragon-Level bringt ein Plus von 3 Prozent auf Gold- und Magiefundbonus, darum haben diese Werte nun eine Obergrenze von 300 Prozent. Die ersten Paragon-Levels sind noch schnell erreicht, doch danach wird's zäh – wer die Höchsstufe 100 packen will, dürfte dafür Wochen bis Monate benötigen.

Stark verbesserte „Legendarys"

Ebenfalls wichtig: Legendäre Gegenstände sind nun endlich zu etwas zu gebrauchen. Die Werte der Items wurden stark verbessert, außerdem haben einige nun einzigartige Zusatzeffekte – manche Waffen rufen etwa einen Engel als Kampfgefährten herbei. Dank neuer Grafikeffekte machen die legendären Items auch optisch mehr her.

Mehr Loot, weniger Frust

Die höchste Schwierigkeitsstufe wurde im Patch 1.0.4 weiter abgeschwächt. So sind die Gegner leichter zu bezwingen und einige unfaire Monster-Eigenschaften (Enrage-Timer, unverwundbare Diener) wurden kurzerhand entfernt. Zudem droppen Gegenstände mit Item-Level 61 bis 63 nun häufiger, das steigert die Überlebenschancen der Helden und sorgt dafür, dass man auch ohne Auktionshaus eine Chance hat. Trotzdem ist Inferno immer noch ein verdammt harter Brocken – spätestens ab Akt 2 kommt man um längeres Item-Farmen nicht herum.



FELIX MEINT: „Der neue Patch zeigt deutlich, dass Blizzard die Kritik der Spieler gehört hat: Neue Charakterlevels, bessere Items, faireres Balancing – auch wenn **Diablo 3** nicht perfekt ist, bietet es nun mehr Endgame als sein Vorgänger."

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Hearthfire

ROLLENSPIEL Das zweite DLC-Paket macht den Ihren Helden zum Häuslebauer und Adoptivvater.



Die modulare Bauweise soll optisch unterschiedliche Häuschen erlauben.



Brot backen statt Monster schlachten: **Hearthfire** ist einer der skurrilen DLCs.

Skyrim trifft **Die Sims**: Das nächste Download-Paket zu Bethesdas Rollenspiel enthält keine neuen Quest-Reihen, sondern erlaubt den Bau des Traumhauses. Bislang waren Sie darauf beschränkt, in einem der vorgefertigten Bauten des Spiels Unterschlupf zu finden. In **Hearthfire** erwerben Sie dagegen eines von drei Grundstücken in Hjaalmarch, Pale sowie Falkreath und beginnen anschließend, aus Modulen Ihre eigene Hütte zusammenzuzimmern. Dabei stehen Sie vor der Wahl: Ergänzen Sie Ihr Wohnheim um eine Rüstkammer, bauen Sie einen Alchemieturm, errichten Sie ein Treibhaus oder stellen Sie die ausgestopften Köpfe der von Ihnen besiegten Monster im Trophäenraum aus? Auch Mühlen, Gärten, ein Zuchtbecken für Fische und sogar eine Schmelzhütte sind im Angebot. Praktisch: In einer voll ausgebauten Bude haben Sie alle Werkzeugbänke an einem Platz, um per Handwerk Gegenstände herzustellen. Das Eigenheim lässt sich zudem bevölkern: Sie wählen aus den Begleitern Ihres Helden einen Verwalter des Anwesens aus, außerdem heuern Sie bei Bedarf einen Barden und einen Kutschenfahrer an. Kurios: Der Held darf Waisenkinder adoptieren, aber selber keine zeugen. Ab und zu gilt es, die Heimat gegen Räuberbanden und Monster zu verteidigen. Die Xbox-360-Version von **Hearthfire** erscheint am 4. September, die PC-Fassung folgt später.



PETER MEINT: „Ich bin gespannt, wie viel Euro Bethesda für diesen skurrilen DLC haben will. Der Funktionsumfang erinnert bislang eher an eine Mod."

Race Driver: Grid 2

RENNSPIEL Ab dem zweiten Quartal 2013 röhren wieder die Motoren!

Mit Lizenzautos aus vier Epochen rasen sie in **Grid 2** über Strecken in Paris, Kalifornien, Abu Dhabi, Miami und Chicago. Der Fuhrpark umfasst unter anderem klassische US-Muscle-Cars, fernöstliche und europäische (Super-)Sportwagen sowie extreme Fahrmaschinen vom Schlage eines Ariel Atom oder KTM X-Bow. **Grid 2** soll wie Teil 1 ein breit gefächertes Angebot an Rennklassen bieten und sich eher an Otto Normalspieler statt an knallharte Simulationsprofis richten. So übernimmt das Spiel die Rückspulfunktion des Vorgängers, die Fahrfehler ungeschehen macht. Eine Cockpitperspektive fehlt aber. Der Performance zuliebe, sagt Codemasters.



PETER MEINT: „Ein neues **Grid**? Juhu! Keine Cockpitperspektive? Buh!"



Codemasters schraubt für **Grid 2** intensiv an Grafik und Fahrmodell von Teil 1.



Zombies sind zwar langsam, lassen sich aber nur per Kopftreffer ausschalten.

The War Z

ACTION Das Onlinespiel beschäftigt sich mit den Folgen der Zombie-Apokalypse.

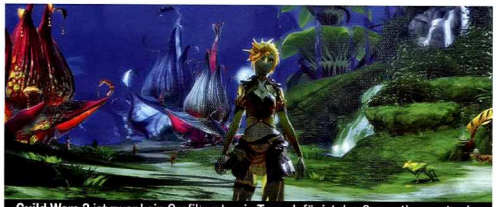
Nur ein Zufall: Laut Entwickler Hammerpoint Interactive stand der Name für das Survival-MMO-Spiel **The War Z** schon fest, bevor die **Arma 2**-Mod **Day Z** für Furore sorgte. Die Ähnlichkeit dürfte dem Spiel aber nicht geschadet haben; Hammerpoint spricht von über 100.000 Beta-Bewerbungen! Kein Wunder: Wer sich für die Beta anmeldet, erhält das Spiel zum vergünstigten Preis von rund 15 Euro. Alle anderen zahlen bei Release 30 Euro. Wann **The War Z** erscheint, ist indes noch unbekannt. Monatliche Abokosten oder ein Shop sind nicht vorgesehen.



PETER MEINT: „**Day Z** mit tausenden Mitspielern auf einem Server – klingt gewagt!"

Guild Wars 2

ONLINE-ROLLENSPIEL Spieleindrücke aus fertigen Fassung des **WoW**-Konkurrenten.



Guild Wars 2 ist zwar kein Grafikprotz wie **Tera**, dafür ist das Gesamtkonzept sehr stimmig – und noch dazu hübsch anzusehen.



Die Gegner in den Dungeons sind nicht aus Pappe und zwingen auch typische Nahkampfklassen schnell mal in den Fernkampf.

Online-RPGs sind eine komplexe Sache. Daher haben wir uns entschieden, **Guild Wars 2** in dieser Ausgabe noch nicht zu testen. Bevor Sie jetzt „Skandal" rufen: Der Titel erschien so kurz vor Redaktionsschluss, dass ein ordentlicher Test nicht möglich war. Unsere Eindrücke zum Start wollen wir Ihnen aber nicht vorenthalten: Bereits zum Frühstart für Vorbesteller am 25. August zwang der enorme Spieleransturm die Server von Arenanet in die Knie. Trotz zahlreicher Stress-Tests kam es am Wochenende, vor allem zu den Stoßzeiten, immer wieder zu Verbindungsproblemen. Am offiziellen Release-Tag war es nicht anders. Während die Server am Vormittag noch relativ stabil liefen, kam es ab Nachmittag zu Ausfällen. Viele Server waren da aber bereits voll und sind es immer noch. Neue Spieler mussten auf alternative Server ausweichen Auch sonst gab es immer wieder kleinere und größere Probleme. So war die Account-Verifizierung bis jetzt nicht möglich und es gab Schwierigkeiten mit Gruppen- und Gildeneinladungen. Dazu kamen viele Serverneustarts, da laufend Updates aufgespielt werden. Die Bemühungen, Probleme schnell in den Griff zu bekommen, sind offensichtlich. Eine große Mecker-Welle wie beim **Diablo 3**-Start blieb in den Foren bislang aus.



WOLFGANG MEINT:
„Wie zu erwarten war, legt GW2 einen guten Start hin. Das Spiel läuft und die kleinen Release-Kinderkrankheiten stören mich als erfahrenen Online-Rollenspieler nicht sehr."

The Walking Dead

ADVENTURE Schlimmer geht's immer: Episode 3 des Zombie-Abenteuers geht unter die Haut.

In **The Walking Dead**, das thematisch vor der TV-Serie angesiedelt ist, begleiten Sie Hauptcharakter Lee und seine Verbündeten durch die Zombie-Apokalypse. Die Rätsel in Episode 3 **Long Road Ahead** sind wie in den Vorgängern ziemlich simpel, dafür fällt der Baller-Anteil umfangreicher aus. Das Besondere am Adventure **The Walking Dead** sind jedoch die Entscheidungen, die Sie im Spielverlauf – oft unter Zeitdruck – treffen müssen. Wem erzählen Sie die Wahrheit? Wer erhält Lebensmittel und wer muss hungern? Wer darf leben und wen lassen Sie sterben? Wenn Sie die ersten Episoden in dieser Hinsicht schon als hart empfunden haben, dann wird Ihnen **Long Road Ahead** aufs Gemüt schlagen.



WOLFGANG MEINT:
„Episode 3 unterstreicht, was vorher schon klar war: mit **The Walking Dead** liefert Telltale sein Meisterstück ab."



Es ist nicht so wie aussieht: Kenny (hinten) beschützt Lee vor ein paar Zombies.

Die PC Games App fürs iPad ist da!

VERSCHIEDENES Digitales Lesefutter für unterwegs



Unser Schwestermagazin PC Games gibt es jetzt auch in digitaler Form! Ab sofort steht die neue PC-Games-App für das iPad kostenlos im iTunes-Store (einfach nach „PC Games" suchen) zum Download bereit. Ebenfalls kostenlos: eine Leseprobe mit einem umfangreichen Auszug aus dem letzten **Diablo 3**-Klassenbuch. Sie wollen noch mehr? Jede der fünf Klassen gibt's einzeln als Guide für läppische Euro 1,59 – natürlich mit vielen exklusiv produzierten Videos und massig Bonus-Material. Demnächst folgen weitere Sonderausgaben aus dem großen PC-Games-Portfolio. Und eine App-Variante für Android-Tablets ist auch in Arbeit!

Info: www.itunes.de / www.pcgames.de

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC ACTION-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcaction.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcaction.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcaction

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcaction

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcaction.de

PC ACTION abonnieren:
abo.pcaction.de

Action Cult Uncut

Hier fliegen die Fetzen: Acht Action-Kult-Streifen der 1980er-Jahre in einer explosiven DVD-Reihe – garantiert ungeschnitten! Freut euch auf Jean-Claude Van Damme, Chuck Norris & Co.!

Während im Kino *The Expendables 2* noch einmal die Action-Größen der 80er-Jahre vereint, gehen auf DVD die Originale an den Start: Die DVD-Reihe „Action Cult Uncut" lässt ab 17. August acht unsterbliche Streifen wiederauferstehen. Im Januar startete die Serie mit kultigen Genre-Klassikern wie *Phantom Kommando* (mit Arnold Schwarzenegger), *Delta Force* (mit Chuck Norris) und *American Fighter* (mit Michael Dudikoff), jetzt folgen acht weitere explosive Filme. Fans von Jean-Claude Van Damme haben gleich doppelt Grund zur Freude. Die ehemals indizierten Streifen *Cyborg* und *Geballte Ladung* gelangen nun erstmals in den freien Verkauf und zwar ungeschnitten! Ebenfalls von der Indexliste gestrichen und nun auf DVD: *Navy Seals* mit Charlie Sheen als gestähltem Elitesoldaten. Wer die wilde Seite von Charakterdarsteller Willem Dafoe erleben will, kann das gleich zweimal tun: In *Leben und Sterben in L.A.* mimt Dafoe einen skrupellosen Geldfälscher, *Saigon* zeigt ihn als Armeepolizist während des Vietnamkriegs.

Die acht Kult-Trash-Filme erscheinen in einer unvergleichlichen Sammleredition im Vintage-Look. Auf den Covern prangt das jeweilige Original-Artwork, außerdem haben alle Filme ein Wendecover ohne FSK-Logo und Branding. Jeder Film mit dem „Action Cult Uncut"-Stempel steht garantiert für echte, knallharte und ungeschnittene Action! Im Januar 2013 geht die „Action Cult Uncut"-Reihe in die dritte Runde, dann unter anderem mit Chuck Norris in *Mission in Action II – Die Rückkehr*.

Frisch vom Index: Action-Kost vom Feinsten!

Am 17. August werden acht zum Teil ehemals indizierte Filme im Rahmen der ACTION CULT UNCUT-Reihe auf DVD veröffentlicht.



COFFY – DIE RAUBKATZE

Pam Grier auf Rachefeldzug gegen ein skrupelloses Drogenkartell.
FSK 16



ROLLERBALL

Der Original Sci-Fi-Kracher mit James Caan als rebellierender Spieler gegen die regierenden Industrie-Giganten.
FSK 16



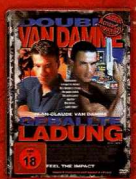
ALIEN NATION SPACECOP L.A.

James Caan deckt als knallharter Cop ein düsteres Komplott auf, das das friedliche Zusammenleben von Aliens und Menschen zu beenden droht.
FSK 16



CYBORG

(ehemals indiziert!) Sci-Fi-Trash vom Feinsten: Jean-Claude Van Damme in einer anarchischen Zukunftsvision.
FSK 18



GEBALLTE LADUNG

(ehemals indiziert!) Jean-Claude Van Damme in einer Doppelrolle!
FSK 18



LEBEN UND STERBEN IN L.A.

William Peterson übt zerstörerische Rache an Willem Dafoe.
FSK 16



NAVY SEALS

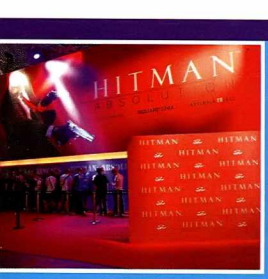
(ehemals indiziert!) Charlie Sheen mit der Navy-Eliteeinheit SEAL im Kampf gegen gnadenlose Terroristen.
FSK 16



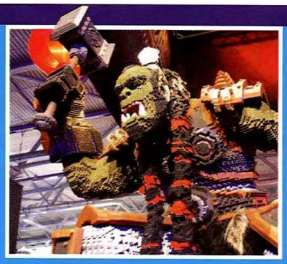
SAIGON

Willem Dafoe und Gregory Hines klären als Army-Cops eine außergewöhnlich brutale Mordserie an vietnamesischen Prostituierten auf.
FSK 16















Voll auf die Messe!

Ort: Köln, Deutschland | Termin: 15. bis 19. August 2012 | Teilnehmer: mehr als 275.000 Spieler

Text: Wolfgang Fischer/Sebastian Stange

Die Welt kam wieder einmal nach Köln, um die Welt der Spiele zu feiern!

gamescom

Zum mittlerweile vierten Mal verwandelte sich die Kölner Messe in eine bizarre Welt voller Lärm, Bildschirme, Orks, Elfen, sexy Hostessen, Spielstationen und vor allem Zocker. Die Spielemesse Gamescom lockte in diesem Jahr über 275.000 Besucher an und brach auch in anderen Kategorien wieder Rekorde (siehe Kasten unten). Die deutsche Spielemesse mag in Sachen Sensationsmeldungen und Neuheiten nicht ganz an die US-Branchenmesse E3 (Electronic Entertainment Expo) herankommen, dafür hat sie einen ganz gewaltigen Vorteil. Anders als auf der E3 im kalifornischen Los Angeles, die Fachbesuchern vorbehalten ist, darf in Köln jeder rein, der Zeit, Lust und ein paar Euro übrig hat.

Ab läppischen 6,50 Euro gab es schon eine Karte. Für viele ein sehr gutes Angebot – schließlich können sie doch Spiele wie **Far Cry 3, Tomb Raider, Hitman: Absolution, Dishonored** oder **Assassin's Creed 3** deutlich vor Release erleben oder gar anspielen. Der Preis dafür: Schlange stehen. Und zwar nicht zu knapp (siehe Kasten „Warteschlangen" rechts). Welche Spiele- und Hardware-Neuheiten es uns besonders angetan haben, lesen Sie auf der folgenden Seite im Kasten „Messe-Highlights".

Zocken, bis der Arzt kommt!

Wer darauf keine Lust hatte, konnte sich dank eines Trailer-Kinos und vieler frei zugänglicher Spielstationen auf dem gesamten Messegelände und in einem speziellen Cosplay-Bereich dennoch prima unterhalten. Auf den folgenden Seiten haben wir für Sie alle wichtigen Infos von der Mega-Messe zusammengefasst und wagen obendrein noch einen Blick über den Tellerrand: Auf Seite 4 unten verraten wir Ihnen, was sich in Sachen Sony, Microsoft und Nintendo auf der Veranstaltung getan hat.

Den begehrten Titel „Best of Gamescom" hat sich übrigens **Dishonored: Die Maske des Zorns** geschnappt. Der Action-Titel von Bethesda erhielt zudem Auszeichnungen als bestes Xbox-360- und bestes PS3-Spiel. In unserem ausführlichen Artikel ab Seite 20 erfahren Sie, was uns besonders an **Dishonored** gefällt!

Die Gamescom in Zahlen

600
Unternehmen aus aller Welt zeigten auf der Gamescom ihre Spiele und Produkte.

5.300
Medienvertreter aus mehr als 50 Ländern, darunter natürlich auch wir, tummelten sich auf der Gamescom.

275.000
Besucher kamen auf die diesjährige Gamescom. Auch in diesem Jahr waren die Hallen brechend voll!

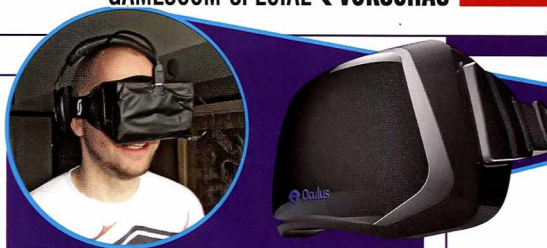
140.000
Quadratmeter Ausstellungsfläche standen den Ausstellern diesmal zur Verfügung, um sich zu präsentieren.

32
Euro kostete eine Dauerkarte für vier Tage Messewahnsinn auf der Gamescom, ein Tagesticket 6,50 Euro.

330
Spiele zeigten die Hersteller aus aller Welt, darunter Welt-, Europa- und Deutschlandpremieren.

Messe-Highlights

Fast wäre die Gamescom dieses Jahr ohne eine Bomben-Meldung über die Bühne gegangen, wäre da nicht Capcom gewesen. Dem japanischen Publisher gelang mit **Remember Me** (siehe Seite 58) eine echte Überraschung. Nicht wirklich neu für uns war **Assassin's Creed 3**. Dennoch rockte das Spiel die Messe – mit spielbarem Mehrspielermodus und dem neuen Gameplay auf hoher See. Zuvor gar nicht auf dem Radar hatten wir **Marvel Heroes** (siehe Seite 60). Der Free2Play-Titel sieht zwar grafisch noch eher schlicht aus, begeistert uns aber mit seiner Spielidee: **Diablo**-Gameplay mit Marvel-Helden. Sie schicken im Spiel Hulk, Captain America und Co. aus der Vogelperspektive in die Schlacht und finden automatisch generiertes Loot. Ähnlich überrascht sind wir von **Doom 3: BFG Edition**. Aber nicht etwa, weil wir ohne eine aufpolierte Neuauflage des id-Klassikers nicht leben könnten, sondern weil wir anhand des Titels eine spannende neue Hardware ausprobieren konnten: das Oculus Rift Head-mounted Display. Dahinter verbirgt sich die erste VR-Brille, die uns vollends überzeugte. Sie sehen das Spiel in 3D und können sich durch Kopfbewegungen ohne spürbare Verzögerung in der Spielwelt umsehen. Obendrein ist Ihr gesamtes Sichtfeld ausgefüllt. Sie sind mitten im Spiel! Behalten Sie diese über Kickstarter finanzierte Hardware im Auge! Das wird was!



Wie die Konzeptzeichnung rechts soll die fertige Hardware des Oculus-VR-Helms aussehen. Im Bild oben sehen Sie aber, dass der Prototyp noch lange nicht so weit war. Er bestand aus einer Skibrille, viel Gafferband, Heißkleber und einer improvisierten Adapterbox. Dennoch war unser Kollege Toni Opl restlos von der Hardware begeistert!



Marvel Heroes überraschte uns durch sein spaßiges Konzept: **Diablo**-Gameplay + Marvel-Charaktere.



Das neueste **Assassin's Creed**-Abenteuer war zu Recht eines der ganz großen Highlights der Kölner Spielemesse.

Warteschlangen

Wer schon einmal auf der Gamescom war, kennt dieses Problem: Das Interesse der Zocker ist riesig, aber die Anzahl der Zock-Stationen ist extrem begrenzt. Endlose Warteschlangen sind das Resultat. Zusätzlich verschärft wird die Situation durch die Tatsache, dass Ab-18-Inhalte nur in abgetrennten Bereichen gezeigt werden dürfen. Das sorgt für noch mehr Schlangen und noch mehr Kontrollen. Dieses Jahr versuchten einige Aussteller, der Massen durch neue Technologien Herr zu werden. Bei EA konnte man beispielsweise einen QR-Code mit seinem Smartphone scannen und bekam mit etwas Glück einen festen Anspieltermin zugewiesen. Doch am Ende staute es sich doch. Noch schlimmer war die Situation bei Ubisoft. Dort konnte man nämlich erstmals Hand an die neue Nintendo-Konsole Wii U legen und obendrein den Publikumsliebling **Assassin's Creed 3** in Aktion erleben. Hier gab's den Mega-Stau: Über sechs Stunden Wartezeit mussten interessierte Besucher in Kauf nehmen, also fast einen kompletten Messetag.



▶ Überall wiesen Schilder aus, auf wie viel Wartezeit sich die Besucher einstellen mussten. Für die Top-Spiele der Messe wartete man vier Stunden oder länger!



Die 300-Minuten-Warnung bei **Assassin's Creed 3** war noch lange nicht der Höhepunkt des Warteschlangen-Wahnsinns!



Als die Gamescom am Donnerstagmorgen für alle Besucher öffnete, füllten sich die Messehallen in Rekordzeit.

Babes, Cosplay & Promi-Alarm



Auch diesmal freuten wir uns wieder über freundliche, hübsche Messe-Hostessen. Obendrein staunten wir über die vielen Cosplayer. Das sind Fans von Videospielen, die sich als Spielcharaktere verkleiden. Die bekamen sogar ihren eigenen Bereich – Bubble-Tea-Stand inklusive!



Unser Videoteam zerrte die von Ubisoft gebuchte Prominenz vor die Kamera, hier etwa Micaela Schäfer.

Stars in Party-Laune

Noch vor dem ersten Besuchertag lud Ubisoft zur abendlichen Beach-Party ein. Und vor Ort tummelten sich gleich jede Menge B-, C- und F-Prominenz, darunter Skandalnudel Micaela Schäfer oder Kultschauspieler Ralf Richter. Das sahen wir zunächst genauso skeptisch wie Sie gerade, aber es hat sich gelohnt! Denn unser Interview mit dem herrlich redseligen Ralf Richter ist ein echtes Highlight – zu bewundern auf der Webseite unseres Schwestermagazins www.pcgames.de! Und wenn wir schon beim Thema „Bewundern" sind … zwei Stände auf der Gamescom fanden wir richtig toll. Den als Truppentransporter getarnten **Warface**-Stand sowie die riesige LED-Wand am Stand von Wargaming. Die restlichen Aussteller setzten auf eher zweckmäßige Messeauftritte.



Cosplay war ein wichtiges Thema auf der Messe. Täglich wurde eine Modenschau veranstaltet und das beste Kostüm gewählt.



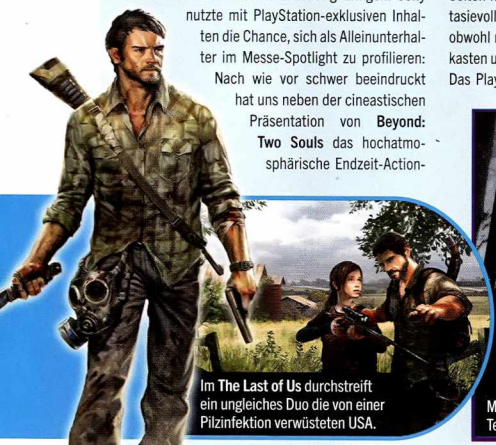


▲ Als Höhepunkt der Ubisoft-Party trat der Rapper Marteria auf. Und das war dann tatsächlich eine echt schöne Show.

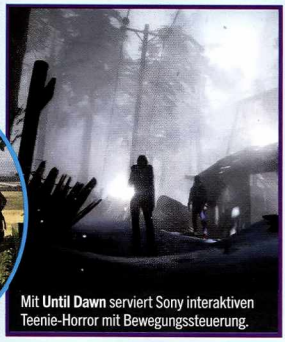
◀ Raten Sie, für wen diese Damen werben! Die Lösung: ein Dienstleister für Kopierschutz-Software.

Konsolenecke

Und in diesem Jahr geht unsere Trophäe für den Gamescom-Sieger im Bereich Konsolenhersteller an … Trommelwirbel … Sony! Tadaa! Gut, das ist auch eine logische Schlussfolgerung aus der Tatsache, dass der PlayStation-Macher als einziger Hardwareproduzent in Köln aufschlug: Nintendo und Microsoft glänzten durch Abwesenheit, zum Thema Wii U bzw. zur Zukunft der Xbox konnte man also nicht allzu viel Neues in Erfahrung bringen. Sony nutzte mit PlayStation-exklusiven Inhalten die Chance, sich als Alleinunterhalter im Messe-Spotlight zu profilieren: Nach wie vor schwer beeindruckt hat uns neben der cineastischen Präsentation von **Beyond: Two Souls** das hochatmosphärische Endzeit-Action-Adventure **The Last of Us** – von der Edelschmiede Naughty Dog (u. a. **Uncharted**) sind wir zwar sowieso Spitzenqualität gewohnt, der brutale Überlebenskampf mit seinem hochinteressanten Protagonistenpaar steuert sogar auf das Prädikat „Extraklasse" zu. Ein ähnliches Urteil scheint sich auch immer mehr für den kunstvollen PlayStation-Network-Kreativtitel **The Unfinished Swan** herauszukristallisieren. Selten haben wir ein solch umfangreiches und fantasievoll-faszinierendes Abenteuer erlebt. Und das, obwohl man dabei nur mit einem virtuellen Tuschekasten und zwei Farben hantiert. Ebenfalls am Start: Das PlayStation-Move-Horrorspiel **Until Dawn**, das sich deutlich von US-Teenie-Thrillern und Games wie **Obscure** inspirieren lässt. Das auf der E3 vorgestellte Sony-Wonderbook bekam mit **Diggs Nightcrawler** und **Walking with Dinosaurs** neue Spielbuch-Ableger präsentiert, die PlayStation Vita überzeugte grafisch wie inhaltlich mit ihrem Hoffnungsträger **Assassin's Creed 3: Liberation**. Abseits des Sony-exklusiven Territoriums durften wir mit der **Doom 3: BFG Edition** eine sehr spannende, weil für viele Konsolen bisher nicht erhältliche Spielesammlung anzocken, uns vom gigantischen Umfang eines **Resident Evil 6** beeindrucken lassen und in **Tomb Raider** eine rundum verjüngte Lara Croft begrüßen.



Im **The Last of Us** durchstreift ein ungleiches Duo die von einer Pilzinfektion verwüsteten USA.



Mit **Until Dawn** serviert Sony interaktiven Teenie-Horror mit Bewegungssteuerung.



In **Diggs Nightcrawler** erleben Kinder eine Detektivgeschichte mit Augmented-Reality-Effekten. Süß!



Es hat wieder BÄM! gemacht

Zum fünften Mal gab es die BÄM!-Awards für die besten Spiele und die beliebteste Hardware. Und Skater-Legende Tony Hawk eröffnete die BÄM! Hall of Fame.

Text: Iris Manz

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

powered by SCE INSTITUTE LG Life's Good

Fast so spannend wie die Oscar-Verleihung: Am 17. August wurden im Kölner Gloria Theater zum fünften Mal die BÄM!-Awards verliehen – mit prominenten Laudatoren wie Cosma Shiva Hagen, Eklipse, Adnan Maral und Filipp Issa von Sound of Games. Branchenriese Electronic Arts sahnte mit **Battlefield 3** gleich in zwei Kategorien ab: „Adrenalin" und „Teamgeist". Auch Ubisoft nahm zwei Trophäen mit nach Hause: eine für **Anno 2070** in der Kategorie „Intelligenz" und eine für **Assassin's Creed 3: Liberation** bei „Most Wanted: Mobile/Handheld".



Tony Hawk geehrt

Neu ist seit diesem Jahr die BÄM! Hall of Fame, in die als Erster Tony Hawk einziehen durfte. Solche Auszeichnungen kannte er bislang nur für Verblichene, wie Tony in seiner Dankesrede anmerkte. Nichtsdestrotrotz freute er sich außerordentlich über den Preis.

BÄM-Sieger

- Online-/Social-Game: **Goodgame Empire** – SIEGER 2012
- Adrenalin: **Battlefield 3** – SIEGER 2012
- Most Wanted: Xbox 360: **Halo 4** – SIEGER 2012
- Teamgeist: **Battlefield 3** – SIEGER 2012
- Most Wanted: PS3: **Grand Theft Auto 5** – SIEGER 2012
- Most Wanted: Wii/Wii U: **New Super Mario Bros. U** – SIEGER 2012
- Hardware & Zubehör: **Geforce GTX 680** – SIEGER 2012
- Intelligenz: **Anno 2070** – SIEGER 2012
- Most Wanted: Mobile/Handheld: **Assassin's Creed 3: Liberation** – SIEGER 2012
- Weltenbummler: **The Elder Scrolls 5: Skyrim** – SIEGER 2012
- Most Wanted: PC: **Guild Wars 2** – SIEGER 2012

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



Tröpfchenweise versorgt Rockstar ausgehungerte **GTA**-Fans mit neuen Bildern. Wann wir Los Santos selbst erkunden dürfen, steht in den Sternen … ein 2012er-Release ist sehr, sehr unwahrscheinlich.

2 Crysis 3

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



Wenn der Entwickler eines Spiels Crytek heißt, dann steht es außer Frage, dass es sich bei dem Produkt um einen grafischen Leckerbissen handelt. Aber kann das Gameplay mithalten? Mehr dazu ab Seite 68.

3 Watch Dogs

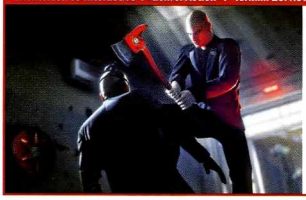
Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: 2013

Geniales Konzept, aber funktioniert das auch wirklich alles so, wie Ubisoft sich das vorgestellt hat – vor allem die Multiplayer-Interaktion betreffend? Bei aller Freude über neue Ideen sind wir etwas skeptisch.



4 Hitman: Absolution

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

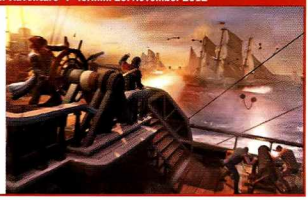


Dank dem Contracts-Modus bietet die Attentats-Simulation noch mehr Langzeitmotivation als erhofft. Aber wird das neue **Hitman** dadurch wirklich zum Dauerbrenner?

5 Assassin's Creed 3

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

Die Verlegung des Schauplatzes über den großen Teich tut der Serie gut. Das neue **Assassin's Creed** strotzt nur so vor coolen Ideen. Das beste Beispiel: die neuen Seeschlachten!



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	19. Oktober 2012
▶	1954: Alcatraz	Adventure	Daedelic	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	4. Oktober 2012
Seite 38	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2. Quartal 2013
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	23. November 2012
▶	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	18. September 2012
▶	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
▶	Battlefield: Bad Company 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
Seite 84	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 66	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Caribbean!	Rollenspiel	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
▶	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	9. Oktober 2012
▶	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer	2013
▶	Cities in Motion 2	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal 2013
Seite 50	Command & Conquer: Free to Play	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Seite 54	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2013
Seite 100	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	21. August 2012
Seite 68	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
▶	Cyberpunk	Rollenspiel	CD Projekt Red	2013
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
Seite 92	Dark Souls: Prepare to Die Ed.	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
Seite 30	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	2013
	Deadpool	Action	Activision	2013
▶	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	7. Februar 2013
Seite 52	Der Herr der Ringe Online: Reiter von Rohan	Online-Rollenspiel	Warner Bros. Interactive	15. Oktober 2012
▶	Devil's Third	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 20	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
▶	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	21. September 2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	30. November 2012
	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	27. September 2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
▶	Fußball Manager 13	Manager-Simulation	Electronic Arts	25. Oktober 2012
Seite 80	Galaxy on Fire Full HD	Weltraum-Shooter	Bitcomposer Games	21. August 2012
Seite 78	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	31. August 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	Nicht bekannt
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Ent.	12. Dezember 2012
Seite 32	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	27. September 2012
▶	Just Cause 3	Action	Square Enix	Nicht bekannt
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
▶	Lilly Looking Through	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
Seite 60	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	16. November 2012
▶	Mirror's Edge 2	Action	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Natural Selection 2	Ego-Shooter	Unknown Worlds	3. Quartal 2012
	NBA 2K13	Sportspiel	2K Games	5. Oktober 2012
Seite 48	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012
Seite 53	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Focus Home Interactive	September 2012
	Perspective	Geschicklichkeit	Digi Pen	2012
Seite 96	PES 2013	Sportspiel	Konami	September 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
▶	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
▶	Rambo: The Video Game	Action	Reef Entertainment	2012
▶	Raven's Cry	Action	Topware Interactive	4. Quartal 2012
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 58	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	Mai 2013
	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
Seite 26	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
▶	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Silent Hunter Online	Action-Simulation	Ubisoft	4. Quartal 2012
	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
Seite 99	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August 2012
▶	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	15. Januar 2013
	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	Activision Blizzard	2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Inner World	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead	Action	Activision	2013
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2013
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
▶	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	September 2012
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
Seite 76	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
Seite 64	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	Activision Blizzard	25. September 2012
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
Seite 42	XCOM: Enemy Unknown	Runden-Taktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013



Ein Riesenkrampf von vorne bis hinten – oder doch ein solides Rollenspiel mit absurden Charakteren? Die Meinungen über das Lizenzspiel gehen weit auseinander!



Dishonored
Die Maske des Zorns

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

Text: Peter Bathge

Kreativ, komplex und einfach anders: Wir haben den Geheimtipp des Jahres ausführlich gespielt!

Screen-Info

Die Bilder stammen von Publisher Bethesda und bilden die Spielgrafik auf dem PC exakt ab. Hier wurde nichts geschönt!

FAQ

*Ich bin ein schlechter Mensch und habe noch keine PC ACTION-Vorschau zu **Dishonored** gelesen. Könnt ihr mir noch mal kurz erklären, worum es überhaupt geht?*

Na gut, aber nur weil wir gerade unsere Gute-Laune-Pillen eingeworfen haben: **Dishonored** ist ein Action-Adventure aus der Ego-Perspektive. Sie spielen einen Meuchelmörder. Ihre Aufgabe ist es, eine Reihe von Personen (alles böse Buben, ehrlich!) auszuschalten. Das funktioniert sowohl mit Gewalt als auch gänzlich ohne. Denn **Dishonored** folgt zwar einer linearen Geschichte (mit mehreren Enden!), bietet Ihnen aber innerhalb der Missionen erstaunlich viele Freiheiten. So gibt es stets mehrere Routen zu einer Zielperson. Ihr Held ist übernatürlich begabt und greift auf eine Reihe von magischen Fähigkeiten zurück. Außerdem haut er mit seinem Schwert um sich, schleudert Granaten und feuert eine Reihe von Schusswaffen ab.

Aha, also ein Ego-Shooter mit ein paar Besonderheiten! Call of Zorn: Masken Warfare oder so.

Nein, völlig falsch. **Dishonored** ist ein anspruchsvolles, herausforderndes Actionspiel mit Schleichfokus. Wir müssen es wissen, wir haben es gespielt.

Ach ja, mal kurz auf der Gamescom reingeschnuppert wie die Normalsterblichen?

Nein, wir haben für diesen Artikel vor der Kölnmesse Bethesda in Frankfurt besucht und **Dishonored** vier Stunden lang gespielt. Dafür stand uns erstmals eine PC-Version zur Verfügung (Details im Kasten auf Seite 23). Wir erlebten die Geschichte des Spiels von Beginn an und absolvierten anschließend zwei zusammenhängende Aufträge aus der zweiten Kampagnenhälfte.

Okay, muss ich sonst noch etwas wissen?

Allerdings. Erstens: Mit dem Kauf dieser PC ACTION unterstützen Sie die Aktion „Ein Ferrari für jeden Computec-Redakteur". Danke dafür. Zweitens: **Dishonored** erscheint in Deutschland mit einer Ab-18-Freigabe und ungeschnitten. Drittens: Mit etwas Glück gibt es in der nächsten Ausgabe schon den finalen **Dishonored**-Test!



Die abgefahrenen Masken dieser Partygäste sind nur die Spitze des Eisbergs; **Dishonored** sieht anders aus als andere Spiele.

Würden Computerspieler es doch nur zu schätzen wissen, wenn man ihnen etwas Gutes präsentiert – so wie es die Ratten in **Dishonored** tun. Wenn diesen Nagern jemand ein Stück Menschenfleisch vor die Nase hält, ticken sie nämlich komplett aus. Sie strömen in Massen in Richtung der verführerisch riechenden Mahlzeit, klettern übereinander in dem Bestreben, als Erster die Beißerchen ins süße Fleisch zu schlagen. Es folgt das große Schlemmen, befeuert von einem panischen Fresswahn, bis nach wenigen Augenblicken nur noch blanke Knochen übrig sind. Ganz anders war bislang die Spielerreaktion auf **Dishonored**: Arkane Studios hat da dieses ausgefallene Action-Adventure erstellt, berstend vor Kreativität. Jede Mission besitzt unzählige Lösungswege, die Entscheidungen des Spielers haben Konsequenzen, die Spielwelt besitzt keine unnatürlichen Begrenzungen, sondern atmet und lebt. Doch reißen sich die Spieler um dieses Wunderwerk an Komplexität und Detailliebe? Verzehren sie sich danach, endlich eine Kostprobe zu bekommen? Es sah bislang nicht danach aus! Das Gros der Spieler hat mehr Lust auf **Black Ops 2** oder **Assassin's Creed 3**, bewährte Qualität ist in ihren Augen wichtiger, als es frische Ideen sind. Zumindest bis jetzt. Wir versprechen Ihnen nämlich: Dieser Artikel bringt Sie garantiert auf den **Dishonored**-Geschmack. Er wird sie förmlich rattig auf das Spiel machen!

Beginn im Boot

Dishonored fühlt sich anders an als andere Spiele und bleibt dennoch vertraut. Das liegt am einzigartigen Handlungsort (eine Steampunk-Variante des viktorianischen Londons) auf der einen und vielen Verbeugungen vor anspruchsvollen Klassikern wie **System Shock**, **Thief** und **Deus Ex** auf der anderen Seite. Der Einstieg ins Spiel erinnert dann aber eher an **Half-Life**. Dort betritt der Spieler als Gordon Freeman eine Magnetbahn, die ihn auf einen Trip durch die Forschungsstation Black Mesa mitnimmt. Diesmal heißt der Protagonist Corvo Attano, sitzt in einem Ruderboot und kehrt nach Dunwall zurück. Dunwall, das ist das erwähnte Steampunk-London, die Hauptstadt eines Inselreichs, geteilt durch einen mächtigen Strom. Corvo, das ist der Kaiserliche Schutzherr, der Leibwächter der Kaiserin von Dunwall. Der Held war im Ausland unterwegs, im Gepäck ein Hilfegesuch der Monar-

Schöne Träume: Die große Leere

Bei unserem Anspieltermin erstmals zu sehen: die große Leere, eine bizarre Zwischendimension, in der wir dem Outsider begegnen. Dieser Knabe wird in Dunwall als eine Art Gott verehrt. Kein Wunder, besitzen die von ihm auserwählten Sterblichen doch übernatürliche Fähigkeiten. Nachdem sich Corvo im Hounds Pit Pub, seiner Heimatbasis, das erste Mal aufs Ohr gehauen hat, erwacht er in der Leere. Dort brennt ihm der Outsider ein Tattoo auf den Handrücken – und prompt ist Corvo in der Lage, sich über kurze Distanzen zu teleportieren. Im Spielverlauf kommen fünf weitere Zauberkunststücke hinzu; entsprechend stehen zusätzliche Besuche in der Traumwelt auf dem Programm. Außerdem drückt der Outsider dem Assassinen ein Herz in die Hand, das ihn auf versteckte Runen und Knochenartefakte (wichtig für den Charakterausbau) hinweist, indem es schneller schlägt. Makaber!



Manche Szenen in der Leere geben einen Fingerzeig auf zukünftige Ereignisse. Hier offenbart sich das Schicksal der entführten Prinzessin Emily.



Die Leere setzt sich aus frei schwebenden Versatzstücken der Stadt Dunwall zusammen. Grotesk, aber faszinierend!

Erst Knast, dann Party: Das haben wir gespielt

Vier Stunden lang erforschten wir die Welt von **Dishonored**; nach dem spannenden Anfang absolvierten wir zwei umfangreiche Missionen aus der zweiten Spielhälfte.

Kaiserin Jessamine ist tot! Weil die Mörder einen Sündenbock brauchen, schimmelt der kaiserliche Leibwächter Corvo nach dem Auftakt sechs Monate im Coldridge-Gefängnis vor sich hin. Doch am Tag der geplanten Hinrichtung steckt uns ein Unbekannter den Zellenschlüssel zu. Prompt büxen wir aus und sprengen mit einer bereitgestellten Bombe ein Loch in die Gefängnismauer. Auch wenn dieser Tutorial-Abschnitt eher linear verläuft, existieren bereits zu diesem frühen Zeitpunkt mehrere Routen zum Ziel. Schleichen oder Kämpfen: In **Dishonored** haben Sie immer die Wahl!





Es folgt die Flucht durch die Kanalisation. Wir schlittern unter Sprengfallen hindurch und begegnen aggressiven Ratten. Die Nager verbreiten eine Plage in der Stadt; in Rudeln streifen sie durch die Tunnel und verzehren patrouillierende Wachen. Wir werfen den Kreaturen eine Leiche zum Fraß vor und gelangen so zum Ausgang, wo Bootsmann Samuel wartet. Er bringt uns zum Hounds Pit Pub, dem Hauptquartier der Rebellen. Dort erhält Corvo anschließend seine Assassinen-Ausrüstung.



3 Diese Mission kennen wir von der E3: Wir kidnappen den Wissenschaftler Sokolov (rechts). Dabei wählen wir eine andere Route als in L.A. und schließen die Mission in unter fünf Minuten ab. Das offene Leveldesign macht es möglich!

Zurück im Pub erzählt uns Sokolov, dass unsere nächste Zielperson Lady Boyle heißt und dass diese einen Maskenball veranstaltet. Wir entdecken auf Anhieb drei Wege ins Boyle-Anwesen: mit gestohlener Einladung durch die Vordertür spazieren, über die Dächer auf den Balkon teleportieren oder in der Haut eines Fisches in den Weinkeller schwimmen. Im Garten erfüllen wir einen Nebenauftrag, der sich von einem einfachen Botengang in ein Pistolenduell für die Ehre verwandelt. Auweia, da hat uns unser Auftraggeber aber mächtig reingelegt!





Auf der Feier laufen drei Lady Boyles herum, alle mit dem gleichen Kostüm in Schwarz, Weiß und Rot. Doch welche davon ist unsere Zielperson? Im Gespräch mit den Gästen erhalten wir erste Hinweise. Anschließend schleichen wir in den ersten Stock und lesen die Tagebücher der Boyle-Damen. Aha, die gesuchte Person trägt Rot! Unten überreden wir die entsprechende Dame zu einem Schäferstündchen und schalten sie aus. Oder wir betäuben sie nur und übergeben sie einem heimlichen Verehrer, der sie fortschafft. Großartig für den Wiederspielwert: Bei jedem Missionsstart ändert das Spiel Kostüm und Identität der gesuchten Lady Boyle!

chin. Denn in Dunwall wütet eine mörderische Seuche. Die macht aus braven Bürgern blutrünstige Zombies, Weeper genannt. Während der Bootsfahrt nehmen wir die wunderschöne Architektur der Stadt mit ihren vielen Bögen und Stuckfassaden in uns auf. Wir spüren: Wie einst in **Half-Life** werden wir die nächsten paar Stunden damit verbringen, dieses prächtige Spielareal zu erforschen und seine Wunder zu bestaunen.

Den richtigen Ton getroffen

Wir passieren eine Schleuse, die uns nach oben zum Kaiserpalast befördert. Über das Rauschen der Wassermassen hinweg unterhalten sich zwei Wachen über Corvos Mission; ein eleganter Kniff, um dem Spieler die Ausgangssituation des Spiels begreiflich zu machen. Der Held selbst sagt nichts, zumindest nichts Hörbares. Der Spieler führt in **Dishonored** zwar Dialoge mit mehreren Auswahlmöglichkeiten, doch Corvos Antworten erscheinen lediglich in Textform. Dafür plappern die anderen Charaktere wie ein Wasserfall. Für deren Stimmen hat Bethesda deutsche Sprecher angeheuert, die ihr Werk verstehen. Jürgen Thormann etwa liefert eine astreine Leistung als hinter-

Umsetzung mit Hirn: Die PC-Version

Das wird keine lieblose Konsolenumsetzung!

Arkane Studios (**Arx Fatalis, Dark Messiah of Might & Magic**) hat bislang auf dem PC immer saubere Arbeit abgeliefert. Auch **Dishonored** macht technisch einen ausgereiften Eindruck. Die von uns ausführlich gespielte Vorabversion lief in einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln mit allen eingeschalteten Grafikdetails ohne Probleme und flüssig auf einem Rechner der gehobenen Mittelklasse. Ein Blick ins Optionsmenü zeigt, dass uns keine technisch halbgare PC-Adaption erwartet wie aktuell bei **Dark Souls**. Neben Auflösung, Anti-Aliasing und mehreren Textureinstellungen bestimmen Sie auch den Winkel des Sichtfelds nach Belieben und schalten sogar die Rattenschatten (!) an und aus. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, besonders die Darstellung des Wassers überzeugt. Kleine Mängel wie ein paar platte Pflanzen in einer finsteren Ecke der Kanalisation fallen kaum auf. Dafür beeindrucken die ultrakurzen Ladezeiten, zwischen den Levels vergehen nur wenige Sekunden. So loben wir uns das!



Das Optionsmenü weist erfreulich viele Einstellungsmöglichkeiten auf. Wer will, konfiguriert sogar die Bildschirmanzeigen im Detail.



Im Vergleich zur ebenfalls gespielten Xbox-360-Fassung hat die Grafik auf dem Rechner deutlich die Nase vorn. Bildmitte: Kollege Sascha, alias Mr. Photobomb.

In der Standardeinstellung weisen dezente Symbole auf Interaktionsmöglichkeiten, die Haltung des Spielcharakters und die ausgewählte Spezialfähigkeit hin.





Wer alles abschaltet, dem zeigt **Dishonored** nicht einmal mehr das Fadenkreuz und den Wegpunkt zur nächsten Zielperson an. Das sorgt für ein Plus an Atmosphäre und Glaubwürdigkeit.

hältiger Meisterspion der Kaiserin ab – Thormann übernimmt sonst in Hollywood-Filmen die Parts von Michael Caine und Ian McKellen. Seine markante Stimme verleiht der Figur Tiefe. Als der Meisterspion wenige Minuten nach Spielstart einen unheilvollen Plan in die Tat umsetzt und sich zum Lordregenten Dunwalls aufschwingt, trieft sein Tonfall vor Selbstgefälligkeit. Ja, das ist mal eine deutsche Stimme, die eines Spielefieslings würdig ist! Auch der Rest der Synchronisation befindet sich auf hohem Niveau. Doch egal ob deutsche oder englische Version, die Atmosphäre in **Dishonored** ist von Natur aus fantastisch. Ein starker Soundtrack begleitet dynamisch das Geschehen und wer sich umblickt, entdeckt zahllose Details, die Dunwall zum Leben erwecken.

Maler und Spanner

Das fängt schon auf dem Weg zur Kaiserin an. Ihre Tochter, Prinzessin Emily, will mit uns Verstecken spielen. Das ist zwar nur ein Vorwand, um uns die „Mit Q und E um die Ecken gucken"-Mechanik von **Dishonored** zu vermitteln. Aber trotzdem: In welchem anderen Spiel fordert Sie ein kleines Mädchen zum Versteckspielen auf? Ein paar Schritte weiter steht Oberaufseher Campbell Modell für den Chemiker, Arzt und Künstler Anton Sokolov (siehe Kasten auf Seite 22). Als wir uns zwischen die beiden stellen, beschwert sich Sokolov: „Corvo, Sie stehen im Licht!" Und als wir uns die Flasche Apfelwein schnappen, die sich neben dem Maler auf einem Beistelltischchen befindet, folgt ein „Hey, den wollte ich trinken!". Später stromern wir zwischen zwei Missionen im Hauptquartier der Rebellen herum, einem verlassenen Wirtshaus, und ertappen Erfinder Pierro prompt beim Spannen! Eigentlich ist Pierro damit beauftragt, Corvos Ausrüstung gegen Geld und gefundene Baupläne zu verbessern. In diesem Moment ist er jedoch anderweitig beschäftigt: Das Auge ans Schlüsselloch gepresst, schaut er



Die Nachtsicht-Fähigkeit zeigt Gegner und deren Sichtbereich an – auch durch Wände. Ein Muss für schleichende Spieler!



Der Lordregent (rechts) überzieht Dunwall mit einem Netz aus Wachgarnisonen und Überwachungstürmen.

„Spieler wollen Entscheidungen und Konsequenzen!“

Wir sprachen mit Raphael Colantonio und Harvey Smith über **Dishonored**.



Raphael Colantonio (links) und Harvey Smith sind Co-Creative Directors bei Arkane Studios

PC ACTION: Auf der E3 und der Gamescom hat Dishonored für viel Furore gesorgt. Wie beeinflusst euch der gestiegene Hype bei der Arbeit?
COLANTONIO: „Das ist sehr motivierend für uns. Es zeigt, dass andere Menschen sich ebenso für unser Spiel begeistern wie wir.“
SMITH: „Wir glauben, dass es viele Spieler gibt, die anspruchsvolle Spiele wie **Dishonored** genauso sehr lieben wie wir als Entwickler. Die von ihren Spielen Spieltiefe, Entscheidungen und Konsequenzen erwarten. Aber natürlich hatten wir während der Entwicklung auch immer Zweifel und die Angst, dass unsere Ideen dem Publikum nicht gefallen würden. Daher ist es umso schöner zu sehen, dass **Dishonored** offensichtlich gut ankommt.“

PC ACTION: Die Kämpfe in Dishonored sind sehr brutal. Ist so viel Blut und Gewaltdarstellung denn überhaupt nötig?
SMITH: „Wir geben den Spielern die Option, das Spiel durchzuspielen, ohne auch nur einen einzigen Menschen zu töten. Im Gegenzug wollten wir es aber sehr dramatisch inszenieren, wenn man sich als Spieler dann doch dafür entscheidet, zu kämpfen und Leben zu beenden.“
COLANTONIO: „Wir haben während der Entwicklung den Gewaltgrad immer wieder angepasst und abgewägt: Wie viel Blut fließt unter welchen Umständen? Mit dem Ergebnis sind wir sehr zufrieden.“

PC ACTION: Glaubt ihr, dass die Spiele-Industrie in Zukunft verstärkt auf virtuelle Brutalität und vermeintlich „erwachsene“ Spiele setzt?
COLANTONIO: „Wir leben nun mal in einer Welt, die in mancher Hinsicht schrecklich ist: Tod, Zerstörung und Chaos gehören einfach zum Leben dazu. Im Leben eines jeden Menschen gibt es Momente, in denen man in Gefahr schwebt oder direkt bedroht wird. Dementsprechend ist die Menschheit seit jeher fasziniert davon, den Hintergrund und die Ursachen von Konflikten und Aggressionen zu verstehen. Deshalb gibt es so viele Filme und Bücher, die sich mit Bedrohungen beschäftigen, und deshalb geht es in Spielen schon immer um Konflikte. Selbst Kartenspiele wie Poker drehen sich darum, den Widersacher auszuschalten. Das ist ein Teil des Menschseins. Dass wir diese Faszination mit Konflikt und Gewalt statt in der realen Welt in den Medien ausleben, ist meines Erachtens logisch und vielleicht sogar nützlich.“

PC ACTION: Eure Spiele besaßen bislang ausschließlich eine Ego-Perspektive. Warum?
COLANTONIO: „Wir finden, dass das die intimste und vertrauteste Perspektive ist. Der Spieler bekommt durch sie das Gefühl, ein Teil der Welt zu sein und mit eigenen Augen das Spiel wahrzunehmen.“

der schönen Magd Callisto beim Baden zu! Als wir ihn zur Rede stellen, entsteht ein wunderbar pfiffiger Dialog. Kaum hat sich Pierro verzogen, werfen wir selber einen Blick durchs Schlüsselloch. Und ja, auf der anderen Seite der Tür räkelt sich tatsächlich Callisto im Badewasser! Eine kleine, für den Handlungsverlauf unwichtige Szene, die aber zur Glaubwürdigkeit der Welt beiträgt.

Interaktivität ist Trumpf

Entwickler Arkane Studios hat Erfahrung mit interaktiven Welten. Sowohl das Erstlingswerk der Spieleschmiede, **Arx Fatalis**, als auch die Auftragsarbeit **Dark Messiah of Might & Magic** boten die Möglichkeit, zahlreiche Umgebungsobjekte zu manipulieren. Die Folgen waren stets nachvollziehbar und physikalisch korrekt – genauso wie in **Dishonored**. Hier nehmen wir per Tastendruck Flaschen auf, um sie anschließend dorthin zu werfen, wohin die so angelockten Gegner dackeln sollen. Oder wir stehlen von einem Büffettisch Leckereien, die bei Verzehr Corvos Gesundheit teilweise regenerieren. Deaktivierte Fallen oder mechanische Apparaturen nehmen wir dagegen auseinander, um Corvos Vorrat an Bolzen und Kugeln für Armbrust und Pistole aufzufüllen. Bücher und Notizen liegen herum, sie behandeln Themen, die von Politik bis zur Vivisektion von Walen reichen. Ab und zu erfahren wir so auch die Kombination für einen Tresor oder den Aufbewahrungsort eines beiseitegeschafften Schatzes. Und dann sind da natürlich noch die Tonbänder, welche die Lücken in unserem Wis-


Der Windstoß schubst Gegner in Abgründe oder wirft sie zurück. Wenn Sie den Zauber mit Runen aufwerten, verschießt er zudem messerscharfe, absolut tödliche Klingen.



Neben den sechs Fähigkeiten wählen Sie im Kreismenü auch Corvos Waffen wie Armbrust, Pistole, Granate und Mine aus, inklusive verschiedener Munitionssorten. Das Menü rufen Sie mit der mittleren Maustaste auf. Alternativ ziehen Sie Ihre Lieblingsfähigkeiten in eine Schnellzugriffsleiste am unteren Bildschirmrand, auf die Sie mit den Zifferntasten 1 bis 0 zugreifen.

Von links nach rechts: Die Nachtsicht zeigt Feinde und deren Sichtfeld durch Wände hindurch an. Der Teleport ist unheimlich nützlich, um an höher gelegene Stellen zu gelangen. Beim Probespiel war das unsere am häufigsten genutzte Fähigkeit! Mit „Tödlicher Schwarm“ beschwören Sie ein Rudel bissiger Ratten herbei, das sich auf den nächsten Gegner stürzt. Ein sehr mächtiger Zauber! Von den Opfern bleiben nur blutige Fetzen übrig.

Mit „Übernehmen“ schlüpfen Sie in die Haut anderer Menschen und Tiere. Egal ob Fisch, Ratte oder gar die zu erledigende Zielperson: Sie kontrollieren jeden! Bewaffnete Wachen lassen sich aber erst übernehmen, wenn Sie die Fähigkeit auf Stufe 2 ausgebaut haben.



Egal ob Lichteinfall, Figurenproportionen oder Architektur: **Dishonored** besitzt einen eigenwilligen Grafikstil, eine Art Barock-Version der verwendeten Unreal Engine 3.

sen über Land und Leute füllen. Genau wie in **System Shock 2!** Es sind solche vergleichsweise unspektakulären, leicht zu übersehenden Kniffe, mit denen Arkane Studios die Grenze zwischen Spiel und virtueller Realität verschwimmen lässt. **Dishonored** lädt den Spieler dazu ein, sich ganz in das abgedrehte Dunwall zu begeben, die Geschichte zu erleben, anstatt sie bloß nachzuspielen. **Dishonored** will, dass Sie die weitläufigen Levels auf eigene Faust erkunden, ungewöhnliche Routen suchen, keine Situation zwei Mal auf die gleiche Weise lösen.

256/800 Goldmünzen gefunden

Ihren Entdeckerdrang stachelt Arkane mit einer Statistik nach jeder Mission an. Darin listet das Spiel erbarmungslos auf, wie wenige Goldmünzen (brauchen Sie für Upgrades), Knochenamulette (bis zu sechs verstärken gleichzeitig einzelne Attribute des Helden) und Runen (verbessern Corvos magische Fähigkeiten) Sie gefunden haben und wie viele insgesamt im Level verstreut sind. Das motiviert zu mehreren Versuchen. Ein perfekter Durchgang ist noch dazu angenehm schwer zu absolvieren. Denn dafür gilt es, weder einen Gegner um die Ecke zu bringen noch den Alarm auszulösen.

Smarter Schleicher

Die Schleich-Mechanik von **Dishonored** ist ausgesprochen gut gelungen. Bereits auf dem normalen Schwierigkeitsgrad hatten wir Mühe, ungesehen an Gegnern vorbeizukommen. Denn Patrouillen reagieren empfindlich auf Geräusche, selbst das Plumpsen eines fallen gelassenen bewusstlosen Körpers weckt ihren Argwohn. Wenn wir uns dann doch mal erfolgreich an den Widersachern vorbeidrücken, verspüren wir eine immense Befriedigung, zumal es nie den einen richtigen Weg gibt – Experimente sind erwünscht und werden belohnt. **Dishonored** ist also ein Schleichspiel alter Schule, das Ihnen nichts schenkt. **Dishonored** ist aber auch ein fetziges Actionspiel mit vielen coolen Fähigkeiten und Waffen (siehe Seite 24 unten). Eines aber ist **Dishonored** auf keinen Fall: gewöhnlich. Wir hoffen, dass so viel Mut von Ihnen, den Käufern, belohnt wird. Nachdem Sie diesen Artikeln gelesen haben, läuft Ihnen beim Gedanken an **Dishonored** doch bestimmt schon das Wasser im Mund zusammen. Sie Ratte, Sie.



Auf Knopfdruck verlangsamt Corvo die Zeit. Praktisch: Während der Zeitlupe ist es möglich, weitere Fähigkeiten einzusetzen.

Peter meint



„Damit schafft Arkane Studios endlich den Durchbruch!"

Um ein Spiel mehrmals durchzuspielen, alle Geheimnisse zu finden und jede Ecke zu durchsuchen, fehlt mir privat meistens die Zeit. Da lasse ich es dann auch mal bei einem Durchgang bewenden. Für **Dishonored** mache ich aber garantiert eine Ausnahme – so gespannt auf ein Spiel war ich schon lange nicht mehr und so gründlich wollte ich eine Spielwelt noch nie erkunden! Was ich beim Anspieltermin in Frankfurt erleben durfte, hat meine Neugier nur noch gesteigert. Die Atmosphäre ist spitze, die spielerischen Möglichkeiten sind tatsächlich so vielfältig, wie es die Entwickler von Anfang an versprochen haben, und selbst die PC-Technik stimmt: **Dishonored** wird mein Herbst-Hit! Hoffentlich auch Ihrer. Denn wenn ein Spiel gute Verkaufszahlen verdient hat, dann ist es dieses!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Deep Silver und Keen Games. Sie zeigen Spielgrafik und sind optisch auf einem ähnlichen Niveau wie die gezeigten Szenen, die wir auf der Gamescom live erlebt haben.



Dieser Held hat Gold und Heiltränke gefunden. Waffen und Rüstungen soll man jedoch nur bei Händlern kaufen können.

Sacred 3

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Keen Games | Hersteller: Deep Silver | Termin: 2013

Text: Felix Schütz

Neuer Entwickler, neuer Ansatz: Das dritte Sacred schneidet mutig alte Zöpfe ab. Aber ist es das, was die Fans wollen?

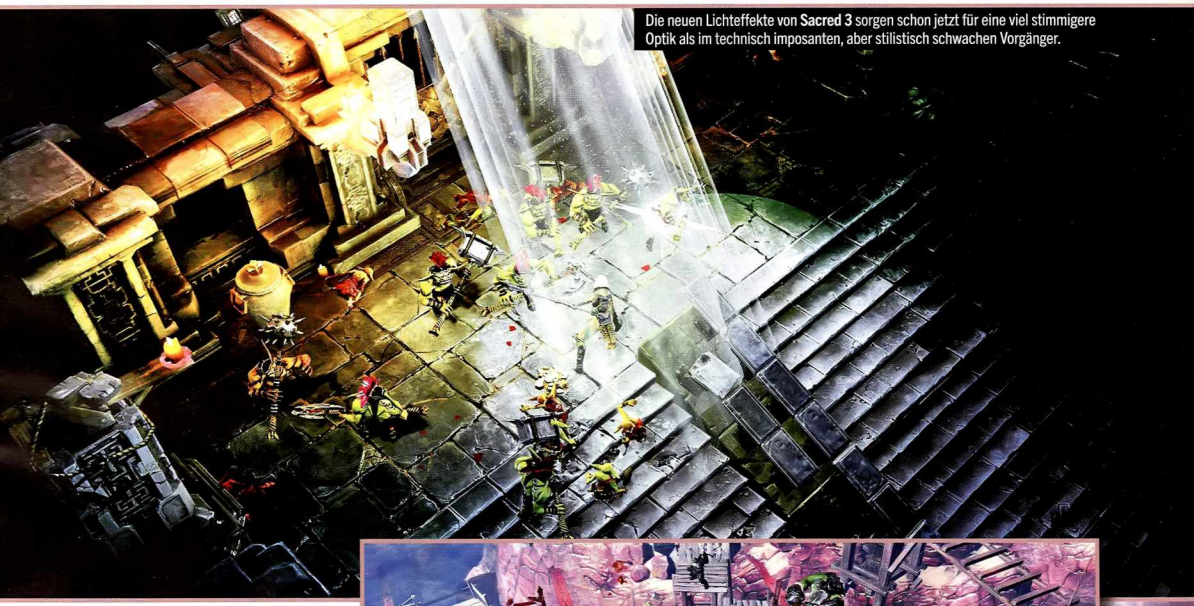
Die Aufregung ist buchstäblich vorprogrammiert: **Sacred 3** dürfte die Gemüter der Fans erhitzen und für reichlich Diskussionsstoff sorgen. Das muss nicht zwangsläufig etwas Schlechtes sein, im Gegenteil – womöglich ist der neue Kurs, den die deutsche Action-RPG-Serie einschlägt, sogar ideal gewählt. Doch bei eingeschworenen **Sacred**-Fans werden die Entwickler zunächst noch Überzeugungsarbeit leisten müssen. Mit welchen Neuerungen will sich das Spiel gegen die Top-Konkurrenz wie **Torchlight 2** und **Diablo 3** behaupten? Unsere Suche nach Antworten führte uns auf die diesjährige Gamescom – dort konnten wir das frisch angekündigte Spiel bereits in Aktion erleben.

Neues Team, alte Hasen

Nachdem der Vorgänger **Sacred 2** nicht die hohen Erwartungen der Spieler und Kritiker erfüllen konnte, wurde es still um die Hack&Slay-Reihe. Ein **Sacred 3** sei in Entwicklung, so viel stand bereits 2009 fest. Doch bei wem? Der ursprüngliche Entwickler Ascaron und sein Tochterunternehmen Studio II mussten 2009 Insolvenz anmel-

Auf einen Blick: Das ist neu in Sacred 3

- Die Story spielt rund 1.000 Jahre nach **Sacred 1**
- PS3 und Xbox 360 sind die Lead-Plattformen für die Entwicklung, das Spiel kommt aber auch für PC
- Schnelleres, direkteres Kampfsystem als im Vorgänger, zum Beispiel durch aktives Ausweichen
- Keine offene Spielwelt, stattdessen große Levels
- Klassen haben viele freispielbare Skills und Perks, aber nur wenige Slots für aktive Talente – der Spieler muss daher für jedes Kampfszenario eine strenge Auswahl seiner Fertigkeiten treffen
- Koop-Multiplayer im Fokus, 1–4 Spieler werden unterstützt, Einzelspieler erhalten KI-Begleiter
- Keine klassische Beutejagd. Waffen und Rüstungen werden in Ortschaften gekauft und gewechselt



Die neuen Lichteffekte von **Sacred 3** sorgen schon jetzt für eine viel stimmigere Optik als im technisch imposanten, aber stilistisch schwachen Vorgänger.



Immer wieder gibt die Kamera den Blick auf die schönen 3D-Hintergründe frei – dadurch wirken die Levels groß und weitläufig.

den, ein Nachfolger konnte dort also nicht mehr entstehen. Mittlerweile ist klar, wer in Ascarons Fußstapfen tritt: Keen Games, ein Frankfurter Studio, das sich mit **Anno**-Titeln für Nintendo Wii und Nintendo DS einen guten Ruf erarbeitet hat. Das Team umfasst zudem einige Mitarbeiter, die bereits maßgeblich an **Sacred 1** und **2** beteiligt waren – die Marke ist also nicht nur in neue, sondern auch in vertraute Hände gewandert.

So haben wir es erlebt

Auf der Gamescom erklären uns die Entwickler den Story-Rahmen: **Sacred 3** spielt etwa 1.000 Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils. In diesem neuen Zeitalter wird der Frieden durch den bösen Imperator Zane bedroht, der sich mit Dämonen verbündet hat und nun versucht, das Herz von Ancaria zu erobern. Dieses mächtige Artefakt wurde einst von den Seraphim verborgen – daher spielen die engelsgleichen Krieger wieder eine tragende Rolle in **Sacred 3**.

Im Anschluss zeigt man uns einer frühe, aber bereits spielbare Version. Die wenig überraschende Erkenntnis: Auch mit dem dritten **Sacred** erwartet uns wieder ein kerniges Hack&Slay-Rollenspiel, das aus der typischen Draufsicht gespielt wird. Wir erleben erstmals die Safiri-Kriegerin in Aktion – eine menschliche Heldin, die sich bevorzugt in den Nahkampf stürzt. Der zweite angekündigte Charakter ist der menschliche Ancarian, den wir aber noch nicht begutachten konnten. Natürlich soll es im fertigen Spiel weitere Klassen geben, Deep Silver wird sie zu einem späteren Zeitpunkt ankündigen. **Sacred 3** ist als Koop-Erlebnis designt, bis zu vier Spieler können flexibel per Drop-in/Drop-out zusammenspielen. Einen Einzelspielermodus gibt's natürlich auch, hier wird der Spieler dann von einem KI-Helden begleitet.

Schicke Optik trotz Konsole

Die Entwickler präsentieren uns **Sacred 3** auf einer Playstation 3. Das macht uns stutzig, also fragen wir nach: Warum wird das Spiel nicht auf einem modernen PC präsentiert, die Plattform, auf der **Sacred** doch seine Wurzeln hat? Die Antwort, die für Diskussionsstoff sorgen wird: Für **Sacred 3** gelten die Konsolen – also Xbox 360 und Playstation 3 – als sogenannte Lead-Plattformen. Heißt: Das Spiel wird auch, aber eben nicht primär für PC entwickelt. Obwohl uns das erst mal kräftig schlucken lässt, sprechen die gezeigten Bilder doch für sich: Optisch macht das Spiel einen weitaus besseren Eindruck als sein Vorgänger.

Die Safiri-Kriegerin stapft zunächst durch eine farbenfrohe, schön inszenierte Wüstengegend. Im Gegensatz zu **Sacred 2** wirkt das Bild nicht nur bunter, sondern auch etwas weicher, was den deutlich besseren Lichteffekten zu verdanken ist. Zudem sieht's toll aus, wie die Schritte der Heldin sichtbare Spuren im Sand hinterlassen, ein schönes Detail. Animationen, Texturen, Detailgrad – alles auf einem hohen Niveau, wie man es im Jahr 2012 erwarten kann. Anders als **Sacred 2** versucht der dritte Teil aber keine technischen Wunder zu vollbringen.

Mehr Action

Die Safiri fackelt nicht lange, stürzt sich in erste Gefechte. Auffällig: Das gewohnt simple Kampfsystem wurde in Details abgeändert und

Sacred Citadel: Der Action-Prolog

Ein 2D-Prügelspiel bereitet die Bühne für Sacred 3.



Der schlichte, comichafte Grafikstil wirkt in Bewegung besser als auf Standbildern. Wirklich schick ist er trotzdem nicht.



▲ Drei der vier spielbaren Helden: ein Krieger, ein Fernkämpfer und ein Magier.

Um Missverständnisse zu vermeiden: **Sacred Citadel** und **Sacred 3** sind zwei grundverschiedene Spiele. Die Geschichte von **Citadel** spielt einige Hundert Jahre vor dem Beginn von **Sacred 3** und schildert Ereignisse, die für die weitere Handlung der Reihe wichtig werden.

Sacred Citadel wird nicht bei Keen Games, sondern bei Southend Interactive entwickelt. Letzteres hatte mit dem Konsolen-Puzzle-Spiel **Ilomilo** einen Erfolg zu verbuchen. Für ihr neues Projekt wagt sich das Team an ein anderes, althergebrachtes Genre: **Sacred Citadel** wird ein 2D-Hack&Slay im Stil von Klassikern wie **Golden Axe**. Sie können alleine oder zu dritt im Koop-Modus spielen, lokal oder online. Dazu stehen vier Klassen zur Auswahl: die Safiri-Kriegerin, der Ancarian-Schütze, der asiatisch angehauchte Khukuri-Schamane sowie eine vierte Klasse, die aber noch nicht enthüllt wurde.

Das Gameplay ist klassisch: Sie laufen von links nach rechts durch die Levels, vertrimmen regelmäßig spawnende Gegner mit Kombos, blocken Schläge ab, meistern kleine Sprungeinlagen. Der Ablauf wird durch RPG-Elemente und Belohnungen gewürzt, beispielsweise leveln die Helden auf und schalten neue Ausrüstung und Waffen frei.

Unsere Einschätzung: Beim ersten Anspielen macht **Sacred Citadel** einen soliden Eindruck, wirklich begeistern konnte es uns aber nicht. Die Kämpfe fühlen sich ordentlich und präzise an, sehen aber recht unspektakulär aus und lassen noch Wucht vermissen. Vielleicht können die RPG-Elemente hier etwas richten?



Das Gameplay erinnert an klassische 2D-Prügler wie **Golden Axe:** Die Spieler kämpfen sich von links nach rechts durch die Levels und verkloppen am Ende einen großen Boss.



Hin und wieder gibt es auch Reittiere, die von einem Spieler genutzt werden können und eigene Attacken besitzen.

um Kombo-Manöver erweitert. So erleben wir, wie die Safiri elegant über einen Gegner hinwegspringt und ihm im nächsten Moment schmerzhaft in den Rücken drischt. Wie sich das am PC spielen wird, wollen wir wissen – die Entwickler erwidern, dass **Sacred 3** genauso mit der Maus gesteuert wird wie die beiden Vorgänger. Gleichzeitig soll das Kampfsystem aber „arcadiger" sein, also schneller, direkter, nicht mehr so statisch wie in vielen anderen Hack & Slays. So gibt's beispielsweise kein Ausweichattribut im Charakterbogen – wer feindlichen Attacken entgehen will, muss das nun eben manuell tun.

Neben einem Standardangriff nutzt jeder Held in **Sacred 3** zwei aktive Kampftalente, etwa Schockwellen oder Meteoritenschläge. Wie oft man diese Skills nutzen darf, bestimmt ein Aktionsbalken, der sich nach und nach wieder auffüllt. Zudem kann jeder Charakter bis zu drei Perks haben, das sind passive Eigenschaften, die sich stark auf die Spielweise auswirken. Talente sowie passive Perk-Eigenschaften stellt sich der Spieler individuell zusammen, noch bevor er ein Kampfgebiet betritt – vermutlich wird man die Talente einfach im nächsten Ort auswechseln können. Mit der Zeit gewinnt der Held zudem an Erfahrung und schaltet so neue Talente und Perks frei. Diese neuen Fertigkeiten sind dann auch für andere Klassen verfügbar.

Keine offene Welt mehr

Die Safiri meuchelt sich munter weiter durch die Wüste und erreicht schließlich eine riesige Tempelanlage. Vor dieser malerischen Kulisse (siehe Bild rechts unten) setzt sie ihre Reise über Dächer, Brücken und Schutzwälle fort. Quests oder NPCs erleben wir in dieser Präsentation noch nicht, auch die geplanten, aufwendigen Skripte fehlen noch. Dafür fällt uns der recht lineare Aufbau der Anlage auf. **Sacred 3** wird nämlich nicht mehr in einer offenen Welt spielen, stattdessen sind alle Umgebungen in große, teils verzweigte Levels unterteilt. Seitenpfade und Verstecke sollen den Erkundungstrieb des Spielers wecken, ohne ihn stundenlang ins Leere laufen zu lassen, so wie es noch bei **Sacred 2** der Fall war.



Sacred 3 ist voll auf eine Koop-Spielerfahrung ausgelegt. Wer alleine spielt, bekommt einen KI-Begleiter zur Seite gestellt.

Mit Items, aber ohne Beutejagd

In der gesamten Gamescom-Demo sammelt die Heldin zwar Gold, aber sonst keinerlei Beutestücke auf! Nach einem Kampf droppen also keine bunten Waffen und Rüstungen, wie man es von den früheren Teilen der Reihe gewohnt war. Der Grund: In **Sacred 3** soll sich der Spieler genau überlegen, welche Waffen und Rüstungsteile er anlegen will – und zwar bevor er sich in ein Kampfszenario aufmacht. Diese Vorkehrungen trifft man also ebenfalls in einer Ortschaft, genauso wie die Talentwahl. Neue Ausrüstung kauft man sich nun einfach beim Händler – dazu dient das Gold, das man wie gewohnt bei besiegten Gegnern oder in Truhen findet. Warum diese Änderung? Der Spieler soll sich auf das Kämpfen konzentrieren, begründen die Entwickler. Außerdem habe man bei **Sacred 2** schlechte Erfahrungen auf der Konsole gemacht: Die Verwaltung von einem rappelvollen Inventar entpuppte sich mit dem Gamepad als mühsam und bremsend für den Spielfluss. Darum wird das System für den dritten Teil geändert, auch wenn die Entwickler noch an den Details arbeiten. So ist nicht mal sicher, ob's überhaupt ein Inventar geben wird und wie genau das Kaufen und Verbessern von Ausrüstung funktioniert. Detailfragen hierzu konnte man uns nicht beantworten, die Entwickler grübeln selbst noch darüber. Da muss man abwarten, was die Zukunft bringt – und ob die **Sacred**-Fangemeinde den neuen Weg von Keen Games und Deep Silver mitgehen will.



Hin und wieder nimmt die Kamera eine niedrigere Position ein, um besonders hübsche Levelabschnitte sehenswert einzufangen.

Die Vorgänger

• **Sacred** (2004) wurde von Ascaron und seiner Tochterfirma Studio II entwickelt und genoss den Ruf eines „deutschen **Diablo**". Die Grafik bot zoombare, detailreiche 2D-Hintergründe mit schönen 3D-Figuren und guten Effekten. Neben massig sammelbaren Items überzeugte auch die große Spielwelt, die man sogar per Pferd erkunden konnte. Wertung in PC ACTION 04/04: 86 Punkte

• **Sacred 2** (2008) entstand ebenfalls bei Ascaron und Studio II. Das Spiel wurde als Technikwunder beworben: Die 3D-Engine stellte enorm viele Details und moderne Effekte dar. Auf wenig Gegenliebe stieß hingegen die übergroße Spielwelt mit ihren lieblosen Quests, zudem war das Spiel bei Release stark verbuggt. Wertung in PC ACTION 12/08: 80 Prozent.



Sacred 2: Fallen Angel

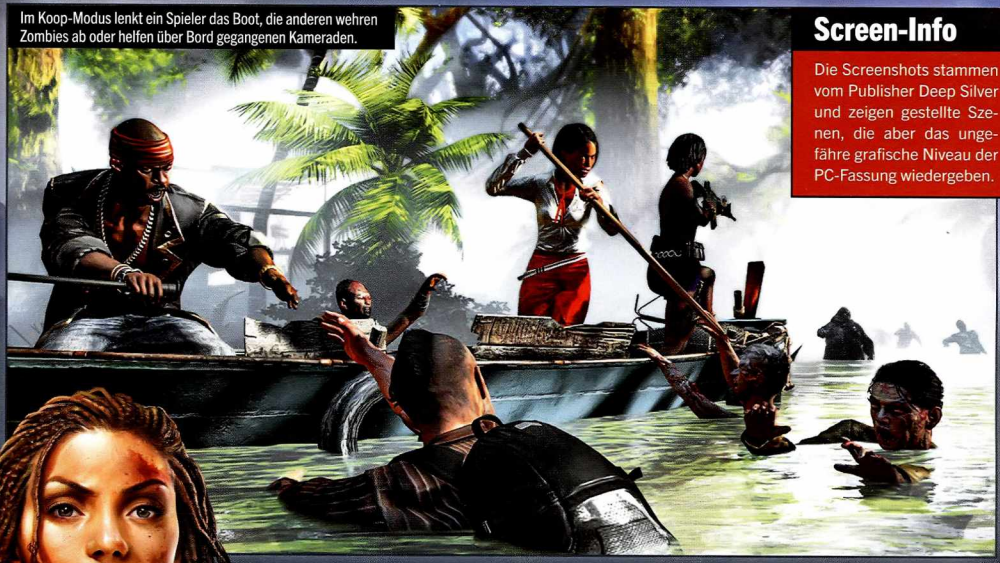
Felix meint



*„Risiko und Riesenchance – **Sacred 3** ist beides."*

Ich kann mir schon ausmalen, wie die Fans Gift und Galle spucken: Ein **Sacred** ohne Item-Jagd? Ohne offene Welt? Fokus auf Multiplayer? Konsole als Lead-Plattform? Da wird's heiß hergehen in der Community! Allerdings weigere ich mich, das automatisch negativ zu sehen. Im Gegenteil: Ich glaube, Keen Games hat die Chance, die **Sacred**-Reihe endlich aus dem Schatten von **Diablo** rauszuführen und ihr ein neues Gesicht zu geben. Und wer weiß, vielleicht wird das fertige Spiel doch viel tiefgängiger, als es die kurze Gamescom-Demo erahnen lässt.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Im Koop-Modus lenkt ein Spieler das Boot, die anderen wehren Zombies ab oder helfen über Bord gegangenen Kameraden.

Screen-Info

Die Screenshots stammen vom Publisher Deep Silver und zeigen gestellte Szenen, die aber das ungefähre grafische Niveau der PC-Fassung wiedergeben.

Dead Island: Riptide

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Techland | Hersteller: Deep Silver | Termin: 2013

Text: Felix Schütz

Mensch vs. Zombies: Unsere Eindrücke von der Gamescom

Es bleibt fraglich, ob **Dead Island: Riptide** hierzulande erscheinen wird. Es ist ein brutales Spiel, und darüber dürfte die USK wenig erfreut sein. Eine Indizierung wäre jedoch schade, denn **Riptide** hat weit mehr zu bieten als nur Blut und Gewalt! Techland verspricht einen spannenden Survival-Mix aus Koop-Action und Rollenspiel. Wir haben uns den Zombie-Titel angesehen.

Im Paradies ist die Hölle los

Nicht vier, sondern gleich fünf spielbare Helden geraten in **Riptide** ordentlich in die Klemme: Die Gruppe war gerade dabei, per Hubschrauber von Banoi zu flüchten. Banoi ist eine Urlaubsinsel vor der Küste von Papua-Neuguinea, die von Zombies überrannt wurde. Doch das Quintett kommt nicht weit, schafft es gerade mal bis zur Nachbarinsel Palanai. Dort setzt sich das Grauen nahtlos fort, denn auch hier ist die Zombie-Seuche ausgebrochen.

Palanai ist ein tropisches Paradies, das man recht frei erkunden darf: Die Helden streifen vor allem durch dichten Dschungel, erkunden aber auch andere Zonen wie eine atmosphärische Stadt (die ist bereits unten auf dieser Seite im Artwork zu sehen). Das tropische Klima wollen die Entwickler mit



Fünf Charaktere sind im Angebot, jeder mit Vor- und Nachteilen. Wie in einem RPG dürfen Sie Ihren Helden weiterentwickeln.



Technisch ist das Spiel zwar nicht topmodern, sieht aber gut aus. Vegetation und Wasser machen einen hübschen Eindruck.

dynamischen Nebel- und Wettereffekten vermitteln – wundern Sie sich nicht, wenn Sie mitten in der Zombie-Hatz buchstäblich im Regen stehen! Die Präsentation auf der Gamescom lief übrigens auf einem modernen PC und zeigte schöne Licht- und Wassereffekte, üppigen Dschungel und hohe Weitsicht. Grafisch ist das Spiel natürlich meilenweit von einem **Crysis 3** entfernt, doch gut und stimmungsvoll war das Gezeigte allemal.

Eine Prise Rollenspiel

Zu Beginn wählt man einen der fünf spielbaren Charaktere. Jede Figur taucht voll vertont in Dialogen und Cutscenes auf, hat unterschiedliche Vor- und Nachteile und setzt eine bestimmte Waffenart bevorzugt ein. Für **Riptide** legen die Entwickler großen Wert auf deftige Nahkampfwaffen, die sich der Spieler mit Upgrades und Bauteilen aufrüsten und anpassen kann. Es soll aber auch genügend Schusswaffen und Munition geben, damit Ballerfans auf ihre Kosten kommen. Wie in einem Rollenspiel muss man die Statuswerte und Eigenschaften der Waffen gut abwägen und dabei die Haltbarkeitsanzeige im Auge behalten, denn Waffen nutzen sich mit der Zeit ab. Damit Sie Ihren Lieblingsprügel aber trotzdem so oft wie möglich verwenden, werkelt in **Riptide** ein Lernsystem: Durch eine häufige Benutzung wird der Held geschickter im Umgang mit einem bestimmten Waffentyp und richtet dann größeren Schaden an. Zusätzlich levelt der Charakter mit der Zeit auf, sodass Sie aus mehreren Talentbäumen neue Fähigkeiten und Boni erlernen können.

Die Zombie-Gegner in **Riptide** sind natürlich keine Intelligenzbestien, haben aber einige Überraschungen parat – bei unserer Präsentation sahen wir neben beißenden oder kotzenden Zombies auch einen Untoten, der mit Handgranaten um sich warf.

Teamwork

Sie können **Dead Island: Riptide** alleine durchzocken oder aber Sie suchen sich online ein paar Mitspieler – das soll dank Drop-in/Drop-out-Funktion blitzschnell und ohne Unterbrechung des Spiels möglich sein. Die Präsentation auf der Gamescom zeigte auch, warum **Riptide** im Koop seine Stärken ausspielt: In der Demo war die Gruppe zunächst damit beschäftigt, im tiefen Urwald einen abgestürzten Helikopter zu untersuchen. Die Aufgabe: Mehrere Miniguns aus dem Wrack bergen und dabei versuchen, möglichst nicht von Zombies gefressen zu werden. Mit den erbeuteten Waffen macht sich das Team danach auf zu einem Motorboot. Haben alle darin Platz genommen, lenkt einer der Spielergruppe das Gefährt durch den sumpfigen Dschungel, während die übrigen Kumpels dafür sorgen, dass keine Untoten aus dem Wasser ins Boot hineinklettern. Cool!

Schließlich erreicht das Team sein Ziel: Eine alte Kirche mitten im Urwald, in der sich mehrere überlebende Menschen verschanzt haben. Hier soll der überflutete Keller leergepumpt werden, da sich dort ein sicherer Fluchtweg befindet. Das Problem: Der Lärm der Pumpe lockt weitere Zombies an! Deshalb kommen nun die frisch geklauten Miniguns zum Einsatz, die das Team an taktisch klugen Positionen aufstellt, um ein gutes Schussfeld zu haben. Während die dröhnende Pumpe ihre Arbeit verrichtet, bricht eine wahre Zombieflut über die Überlebenden herein – um das Gebiet zu sichern, verbarrikadiert das Team mehrere Zugänge mit Drahtzäunen und legt tödliche Minen im matschigen Umland aus. Und dann geht es ans Eingemachte. Mit heftigen Nahkampfattacken müssen Sie die Untoten abwehren, das aktive Kampfsystem erinnert fast an ein Ego-Prügelspiel: Mit einem Tritt bringen Sie etwa den Feind ins Wanken, dann setzen Sie mit einer Waffe nach, visieren bestimmte Körperteile gezielt an – je nach Schlag- oder Stichinstrument kann das Ergebnis höchst unterschiedlich ausfallen, in jedem Fall ist es aber ziemlich blutig. Was uns wieder zu unserer Eingangsfrage führt: Wird **Dead Island: Riptide** überhaupt in Deutschland erscheinen? Es darf bezweifelt werden.



Wenn ein Zombie-Angriff naht, hat das Team nur wenig Zeit, um Zugänge mit Drahtzäunen und Minen zu sichern.

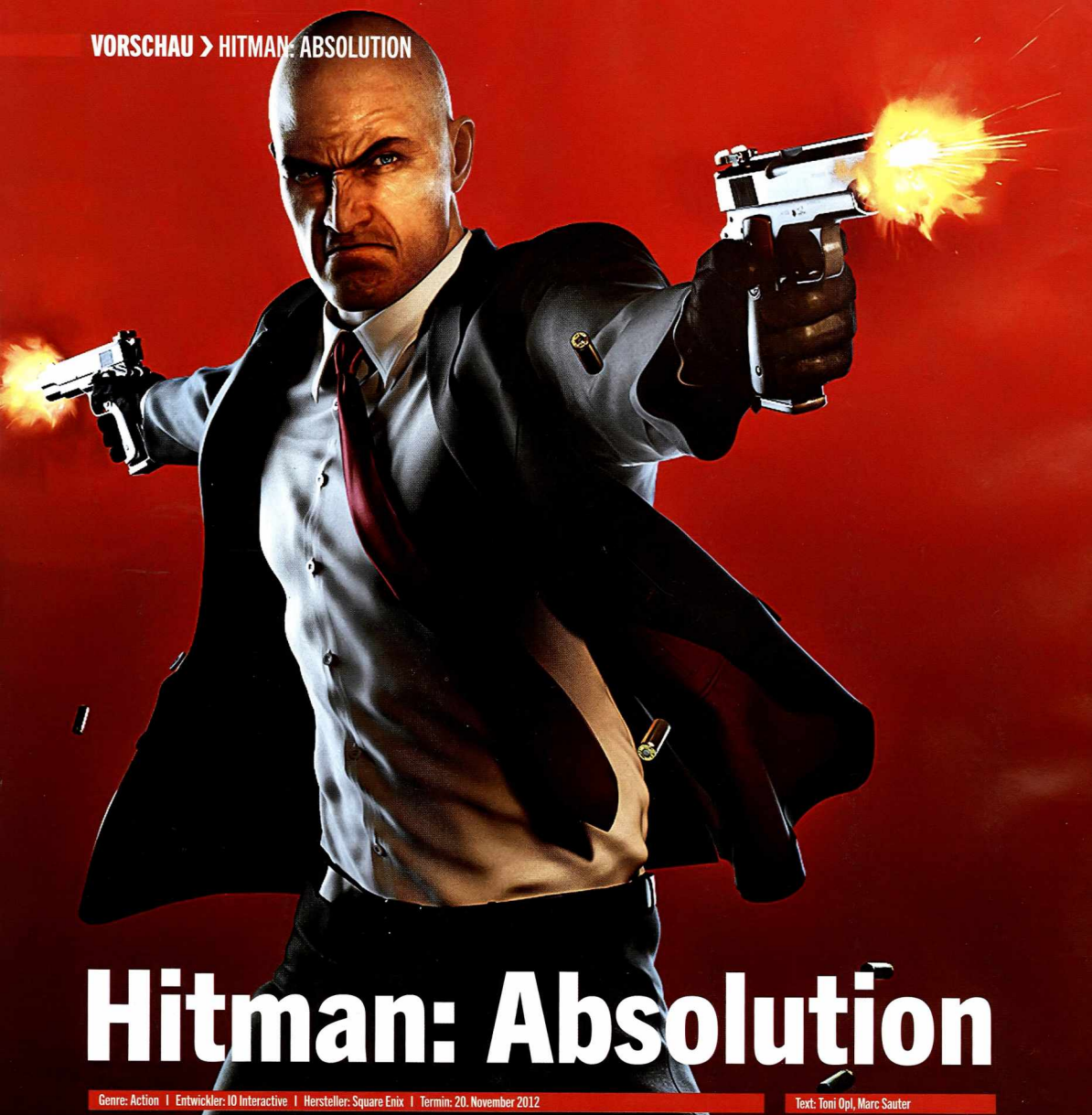
Felix meint



„Stimmungsvoller Zombie-Trip mit RPG-Touch“

Zombie-Spiele gibt's heutzutage wie Sand am Meer, doch leider wurden viele vom Gesetzgeber aus den Händlerregalen verbannt. Ich hoffe, dass es **Riptide** besser ergehen wird, denn das Spiel sieht gut aus: Eine offene Umgebung erforschen, Waffen selbst zusammenbasteln, den eigenen Helden verbessern und im Koop Zombies vermöbeln – klingt nach einer sauberen Mischung. Auch die stimmige Dschungel-Grafik und das starke Mittendrin-Gefühl finde ich super. Ob's aber wirklich dauerhaft Spaß macht, manche Orte mit Zäunen, Kanonen und Minen zu sichern, muss sich noch zeigen: Ich will lieber frei erkunden und Quests lösen, nicht eine Zombie-Welle nach der nächsten abwehren! Falls Techland es hier nicht übertreibt, erwartet Zombie-Fans ein *hoffentlich* (!) bugfreies und in jedem Fall umfangreiches Spiel, das sie für mindestens 20 Stunden beschäftigen dürfte.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Hitman: Absolution

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

Text: Toni Opl, Marc Sauter

Neue Infos zu Gameplay und Technik direkt von der Gamescom 2012.

IO Interactive präsentierte auf der Gamescom 2012 nicht nur die technischen Spezifikationen der PC-Version von **Hitman: Absolution** (siehe Seite 37), sondern führte auch ein ganz neues Feature namens „Contracts" vor. Inspirieren ließen sich die dänischen Entwickler hierfür von ihrer treuen Community. Denn die eigentlichen „Erfinder" des Contracts-Modus sind hartgesottene **Hitman**-Fans, die in den Vorgängertiteln irgendwann damit begannen, möglichst originelle Hits (dt.: Attentate) auch auf unbedeutende Cops, Drogendealer und andere NPCs auszuüben. So schufen sie – losgelöst von der eigentlichen Story – immer neue Missionen, die dann unter anderem auf YouTube und in diversen Foren zur Schau gestellt wurden. Natürlich war das von IO eigentlich gar nicht so vorgesehen, doch dieser Einfallsreichtum beeindruckte die Dänen. Und jetzt dürfen Sie dies dank Contracts auch in **Hitman: Absolution** tun. Und zwar hochoffiziell!

Screen-Info

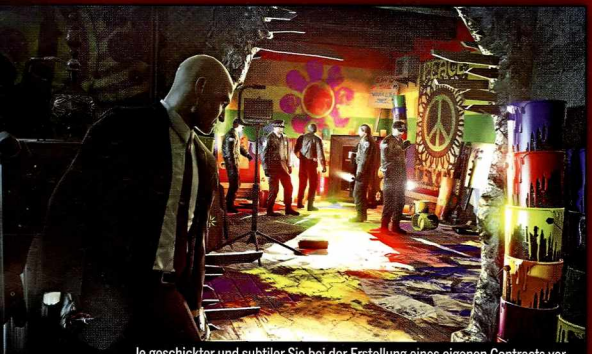
Die Screenshots aus dem Contracts-Modus (rechts) wurden uns von Square Enix zur Verfügung gestellt. Die Bilder aus der Sniper-Challenge und dem Technik-Check haben wir selbst geschossen.



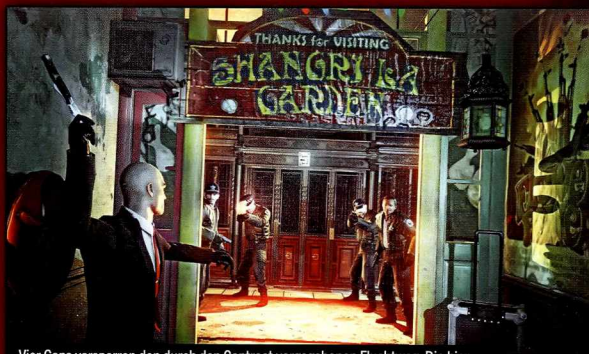
Eigentlich soll Agent 47 aus dieser Bibliothek unbemerkt entkommen. Dank Contracts-Nebenaufgabe gilt es aber, den Polizeichef auszuknipsen.



Andere Zielpersonen, andere Fluchtwege, andere Tücken – im Contracts-Modus muss man sich noch viel mehr mit der Umgebung und den Feinden auseinandersetzen.



Je geschickter und subtiler Sie bei der Erstellung eines eigenen Contracts vorgehen, desto schwieriger wird dieser für andere Spieler. Ein genialer Ansporn!



Vier Cops versperren den durch den Contract vorgegebenen Fluchtweg. Die hier gezeigte offene Konfrontation wird vermutlich nicht allzu viele Punkte bringen.

Spannende Nebenquests

Jede Story-Mission bringt bereits eine Reihe von vorgefertigten Contracts mit, die Sie während des Spiels einfach über das Pausenmenü abrufen und aktivieren. Die Entwickler demonstrierten dies anhand der Mission in der alten Chicagoer Bibliothek, die Sie vielleicht aus dem ersten Gameplay-Trailer kennen. Eigentliches Missionsziel: einfach nur unbemerkt entkommen! Doch mit aktiviertem Contract wird plötzlich der übellaunige, herrische Polizeichef Meyer zur Zielperson. Auch ein anderer Fluchtweg wird dann vom Spiel vorgegeben. Bonusziele wie „Schießen Sie nicht daneben!" oder „Bleiben Sie komplett unentdeckt" erschweren die Hatz nach den neuen Opfern zusätzlich. Im vorliegenden Fall kamen noch zwei Bedingungen hinzu: Meyer musste direkt im Nahkampf mit einer Pistole ausgeschaltet werden und der Agent 47 musste sich als „Chicago P. D. Officer", also als Polizeibeamter, verkleiden. Je mehr Kriterien Sie bei der Ausführung eines Hits erfüllen und je schneller Sie den Contract zu Ende bringen, desto höher fällt hinterher die Belohnung aus. Die verdiente Kohle stecken Sie dann wiederum in neue Verkleidungen, Waffen und Upgrades, mit denen sich Contracts (und auch die Hauptmissionen) auf andere Art angehen lassen.

Play to create!

Contracts besteht aber nicht nur aus ein paar Nebenmissionen für das Hauptspiel, sondern ist gleichzeitig auch ein separater Spielmodus samt Editor zur Erstellung eigener Hits. Wie wichtig Contracts für IO ist, zeigt die Anordnung des Startmenüs. Story- und Contracts-Modus teilen

Die Spezialeditionen

Square Enix veröffentlicht zu Hitman: Absolution gleich zwei limitierte Sammlerstücke.

Der etwa 55 Euro teuren Professional Edition werden neben dem Spiel ein gebundenes Artbook, eine Making-of-DVD und der „Agency-Waffen-Pack"-DLC beiliegen. Letzterer umfasst als Spielgegenstände eine Hochleistungspistole, ein Großkaliber-SMG sowie eine halbautomatische Shotgun. Exklusiv bei Amazon gibt es außerdem die Deluxe Professional Edition für knapp 90 Euro. Sie bietet zusätzlich eine etwa 25 Zentimeter große Vinyl-Statue von Agent 47.

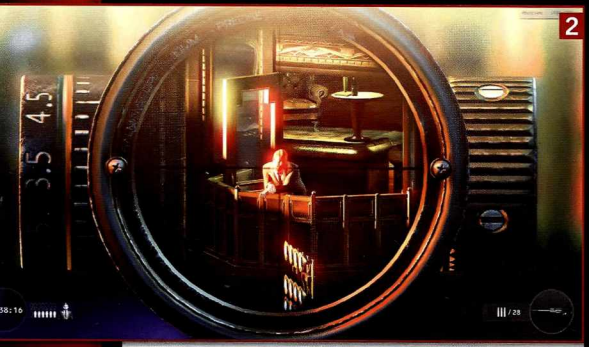


Hitman: Sniper Challenge

Die Scharfschützen-Herausforderung ist ein eigenständiges Spiel und richtet sich an alle, die schon jetzt frische **Hitman**-Luft schnuppern möchten. Wir haben die Mission ausführlich angespielt und sagen Ihnen im Folgenden, worum's geht.



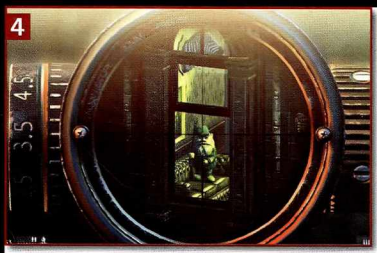
IO Interactive hat sich etwas Besonderes einfallen lassen, um den treuen Fans die Wartezeit auf das fünfte **Hitman**-Abenteuer etwas zu versüßen. Für 5 Euro ist im Handel eine Pre-Order-Box erhältlich, die einen Download-Code für **Hitman: Sniper Challenge** beinhaltet (wird für Vorbesteller auch direkt über Steam angeboten). Hierbei handelt es sich nicht um einen DLC für das Hauptspiel, sondern um einen eigenständigen Titel, den Sie sofort spielen können. Beim Kauf von **Hitman: Absolution** bekommen Käufer der Box die 5 Euro voll angerechnet (beim gleichen Händler).



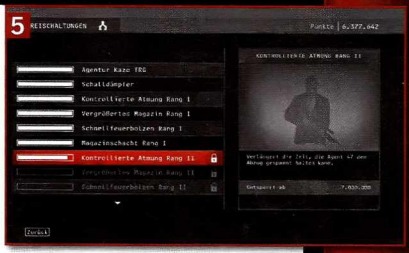
Ihr Auftrag: Sie beziehen mit Agent 47 eine feste Position auf dem Dach eines Wolkenkratzers und observieren eine Party, die auf der Dachterrasse eines gegenüberliegenden Gebäudes stattfindet. Es gilt, Richard Strong Jr., den Boss eines Rüstungsunternehmers, und dessen 14 Leibwächter zu eliminieren. Natürlich möglichst unauffällig und ohne Spuren zu hinterlassen. Zur Erfüllung der Mission bleiben Ihnen gerade mal 15 Minuten, danach verlässt der Geschäftsführer die Party wieder.



Bleiben Sie unentdeckt! Je geschickter und schneller Sie vorgehen und je mehr Handlanger Sie mit Ihrem schallgedämpften Sniper-Gewehr über den Jordan pusten, desto mehr Punkte gibt es. Damit können Sie sich auf der Online-Bestenliste verewigen und sich mit Ihren Freunden vergleichen. Tipp: Schalten Sie Gegner am Rand des Gebäudes aus, sodass diese in die Tiefe stürzen und keine Leichen zurückbleiben. Auch der Swimmingpool eignet sich hervorragend als Grabstätte. Kopftreffer geben genauso Extrapunkte wie getroffene Gegner, die gerade in Bewegung sind.



Sehen Sie sich um! Auf dem Dach gegenüber, in den Fenstern darunter und auch in der Umgebung allgemein gibt es nicht nur Gegner, sondern auch andere Dinge zu entdecken, die Ihnen Boni einbringen. So müssen Sie beispielsweise drei gelbe Gummienten, fünf Tauben oder vier Gartenzwerge finden und abschießen – jeweils immer innerhalb eines Durchgangs. Ist eine Herausforderung geschafft, erhalten Sie dafür einen Punktemultiplikator, um dessen Faktor sich Ihr Score am Ende der Mission erhöht. Diese Multiplikatoren sind permanent und addieren sich.



Rüsten Sie sich aus! Die gesammelten Punkte all Ihrer Versuche werden stets addiert und schalten nach und nach drei verschiedene Upgrades frei: Mit der Fähigkeit „Kontrollierte Atmung" können Sie präziser zielen, ein Schnellfeuerbolzen erhöht die Schussfrequenz und mit einem größeren Magazin müssen Sie seltener nachladen. Diese Upgrades lassen sich zudem noch in zwei weiteren Stufen ausbauen. Der Clou: Die Freischaltungen stehen Ihnen im November auch in **Hitman: Absolution** zur Verfügung. Es lohnt sich also, die **Sniper Challenge** immer wieder anzugehen.

sich den Bildschirm wirklich fifty-fifty und sind damit gleich gewichtet. Der Begriff „Editor" ist allerdings irreführend, denn hier muss man sich nicht mit einem komplizierten Interface, Hunderten Menüs oder gar irgendwelchen Programmierroutinen herumschlagen. „Play to create" lautet die Devise! Will heißen: Sie starten im Contracts-Modus eine beliebige Story-Mission und erschaffen einfach durch normales Spielen einen neuen Contract. Dabei ist jede Person, die im Level unterwegs ist, als Ziel markierbar. Einzige Ausnahme: Ansammlungen unbedarfter Zivilisten, die nicht in finstere Machenschaften verstrickt sind und innerhalb der **Hitman: Absolution**-Story keine Rolle spielen.

Triple-Kill

Für einen eigenen Contract dürfen Sie bis zu drei Opfer bestimmen. Allein Ihr Vorgehen entscheidet, wer auf welche Weise eliminiert werden muss, welche Zusatzvorgaben einzuhalten sind und wo Agent 47 die Szenerie verlassen muss. All das wird vom Spiel im Hintergrund registriert und ausgewertet. Haben Sie einen Durchgang erfolgreich beendet, wird der Contract automatisch online gestellt und kann dann von anderen Spielern heruntergeladen werden. So ergibt sich mit der Zeit ein fast schon unerschöpflicher Fundus an neuen Missionen und Aufgaben. Über den Menüpunkt „Competition" dürfen Sie Freunde direkt herausfordern. Die Kumpels müssen dann versuchen, den Punkterekord Ihres Contracts innerhalb eines festgelegten Zeitraums zu knacken.

Zeit fürs Hands-on!

Natürlich nutzten wir auf der Gamescom die Gelegenheit zum Probespielen des Contracts-Modus. Game Director Tore Blystad erklärte uns noch einmal alle Ein-

„Unsere KI macht Contracts erst möglich!“

Auf der Gamescom löcherten wir Game Director Tore Blystad mit Fragen.



Tore (li.), Toni und die knuffige Agent-47-Figur aus der **Hitman: Absolution** - Deluxe Professional Edition.

PC ACTION: Worauf lag bei der Entwicklung von Hitman: Absolution eigentlich euer Fokus? Speziell im Vergleich mit den Vorgängern?

BLYSTAD: Auf unserem neuen Technikgrundgerüst namens Glacier 2. Früher mussten wir alles buchstäblich auf dem Papier entwerfen. Die Spielumgebung, den Grundriss von Gebäuden, die Laufwege der NPCs und das Missionsziel des Spielers – alles entstand mittels Skizzen und Zeichnungen. Das wurde dann alles wie ein Puzzle zusammengesetzt, feingeschliffen und als fertiges Spiel ausgeliefert. Dank Glacier 2 können wir das neue **Hitman** spielen, während wir Levels und andere Elemente entwerfen. Unsere Designer starten praktisch in einem leeren Raum, in dem es anfangs nur die Spielfigur gibt. Dann packen sie nach und nach die Umgebung, NPCs, Ziele und so weiter dazu. Dadurch sehen sie alles aus der Perspektive des Spielers, können beispielsweise die Laufwege der NPCs noch viel genauer auf die jeweilige Situation abstimmen. Sie können das Gameplay dramatischer und spannender gestalten, während die spielerische Freiheit der Vorgänger komplett erhalten bleibt.

PC ACTION: Und wo liegen die Stärken von Glacier 2?

BLYSTAD: Verglichen mit anderen Game-Engines, die derzeit zum Einsatz kommen, haben wir meiner Meinung nach die beste KI. Die ist ganz klar das Highlight von Glacier 2. In **Hitman: Absolution** spielt die KI natürlich eine ganz entscheidende Rolle. Und an der KI werden wir auch in Zukunft mit Hochdruck weiterarbeiten. Es ist eine ungeheuer komplexe Aufgabe, die KI so hinzubekommen, dass alle NPCs, die man im Spiel trifft, interessant und absolut glaubhaft wirken. Und diese KI ist es, die einen Modus wie Contracts erst ermöglicht. Denn die NPCs reagieren autark und sehr facettenreich auf Aktionen des Spielers.

PC ACTION: Die Vorgänger waren Core-Titel, wie sie im Buche stehen. Ziemlich schwer und teils auch nicht gerade zugänglich. Wollt ihr diesmal auch Einsteiger ins Boot holen?

BLYSTAD: Einerseits denken wir, dass das **Hitman**-Konzept an sich schon eine sehr breite Zielgruppe anspricht. Andererseits ist uns aber auch bewusst, dass die Vorgänger teilweise extrem streng mit dem Spieler waren und kreative Ausflüge im Spiel mitunter hart bestraften. Deswegen wollten wir den Schwierigkeitsgrad skalierbar machen. Wenn du nun also Grenzen auslotest und dabei ein paar Fehler machst, muss 47 nicht gleich ins Gras beißen, sondern kann sich unter Umständen wieder freikämpfen und die Mission doch noch zum Abschluss bringen. Gerade Einsteigern geben wir im Spiel immer wieder dezente Hinweise, die zum Erreichen des Missionsziels hilfreich sind. Trotzdem können sie sich aber weiterhin den Kopf zerbrechen und ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Heute wird einem in Videospielen fast alles vorgekaut und diktiert. Und genau das wollten wir vermeiden. Die übergeordnete Frage für uns ist: Wie viel Hilfe brauchst du, um selbst auf eine Lösung zu kommen?

PC ACTION: Hitman-Veteranen jedoch lassen sich vermutlich nur sehr ungern unter die Arme greifen. Kann ein erfahrener Spieler auf Wunsch auch alle Hilfen ausschalten?

BLYSTAD: Ja. Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto weniger Hilfestellung gibt dir das Spiel. Und für absolute Hardcore-Zocker haben wir den neuen „Purist“-Modus, in dem wirklich alles deaktiviert ist – einschließlich der Bildschirmanzeigen. Hier gibt es nur Agent 47, ein Zielkreuz und das Missionsziel. Wenn du eine Pistole benutzt, musst du dir beispielsweise merken, wie oft du schon geschossen hast, weil du sonst vielleicht ohne Patronen in der Kammer dastehst. Angezeigt wird dir das nicht. Die Laufwege der NPCs lassen sich dann auch nicht mehr per Instinkt-Modus einblenden. Hier bist du komplett auf deine Augen, Ohren und deinen eigenen Instinkt angewiesen. Die ultimative Herausforderung!

zelheiten und drückte uns dann den Controller in die Hand, damit wir im Contracts-Modus erstmals selbst einen Hit erstellen können. Schauplatz im Spiel: das Hippie-Versteck Shangri-La, ebenfalls bekannt aus dem Gameplay-Trailer. Völlig unbedarft und viel zu leichtsinnig machen wir uns ans Werk und merken ganz schnell: Das sah in der Präsentation alles viel einfacher aus, als es tatsächlich ist. Wir kennen die Umgebung nicht, wir kennen die Laufwege von Cops und anderen NPCs nicht. Und obwohl wir bei der Auswahl unserer Zielperson(en) absolut freie Auswahl haben, scheitern wir in den ersten Versuchen auf ganzer Linie. Das liegt daran, dass im Contracts-Modus dieselben Gesetzmäßigkeiten gelten wie im Story-Modus. Einmal vorschnell aus der Deckung gehuscht oder die Waffe gezückt, schon jagen uns gleich mehrere Polizeibeamte mit Taschenlampen durch den Level.

Toni meint



„Der Contracts-Modus ist ein genialer Schachzug!“

Hitman: Absolution scheint mit seinen vielfältigen Lösungsmöglichkeiten per se schon enorm viel Langzeitmotivation zu bieten. Der neu angekündigte Contracts-Modus steigert den Wiederspielwert fast schon ins Unermessliche. Ich bin gespannt, was sich User aus aller Welt da für irre Dinge einfallen lassen. Leicht ist die Erstellung eines wirklich fordernden Contracts nämlich beileibe nicht. Ich habe das krass unterschätzt, was beim Hands-on-Termin auf der Gamescom zu schallendem Gelächter bei allen Anwesenden führte. Doch trotz mehrerer gescheiterter Versuche muss ich sagen: Das hat richtig Spaß gemacht!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Die Technik hinter **Hitman**: PC ACTION blickt auf die alte Glacier-Engine zurück und erklärt den neuen Grafikmotor.

Hitman: Absolution wie auch die **Sniper Challenge** basieren auf der Glacier-2-Engine. Diesen Technikmotor hat Entwickler IO Interactive für Codename 47s Rückkehr entworfen und mit diversen PC-Optimierungen versehen. Die Glacier-Engine begleitet die **Hitman**-Serie von Anfang an und wurde Ende der 90er-Jahre erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Der erste Teil der Reihe, benannt nach seinem Protagonisten und exklusiv für den PC, landete anno 2000 in Deutschland prompt auf dem Index, denn das Spiel bot sogenanntes Ragdoll – im Fall vom Serienstart unter anderem Todesanimationen.

Stiller Attentäter

Zwei Jahre später erscheint mit **Silent Assassin** der Nachfolger auf Basis einer erweiterten Glacier-Engine. Der Stealth-Titel lebt von seinen liebevollen und detaillierten Levels, in denen sogar verschiedene Wetterlagen zu bewundern sind. Neben der Option, Kantenglättung zu nutzen, sind es vor allem die dynamischen Schatten, die dem Hitman bei seinen Missionen helfen – die Spielfiguren hingegen wirken eckig und sind hölzern animiert. **Silent Assassin** setzt eine DirectX-7-Grafikkarte voraus, ist genügsam in Sachen Hardware und erschien als einziger **Hitman**-Teil auch für Nintendos Gamecube. Darüber hinaus erlaubt das Spiel den Wechsel zwischen der Schulter- und der neuen Ego-Perspektive. Die künstliche Intelligenz ist wie schon beim ersten Teil verbesserungswürdig – so schießen sich Wachen gerne in den Rücken oder bekommen nichts mit. **Hitman: Contracts** ist der gewaltätigste sowie düsterste Teil der Serie und gilt zugleich als der schwächste. Für große technische Neuerungen hat es nicht gereicht, denn das Spiel erscheint bereits 2004. Immerhin gibt es spezielle Reflexionen und eine Art neblige Tiefenunschärfe.

Blutgeld

Mit **Blood Money** wird **Hitman** 2006 etwas innovativer (etwa das Bekanntheitssystem), wie gehabt überzeugt das Level-Design samt Licht- und Schattendarstellung. Für **Hitman: Absolution** wirft IO Interactive die über die Jahre veraltete Technik über Bord und die Glacier-2-Engine übernimmt das Ruder. Diese ist für aktuelle PCs sowie kommende Plattformen ausgelegt und unterstützte anfangs nur DX10, mittlerweile aber auch DX11 – etwa Tessellation und Volumenstreuung für die Charaktere. Die hochwertige Beleuchtung basiert auf dem modernen Deferred-Verfahren, das viele dynamische Lichtquellen samt Schatten erlaubt. Die Physik übernimmt nicht die Physx-, sondern die Havok-Bibliothek und alle Prozessorkerne werden für Berechnungen genutzt, die beliebte Tiefenunschärfe ist ebenfalls dabei. Am PC gibt es neben DX11 bessere Schatten, mehr Echtzeitreflexionen, höher aufgelöste Texturen sowie 3D-Unterstützung.



Hitman: Silent Assassin sah anno 2002 sehr gut aus und basiert auf einer erweiterten Glacier-Engine.



Hitman: Contracts bietet unter anderem Spiegelungen auf den Bodenfliesen – sehr schick.



Wie alle **Hitman**-Teile bietet auch **Blood Money** beeindruckend detaillierte Levels.



Das atmosphärische Spiel aus Licht und Schatten gehört zu den Stärken von **Hitman: Absolution**.



Auch Außenlevels mit viel Vegetation zaubert die Glacier-2-Engine glaubhaft auf den Bildschirm.

Welche Hardware brauchen Sie, um **Hitman: Absolution** im November problemlos spielen zu können?

Niedrige Details

Auf der niedrigsten Detailstufe wirkt **Hitman: Absolution** deutlich weniger atmosphärisch, was vor allem dem reduzierten Licht-und-Schatten-Spiel sowie der fehlenden Umgebungsverdeckung geschuldet ist. Die Kantenglättung fehlt ebenfalls, die Geometrie ist nur noch sehr schlicht. Immerhin: **Hitman** reduziert nicht die Texturqualität, dafür aber die anisotrope Filterung.



Mit minimalen Details verliert **Hitman: Absolution** viel von seiner Atmosphäre.

Hardware-Empfehlung	Alternative
CPU Der vierkernige Athlon II X4 641 kostet keine 70 Euro, verfügt jedoch über genügend Power. Ein günstigerer Prozessor lohnt nicht, der X4 bietet mehr Leistung pro Euro.	CPU Ein Pendant auf Intel-Seite gibt es nicht, mit dem Phenom II X4 945 existiert jedoch ein weiterer AMD-Prozessor, der für 80 Euro ein bisschen schneller rechnet als der X4 641.
GRAFIK Mit der aktuellen Radeon HD 7770 erhalten Sie eine ganz ordentliche DX11-Grafikkarte der unteren Mittelklasse. Die XFX 1000M Double Dissipation Edition arbeitet für 110 Euro flüsterleise.	GRAFIK Die ältere Radeon HD 6850 ist etwas flotter unterwegs und kostet zehn Euro mehr. Allerdings sind Sie auch mit einer 80 Euro teuren Radeon HD 6750 für mehr als niedrige Details gewappnet.
MAINBOARD/SPEICHER Selbst beim günstigsten System sollten Sie sich vier GiByte DDR3-1333-Speicher gönnen. Den Athlon II X4 641 packen Sie auf das 60 Euro teure MSI A75A-G55 samt USB-3.0-Unterstützung.	MAINBOARD/SPEICHER Für den X4 945 eignet sich ein Mainboard mit dem Sockel AM3+, so können Sie später auf deutlich flottere FX-Prozessoren aufrüsten. Eine Empfehlung ist das Gigabyte GA-970A-DS3 für 70 Euro.

Mittlere Details

Mit mittleren Details gewinnt **Hitman: Absolution** deutlich an Realismus, dies ist vor allem den besseren Schatten und der höheren Objektdichte zu verdanken. Auf SSAO (Umgebungsverdeckung) sollten Sie nicht verzichten, denn die subtile Aufwertung macht einiges her. Die Kantenglättung (FXAA) drückt die Bildrate kaum, verhindert aber eine flimmernde Darstellung.



Bei mittleren Details ist die wichtige Umgebungsverdeckung (SSAO) nach wie vor aktiv.

Hardware-Empfehlung	Alternative
CPU AMDs Phenom II X4 965 Black Edition gibt's im Ausverkauf bereits für 90 Euro. Dessen vier Kerne leisten genug, das Preis-Leistungs-Verhältnis ist derzeit kaum zu übertreffen.	CPU Intels Core i3-2120 bietet zwei leistungsstarke Rechenherzen, Hyperthreading erhöht die Geschwindigkeit des 110 Euro teuren Chips. Dieser ist zudem sparsam, also leise kühlbar.
GRAFIK Die Radeon HD 6950 ist zwar nicht mehr taufrisch, dafür aber wie gehabt flott unterwegs und bietet für 180 Euro einen ansprechenden Gegenwert. Die Grafikkarte unterstützt Direct X 11.	GRAFIK Für eine ähnlich schnelle Geforce-Grafikkarte wie die GTX 560 Ti müssen Sie tiefer in die Tasche greifen. Kaufen Sie besser die Radeon HD 7850 mit einem GiByte Speicher für 190 Euro.
MAINBOARD/SPEICHER Vier GiByte DDR3-Speicher sind mit unter 20 Euro spottbillig. Ein passendes und modernes Mainboard wie das Asrock 970 Extreme 3 kostet nur 70 Euro – ideal für ein Mittelklassesystem.	MAINBOARD/SPEICHER Der Core i3 lässt sich nicht übertakten, daher ist das günstige MSI B75A-G43 eine sparsame und empfehlenswerte Platine. Aktuelle Schnittstellen wie USB 3.0 sind mit an Bord.

Ultra-Details

Mit allen Einstellungen auf Anschlag sieht **Hitman: Absolution** richtig aus. Neben weichen Schatten sorgt die Umgebungsverdeckung für die nötige Tiefe. Mit einer aktuellen DirectX-11-Grafikkarte überzeugt zudem die Beleuchtung, FXAA glättet die Kanten. Tessellation steigert unter DX11 die Zahl der Polygone, **Hitman: Absolution** nutzt dies für hübschere Charaktere.



Maximale Details belasten die Grafikkarte, vor allem die Schatten sind sehr anspruchsvoll.

Hardware-Empfehlung	Alternative
CPU Viele Spielfiguren und detaillierte Levels erfordern einen flotten Prozessor. Wir raten zum 170 Euro teuren und sehr schnellen Core i5-3450 auf Basis der Intel-Ivy-Bridge-Architektur.	CPU Für 150 Euro erhalten Sie den langsameren FX-8120 von AMD, für flüssige Bildraten bei maximalen Details ist dieser gut geeignet. Den Prozessor gibt's auch als sparsamere 95-Watt-Version.
GRAFIK **Hitman: Absolution** nutzt DX11, IO Interactive wird zudem von AMD unterstützt. Wir raten zur leisen Sapphire Radeon HD 7870 für rund 270 Euro, auf Wunsch auch leicht übertaktet.	GRAFIK Nvidias Pendant zur HD 7870 ist die brandneue Geforce GTX 660 Ti, aber auch ein Modell wie die ältere Geforce GTX 580 ist schnell genug für alle Grafikmenü-Regler am Anschlag.
MAINBOARD/SPEICHER Acht GiByte DDR3-1600-Speicher kosten nur 40 Euro. Dazu empfehlen wir das MSI Z77A-G43 für etwa 90 Euro, dieses ist sparsam und unter anderem mit USB 3.0 ausgestattet.	MAINBOARD/SPEICHER Bei einem AMD-System raten wir zur gleichen Speichermenge, diese findet auf dem Asrock 970 Extreme 4 ein Zuhause. Das Mainboard kostet rund 80 Euro und bietet ebenfalls USB 3.0.



Die Soldaten sind detailliert modelliert, standen bei der Präsentation aber noch recht unbeweglich in der Basis herum.



Bei den Einheiten konnte sich Bohemia aufgrund des Zukunftszenarios kreativ austoben. Manche basieren auf real existierenden Prototypen.



Während PhysX vor allem Vehikeln und Gegenständen eine glaubwürdige Physik verpasst, kommen bei den Soldaten Ragdoll-Effekte zum Einsatz.

Screen-Info

Die Bilder stammen von Bohemia Interactive. Sie zeigen das Spiel in bestmöglicher Grafikpracht, bei der wir bezweifeln, dass Otto Normalspieler so etwas an seinem Otto-Normal-PC hinbekommt.

Arma 3

Genre: Militärsimulation | **Entwickler:** Bohemia Interactive | **Hersteller:** Noch nicht bekannt | **Termin:** 2. Quartal 2013

Text: Marc Brehme/Robert Horn

2035 kämpfen Sie mit futuristischem Kriegsgerät in einer offenen Spielwelt.

Die Messlatte liegt hoch für die Entwickler von Bohemia Interactive. Mit **Arma 2** lieferten sie 2009 eine Militärsimulation ab, die zwar weit von der Perfektion entfernt war, sich aber nach zahlreichen Patches, dem Add-on **Operation Arrowhead** und zig tollen Mods einen Beliebtheitsstammplatz in der Community erarbeitet hat. Für **Arma 3** verlegen die Entwickler den Schauplatz in die Zukunft. Im Jahr 2035 stehen sich eine geschwächte Nato und der Iran im Mittelmeerraum gegenüber. Die Spannungen zwischen dem niedergehenden Europa und dem wieder erstarkenden Osten nehmen zu und gipfeln in einer kriegerischen Auseinandersetzung, in deren Verlauf sich eine Einheit von US-Truppen hinter feindlichen Linien wiederfindet und ums Überleben kämpfen muss. Na das kann ja heiter werden!

Knallharte Militärtaktik

In der Einzelspielerkampagne übernehmen Sie zunächst die Rolle von US-Corporal Ben Kery. Ob Sie im Laufe der Geschichte auch in andere Rollen schlüpfen, ist noch nicht bekannt. Eines ist allerdings sicher. Das bisherige Spielprinzip mit dem Fokus auf Infanteriekämpfen bleibt auch im dritten **Arma**-Teil bestehen. Zunächst schlagen Sie sich als einfacher Soldat durch, später erhalten Sie mehr Verantwortung und dürfen auch große Truppenverbände kommandieren. Bei Gefechten gilt nach wie vor die eherne **Arma**-Regel: Wer sich blindlings ins Gefecht stürzt, wird schnell den virtuellen Tod finden. Aufklärung und vorsichtiges Vor-



Der Kampf Mann gegen Mann zwischen Infanterieeinheiten ist nach wie vor das Hauptspielelement in der **Arma**-Serie und steht auch in **Arma 3** im Mittelpunkt.



Mit Schlauchbooten konnten Sie schon im Vorgänger übers Wasser flitzen. Neu ist jedoch, dass Sie sich diesmal auch selbst in die Fluten stürzen dürfen.

Unterwasser-Action

Wasserfahrzeuge gab es schon länger, aber erstmals in der Arma-Geschichte tauchen Sie im dritten Teil nun ins kühle Nass ab.







A Unter Wasser tragen Sie einen Taucheranzug und können beispielsweise Minen entschärfen. **B** Auf andere Taucher ballern Sie mit Schießeisen. Waffen wie Harpunen gibt es nicht. **C** Displays wie in diesem Unterwasserfahrzeug zeigen Inhalte nun direkt an. Das separate Aktivieren per Tastendruck wie in **Arma 2** entfällt.

Erstmals in der Geschichte der Serie erweitert der Entwickler die Spielwelt nicht in die Breite oder in die Höhe, sondern in die Tiefe. An den Küstenstreifen der beiden Inseln Stratis und Limnos im Norden des Ägäischen Meeres stürzen Sie sich nun in die Fluten und tauchen ab. Unter Wasser sollen Sie nicht nur Minen entschärfen, sondern auch in Kämpfe mit anderen Tauchern verwickelt werden können. Besondere Mühe hat sich Bohemia bei der Gestaltung der Unterwasserwelt gegeben. Wie Ivan Buchta, der Creative Director von **Arma 3**, erklärte, gibt es im Spiel einen realitätsnah modellierten Meeresgrund. Im Meer erwarten Sie neben der beschaulichen Unterwasserwelt auch Gefechte gegen andere Taucher. Unter Wasser wird nicht mit Harpunen, sondern ebenfalls mit Gewehren beballert. Das geht jedoch nur, wenn Sie sich gerade nicht bewegen. Beim Schwimmen und Paddeln können Sie keine Waffe abfeuern. Nettes Detail: Selbst unter Wasser bekommen Sie das Geschehen an der Oberfläche mit. Das wurde bei der Präsentation des Spiels auf der Gamescom deutlich, als wir beim Tauchgang dennoch durch die Wasseroberfläche sehen konnten, wie ein Hubschrauber über uns hinwegdonnerte.

gehen sind Pflicht. Erst recht, weil die Spielwelt auf den beiden Inseln Limnos und Stratis mit einer Größe von mehr als 320 Quadratkilometern noch umfangreicher als im Vorgänger ausfällt. Allein Limnos bietet mit etwa 50 Ortschaften ideale Bedingungen für alle Arten von Auseinandersetzungen. Aber nicht nur in den Gefechten, auch bei der Erstellung der Spielwelt spielt Realismus für den Entwickler Bohemia eine große Rolle: Beide Inseln wurden anhand geografischer Daten möglichst realitätsnah modelliert.

Viele Verbesserungen

Die augenscheinlichste Neuerung gegenüber dem Vorgänger sind Einsätze, die Sie nun auch unter Wasser absolvieren können. Weitere Infos dazu finden Sie im Kasten oben. Die Grafik der Simulation, die wir während der Präsentation auf der Gamescom zu sehen bekamen, machte bereits einen guten Eindruck. Bohemia kreierte ein sehr realitätsnahes Landschaftsbild, das vor allem auf Distanz richtig toll aussieht. Speziell die Sonnenlichteffekte haben uns gefallen und die im Vorgänger noch häufig kritisierte Nachtbeleuchtung – vor allem an Fahrzeugen – wurde deutlich verbessert. Auch die auf der Gamescom gezeigte Nachtmission konnte grafisch überzeugen und war sehr stimmungsvoll. Außerdem feilten die Entwickler an den Animationen und Ragdoll-Effekten der Spielfiguren. Durch die Integration von PhysX-Effekten sollen Fahrzeuge und Fluggeräte in **Arma 3** den naturwissenschaftlichen Gesetzen korrekt folgen.

Nicht nur für Profis?

Die Bedienung soll deutlich zugänglicher werden als in Teil 2. Zum Start der Kampagne bekommen Sie auf der Limnos vorgelagerten Insel Tutorialmissionen serviert. Hierbei lernen Sie von der Handhabung der Waffen bis hin zum Dirigieren von Einheiten und Anfordern von Luftunterstützung alles, was Sie benötigen, um in der Militärsimulation zu bestehen. Das bisher eher sperrige Inventar wurde zwar überarbeitet, wirkte auf uns aber immer noch etwas zu klobig und wenig intuitiv. Gerade hier kann sich noch einiges ändern. Bohemia wird das Spiel demnächst der Arma-Community mit einem offenen Alpha-Test präsentieren und erhofft sich davon wertvolles Feedback von den Fans.

ZOMBIE-ATTACKE

Am liebsten mit der Arma 3-Engine möchte der Macher der Mod Day Z eine Stand-alone-Version der Zombie-Hatz veröffentlichen. Auf den nächsten Seiten stellen wir Ihnen die außergewöhnliche Mod vor.



Die Einbindung von PhysX wirkt sich auch auf die verbesserte Steuerung der Fahrzeuge aus.

Marc meint



„Vielleicht klappt dieses Mal ein guter Start?"

Bei der Präsentation auf der Messe wirkten vor allem Artillerie und Raketen glaubhaft und hatten etwas Wuchtiges; die Kanonen und Geschosse kamen schwer und recht realistisch rüber, ebenso wie die Waffensounds. Bleibt zu hoffen, dass die KI mehr dazugelernt hat, als einen Heli zur Unterstützung der Einheiten zu schicken, wie im gezeigten Missionsschnipsel zu sehen war. Hier ist angesichts des Vorgängers noch gesunde Skepsis angebracht. Aber: Bohemia will ehrlich mit den Fans umgehen und ein möglichst rundes und bugfreies Spiel abliefern, ohne dafür Features streichen zu müssen oder sich von einer Deadline stressen zu lassen. Das macht einen sympathischen Eindruck auf mich. Ich hoffe, dass es sich auszahlt. Schließlich sind es die Fans, die **Arma 2** trotz anfänglicher Probleme über Jahre am Leben erhalten.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

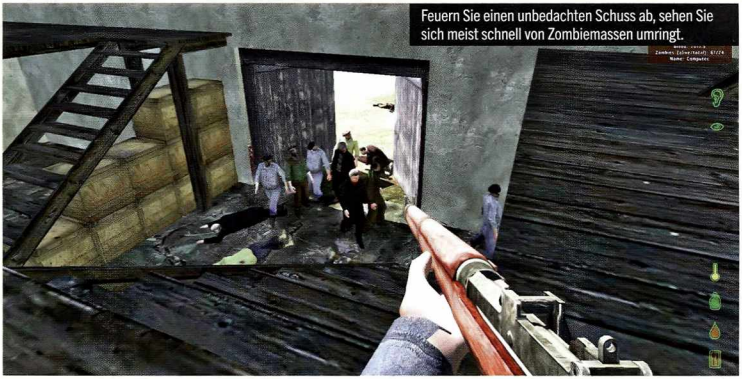
Das Phänomen Day Z

Entwickler: Dean Hall | Webseite: dayzmod.com

Text: Marc Brehme

Komplizierte Steuerung, massig Bugs, frustrierend und trotzdem der absolute Hammer! Das ist die Total Conversion Day Z.

Seit zehn Minuten robben und kriechen Sie jetzt schon durch das kleine Waldstück, das sich an dem Dorf Prigorodky vorbeischlängelt. Kurz zuvor ist eine Kugel direkt neben Ihrem Kopf in einen Baum eingeschlagen, Sie haben sich sofort auf den Boden geworfen und Ihrerseits das Gewehr gezückt. Jetzt heißt es: er oder Sie! Alles oder nichts. Wer diesen Kampf gewinnt, darf die Gegenstände des Gegners und das eigene Leben behalten. Wer verliert, verliert auch sämtliche Errungenschaften, die er sich zuvor erkämpft hat, und startet bei null: Wieder an der Küste. Wieder mit nichts. Nichts außer einem Verband und einer Taschenlampe. Plötzlich blitzt ein Licht in der Ferne auf und eine Kugel durchbohrt Ihren Oberschenkel. Sofort feuern Sie das gesamte Magazin Ihres Gewehrs in die Richtung, aus der der Schuss kam. In Ihrer Statistik steigt die Anzahl der Morde von null auf eins. Dieses Mal haben Sie überlebt. Doch aus dem Dorf Prigorodky hören Sie schon die Schreie der heranstürmenden Zombiehorde, die Sie mit Ihren Schüssen angelockt haben. Willkommen in Chernarus. Willkommen bei **Day Z**. Und da ist es, dieses Gefühl. Dieses besondere **Day Z**-Gefühl. Überleben und seine eigene Geschichte schreiben. Mitspieler und Untote überlisten. Dass man durch den mitunter schnellen Tod auch alles verlieren kann, macht die ganze Sache nur noch spannender, potenziert bekannte Emotionen aus Spielen wie **Call of Duty** oder **Resident Evil** um ein Vielfaches. Waghalsige Aktionen und vor allem Kämpfe bedeuten ja erst wirklich Nervenkitzel, wenn alles auf dem Spiel steht. Zu Recht bezeichnen viele Spieler **Day Z** als eine Art soziales, aber auch philosophisches Experiment.



Feuern Sie einen unbedachten Schuss ab, sehen Sie sich meist schnell von Zombiemassen umringt.

Auf sich allein gestellt

Ganz klar, in Chernarus ist jeder sich selbst der nächste. Fremde begegnen sich mit maximalem Misstrauen. Somit schafft **Day Z** es, eine Situation zu erzeugen, wie sie der bekannte Philosoph Thomas Hobbes in seinem berühmten Werk **Leviathan** aus dem Jahre 1651 beschreibt: den Naturzustand, ein Zustand, in dem die Menschheit ohne Staat und Gesetz lebt, ohne Moral und Tradition, quasi in ewigem Krieg jeder gegen jeden. Es ist faktisch nicht möglich, Verträge abzuschließen, da niemand gesetzlich verpflichtet ist, diese einzuhalten. Somit ist es für den Selbsterhalt sicherer, nur sich selbst zu vertrauen. Mit anderen Worten: Der Mensch ist des Menschen Wolf. Diesem emotionalen Ansatz folgen mittlerweile mehr als eine Million Spieler in **Day Z**. Eine solch große Anhängerschaft konnten bisher nur sehr wenige Modifikationen für sich gewinnen. Ob das eigenständige Spiel, an dem die Entwickler derzeit arbeiten, ebenso großen Erfolg haben wird, muss sich zeigen. Herunterladen können Sie die Alpha-Version unter http://dayzmod.com.



Die Untoten sind extrem schnell und verfolgen Sie unnachgiebig. Wenn Sie davonsprinten, locken Sie weitere Infizierte an.



In der Nacht ist Chernarus besonders gefährlich. Ohne Ihre Taschenlampe sehen Sie schwarz, jedoch offenbart der Lichtstrahl auch Ihre Position.

So spielt sich Day Z

In einer Partie **Day Z** kann vieles passieren. Es kann sein, dass Sie eine Stunde lang keine Menschenseele treffen, dann aber plötzlich Ihr Leben in einer wilden Schießerei um eine Dose Bohnen und eine Flasche Limonade aufs Spiel setzen. Die auf dieser Seite vorgestellten Aspekte sind jedoch für ein jedes Spiel grundlegend.

MITSPIELER
Im Laufe der Zeit wurden die **Day Z**-Spieler immer misstrauischer. Während zu Beginn lose Gruppen entstanden, erschießen sich Unbekannte mitterweile bei Sichtkontakt. Warum? Keiner traut dem anderen über den Weg.



NAHRUNGSMITTEL
Auf der Speisekarte steht Dosenfraß und Wildbret. Letzteres müssen Sie selber jagen und kochen. Naturburschen freuen sich über frisches, abgeschöpftes Pfützenwasser, andere begnügen sich mit Cola und Pepsi. Wer nicht isst und trinkt, stirbt!



Zu Beginn waren fremde Spieler noch freundlich. Mitterweile sind sie gefährlicher als die Zombies.



BEWAFFNUNG
Um sich der Zombies zu erwehren? Falsch gedacht! Ihre Waffen werden Sie hauptsächlich in Gefechten gegen andere Menschen einsetzen. Gewehre, finden Sie in Scheunen; Militärausrüstung nur auf Armeegeländen.



FAHRZEUGE
In einem Fahrzeug sind Sie schneller unterwegs als die Zombies und können vielleicht Kumpanen mitnehmen oder sogar Gegenstände verstauen. Mit Ausnahme der Fahrräder müssen die Gefährte allerdings erst einmal repariert werden.

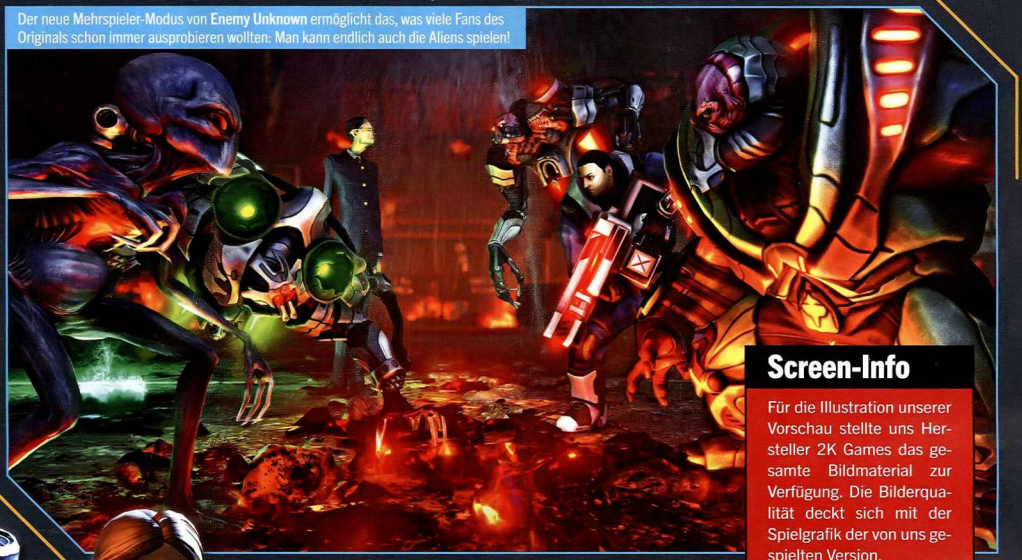

Momentan haben Sie bei Nahkampfwaffen nur die Wahl zwischen dem Brecheisen und der Feueraxt.



LOOT
In den verschiedenen Gebäuden liegen diverse Items. In Lagerhallen finden Sie Fahrzeugteile, in Krankenhäusern medizinische Versorgung, in Bars sacken Sie Schnaps oder Nahrung ein und auf Flugplätzen stibitzen Sie Militärausrüstung.



ZOMBIES
In **Day Z** gibt es drei Arten von Untoten: die gehenden, die hüpfenden und die kriechenden. Alle reagieren hauptsächlich auf Geräusche. Überlegen Sie es sich also lieber zweimal, ob Sie Ihre Waffe abfeuern. Tipp: Nahkampfwaffen sind fast geräuschlos!



Der neue Mehrspieler-Modus von **Enemy Unknown** ermöglicht das, was viele Fans des Originals schon immer ausprobieren wollten: Man kann endlich auch die Aliens spielen!

Screen-Info

Für die Illustration unserer Vorschau stellte uns Hersteller 2K Games das gesamte Bildmaterial zur Verfügung. Die Bilderqualität deckt sich mit der Spielgrafik der von uns gespielten Version.



XCOM: Enemy Unknown

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

Text: Viktor Eippert

Wir haben das neue **XCOM** angespielt und sind nun sicher: Diese Alieninvasion wird außerirdisch gut!

Für die meisten Menschen ist das einstöckige Bauwerk, in dem Firaxis sein Lager aufgeschlagen hat, nur ein stinknormales Bürogebäude in einem Außenbezirk der US-Stadt Baltimore. Doch für PC-Strategen ist es eine der letzten großen Bastionen der Rundenstrategie. Ein Sinnbild für tiefgründige, komplexe und hochkarätige Spiele-Schwergewichte, die über Monate hinweg begeistern. Die Rede ist natürlich von Klassikern wie **Civilization** oder **Alpha Centauri**. Seit etwa vier Jahren tüfteln die fleißigen Strategie-Experten an einem weiteren Titel, der ebenfalls in diese Kerbe schlägt, und zwar an **XCOM: Enemy Unknown**, einer Neuauflage zu **X-COM: UFO Defense** (in Europa bekannt als **UFO: Enemy Unknown**). Dieser Microprose-Klassiker zählt neben **Jagged Alliance** zu den bedeutendsten Rundentaktik-Spielen überhaupt und ist berühmt für seinen Mix aus fordernden Taktik-Gefechten und komplexer Strategie. Mit **Enemy Unknown** befindet sich Firaxis auf dem besten Weg, ein würdiges Remake zu erschaffen, und erweitert das fabelhafte Prinzip dabei sogar um sinnvolle Neuerungen. Wir waren bei Firaxis zu Besuch und spielten die Einzelspieler-Kampagne und den unerwartet enthüllten Mehrspielermodus jeweils knapp drei Stunden lang an. Über unsere daraus gewonnenen Impressionen berichten wir in aller Ausführlichkeit auf den folgenden Seiten.



Mit seiner starken Präsentation hebt sich **Enemy Unknown** meilenweit von anderen Rundentaktik-Spielen ab.

Kampf um die Lufthoheit: UFOs und Satelliten

Bei unserem Firaxis-Besuch plauderten die Entwickler erstmals ausführlich über die Bekämpfung von UFOs, die Aneignung von Alientechnologie und die neuen Satelliten.

Eine der ersten Lektionen, die jeder **XCOM**-Spieler lernt: Sobald ein UFO auf dem Radar auftaucht, sollte man es tunlichst vom Himmel schießen 1. Andernfalls terrorisieren die Marsmännchen die Erdlinge und sorgen so für Panik. Und Panik ist eine ganz fiese Angelegenheit in **Enemy Unknown**. Sollte der Paniklevel eines Staates zu weit ansteigen, verlässt dieser den Rat der Nationen – und zwar bis zum Ende des Spiels! Damit geht einem nicht nur eine potenzielle Einnahmequelle flöten. Wenn zu viele Staaten dem Rat den Rücken zukehren, heißt es nämlich: Aus die Maus! Anfangs schicken die Aliens nur kleine Späherschiffe, doch bald werden die UFOs immer größer, flinker und mächtiger.

Um auf Dauer mithalten zu können, muss man die technologisch um Lichtjahre überlegenen Außerirdischen mit ihren eigenen Waffen schlagen. Wie? Exakt wie im Original: UFOs runterschießen, zur Absturzstelle düsen, die Überlebenden besiegen und dann die wertvollen außerirdischen Legierungen und die Alien-Ressource Elerium aus dem Schiffswrack bergen. Denn daheim können Wissenschaftler und Ingenieure es kaum erwarten, den Kram für Forschungsprojekte zu nutzen, beziehungsweise neues Hightech-Spielzeug daraus zu basteln. Je mehr Alientechnologie der Spieler adaptiert, desto abgespaceter wirkt auch die XCOM-Ausrüstung. Das fängt beim Equipment der Soldaten an, geht weiter mit den fortschrittlichen Abfangjäger-Modellen und spiegelt sich schlussendlich in der Optik der Basisausbauten im späteren Spielverlauf wider.

Ebenso wichtig sind die neuen Satelliten, die in **Enemy Unknown** ein Mittel zur territorialen Eroberung für den Spieler darstellen. Denn nur wenn man solch einen Trabanten über einem Land auf der Spielkarte in Stellung bringt 2, erhält man Gelder und Unterstützung von diesem Staat. Sofern er denn noch im Rat ist.

VOM FAN ZUM SCHÖPFER

Als **XCOM**-Fan der ersten Stunde hegte Jake Solomon seit seiner Anstellung bei Firaxis vor 12 Jahren einen ganz speziellen Wunsch: Er wollte endlich ein neues **XCOM** spielen, das dem von ihm so sehr geliebten Original gerecht wird. Nachdem sich jahrelang niemand traute, seinen Wunsch zu erfüllen, wurde er des Wartens überdrüssig und nahm die Zügel als Lead Designer einfach selbst in die Hand. Schönes Ding!



In seiner Präsentation spricht Jake unter anderem über die Weiterentwicklung der Abfangjäger.





▲ Die Abfangmanöver haben einen sehr ähnlichen Charakter wie im Original von 1994: Man erteilt dem Abfangjäger rudimentäre Befehle, der Rest läuft automatisch ab.

◀ Um möglichst keines der außerweltlichen Flugobjekte zu verpassen, muss man seine Abfangjäger auf die verschiedenen Luftwaffenstützpunkte auf dem Globus verteilen. Ein Jäger in Nordamerika bringt wenig, wenn ein UFO über Asien kreist.

XCOM TRIVIA

Als die Gollop-Brüder vor 18 Jahren das Ur-**XCOM** entwarfen, verließen sie sich beim Design auf Dinge, die die Menschen sofort mit einer Alienbedrohung assoziieren konnten: fliegende Untertassen und kleine graue Männchen. Auch für Firaxis ist dieser hohe Erkennungsfaktor sehr wichtig. Eine der ersten Design-Entscheidungen für **XCOM: EU** bestand daher darin, die ikonischen Sektoiden beizubehalten und die Raumschiffe aus der Anfangsphase des Spiels in Form von Untertassen zu gestalten. Erst nach einiger Zeit soll der Spieler mit kreativeren Raumschiffen konfrontiert werden.



XCOM TRIVIA

XCOM: EU ist das erste Spiel überhaupt aus dem Hause Firaxis, an dessen Entwicklung Sid Meier nicht beteiligt ist. Daher ist es auch das bisher einzige Firaxis-Spiel ohne den Namen des Kult-Entwicklers im Titel.

Mittagessen mit Sid Meier

Wenn es um Firaxis geht, fällt im gleichen Satz für gewöhnlich auch Sid Meiers Name. Kein Wunder, denn die Entwickler-Ikone ist maßgeblich für den Erfolg des Studios verantwortlich und sorgt dafür, dass Strategiespieler auf der ganzen Welt seit über 20 Jahren ganze Nächte durchzocken. Sie können sich also sicher die schöne Überraschung vorstellen, als sich Sid während der Mittagspause plötzlich zu uns Presse-Besuchern gesellt und in lockerem Plauderton Anekdoten erzählt. Zum Beispiel davon, wie Firaxis dazu kam, **Enemy Unknown** zu machen. „Das ist einzig Jake [A. d. R.: Jake Solomon, siehe Kasten oben] zu verdanken. Er kennt **XCOM** in- und auswendig." „Ach Quatsch", entgegnet Jake. „Sid könnte auch ohne mich ein tolles **XCOM** machen, er ist ein herausragender Spieldesigner. Er hat mal nur zum Spaß einen funktionstüchtigen **XCOM**-Prototyp programmiert. An nur einem Tag! Ich brauche für so was ewig." Lächelnd fügt Sid hinzu: „Das ist der Vorteil daran, eine so umfangreiche Datenbank zu **Civilization** zu haben. Ich habe mir einfach alle Modelle und Grafiken von dort geschnappt. Selbst Aliens habe ich im Archiv gefunden." Gespielt hat Sid **Enemy Unknown** bisher allerdings kaum. Er ist zu sehr mit seinem derzeitigen Projekt beschäftigt. Was das wohl sein mag? **Civilization 6**? Möglich wäre natürlich auch ein weiteres Remake einer der vielen Microprose-Marken. Was immer es wird, wir sind schon mächtig gespannt.



Seit Sid Meier (Mitte) **Civilization** aus der Taufe hob, ist er weltberühmt. Für ein kleines Schwätzchen hat er trotzdem stets Zeit.

So gut spielt sich der Einzelspieler-Modus!

Den Kernaspekt von **Enemy Unknown** bildet die Einzelspieler-Kampagne. Die konnten wir drei Stunden lang ohne Einschränkungen spielen. Genug Zeit, um einige der spannenden Taktik-Missionen auszuprobieren und unsere Basis nach Herzenslust auszubauen.

KEINE PC-VERSION SPIELBAR!
Kaum im Entwicklerstudio angekommen, waren wir schon richtig heiß darauf, **XCOM** endlich selbst zu spielen. Doch unserer Vorfreude wurde direkt ein kleiner Dämpfer verpasst: Es gab nur eine Konsolen-Version. Ausgerechnet bei einem so PC-affinen Entwicklerhaus wie Firaxis! Es bleibt also offen, ob die Bedienung mit Maus und Tastatur ebenso intuitiv und durchdacht ist wie mit dem Gamepad. Auch auf das für den PC eigens entwickelte Benutzerinterface konnten wir leider keinen Blick werfen. Im Interview verrieten uns die Entwickler aber, dass sie schon bald Bilder dazu veröffentlichen werden. Und Unterschiede zum Konsolen-Interface sollen so markant sein, dass man diese sofort anhand der Bilder erkennen wird. Na, mal sehen!

Taktikgefechte: Das flexible Aktionssystem

Das Aktionssystem in **Enemy Unknown** ist ebenso schnell durchblickt wie flexibel: Jeder Söldner verfügt über zwei Aktionspunkte pro Runde (symbolisiert durch pfeilförmige Icons 1), wobei jede Tätigkeit Punkte verbraucht. So kann unser Soldat beispielsweise mit der ersten Aktion in Deckung rennen und mit der zweiten auf ein Alien ballern. Oder wir nutzen beide Aktionen, um doppelt so weit vorzustoßen. Wie weit unsere Kerle maximal kommen, wird direkt per Einblendung angezeigt 2. Klingt taktisch anspruchslos? Gemach. Denn da kommen diverse Sonderfaktoren und Soldaten-Fähigkeiten hinzu, die das System deutlich erweitern. Ein Sniper darf zum Beispiel nicht schießen, wenn er in dieser Runde bereits gelaufen ist. Außer mit der Fähigkeit „Snap Shot". Die Assault-Klasse kann hingegen ein Talent erlernen, mit dem sie nach einer doppelten Fortbewegung trotzdem noch ballern darf. Und noch ein anderer Skill erlaubt zweimaliges Feuern pro Runde. So kommt die eingangs erwähnte Flexibilität zustande.



Taktikgefechte: Aktionsmodus

Sämtliche Aktionen abseits von Laufbefehlen erteilen wir – zumindest bei der Gamepad-Steuerung – im Aktionsmodus. Dazu wechselt die Kamera von der isometrischen Übersicht in eine Schulterperspektive des Soldaten. Hier wählen wir das Ziel unseres Squad-Mitglieds aus und picken die gewünschte Aktion aus der entsprechenden Leiste 3. Was die PC-Version angeht, rechnen wir fest damit, dass man die Befehle auch direkt vom Übersichtsmodus erteilen kann. Welche Fähigkeiten unserem Kämpfer zur Wahl stehen, hängt von seiner Klasse sowie seinem Rang ab. Denn wie für ein **XCOM** üblich, verdienen sich die Squad-Mitglieder mit wachsender Kampferfahrung Beförderungen und, damit verbunden, einen neuen Skill, den wir aus einem kleinen, aber feinen Talentbaum wählen. Ob unser Söldner überhaupt trifft, hängt von Faktoren wie Deckung des Ziels, Schussgenauigkeit des Schützen und Waffenmodifikatoren ab. Die finale Trefferchance wird direkt am anvisierten Gegner eingeblendet 4.





Und die Psi-Kräfte?

Wenn es um die Psi-Kräfte geht, halten sich die Entwickler nach wie vor bedeckt. Braucht man eine bestimmte Technologie dafür? Kann jeder Söldner Psi-Fähigkeiten entwickeln oder ist das einer eigenen Klasse vorbehalten? Fakt ist: Es wird definitiv die Möglichkeit geben, Soldaten mit Psi-Kräften auszubilden. Auf der diesjährigen E3 demonstrierte man nämlich ein paar Endgame-Fähigkeiten mit hochstufigen Soldaten. Einer dieser Offiziere (der nebenbei bemerkt nach dem Vorbild von Sid Meier gestaltet war) übernahm mittels Gedankenkontrolle ein Alien und zwang es dann, sich mit einer Granate in die Luft zu jagen. Eine nur allzu bekannte Situation für Kenner des Originals und ein klarer Beweis für Psi-Fähigkeiten.



Wie viele Zivilisten es in einer Terrormission noch zu schützen gilt, wird am Bildschirmrand angezeigt.

Die Karten: detailliert und handgefertigt

Anders als im Originalspiel werden die Karten in **XCOM: EU** nicht zufällig generiert, sondern sind mühevoll von Hand erstellt. Die von uns gespielten Maps boten schöne Details und gute Möglichkeiten für taktische Manöver. Damit genug Abwechslung geboten wird, haben die Entwickler laut eigener Aussage tonnenweise Maps erstellt, sodass man selbst beim mehrmaligen Durchspielen eher selten zweimal auf die gleiche Karte stößt. Denn was immer noch gleich ist: Bis auf vereinzelte Story-Aufträge werden die Missionen zufällig generiert. Neben den klassischen Terror-, Entführungs- und UFO-Bergungsmissionen trafen wir auch auf zwei neue Einsatztypen: Bombenentschärfung und VIP-Evakuierung. Auf Einsätze zur Basisverteidigung müssen Fans leider verzichten.

Von fiesen Aliens und knackigen Missionen

Richtig stolz können die Entwickler auf das Alien-Design sein. Egal ob Mutons, Cyberdiscs oder die abgebildeten Crysaliden: Alle Außerirdischen, mit denen wir es bisher zu tun bekamen, sind so richtig fies und agieren gemäß ihren Stärken wunderbar unterschiedlich. Und wie es sich für ein **XCOM** gehört, sind sie vor allem eines: unerbittlich. Diese Lektion lernten wir auf die harte Tour, als wir uns erstmals an einen Auftrag der Kategorie „Sehr schwer" wagten. Auf dem Hinflug beherbergte unser Skyranger noch sechs kampferprobte Soldaten. Die Rückreise traten nur zwei davon an. Sie merken schon: **Enemy Unknown** ehrt auch in Sachen Anspruch das beliebte Original. Dabei wurde das Spiel allerdings keinen Moment lang unfair oder nicht nachvollziehbar. Insgesamt werden vier Schwierigkeitsstufen zur Wahl stehen: Leicht, Normal (darauf spielten wir), Klassisch und Unmöglich. Zusätzliche Herausforderung bietet der „Iron man"-Modus, den man unabhängig von der Spielstufe optional aktivieren kann. In diesem Fall wird freies Speichern untersagt, jede getroffene Entscheidung und jede verlorene Mission ist also endgültig.

XCOM TRIVIA

Regelrecht berühmt-berüchtigt für seinen immensen Schwierigkeitsgrad ist der zweite **XCOM**-Ableger **Terror from the Deep**. Der ist so schwer, dass man vor lauter Frust schon mal in die Tastatur beißen möchte. Oder wie es Jake Solomon während des Events treffend formulierte: „**Terror from the Deep** ist was für Leute, die auf S&M-Praktiken stehen!"



Das neue XCOM-Hauptquartier

Einen genauen Blick warfen wir beim Anspielen auch auf das XCOM-Hauptquartier, das in **Enemy Unknown** wie eine Ameisenfarm im Querschnitt aufgebaut ist. Wie im Original erforschen wir hier neue Technologien, beauftragen unsere Ingenieure mit Bauprojekten, verwalten unsere Söldner und vieles mehr. Fans können sich auf neue Einrichtungen freuen, etwa die Offiziersschule. Dort schalten wir mächtige, aber horrend teure Upgrades für unser gesamtes Squad frei. Spitze finden wir, dass man sich ständig entscheiden muss. Denn sowohl das Geld als auch der Bauplatz sind begrenzt, wir müssen also Prioritäten setzen. Investieren wir unsere Mittel lieber in die Forschung, um bis Spielende alle Technologien zu haben? Oder konzentrieren wir uns stärker auf die Ausbildung und Ausstattung unserer Soldaten?



Die Kommandozentrale ist das Herz unserer Basis. Hier scannen wir die Welt nach Alienaktivität ab.

Absolut unverzichtbar: Die Soldaten

Ein bedeutender Teil der Motivation hinter den **XCOM**-Spielen basiert seit jeher auf der starken Bindung zu den eigenen Soldaten. Man versucht wirklich alles, um seine Lieblingssöldner trotz aller Widrigkeiten durch die knackigen Einsätze zu schleusen, und freut sich über jede Beförderung wie ein kleines Kind. Diesen Aspekt betont Firaxis in **Enemy Unknown** sogar noch gekonnter, da die maximale Squadgröße auf sechs Mann beschränkt ist. So ist jeder Söldner enorm wertvoll, jede Entscheidung des Spielers wiegt noch schwerer und jeder Verlust ist noch schmerzhafter. Schließlich wachsen einem die Jungs und Mädels mit der Zeit ans Herz, zumal man sie im Editor komplett individualisieren kann. Das i-Tüpfelchen bildet die Gedenkstätte im Hauptquartier, wo alle gefallenen Squaddies einen Ehrenplatz finden. Eines von vielen Details in Firaxis' Neuauflage: Je voller diese Gedenkwand wird, desto mehr leere Schnapsgläser stapeln sich in der Bar des Truppenaufenthaltsraums. Klasse Idee!

UNSER FAZIT ZUM EINZELSPIELERMODUS

Unser mehrstündiger Ausflug in die Kampagne hat all unsere Erwartungen erfüllt. Vom ersten Moment an hat uns der ausgezeichnete Mix aus packenden Taktik-Gefechten und motivierendem Basismanagement gefesselt; wir wollten gar nicht mehr mit dem Spielen aufhören. In **Enemy Unknown** steckt dermaßen viel drin! Die Spielmechaniken greifen perfekt ineinander, der Schwierigkeitsgrad ist schön fordernd und die Spieltiefe ein Traum. Einen richtig tollen Job leistet Firaxis außerdem bei der Modernisierung dieser Taktik-Perle. Die Präsentation ist sehr ansprechend, wenn nicht gar herausragend für ein Rundentaktik-Spiel – speziell in den Storymissionen. Richtig baff machte uns obendrein, wie fertig das Spiel jetzt schon ist. Was wir da spielten, wirkte nicht wie eine Vorschau-Version, eher wie ein verkaufsfertiges Endprodukt. Einzig die mitunter unglückliche Kameraführung bedarf einer Überarbeitung. Denn die sorgt derzeit noch hin und wieder für Verwirrung.

„Der Aufstieg der Konsolen hat dem Strategie-Genre geschadet."

Zwei Fragen an Jake Solomon und Garth DeAngelis von Firaxis Games.

PC ACTION: Firaxis ist einer der letzten Macher von hochwertigen Rundenstrategie-Spielen. Wie kommt das?

SOLOMON: „Das ist eine spannende Frage. Ich glaube, wir [A.d.R. Firaxis] und 2k Games sind die Einzigen, die erkennen, wie erfolgreich Rundenstrategie-Spiele tatsächlich sind. Würde das anderen Entwicklern und Publishern bewusst werden, würden sie es sicher auch probieren. Jedes **Civ**, das wir machen, ist ein Multimillionen-Seller. Wir widmen uns dieser Art von Spielen schon so lange, dass wir uns eine gewisse Fachkompetenz darin erarbeitet haben. Und **XCOM** ist hoffentlich der nächste Schritt nach vorne für dieses Genre."



Garth DeAngelis ist Produzent bei Firaxis.

DEANGELIS: „Ich liebe rundenbasierte Spiele, insbesondere Squad-basierte Taktikspiele. Doch fristen viele dieser Titel ein Nischendasein, obwohl sie überragend sind. **Fire Emblem** oder **Valkyria Chronicles** zum Beispiel. Das Tolle an **XCOM** ist, dass es auch viele Elemente anderer Genres beinhaltet. Dinge, die Spieler möchten, lieben und für die sie bereit sind, zu bezahlen. Das gibt uns hoffentlich die Möglichkeit, unsere Passion für Rundenstrategie einer breiteren Masse an Leuten näherzubringen und ihnen zu zeigen, dass solche Spiele Spaß machen und tiefgründig sind."

SOLOMON: „Es ist doch so: Alles ist so lange waghalsig, bis man es probiert und es plötzlich klappt."

DEANGELIS: „Eben. Früher galten Shooter auf Konsolen auch als nicht realisierbar. Wegen der Twin-Stick-Steuerung des Gamepads. Und wie wir alle wissen, sieht das heute völlig anders aus."

SOLOMON: „Das ist ein wirklich guter Punkt. Der Aufstieg der Konsolen hat dem gesamten Strategie-Genre geschadet – speziell der Echtzeit-Strategie. Die sind auf Konsole derzeit nur sehr schwer umzusetzen. Anders als rundenbasierte Spiele. Die funktionieren sehr gut auf Konsolen."

PC ACTION: Nun, da Firaxis mit XCOM eine alte Microprose-Marke fortsetzt, fragen wir uns: Wie steht es mit anderen Microprose-Klassikern? Master of Orion zum Beispiel?

SOLOMON: „Oh Mann, das wäre absolut fantastisch! Ich würde mich wahnsinnig über ein neues **Master of Orion** freuen. Sid [Meier] hat wirklich viele alte Klassiker in seinem Repertoire, die ich gerne wieder sehen würde."

PC ACTION: Zumal es viele ausgezeichnete Spiele in Genres sind, die heutzutage kaum bis gar nicht bedient werden. Es wäre klasse, ein modernes MoO zu sehen.

SOLOMON: „Genau. Wir haben uns dieser Art von Spielen verschrieben, weil wir daran glauben, dass es ein großes Publikum für rundenbasierte, tiefgründige Strategiespiele gibt. Und daher ist es auch unsere Hoffnung, dass **XCOM** dazu führt, dass es in Zukunft wieder mehr solche Spiele gibt. Ich wäre absolut begeistert, wenn das passiert!"



Jake Solomon ist bei Firaxis der Lead Designer von **XCOM: EU**.

Ein Blick hinter die Kulissen von Firaxis

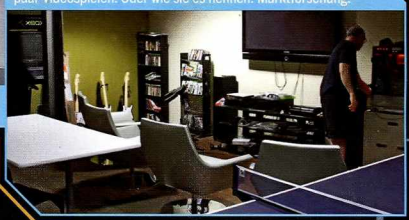
Als das Programm des ersten Tages um war, nutzten wir die Gunst der Stunde und sahen uns ein wenig im Studio um. Wir haben vorher natürlich auch brav gefragt. Man weiß ja nie, an welchen geheimen Projekten gerade getüftelt wird. Und der Rundgang hat sich gelohnt. Von außen mag das Firmengebäude ja wenig hermachen. Doch im Inneren verstecken sich wahre Schätze an Nerdtum, abgefahrenem Kram und kreativem Krimskrams.



An vielen Stellen hängen Konzeptzeichnungen der aktuellen Projekte. So können Mitarbeiter direkt Feedback geben.

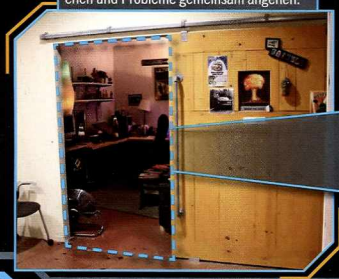


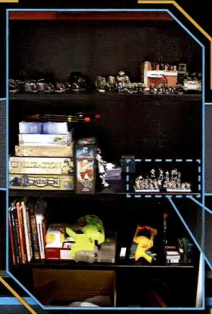
Überall gibt es Figuren, Bilder und andere Sammlerstücke zu Firaxis-Meisterwerken zu bestaunen.



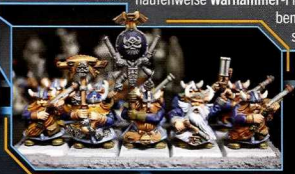
Im Aufenthaltsraum entspannen sich die Entwickler mit ein paar Videospielen. Oder wie sie es nennen: Marktforschung.

GEWÖHNLICH GIBT'S HIER NICHT!
Statt Türen haben sämtliche Büros bei Firaxis Schiebetore. Wie lässig ist das denn bitte? Die meisten Entwickler sitzen in kleinen Teams zu dritt oder viert in einem Raum. So können sie sich besser absprechen und Probleme gemeinsam angehen.





DA STRAHLT DER INNERE SPIELE-GEEK
Das Innere der Räume strotzt nur so vor allerhand Nerd-Kram. Der Schrank des Marketing Managers weist beispielsweise Nerf-Kanonen, Kartendecks von **Magic: The Gathering**, Brettspiele und haufenweise **Warhammer**-Figuren (alle selbst bemalt, versteht sich!) auf.



EINE FRAGE DER ZEIT
Der Rundentimer in der Ecke rechts oben gibt an, wie viele Sekunden uns noch bis Rundenende bleiben. Wird die Zeit allmählich knapp, beginnt der Timer, rot zu blinken, und ein akustischer Alarm weist zusätzlich darauf hin.



Da beide Spieler sowohl Aliens als auch XCOM-Truppen nutzen können, muss man oft etwas umdenken. Schließlich birgt das viel taktischen Spielraum.

Der Mehrspieler-Modus

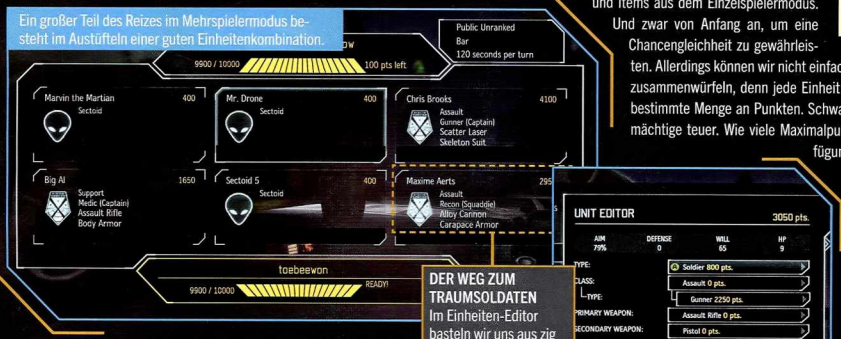
Die größte Überraschung kam zum Schluss des Events, denn da stand ein mehrstündiges Probespielens des kurzweiligen Mehrspielermodus an.

Und der hat einen ganz besonderen Twist: Man kann darin nicht nur XCOM-Söldner befehligen, sondern auch die Aliens! Realisiert ist das als klassisches 1-gegen-1-Deathmatch. Doch bevor es mit der Rauferei losgeht, stellen beide Kontrahenten ihr Squad zusammen. Zur Auswahl stehen sämtliche Einheiten und Items aus dem Einzelspielermodus. Und zwar von Anfang an, um eine Chancengleichheit zu gewährleisten. Allerdings können wir nicht einfach wild drauflos unsere Truppe zusammenwürfeln, denn jede Einheit und jedes Item kostet eine bestimmte Menge an Punkten. Schwache Einheiten sind günstig, mächtige teuer. Wie viele Maximalpunkte jedem Spieler zur Verfügung stehen, stellen wir vor der Partie in den Optionen ein.

XCOM TRIVIA

Die Entscheidung, einen Mehrspielermodus in **Enemy Unknown** zu integrieren, war vom ersten Moment der Produktion an beschlossene Sache. Es ging also nie darum, ihn fix dranzutackern. Schon gar nicht auf Kosten der Einzelspieler-Erfahrung. Die wichtigste Prämisse: Es sollte ein Modus sein, in dem man die Rolle der Aliens übernehmen kann.

Das Duell läuft nach dem gleichen Prinzip ab wie die Taktik-Gefechte im Einzelspielermodus; agiert wird schön brav der Reihe nach. Der einzige Unterschied ist eine zeitliche Rundenbegrenzung, wodurch die Sache etwas aufgepeppt wird. Das ist aber rein optional. Wer keinen Bock auf Zeitdruck hat, stellt den Rundentimer beim Erstellen der Partie einfach ab.



Ein großer Teil des Reizes im Mehrspielermodus besteht im Austüfteln einer guten Einheitenkombination.

DER WEG ZUM TRAUMSOLDATEN
Im Einheiten-Editor basteln wir uns aus zig Variablen wie Klasse, Typ, Bewaffnung etc. unsere Wunschsoldaten. Allerdings müssen wir dabei auf die Punkte-Kosten achten.

UNSER EINDRUCK VOM MEHRSPIELERMODUS

Im ersten Moment waren wir etwas überrascht von der Entscheidung, den Mehrspielermodus nicht kooperativ zu gestalten. Doch wenn man darüber nachdenkt, passen Deathmatch und Rundentaktik ideal zusammen. Es ist quasi wie eine spannende Partie Schach – nur eben mit Soldaten und Außerirdischen. Durch die vielen Fähigkeiten spielen sich die unterschiedlichen Aliens und Soldaten grundverschieden, was die wildesten Taktiken und Konterstrategien zulässt. Und das resultiert in so manch magischem Moment, wenn der ausgetüftelte Plan aufgeht und vom Gegenspieler ein „Ach du Sch...!" durch den Raum tönt. Für ein paar kurzweilige Duelle zwischendurch dürfte der Mehrspieler-Part also ideal werden. Das Highlight an **Enemy Unknown** bleibt aber dennoch die tiefgründige Einzelspieler-Kampagne.

DAS WÜNSCHEN WIR UNS AUSSERDEM FÜR DEN MEHRSPIELER-PART:

- Man sollte seine Lieblingssoldaten aus der Kampagne ins Deathmatch importieren dürfen.
- Cool wären außerdem Koop-Gefechte, in denen wir zu zweit gegen eine Übermacht an Aliens bestehen müssen. Noch viel cooler: Wenn ein dritter Spieler obendrein die Außerirdischen steuern könnte!
- Unser absoluter Wunschmodus: eine vollwertige Koop-Version der Kampagne, in der jeder Spieler seine eigene Basis verwaltet und man die Möglichkeit hat, besonders harte Missionen im Team anzugehen.



Je hochentwickelter die Ausrüstung des XCOM-Squads wird, desto mehr erinnern Waffen, Rüstungen und Flugzeuge an die Alientechnologien.

Viktor meint



„Das Ding wird der absolute Taktik-Hammer!"

Bisher war ich mir ziemlich sicher, dass **Enemy Unknown** tatsächlich an das legendäre Original rankommen könnte. Doch nun, nach etwa sechs Stunden mit Firaxis' Neuauflage, sehe ich das etwas anders. Jetzt bin ich davon überzeugt, dass es den 18 Jahre alten Klassiker sogar toppen dürfte! Ich kann es nicht mehr erwarten, mich in die Kampagne zu stürzen und den garstigen Aliens zu zeigen, wer der Boss ist. Vor lauter Vorfreude habe ich direkt nach meiner Heimkehr vom Event das Original noch mal angeworfen. Und im direkten Vergleich wurde mir so richtig bewusst, welch großartige Arbeit Firaxis mit **Enemy Unknown** leistet – insbesondere bei Bedienung und Spielfluss. Der einzige Grund für eine gewisse Restskepsis ist die bedauerliche Tatsache, dass noch unklar ist, wie sich die PC-Version spielt. Doch da mache ich mir bei den PC-Experten von Firaxis eigentlich keine Sorgen.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

www.pcaction.de



Wie üblich warten auch im neuesten Teil der Serie zahlreiche Traumkarossen namhafter Hersteller.

Screen-Info

Sämtliche Bilder wurden uns von Hersteller Electronic Arts zur Verfügung gestellt. Sie zeigen das Spiel in gestellten Szenen, die das Gameplay geschönt und extra-stylish wiedergeben.

Need for Speed: Most Wanted

Genre: Rennspiel | Entwickler: Criterion Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 31. Oktober 2012

Text: Uwe Hönig

Die Burnout-Macher haben mit dem Most Wanted-Remake ein heißes Eisen im Feuer!

Schon seit 1994 erscheint meist pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ein neues Spiel der angesagten **Need for Speed**-Reihe. Laut Hersteller Electronic Arts wanderten seitdem weit über 100 Millionen Exemplare über die Ladentheken der Spielehändler. Und auch wenn schon allein der Name **Need for Speed** jedes Jahr zahlreiche Kunden anlockt, gibt sich EA damit nicht zufrieden und beauftragt das Entwicklerstudio Criterion Games damit, sich in Zukunft um die Serie zu kümmern. Die ehemaligen **Burnout**-Macher werkeln demnach an der Neuauflage von **Need for Speed: Most Wanted** und zeichneten übrigens auch für das hochgelobte 2010er-Remake von **Hot Pursuit** verantwortlich. Der letztgenannte Titel staubte nicht nur haufenweise Traumwertungen in der internationalen Fachpresse ab, sondern verkaufte sich auf den gängigen Systemen fast neun Millionen Mal! Diesen Erfolg gilt es nun zu wiederholen und offensichtlich befindet sich Criterion auf dem besten Weg dahin! **Most Wanted** besinnt sich auf die alten Tugenden der Serie und bietet Vollgas-Spaß in einer urbanen Umgebung, was regelmäßig zu halsbrecherischen Verfolgungsjagden mit der Polizei führt. Der Arm des Gesetzes sieht es nicht gerne, wenn durchgeknallte PS-Junkies eine Stadt mit illegalen Straßenrennen terrorisiert.

Kann Tempo Sünde sein?

Auf der Gamescom durften wir uns höchstpersönlich von den Qualitäten des Games überzeugen und versuchten uns zuerst an einem normalen Checkpoint-Rennen. Aufgrund der offenen Spielwelt besteht die Option, zwischen Start und Ziel eine völlig individuelle Route zu wählen. Laut den Entwicklern soll bei **Most Wanted** die spielerische Freiheit im Zentrum des Bildschirmgeschehens stehen. Doch wer mit den verfügbaren Sportwagen zu auffällig agiert, hat schnell die Cops am Hals. Diese sind im Spiel äußerst aktiv und versuchen, Raser mit allen Mitteln aufzuhalten. Während der obligatorischen Verfolgungsjagden müssen Sie auf jeden Fall mit aggressiven Polizisten rechnen: Verkehrssünder werden von Einsatz-



Manche Abkürzungen im Spiel beinhalten einen spektakulären Freiflug!



Sitzt Ihnen die Polizei im Genick, müssen Sie damit rechnen, abgedrängt zu werden!

„In einer verlassenen Seitenstraße einen Lamborghini aufzustöbern ist das Größte!“

Im Londoner Studio von Criterion plauderten wir mit den **Most Wanted**-Machern Craig Sullivan und Matt Webster.



Creative Director Craig Sullivan (links) und Executive Producer Matt Webster

PC ACTION: Bei Need for Speed: The Run wurde versucht, eine Art Geschichte in das Spiel einzubauen. Hab ihr jemals einen ähnlichen Ansatz verfolgt?

CRAIG SULLIVAN/MATT WEBSTER: (synchron) NEIN! Niemals!

SULLIVAN: Der Spieler selbst ist die Geschichte. Mit wem kann man sich besser identifizieren als mit sich selbst? Es sollte um mich und meine Reise durch das Spiel gehen. Das ist viel spannender als eine fadenscheinige Storyline mit irgendeinem mickrigen Schmalspurhelden.

PC ACTION: In vielen Rennspielen winken als Belohnung für gute Fahrleistungen neue Fahrzeuge. Bei Need for Speed: Most Wanted sind jedoch alle Autos von Beginn an verfügbar. Wie wollt ihr demnach die Motivation im Spiel aufrechterhalten?

SULLIVAN: Nun, die Fahrzeuge müssen zunächst erst einmal gefunden werden. Es ist einfach klasse, wenn man in eine scheinbar verlassene Seitenstraße fährt und dort plötzlich auf einen Lamborghini stößt!

WEBSTER: So ist das Finden der Autos und das Erforschen der Spielwelt die eigentliche Belohnung im Spiel. Es war einfach an der Zeit, alte Konventionen zu brechen. Warum soll ich nicht die schnellsten und schönsten Autos von Anfang an fahren? Uns geht es darum, möglichst viel Fahrspaß zu erzielen.

PC ACTION: Seht ihr Most Wanted als Single- oder als Multiplayer-Spiel?

WEBSTER: (grinst) Mann, es ist 2012. Wir sind doch alle irgendwie im Netz unterwegs – mit wenigstens einem Gerät. Wir denken, dass heutzutage einfach jeder – egal ob er lieber Multi- oder Singleplayer spielt – in irgendeiner Form mit dem Internet verbunden ist. Unsere Philosophie lautet: Spaß und Freunde. Selbst wenn man online mit elf anderen Menschen spielt, hat man immer noch eine Spielwelt, die man erkunden kann und in der man Rennen gegen KI-Konkurrenten fährt.

PC ACTION: Need for Speed war ja eigentlich schon immer eine Art Auto-Porno. Wird es so etwas wie einen Showroom oder vielleicht andere Funktionen zum Bestaunen der Autos geben?

SULLIVAN: Nein, so etwas ist nicht geplant. Wir hatten etwas Vergleichbares in **Hot Pursuit**. Mit der Foto-Funktion konnte man Schnappschüsse von den Autos machen. Außerdem gab es dort auch Erklärungstexte zu den Fahrzeugen. Aber das alles hätte nicht so richtig zur Philosophie von **NfS: Most Wanted** gepasst!

fahrzeugen rigoros gerammt und abgedrängt, was nicht selten mit einem Totalschaden endet! Außerdem platziert die Polizei oft fiese Straßensperren, die nur durch halsbrecherische Ausweichmanöver zu umfahren sind.

Monsterkarren en masse

Die bisher gezeigten Traumkarossen, etwa das aktuelle Lamborghini-Topmodell Aventador LP 700-4 oder der neue Porsche 911 Carrera S, wurden in akribischer Kleinarbeit modelliert und sorgen mit authentischen Motoren-Sounds für Gänsehaut bei jedem Auto-Freak. Die detailgetreu umgesetzten Fahrzeuge fangen sich bei harscher Fahrweise sogar realistische Gebrauchsspuren wie Beulen und Schrammen ein. Richtig spektakuläre Unfälle werden übrigens als Zwischensequenzen gezeigt. Diese Zwangspausen sind brillant inszeniert, dürften sich auf Dauer aber eher störend auf die intensive Racing-Action auswirken. Wie viele fahrbare Untersätze in **Most Wanted** enthalten sein werden, wurde noch nicht verraten. Die Handvoll an bestätigten Autos sorgt aber schon jetzt für Vorfreude, denn wie von EA gewohnt, ist alles dabei, was Rang und Namen hat. Außerdem spielt Aktualität eine große Rolle, was etwa das 2012er-Update des Nissan GT-R unter Beweis stellt: Der pfeilschnelle Wagen erreicht trotz seines Gewichts von 1,8 Tonnen in etwas über 3 Sekunden 100 km/h. Wenige Sekunden später stehen bereits 200 km/h auf dem Tacho. Solche Fahrleistungen kommen dank des großartigen Geschwindigkeitsgefühls in **Most Wanted** realistisch rüber, lediglich der Gummiband-Effekt (der Rennpulk bleibt stets dicht zusammen) schmälert diesen Eindruck, da man den KI-Gegnern nicht davonfahren kann. Wie im Solo-Modus ist es bei Mehrspieler-Duellen mit bis zu acht Fahrern Ihr Ziel, die Most-Wanted-Liste der Polizei zu stürmen. Unterdessen informiert Sie ein überarbeitetes Autolog über Spielfortschritte von Freunden. Neben Bestzeiten werden hier auch andere Spitzenleistungen festgehalten und Sie sehen sofort, wenn ein Rivale beispielsweise Ihre Flugweite beim Sprung über die Lagerhalle überboten hat!



Besondere Autos wie der neue Porsche 911 Carrera S sind äußerst gut in der Spielwelt versteckt und müssen erst gefunden werden.

Uwe meint



„Tolle Optik und packende Verfolgungsjagden!“

Im Open-World-Rennspiel **Most Wanted** gibt es nur wenige Vorschriften und es bleibt Ihnen überlassen, wie Sie Ihre Karriere gestalten, um zum meistgesuchten Fahrer der Stadt aufzusteigen. Am besten gefällt mir die fiktive Metropole im Spiel, die mit Rennherausforderungen gespickt ist und sich von Anfang an nach Herzenslust erforschen lässt. Im Spielverlauf werden alle Fahrmanöver bewertet, was sich wiederum auf den Fahndungslevel auswirkt. Wer etwa in einem Rennen die Aufmerksamkeit der Polizei erregt, hat auf dem Weg zum Sieg nicht nur die Gegnerschar, sondern auch noch eine Meute Gesetzeshüter am Hals!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Wie für **Generals** typisch, bestimmen groß angelegte Schlachten das Geschehen.

Screen-Info

Das Aufmacherbild wurde uns von EA zur Verfügung gestellt, die anderen haben wir selbst aus dem aktuellen Trailer geschossen. Wir gehen davon aus, dass alle Screens den Spielablauf passend wiedergeben.

Command & Conquer: Free To Play

Genre: Strategie | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 2013

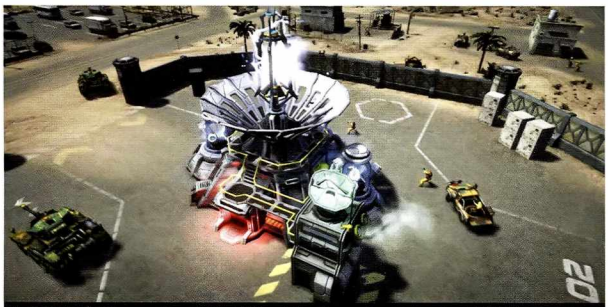
Text: Stefan Weiß

Neuer Namenszusatz, neues Bezahlmodell, neue Skepsis!

Die Hoffnung stirbt zuletzt, so lautet eine altbekannte Floskel. Genau die scheint nun für viele Strategiefans wahr zu werden, nachdem Electronic Arts seine Free2Play-Bombe in Sachen **Command & Conquer** auf der diesjährigen Gamescom zündete.

Rote Karte für Solisten

Zuvor war immer noch die Rede von **Generals 2** – dieser Zusatz fehlt nun im Spielenamen und in großen Lettern wirbt der aktuelle Trailer mit **Command & Conquer: Free To Play**. Keine Einzelspielerkampagne, keine Skirmish-Partien, dafür zu 100 Prozent Online-Mehrspieler-Gameplay, kostenlos, aber mit Mikrotransaktionsmodell. Überraschung, Skepsis und Ablehnung bei vielen Fans – verständlich, wenn man sich die zuvor erschienenen Informationen ins Gedächtnis ruft. Dezember 2011: Die Ankündigung, dass es ein neues **Generals** im **C&C**-Universum geben werde, ließ die Herzen vieler Strategiefans höherschlagen, denn mit dem zuletzt erschienenen **C&C 4** war kein Spieler so richtig glücklich. Gleichwohl machte sich aber auch Skepsis breit, ob denn Bioware Victory das richtige Entwicklerteam für so ein Projekt sei. Erste Podcast-Interviews schürten dennoch Hoffnung, Produzent Jon Van Caneghem betonte, wie wichtig es sei, „mit **Generals 2** zu den **C&C**-Wurzeln zurückzukehren". Auf pcgamers.com beschwichtigte Van Caneghem besorgte Fans mit den Worten: „Wir werden uns definitiv nicht zu weit vom Original wegbewegen". Bioware-Mitbegründer Ray Muzyka sprach davon, dass man keinen Fokus auf den Mehr- oder Einzelspielermodus gesetzt habe. Stattdessen wolle Bioware Victory beide Modi gut gestalten. Von Zwischensequenzen in bis dahin nie dagewesener Qualität und einer packenden Story war die Rede. Sogar für die Rea-



In **Command & Conquer: Free To Play** ist klassischer Basenaufbau vorgesehen. Rohstoffe sammeln, Gebäude erforschen und Einheiten produzieren. Das soll für das typische **Generals**-Feeling sorgen.



Zum Start von **C&C: Free To Play** sind nur Mehrspielergefechte vorgesehen, über die Modi hüllt sich EA noch in Schweigen.

„Das C&C-Echtzeitstrategiegefühl bleibt erhalten!“

Interview mit dem neuen verantwortlichen Produzenten des Spiels, Jon Van Caneghem.



Jon Van Caneghem ist verantwortlicher Produzent bei Electronic Arts.

PC ACTION: Die alten C&C-Titel waren außergewöhnliche Vertreter des Strategie-Genres. Wie setzt ihr das im neuen Ableger Free To Play um?
VAN CANEGHEM: „Wir konzentrieren uns vollständig auf klassisches Echtzeitstrategie-Gameplay. Elemente wie die Errichtung verschiedener Basen, das Sammeln von Ressourcen und die Schlachten riesiger Armeen. Das Grundgerüst des Spiels basiert auf dem originalen **Command & Conquer: Generäle**.“

PC ACTION: Was könnt ihr uns über die Fraktionen und Einheiten im Spiel sagen?
VAN CANEGHEM: „Im Trailer sieht man die EU- und GLA-Fraktion. Schon bald werden wir auch Informationen zu den anderen Gruppen verraten. Die EU-Fraktion basiert auf gemischten Militärverbänden, fortgeschrittenen Technologien und einer hochqualifizierten Infanterie. Die GLA dagegen nutzt improvisierte Waffen und setzt im Kampf darauf, jede Menge listiger Tricks anzuwenden, um den Gegner zu überraschen. Jede Partei besitzt einen eigenen Spielstil mit verschiedenen Einheiten und Gebäuden. Zur Veröffentlichung von **Command & Conquer Free To Play** wird es jedoch keine Einheiten zu Wasser geben.“

PC ACTION: Können sich Spieler in Clans zusammenschließen und ist eine Einbindung in die E-Sport-Community vorgesehen?
VAN CANEGHEM: „Wir planen tatsächlich eine Clan-Unterstützung in **Command & Conquer**, jedoch nicht gleich zur Veröffentlichung. Aktuell möchten wir keine Dinge im Zusammenhang mit E-Sport bekannt geben.“

PC ACTION: Was könnt ihr uns über das Bezahlmodell in Command & Conquer sagen?
VAN CANEGHEM: „Unser Hauptaugenmerk liegt auf dem Echtzeitstrategie-Spielgefühl, das den Vorgänger **Command & Conquer: Generäle** so erfolgreich gemacht hat. Wir sind uns durchaus bewusst, welch schlechten Ruf Free2Play-Titel unter Hardcore-Gamern besitzen. Unser Ziel ist es, die gleiche Triple-A-Qualität eines Echtzeitstrategie-Spiels, die Fans erwarten, mit mehr Einsteigerfreundlichkeit zu kombinieren. Durch den Aufbau einer guten Beziehung mit unserer Community möchten wir diesen Service für die kommenden Jahre etablieren.“

PC ACTION: Werden Spieler, die viel Geld investieren, große Vorteile im Kampf haben (Stichwort Pay-to-Win)?
VAN CANEGHEM: „Wir sind uns der Besorgnisse der Spieler über das Pay-to-Win-Prinzip bewusst und nehmen es zur Kenntnis. Aktuell sind wir nicht dazu in der Lage, genauere Informationen über diesen Punkt zu veröffentlichen. Jedoch gilt auch hier: Nähere Details folgen in Kürze.“

lisierung von Mod-Möglichkeiten wolle man sich einsetzen, so der Community-Manager EA_CIRE in Beiträgen auf Strategieforen wie dem United Forum (dieser Beitrag ist inzwischen nicht mehr einsehbar, Anm. d. Red.).

Weg von alten Tugenden?

EA ließ weiterhin Hoffnung aufkeimen, denn der Community-Manager EA_CIRE führte im United Forum weiter aus, man wolle möglichst früh das Feedback der Community sammeln, um die Wünsche der Fans im Spiel umzusetzen. Im Januar 2012 schürte Ray Muzyka weitere Vorfreude. In einem Interview mit MTV Games betont der Bioware-Chef: „**C&C**-Fans dürfen sich bei **Generals 2** auf etwas ganz Großes freuen.“ Die zentrale Vision von Bioware sei die Umsetzung von Spielen höchster Qualität mit fesselnden Inhalten und einer actionreichen Geschichte. Das würden auch Echtzeitstrategie-Fans erwarten, so Muzyka. Noch im Februar 2012 hielt der Bioware-Mitbegründer an dieser Aussage in einer Befragung auf kotaku.com fest: „Wir wollen die typische Bioware-Qualität liefern; eine fesselnde Story mit einer Echtzeitstrategie-Erfahrung kombinieren. Wir wollen mehr Story einbringen, in einer Art und Weise, dass sie in das Echtzeitstrategie-Genre passt“. Gamescom im August 2012: Keine Einzelspielerkampagne, 100 Prozent Mehrspielermodus, **Free To Play** statt **Generals 2** im Titel. Dazu ein Interviewpartner, der vielen Fragen ausweicht und keine Infos zum geplanten Shop-Modell liefert. Und auch wenn im ersten **Generals** der Mehrspielermodus die große Stärke war, nun ausschließlich darauf zu setzen und Einzelspielerfans hängen zu lassen? Unverständlich!



Das technologische Grundgerüst von **C&C: Free To Play** bildet die Engine Frostbite 2, die für exzellente Umgebungszerstörungseffekte sorgt und fantastische Grafik erlaubt.

Stefan meint



„F2P-Spiele sind in, aber doch nicht um jeden Preis!“

Es gibt Basisbau, Rohstoff- und Truppenmanagement, große Gefechte, drei Fraktionen, Superwaffen und Generäle. Also ist doch alles in Butter – oder nicht? Wohl kaum, betrachtet man sich den förmlichen Sturm der Ablehnung, den **C&C: Free To Play** bislang in Spielerforen erfährt. Typisches Geheule verstörter Fans oder berechtigte Zweifel? Es gibt sicher tausend verständliche Gründe für EAs Entscheidung und Spiele wie **World of Tanks** haben großen Erfolg mit ihrem Finanzierungsmodell. Aber – oder besser ABER – es gibt da draußen eben noch eine ganze Menge Leute, die auf Spiele der guten alten Schule stehen und es ärgert mich, dass man diese anscheinend zunehmend vergisst, was sehr, sehr schade ist.

WERTUNGSEINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH



Bei Auseinandersetzungen hoch zu Ross treten Sie gegen gefährliche Wargenreiter an.



Lauft, Hobbits! Die epische Geschichte wird in der kommenden Erweiterung fortgesetzt.



Mit der Erweiterung **Reiter von Rohan** hält unter anderem der Kampf zu Pferde Einzug ins Free2Play-MMORPG **Der Herr der Ringe Online**.

Screen-Info

Sämtliche Bilder wurden uns vom Hersteller Warner Bros. Interactive Entertainment zur Verfügung gestellt. Sie geben die zu erwartende Grafikqualität der kommenden **DHdR**-Erweiterung gut wieder.

Der Herr der Ringe Online: Reiter von Rohan

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Turbine Games | Hersteller: Warner Bros. Interactive Entertainment | Termin: 15. Oktober 2012

Text: Wolfgang Fischer

Im neuesten Add-on zum Mittelerde-RPG ziehen Sie hoch zu Ross in die Schlacht.

Ursprünglich sollten sich die Pforten nach Rohan schon Anfang September öffnen. Weil eine ganze Horde von Beta-Testern aber noch einige Bugs im Spiel fand, haben sich der Entwickler Turbine und der Hersteller Warner Bros. entschieden, die Veröffentlichung der vierten Erweiterung des F2P-MMOPRGs **Der Herr der Ringe Online** auf Mitte Oktober zu verschieben.

Riesige Fantasy-Welt

Reiter von Rohan integriert das namengebende Questgebet in die riesige Welt Mittelerde. Die neue Region ist fast dreimal so groß wie Moria, das im November 2008 mit dem ersten Add-on **Die Minen von Moria** eingeführt wurde, als das Spiel noch ein monatliches Abonnement erforderte und nicht kostenlos spielbar war. **Reiter von Rohan** bietet aber weitaus mehr als ein neues Gebiet und eine Aufstockung des Maximal-Levels auf Stufe 85: Die Entwickler führen damit auch den berittenen Kampf ins Spiel ein. Hoch zu Ross treten Sie mit Ihren Gefährten gegen Ork-Warbands und Wargenreiter an. Das neue Kriegspferd levelt dabei parallel zu Ihrem Helden. Darüber hinaus bietet **Reiter von Rohan** auch eine neue epische Questreihe, in deren Verlauf Sie die Rohirrim unterstützen und Allianzen mit den Ents aus dem Fangorn-Wald schmieden.

Die volle Packung

Auch wenn das Hauptspiel **Der Herr der Ringe Online** mittlerweile kostenlos spielbar ist: Für das kommende Add-on müssen Sie zahlen. Wer sich die im Handel erhältliche Verkaufsvariante für knapp 40 Euro zulegt, erhält dafür 1.000 Turbine-Punkte für den Online-Shop des Spiels und zahlreiche Zusatzinhalte, darunter ein Rohirrim-Soldaten-Outfit, ein exklusives Schlachtross und einen speziellen Umhang mit Kraftbonus. Außerdem enthält das Rundum-glücklich-Paket einen exklusiven Titel für Ihren Helden. Sie dürfen sich fortan „Freund der Mark" nennen.

Kostenlos antesten

Als besonderes Schmankerl erhalten alle Abonnenten der PC ACTION mit der Auslieferung dieser Ausgabe automatisch den Client des Spiels samt einem Code, um ein exklusives Reittier im Spiel freizuschalten. Nicht-Abonnenten gehen auch nicht leer aus – schreiben Sie eine Mail an redaktion@pcaction.de mit dem Betreff „Rohan". Sie erhalten postwendend den Client auf DVD zugeschickt. Das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht.

Wolfgang meint



*„Die bedeutendste und größte **DHdR Online**-Erweiterung"*

Hoch zu Ross Jagd auf Orks und Wargreiter machen – das hört sich nicht nur nach viel Spaß an, das macht auch richtig Laune! Während der Spielemessen E3 und Gamescom konnten wir schon Hand an das Add-on anlegen und uns davon überzeugen, dass die Gameplay-Umsetzung der Reiterkämpfe durchaus gelungen ist. Dazu kommt ein riesiges, hübsch gestaltetes und mit Hunderten Quests vollgepacktes Gebiet, in dem es unheimlich viel zu entdecken gibt. Wenn es einen Grund gibt, sich **Der Herr der Ringe Online** (mal wieder) anzuschauen, dann ist es diese durchdachte Mega-Erweiterung.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Die im Detail schwächelnde Grafik-Engine zaubert einige sehr hübsche Panoramen auf den Bildschirm.



Goblin Styx kämpft mit Kurzschwert und Wurfmessern. Auf Stufe 15 wählen Sie für ihn und seinen Ork-Kumpel eine zusätzliche Spezialisierung aus.

Of Orcs and Men

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Spiders | Hersteller: Deep Silver | Termin: Oktober 2012

Text: Peter Bathge

Ausführlich gespielt: Die Ausrottung der Orks aus ungewohnter Perspektive

Game of Thrones (PCA-Wertung: 73, Ausgabe 08/12) war der erste Streich, der zweite folgt sogleich: Mit **Of Orcs and Men** kommt das nächste Rollenspiel aus Frankreich. Dessen Fantasy-Szenario klingt wie Stangenware: Um die Bevölkerung vor den Ork-Stämmen im Süden zu schützen, haben die Menschen des iserischen Kontinents eine riesige Mauer errichtet. Der Twist ist folgender: Statt einen strahlenden Menschenkrieger zu steuern, der sich der Ork-Bedrohung auf der anderen Seite der Mauer annimmt, erleben Sie das Spiel aus der Perspektive der Orks. Auf diese Weise erzählt Entwickler Spiders eine Geschichte, die das übliche Gut-Böse-Schema auf den Kopf stellt.

In der Haut einer Grünhaut

Vordergründig verläuft die Handlung nach klassischem Muster: Zwei Helden (ein Ork und sein schnippischer Goblin-Führer) brechen zu einer Reise über den halben Kontinent auf, um einen despotischen Herrscher aufzuhalten. Nur diesmal heißt der eben nicht Sauron, sondern Damokles, ist Imperator des Menschenreichs und will mit einer Allianz zwischen seinem Volk, sowie den Elfen und Zwergen die Orks ausrotten. Wir folgten der spannenden Story zwei Stunden lang und stießen auf überraschende Verwicklungen.

Kloppen mit Hirn

Die häufigen Kämpfe gegen menschliche Speer- und Schildträger, bissige Kampfhunde und marodierende Goblinstämme erinnern stark an Cyanides **Game of Thrones**. Auf Knopfdruck läuft das Geschehen in Zeitlupe ab und Sie wählen aus drei Fähigkeitsrädern pro Charakter Angriffe aus, welche die Helden nacheinander abarbeiten. Das ist angenehm taktisch, denn jeder Gegnertyp ist gegen bestimmte Schläge und Fernkampfattacken empfindlich, außerdem gibt es Effekte wie Betäuben und Bluten. Dabei wechseln Sie ständig zwischen den Protagonisten hin und her. Weil die Kamera aber immer an der ausgewählten Figur klebt, geht teilweise die Übersicht flöten. Die Entwickler erwägen jedoch, eine von uns angeregte isometrische Perspektive wie in **Dragon Age: Origins** einzubauen.

Aufleveln und Upgraden

Die beiden Protagonisten meiden Menschenansammlungen, dementsprechend interagieren sie nur mit wenigen NPCs im Lauf der 20 Spielstunden. Die meisten treffen sie in Rebellenlagern. Dort erhält der Spieler Nebenaufgaben, verbessert die Waffen des Duos oder kauft neue Ausrüstung. Mit gesammelten Erfahrungspunkten verbessert er zudem die Talente der Helden, das motiviert.



Wenn Ork-Held Arkail zu viel Schaden einsteckt, verfällt er in Raserei und ist kaum noch zu stoppen. Einige Fähigkeiten erhöhen die Rate, mit der seine Wut zunimmt.

Peter meint



„Hat mehr Potenzial als gedacht!"

Auf der E3 erschien mir das Kampfsystem noch unnötig kompliziert und die Helden zu eindimensional. Doch nach dem Anspielen in der Redaktion bin ich angenehm überrascht: Spiders liefert vielleicht nicht das erlesenste Rollenspiel aller Zeiten ab, einen angenehmen Zeitvertreib mit bemerkenswertem Szenario und guten Ideen erwarte ich aber allemal. Einen Favoriten unter den Helden habe ich auch schon: Mit dem Goblin Styx unerkannt durch die (schlauchartigen) Levels zu schleichen und Wachen hinterrücks einen Dolchstoß zu verpassen, das macht Laune!

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Entwickler Relic und zeigen eine ähnliche Grafikqualität, wie wir sie beim Anspielen erlebt haben. Das Interface wurde für diese Szenen ausgeblendet.



Unsere Luftunterstützung deckt einen groben Zielbereich mit MG-Salven ein. Relic inszeniert solche Szenen mit großer Detailtreue.

Company of Heroes 2

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

Text: Felix Schütz

Erstmals gespielt: Unsere Eindrücke von der virtuellen Ostfront

Das fing ja gut an: Gleich unser erster Messetermin auf der diesjährigen Gamescom führte uns in ein kleines, unscheinbares Hinterzimmer, das der Publisher THQ gemietet hatte. Dort aufgebaut: sechs schnurrende PCs, auf denen eine frühe Version von **Company of Heroes 2** lief. Wir zählten damit weltweit zu den Ersten, die das Spiel ausprobieren durften.

Evolution statt Revolution

Mit **Company of Heroes** hatte Relic 2006 ein erstklassiges Strategiespiel entwickelt, das sich bis heute großer Beliebtheit erfreut. Darauf sind die Entwickler mächtig stolz – und wollen daher für den Nachfolger, der diesmal den Zweiten Weltkrieg an der Ostfront abbildet, keine fundamentalen Änderungen vornehmen. Wer drastische Neuerungen wie in Relics **Dawn of War 2** befürchtet hat, darf also beruhigt sein – das ist immer noch **Company of Heroes**, wie man es kennt und schätzt. Das merken wir gleich beim Anspielen.

So spielt sich die Kampagne

„Rzher Meatgrinder", die erste von zwei Missionen, die wir ausprobieren dürfen, ist recht simpel gestrickt. Wir kommandieren eine Handvoll sowjetischer Soldaten durch ein verschneites Dorf, in dem sich deutsche Nazi-Truppen verschanzt haben. Sofort fällt uns eine der wichtigsten Neuerungen auf: Truesight, ein neues System, das die Sichtlinien aller Einheiten



Panzer und andere Fahrzeuge sind wie im Vorgänger selten, aber auch besonders effizient.



Soldaten unter Beschuss werfen sich in ihrer Not auf den Boden oder suchen Deckung in der Nähe.

General Frost: So funktioniert Relics neues Coldtech-System

Im Deutsch-Sowjetischen Krieg kämpften die Soldaten mit extremen Wetterbedingungen. Company of Heroes 2 bildet dies mit einem Kältesystem nach.

In **Company of Heroes 2** können Flüsse und Seen zufrieren. Die Eisschicht 1 bietet Soldaten und Fahrzeugen zunächst einen festen Untergrund, hält aber nicht ewig: Mit der Zeit bilden sich Risse in der Oberfläche – im schlimmsten Fall bricht das Eis ein und lässt Truppen und Panzer in ein kaltes Grab stürzen. Das lässt sich auch taktisch nutzen, etwa indem Sie einen Feindpanzer auf dem Eis nicht direkt angreifen, sondern stattdessen auf den Boden unter dem Fahrzeug feuern lassen.

Auf manchen Karten liegt tiefer Schnee 2, der Soldaten das Vorankommen erschwert. Obendrein hinterlassen Einheiten ihre Fußspuren im Schnee – das ist besonders für den Mehrspielermodus spannend. Lange Märsche sollte man in **Company of Heroes 2** allerdings vermeiden, da Soldaten nun neben ihren Lebensbalken auch eine Temperaturanzeige besitzen – sinkt die auf null, erfriert die Einheit. Aus diesem Grund können Kampf-Ingenieure auf den meisten Freiflächen Lagerfeuer 3 errichten, die im kleinen Umkreis Wärme spenden. Alternativ können sich Truppen auch in Gebäuden vor der Kälte schützen. Etwas unlogisch: Feindliche Lagerfeuer müssen zunächst erobert werden, bevor man sie für die eigenen Truppen nutzen kann.







realistisch berechnet. Auf diese Weise wird der Nebel des Krieges nur noch an den Stellen aufgedeckt, wo die eigenen Einheiten auch wirklich etwas sehen können – ein großer Unterschied zu vielen anderen Strategietiteln, da man die Umgebung nun noch genauer berücksichtigen muss. Wie im ersten **Company of Heroes** oder **Dawn of War 2** schicken wir unsere wenigen Truppen von Deckung zu Deckung, richten ihre Blickfelder aus, lassen sie einander Feuerschutz geben. Neu: Einheiten können nun über niedrige Deckungen hinwegspringen, allerdings muss man dazu ein eigenes Bewegungskommando aus der Aktionsleiste auswählen – das wirkt noch ein bisschen umständlich.

Auf einem Dorfplatz entbrennt das erste Feuergefecht: Ein deutsches MG nimmt unsere Einheiten unter Beschuss, einer der Soldatentrupps wirft sich im Unterdrückungsfeuer verzweifelt in den Schnee und verweigert nun unsere Befehle. Wir schicken daher schnell eine zweite Einheit los, umgehen den Schussbereich des deutschen MGs und heben die Stellung mit einer gut platzierten Granate aus. Wenig später erreichen wir einige Holzhütten, in denen sich Wehrmachtssoldaten verschanzt haben. Mit normalen Angriffen sind die Gebäude schwer zu knacken, doch dafür haben wir einen Trupp Ingenieure dabei, die mit Flammenwerfern ausgerüstet sind. Damit fackeln sie die leicht entzündlichen Hütten einfach ab, sodass die deutschen Soldaten in Panik die Flucht ergreifen – da wir unsere übrigen Einheiten aber klug vor dem Haus positioniert haben, kommen die Gegner nicht weit.

So arbeiten sich unsere Truppen weiter durch das Dorf vor. Hin und wieder starten die Deutschen auch geskriptete Gegenangriffe, woraufhin wir bestimmte Stellungen für kurze Zeit verteidigen müssen. Gegen Ende der Mission können wir sogar Luftunterstützung anfordern und Zielgebiete mit schwerem MG-Feuer überziehen. Effektiv und sehenswert, aber gleichzeitig auch erschreckend realistisch.

Basisbau und Eiseskälte

In unserem zweiten Demo-Einsatz „Battle for Moscow" erwartet uns ein völlig anderer Missionsaufbau. Hier spielen wir gemeinsam mit einem KI-Spieler gegen zwei feindliche Computergegner. Da merkt man also deutlich, dass Relic die gute Skirmish-KI auch in der Kampagne verwendet. Das Ziel dieses Auftrags: Wir sollen die in Zonen unterteilte Karte einnehmen und das Gebiet gegen den Feind verteidigen, um so fortwährend Punkte zu sam-



Relics Essence Engine 3.0 rendert aufwendige Partikel- und Raucheffekte und stellt jeden Soldaten selbst aus nächster Nähe mit enorm vielen Details dar.

meln. Wer mehr Gebiete erobert, bekommt mit der Zeit mehr Punkte gutgeschrieben – zwei Fortschrittsbalken zeigen, welche Partei vorne liegt.

Auf dieser Karte lernen wir auch eine neue, zentrale Spielmechanik kennen: das „Coldtech" getaufte System, das Winter und Kälte in **Company of Heroes 2** simuliert. Immerhin war der Deutsch-Sowjetische-Krieg an der Ostfront nicht zuletzt aufgrund der brutalen Temperatur- und Wetterverhältnisse einer der tragischsten Konflikte in der Menschheitsgeschichte. Und so funktioniert das System im Computerspiel: Sobald wir unsere Fußsoldaten durch die Wildnis schicken, erscheint neben ihren Lebensbalken ein kleines Thermometer. Sinkt es auf null, droht unseren Mannen der Erfrierungstod. Um das zu verhindern, können wir mit unseren Ingenieuren fast überall provisorische Camps mit Lagerfeuern errichten, insofern wir das Gebiet auf der Karte bereits erobert haben. An diesen Rastplätzen füllt sich die Wärmeanzeige unserer Einheiten dann schnell wieder auf. Zusätzlich können wir Soldaten auch in Gebäuden stationieren oder sie im Truppentransporter durch die Gegend fahren, auch das schützt vor dem Erfrieren. Zu Fuß sind die Soldaten aber nicht nur der Kälte ausgesetzt, sondern sie werden beim Waten durch den tiefen Schnee auch deutlich verlangsamt – für längere Truppenmärsche sollte man daher unbedingt den Bau eines Lagerfeuers einplanen.

General Frost

Ein weiterer Aspekt des Coldtech-Systems: Flüsse und Seen können zufrieren. Diese Eisflächen darf man dann taktisch nutzen, etwa als Abkürzung oder als improvisierten Fluchtweg. Aber: Eis kann auch einbrechen, etwa durch Beschuss oder durch zu viele Truppenbewegungen an derselben Stelle. Schwere Panzer sind natürlich besonders gefährdet. Im schlimmsten Fall versinken die kostbaren Truppen im eiskalten Wasser – der Spieler muss daher stets Risiko und Nutzen abwägen. Beim Anspielen konnten wir das Eis bereits zu unserem Vorteil nutzen, allerdings war das System noch nicht fehlerfrei – Handgranaten unserer Soldaten kratzten die Eisoberfläche beispielsweise überhaupt nicht an, das wirkte noch ein wenig unrealistisch.

Basisbau und Ressourcen

Um möglichst viele Zonen zu erobern, können wir in dieser Mission erstmals Gebäude bauen und neue Einheiten anfordern. Dazu müssen wir aber erst Ressourcen-Punkte auf der Karte einnehmen, mit denen wir den Rohstoff Arbeitskraft verdienen. Zusätzlich müssen unsere Ingenieure kleine Depots errichten, die uns fortwährend zwei weitere Rohstoffe (Treibstoff und Munition) bescheren. Da wir diese Depots überall bauen können, also auch am Kartenrand hinter unserer Verteidigungslinie, macht dieses System noch einen weniger spannenden Eindruck als im Vorgänger. In die-

Was wurde eigentlich aus Company of Heroes Online?

Ein Blick auf Relics gescheitertes Free2Play-Projekt.

Mit **Company of Heroes Online** hatte Relic große Pläne. Es handelte sich im Grunde um eine Free2Play-Variante des ersten Teils, der aber um einige Features wie Heldeneinheiten, einen Kommandobaum und Ausrüstung erweitert wurde. Natürlich gab es auch eine Art Ingame-Shop, wo sich die Spieler zusätzliche Boni kaufen konnten. Die offene Beta des Spiels startete am 2. September 2010, doch zu einem Release kam es nicht mehr: Im Zuge weitreichender Umstrukturierungen stellte Publisher THQ das Projekt am 31. März 2011 ein. Besonders ärgerlich: In der Beta war es bereits möglich, für echtes Geld virtuelle Währung zu kaufen – ohne eine Möglichkeit auf Rückerstattung. Wer also bereits investiert hatte, sah sein Geld nicht wieder.



Company of Heroes Online enthielt neben Mehrspielermodi auch die Kampagne des ersten Teils.





Mit Flammenwerfern räuchern Ingenieure besetzte Gebäude aus – die Holzhütten brennen lichterloh.



Die Story der Kampagne konzentriert sich auf den militärischen Aspekt des Ostfront-Krieges. Die Zivilbevölkerung spielt hier also keine Rolle.



Trotz Tiefschnee: Fahrzeuge und Fußsoldaten in Transportern sind vor der Kälte geschützt.

sem musste man nämlich noch stärker expandieren, um verschiedene Ressourcenpunkte auf der Karte zu erobern, und dabei die eigenen Nachschubwege sichern. Relic erklärte aber auch, dass das neue System längst nicht fertig sei – unsere Demo-Version sei in dieser Hinsicht nur ein Testlauf. Am Ressourcenmanagement kann sich also noch vieles ändern.

Auch der Basisbau wirkt noch nicht ganz ausgereift. Die russischen Gebäude – kleine Bunker und Holzverschläge – lassen sich beispielsweise nur schwer voneinander unterscheiden, zumal sie zusätzlich noch mit einer Schneeschicht bedeckt sind, wodurch sich die Gebäude kaum von der Umgebungsgrafik abheben. Es war außerdem nicht immer ersichtlich, wo man ein Gebäude errichten darf und wo nicht. Das Interface gibt hier noch nicht genügend Feedback.

Verlauf der zweiten Mission

Nachdem die ersten Hürden beim Basisbau genommen sind, arbeiten wir endlich auf das Missionsziel hin. Unsere Truppen sichern die Gebiete auf einem Teil der Karte, die Einheiten unseres KI-Kameraden konzentrieren sich hingegen auf ihren Part. Zwischenzeitlich schicken wir einen Scharfschützen in einen Hochstand auf der Kartenmitte, von wo aus er – dank Truesight-Sichtliniensystem – einen guten Überblick über Feindbewegungen hat.

Schließlich drängen wir den Gegner in seine Hälfte der Map zurück: In einer zerbombten Stadtkulisse kommt es zum Häuserkampf, den wir aber für uns entscheiden können. Zwar hat der Gegner mit seinen Panzern zunächst einen leichten Vorteil, da er die Stahlkolosse einfach über kleine Mauern (und unsere Truppen dahinter) hinwegrollen lässt, doch wir begegnen den Tanks mit unseren Ingenieuren, die wir mittlerweile mit Flammenwerfern ausgestattet haben. In den engen Straßen haben unsere Fußtruppen zudem einen Beweglichkeitsvorteil und können Deckung besser ausnutzen – so gewinnen wir auch diese Schlacht.

Überzeugende Technik

Relic präsentierte das PC-exklusive **Company of Heroes 2** nur mit mittleren Grafikeinstellungen und unter DX9. Das fertige Spiel soll weitaus mehr Details und DX11-Support mit modernen Effekten bieten. Doch auch so macht der Titel bereits einen optisch runden Eindruck: Die frei zoombare Kamera zeigt beispielsweise die fein modellierten und realistisch animierten Rotarmisten bis ins letzte Detail. Auch die Waffen- und Explosionseffekte wirken sehr glaubhaft, besonders wenn Teile der Umgebung zu Bruch gehen oder Feuer fangen. Pixelige Schatten und einige recht polygonarme Umgebungsgrafiken fallen da im Eifer des Gefechts kaum ins Gewicht, immerhin spielt man **Company of Heroes 2** stets aus einer rausgezoomten Perspektive – eben genau so, wie man es vom exzellenten Vorgänger gewohnt ist.



In der Kampagne steuert der Spieler nur die sowjetischen Truppen. Im Mehrspielermodus darf man auch aufseiten der Deutschen in die Schlacht ziehen.

Felix meint



„Strategie und Taktik in bewährter Relic-Qualität"

Fürs Protokoll: Ich bin kein Fan von Weltkriegsszenarien und blühe auch nicht bei dem Gedanken auf, den brutalen Ostfront-Konflikt nachzuerleben. Doch das ist mein persönlicher Geschmack. Objektiv betrachtet macht das Gameplay natürlich einen guten Eindruck – **Company of Heroes 2** verspricht ein gewohnt starker Mix aus zugänglicher Strategie und tiefgängiger Taktik zu werden. Löblich finde ich auch, dass Relic nicht versucht, das Konzept zwanghaft umzukrempeln, sondern es „nur" um gute Ideen wie das Truesight- und Coldtech-System erweitert. Vor allem im Mehrspielermodus dürfte **Company of Heroes 2** damit mächtig einschlagen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Neo-Paris, die französische Metropole der Zukunft, ist ein gefährliches, optisch aber geniales Pflaster.

Remember Me

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Capcom zur Verfügung gestellt. Sie geben gut wieder, was in Sachen Grafik von den Konsolenvarianten des Titels zu erwarten ist. Die PC-Fassung muss natürlich noch besser aussehen!

Genre: Action | **Entwickler:** Dontnod | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Mai 2013

Text: Thorsten Küchler

Die Gedanken sind frei? Von wegen: An denen spielt jemand herum!

Fotos verblassen, Tagebücher vergilben, Menschen versterben – aber das, was einem für immer bleibt, ist die Erinnerung. Nicht so in **Remember Me**: Denn das neue Capcom-Spiel handelt von einer Zukunft, in der es Superagenten gibt, die das Gedächtnis eines Menschen manipulieren können. Eine solche Expertin für Hirngespinste ist Nilin, die Heldin des Action-Adventures: Sie wurde ihren Vorgesetzten zu mächtig und mit ihrer eigenen Waffe geschlagen – man löschte ihr Gedächtnis. Nun fühlt sich die Amnesie-Patientin logischerweise nicht nur recht leer, sondern auch verarscht – der Beginn eines typischen Videospiel-Rachefeldzugs.

Urbane Umtriebe

Schauplatz von **Remember Me** ist Neo-Paris im Jahr 2084: Die Stadt an der Seine hat sich zu einem Hightech-Moloch voller greller Neonreklamen entwickelt – einzig der Eiffelturm sorgt für einen gewissen Wiedererkennungswert. Mitten in diesem Gewirr aus flackernden LED-Leuchten, herumlungernden Pennern und futuristischen Automaten kann sich Nilin relativ frei bewegen. **Remember Me** wird zwar kein Open-World-Spiel, die einzelnen Missionsareale sind aber weitläufig und nach eigenem Gusto erforschbar. Da trifft es sich gut, dass die rothaarige Gedankenleserin im Turnunterricht



Heldin Nilin trägt zwar eine etwas dämliche Emo-Frisur, ist deshalb aber noch lange keine Lachnummer …



… denn mit ihrem kybernetischen Arm kann sie nicht nur die Gedanken anderer Menschen manipulieren, sondern auch prima zuschlagen.

Gehirnwäsche 2.0 – so manipuliert man Erinnerungen!

Das wichtigste Feature von **Remember Me** ist der sogenannte Erinnerungs-Remix: Heldin Nilin kann nämlich das Gedächtnis anderer Personen verändern! Wie das genau funktioniert, sehen Sie in unserem Beispiel:



Unser Auftraggeber gibt per Funk die Mission durch: Der Polizeichef Frank Forlan soll sterben – und zwar durch Selbstmord!



Also klettern wir ans Fenster des Büros von Forlan und dringen in seine Gedanken ein.

Unsere Zielperson erinnert sich gerade an einen kapitalen Streit mit seiner Ehefrau.





Mit dieser Schuld kann Forlan nicht leben, er richtet sich selbst – dabei war alles nur ein Remix-Trick.



Im Eifer des Gefechts bedroht der betrunkene Forlan seine Frau, ein Schuss löst sich – sie stirbt.

Mittels Remix-Talent ändern wir die Szene dahingehend, dass Forlan seine Waffe nicht entsichert hat.



gut aufgepasst hat: Auf Knopfdruck hängt sie sich an Heizungsrohre, klettert Fassaden empor und springt von einem Hausdach zum nächsten – diese Akrobatik erinnert stark an die **Assassin's Creed**-Serie. Die Körpertüchtigung verbrennt freilich nicht nur Kalorien, sondern ist überlebenswichtig: Denn Nilin wird gesucht, Wachroboter scannen jeden Winkel von Neo-Paris ab. Grafisch wie spielerisch cool: Drohen Sie entdeckt zu werden, wird das Bild grau und grießelig – die unmittelbare Gefahr kommt dadurch sofort und spürbar rüber. Wer derartige Warnungen des Spiels missachtet, der gerät früher oder später in Konflikt mit der Ordnungsmacht. Will heißen: Es wird auch in **Remember Me** fleißig gekämpft! Nilin beherrscht spektakuläre Ausweich-Moves und verteilt herbe Fußtritte. Beim Design der Schlägereien steht den Entwicklern **Street Fighter**-Mastermind Yoshinori Ono als Berater zur Seite – das klingt gut!

Es ist alles nur in deinem Kopf!

Doch es sind nicht die Klettereien und auch nicht die Schlägereien, die **Remember Me** zu etwas Besonderem machen. Das, was Capcoms Zukunftsvision von der Genre-Konkurrenz abhebt, sind Nilins mentale Superkräfte: So kann sie in die Gehirne der Passanten eindringen, um so an Informationen zu gelangen. Sie haben keine Ahnung, wo sich der gesuchte Bösewicht aufhält? Dann zapfen Sie einfach die Gedanken seiner Wachleute an – die müssen das ja schließlich wissen. Noch spannender ist der Erinnerungs-Remix (siehe auch Kasten oben). Mit diesem Sci-Fi-Zaubertrick verändern Sie das Gedächtnis eines Menschen – und der denkt dann beispielsweise, er hätte sich gestern in eine blonde Frau verliebt, obwohl das gar nicht stimmt. Für das Wohl und Wehe von **Remember Me** wird es entscheidend sein, was die Entwickler aus dieser herrlich abgefahrenen Idee herausholen. Uns würde jedenfalls spontan gleich ein Dutzend coole Szenen einfallen, die wir unbedingt im finalen Spiel sehen wollen …

Was war wahr? Was war es nicht?

Sony hat **Remember Me** (das damals noch **Adrift** hieß) übrigens vor gut einem Jahr als PS3-Exklusivtitel fallen gelassen – dann erst kam Capcom ans Ruder. Eine tolle Info, die vielleicht gar nicht stimmt. Denn wer weiß: Vielleicht haben wir einfach nur Ihr Gehirn manipuliert und Ihnen vorgegaukelt, Sie hätten einen PC ACTION-Artikel zu diesem Spiel gelesen …



Und … Action! Trotz aller Gedankenspiele ist **Remember Me** kein gemächliches Adventure, sondern ein Mix aus Kämpfen, Verfolgungsjagden und Puzzles.

Thorsten meint



„Das erinnert mich an … nichts. Endlich was Neues!"

Remember Me ist tatsächlich mal ein Produkt, das (zumindest in diesem frühen Stadium) erfrischend innovativ wirkt. Zudem gefällt mir das neongrelle Paris-Szenario ausnehmend gut. Allerdings kann da noch ganz viel schiefgehen: Ist die Erinnerungsveränderei auf Dauer nicht zu eintönig? Lässt mir das Spiel wirklich so viele Freiheiten? Bekommt Entwickler Dontnod ein solches Mammutprojekt überhaupt hin? Fragen über Fragen, die wir frühestens Anfang 2013 beantworten können. Bis dahin gebe ich einfach mal den Optimisten und sage: Das wird cool!

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Sieht aus wie **Diablo 2** und spielt sich auch so: Gegner totklicken und Beute sammeln funktioniert ähnlich wie im Vorbild.

Screen-Info

Die Screenshots stammen vom Entwickler Gazillion Entertainment und zeigen unverfälschte Spielgrafik, bei der lediglich das Interface ausgeblendet wurde.

Deadpool ist eine von rund 20 spielbaren Helden-Klassen in **Marvel Heroes**. Derzeit ist nicht geplant, auch als Schurke spielen zu können, Sie sind also immer als Guter unterwegs.

Marvel Heroes

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Gazillion Entertainment | **Hersteller:** Gazillion Entertainment | **Termin:** 2013

Text: Felix Schütz

Diablo trifft auf die Marvel-Lizenz – ein Free2Play-Projekt für Hardcore-Spieler.

Natürlich hat **Marvel Heroes** keinen leichten Stand. Hack&Slay-Titel gibt's reichlich, Online-Rollenspiele sowieso, Superhelden hat man auch schon häufiger gesehen und Free2Play haftet immer noch der Ruf des Billigen an. Warum sollte man **Marvel Heroes** auf dem Schirm haben? Weil eben – wie so oft – mehr dahinter steckt! Das fängt schon bei dem bekannten Projektleiter an.

Rückkehr des Diablo-Erfinders

Den Namen David Brevik dürfte jeder **Diablo**-Fan kennen: Brevik war Gründungsmitglied von Blizzard North, Miterfinder der **Diablo**-Reihe und verantwortlich für viele Spielsysteme der ersten beiden Teile! Nach dem gescheiterten Projekt **Hellgate: London** zog er sich einige Jahre zurück – nur um mit einem neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurückzukehren.

Breviks neues Projekt heißt **Marvel Heroes**, ein Superhelden-Action-RPG, das die Marvel-Lizenz in vollen Zügen auskostet. Hier spielen Sie nicht irgendeinen Helden, sondern die Ikonen aus Comics und Filmen: Hulk, Iron Man, Wolverine, Captain America und viele mehr – rund 20 Helden sind angekündigt, weitere sollen folgen. Für die Story wurde der bekannte Comic-Autor Brian Michael Bendis angeheuert, der eine neue Handlung für das Spiel geschrieben hat. Sie erzählt von Doctor Doom, der in den Besitz des kosmischen Würfels gekommen ist und nun die Welt bedroht – darum müssen die Marvel-Helden einschreiten und den Doktor fachgerecht vertrimmen. Die Story wird in einer Stunde an Motion-Comics erzählt – teilanimierte Sequenzen, von erfahrenen Zeichnern entwor-



Marvel Heroes kombiniert Hack&Slay-Gameplay mit dem offenen Ansatz eines MMOGs – wer mag, kann alleine oder mit vielen anderen Leuten zusammenspielen.



Wo die hinhauen, wächst kein Gras mehr: Mit Hulk und The Thing sind gleich zwei Nahkampfklassen im Angebot, die dem Barbaren aus **Diablo 2** am nächsten kommen.



Neben instanzierten Gebieten gibt es auch öffentliche Combat Zones, in denen sich alle Spieler an zufällig auftretenden Quests und Events beteiligen können.



Auch wenn die Levels recht trist wirken, können sich die schicken Kampfeffekte – hier ein Angriff von Human Torch – sehen lassen. Das Spiel verwendet die Unreal Engine 3.

fen und mit guter Sprachausgabe untermalt. Trotzdem ist **Marvel Heroes** kein Solo-Titel, sondern ein Online-Rollenspiel! Zwar gibt es keine offene Spielwelt, doch in die Levels passen reichlich Leute rein. Brevik erklärt: „Stell's dir einfach so vor: Du spielst **Diablo 2**, aber nicht allein, sondern mit 25 Leuten gleichzeitig." Auch Gildensupport, Freundeslisten, eben alles, was ein MMOG ausmacht, soll es geben.

Vielfältige Helden

Das Mehrspieler-Konzept birgt natürlich ein Problem: Theoretisch kann ein bestimmter Held mehrfach auf einem Server rumflitzen. David Brevik erklärt: „Ja, das ist möglich. Wir haben aber ein paar Dinge unternommen, um die Bedenken der Spieler zu zerstreuen. Zum Beispiel kannst du jederzeit deinen Helden gegen einen deiner anderen Charaktere wechseln." Das klingt für uns mehr nach einer Notlösung, doch Brevik hat noch ein besseres Argument parat: „Jeder Held hat außerdem Hunderte von Kostümen. Mein Spider-Man könnte also ganz anders aussehen als dein Spider-Man. Vielleicht trägt meiner ja den Iron Spider Suit, während deiner das Future Foundation Outfit hat. Selbst wenn Spider-Man also zweimal auf dem Bildschirm rumläuft, könnte er sehr unterschiedlich aussehen." Brevik ergänzt, dass die Kostüme nicht nur den Look eines Helden verändern, sondern auch die Spielweise beeinflussen – jedes Kostüm kann verschiedene Boni auf Spezialattacken und Kampfwerte haben. Der Spieler soll sogar selbst Kostüme entwerfen können – „Costume Crafting" nennt Brevik das System stolz.

Diablo 2 auf Steroiden

Auf der Gamescom hatten wir Gelegenheit, das Spiel selbst auszuprobieren. Wir wählten Wolverine als Klasse aus, mit dem wir zunächst durch das X-Mansion (inklusive Cerebro-Raum!) streiften und uns eine Quest bei Professor Xavier abholten. Danach ging's raus in ein größeres Außengebiet, eine sogenannte Public Combat Zone, die für mehr als 20 Spieler zugänglich ist. Diese Levels werden ganz wie in **Diablo** zufallsgeneriert. Sofort klicken wir die ersten Gegner ins Nirwana und stellen fest: Das fühlt

Kleider machen Helden!

Auch wenn die Helden beliebig oft in einem Gebiet auftauchen können, sehen sie dank verschiedener Kostüme unterschiedlich aus.



Links: Hawkeye in einem Look, der dem **Avengers**-Kinofim (2012) entspricht. Rechts sein klassisches Kostüm aus den Comics.

Rechts: Hulk mit seinen typischen, zerfetzten Hosen. Links hingegen der Hüne in seinem **Planet Hulk**-Kostüm.

„Das wird der geistige Nachfolger von Diablo 2."



Video-Reporterin und Marvel-Expertin Mháire Stritter führte das Interview mit David Brevik.

David Brevik spricht über Superhelden, Balancing, Loot – und wie das mit **Diablo 2** zusammenhängt.

PC ACTION: Ihr habt so viele Superhelden in dem Spiel, jeder mit mächtigen Fähigkeiten, einige sind fast unverwundbar. Wie wollt ihr das balancen?
BREVIK: Nun ja, wir entwickeln ein Spiel – das heißt, wir können nicht alles haargenau so umsetzen wie in der Comic-Vorlage. Wenn Leute an den Marvel-Comics arbeiten, denken die sich ja auch nicht: „Hm, wie würde sich das wohl in einem Computerspiel machen?" Also werden wir das schon ein bisschen ausbalancieren, damit's Spaß macht.

PC ACTION: Werden nur die bekannten Charaktere drin sein oder sind auch ein paar Exoten dabei, die nicht jeder kennt?
BREVIK: Ich denke, wir bieten etwas von beidem. Für den Spieler ist es ja auch so was wie ein Lehrstück über die Marvel-Marke. Wir haben natürlich die großen Namen wie Hulk oder Spider-Man. Aber wir haben auch weniger bekannte Helden, zum Beispiel haben wir Rocket Racoon als Klasse angekündigt. Wir graben da also richtig tief und bieten eine große Auswahl.

PC ACTION: Wie viel Rollenspiel steckt denn überhaupt in dem Spiel? Habt ihr viele Skills und Loot und so ein Zeug?
BREVIK: Oh ja! Es ist wirklich der geistige Nachfolger von **Diablo 2**. Es ist im Grunde eine Kombination aus Marvel und **Diablo**, auf Steroiden! [lacht] Es steckt ein echtes RPG untendrunter, mit zufallsgenerierten Items, zufallsgenerierten Levels und vielen Skills, die ich aufleveln kann.

PC ACTION: Klingt in der Tat nach Diablo 2. Da ist dein Einfluss spürbar, oder?
BREVIK: Ja, absolut. Weißt du, ich habe [unter anderem] die Steuerung für **Diablo** und **Diablo 2** geschrieben. Ich weiß also, wie es sich spielen muss, wie es tickt, und diesen Geist versuche ich nun in dieses Projekt einfließen zu lassen.

PC ACTION: In Diablo geht's ja vor allem um die Jagd nach Beute. Wie soll das in einem Superhelden-Spiel funktionieren?
BREVIK: Jede Klasse soll die Möglichkeit haben, sich an der Beutejagd zu beteiligen. Zum Beispiel haben manche Helden Umhänge, andere tragen vielleicht Shirts und andere tragen einfach gar nichts. Unser System unterstützt darum eine Vielzahl verschiedener Item-Slots pro Klasse, damit jeder Beute sammeln und anlegen kann.

Das Interview führte Mháire Stritter


PC ACTION-Redakteur Felix Schütz freut sich über sein erstes Treffen mit David Brevik (rechts), dem Schöpfer von **Marvel Heroes** und **Diablo 2**.

sich gut an! Wer einmal **Diablo 2** gespielt hat, kapiert das eingängie System sofort. Wolverine setzt klassische Schlag- und Sprungtechniken ein, die Skills sind sinnvoll und angenehm auf wenige Tasten verteilt. Neben den simplen, effektgeladenen Kämpfen darf das typischste aller **Diablo**-Features natürlich nicht fehlen: Gegner hinterlassen zufallsgenerierte Beute! Blau, lila und gelb lachen uns die Gegenstandsnamen an, in den Tooltipps lesen wir, welche feinen Boni unser Held bekommt, wenn er das Zeug in seinem Inventar anlegt. Ja, auch wenn's komisch klingt: Jeder Marvel-Held lässt sich wie in **Diablo 2** mit verschiedensten Beutestücken ausrüsten. Da aber nicht jeder Held eine Waffe nutzt oder einen Umhang trägt, wird jede Klasse individuelle Ausrüstungsslots besitzen.

Free2Play, aber kein Pay2Win

Marvel Heroes wird ein Free2Play-Spiel. Im obligatorischen Ingame-Shop soll es lediglich kosmetische Items, XP-Booster und dergleichen geben – alle wichtigen Spielinhalte werden laut Brevik frei und ohne Zahlung zugänglich sein.


Marvel Heroes setzt auf ein Free2Play-Modell mit Ingame-Shop. Gazillion verspricht aber, dass alle relevanten Spielinhalte ohne Echtgeld-Zahlung erreichbar sein sollen.

Felixman meint



„Selbst ohne Marvel-Lizenz würd's mich reizen!"

Ich lese sehr gerne Comics, bin aber kein Marvel-Fanatiker. Doch auch wenn ich nicht in Iron-Man-Bettwäsche schlafe, muss ich schon sagen: Dieses Spiel hat was! Stellen Sie sich einfach vor, Sie spielen **Diablo 2** – nur dass der Barbar hier eben grün ist und Hulk heißt. Man merkt beim Anspielen schnell, dass **Diablo** das große Vorbild war, nicht nur bei den Kämpfen, auch beim Beutesystem: Mit nur wenigen Klicks hatte ich so viel cooles Zeug aufgelesen, dass mein Sammeltrieb sofort geweckt war. Macht einen guten Eindruck! Einzig die Optik wirkt recht unspektakulär, aber das ist mir egal, solange die inneren Werte stimmen. Das Free2Play-Modell ist für mich noch ein wenig abschreckend, aber wer weiß – wenn's am Ende wirklich nur Kosmetik und unnützes Zeug im Ingame-Shop gibt und mich das System nicht ständig mit Angeboten nervt, soll es mir recht sein.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

www.pcaction.de

GAMES.SATURN.DE

SOO! MUSS ENTERTAINMENT

DARKSIDERS® II - FIRST EDITION:

Jetzt VORBESTELLEN & BONUS-MATERIAL sichern!



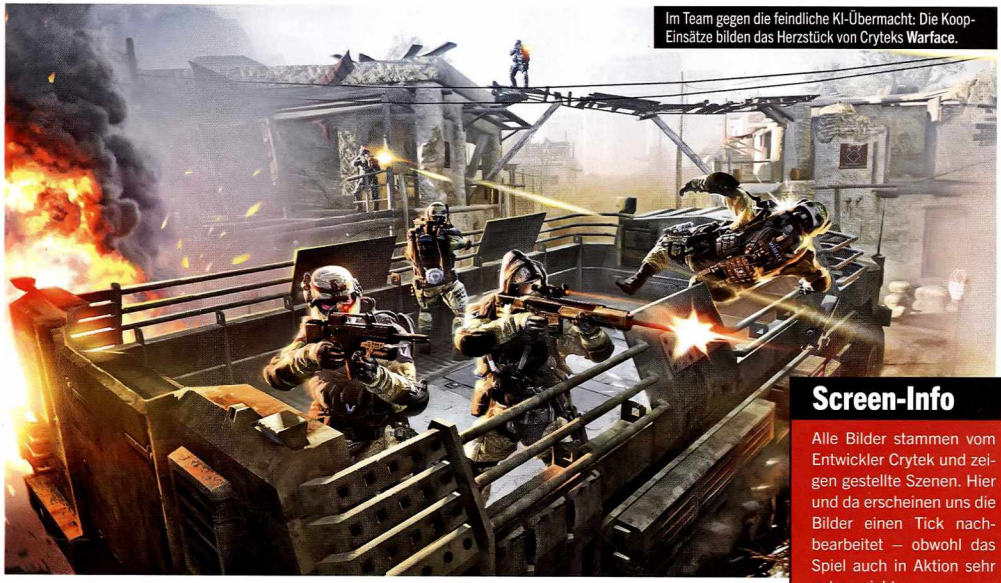
Erhältlich ab 17.08.

© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Dieses und viele weitere Games: Jetzt downloaden unter games.saturn.de

SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Im Team gegen die feindliche KI-Übermacht: Die Koop-Einsätze bilden das Herzstück von Cryteks **Warface**.

Screen-Info

Alle Bilder stammen vom Entwickler Crytek und zeigen gestellte Szenen. Hier und da erscheinen uns die Bilder einen Tick nachbearbeitet – obwohl das Spiel auch in Aktion sehr gut aussieht.

Warface

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Crytek Kiev | Hersteller: Trion Worlds | Termin: 2012

Text: Felix Schütz

Cryteks erstes Free2Play-Projekt könnte den Markt kräftig durchrütteln.

In Russland ist der Militärshooter **Warface** bereits erhältlich, in China läuft die Beta-Phase. Warum dort und nicht hier? Weil in diesen Ländern ein Bezahlmodell besonders beliebt ist: Free2Play. Und **Warface** ist so ein Spiel – man kauft es nicht im Laden, sondern lädt es gratis herunter. Spielen ohne Abo, ohne Festpreis. Das ist nicht ungewöhnlich, sehr wohl aber die Tatsache, dass **Warface** von Crytek stammt – den Schöpfern von **Far Cry** und der **Crysis**-Reihe.

Crytek sieht im Free2Play-Modell seine Zukunft, da die Firma in den vergangenen Jahren massiv mit Raubkopien zu kämpfen hatte – dadurch gingen wichtige Einnahmen verloren. Nun fährt das Studio einen doppelten Kurs: In Frankfurt wird derzeit **Crysis 3** entwickelt, als klassisches Retail-Produkt. Bei der Tochterfirma Crytek Kiev hingegen schraubt ein neues Team am leicht futuristischen Free2Play-Shooter **Warface**. Der soll noch in diesem Jahr in Deutschland erhältlich sein, wir haben ihn auf der Gamescom schon mal Probe gespielt.

Multiplayer in Crytek-Qualität

Warface ist vollständig auf den Mehrspieleraspekt ausgelegt. Bei Spielstart loggen Sie sich mit Ihrem Account ein, den Sie eingangs über Gface angelegt haben, ein von Crytek mitfinanziertes Portal für Online-Spiele. Danach finden Sie sich in einem Menü wieder, von wo aus Sie Ihre Charaktere verwalten, Mitspieler suchen und Matches auswählen. Es gibt zwei Spielweisen in **Warface**, die eine ist naheliegend: PvP, also Spieler-gegen-Spieler-Gefechte. Diesen Modus konnten wir noch nicht anspielen, doch wir vermuten hier zumindest für den Launch wenig mehr als klassische Deathmatch-Variationen.

Was wir jedoch selbst spielen durften: PvE-Missionen, also kooperative Einsätze, die wir mit anderen Spielern gegen KI-Gegner bestreiten. Die Levels sind für fünf Spieler ausgelegt, die möglichst klug im Team zusammenarbeiten müssen, um nicht im Kugelhagel draufzugehen. Interessant: Crytek bietet nicht alle PvE-Missionen auf einen Schlag an, sondern lässt sie regelmäßig durchwechseln. Das bedeutet, an manchen Tagen werden bestimmte Einsätze spielbar sein, während andere ans Ende des Missionsturnus wandern. Die Entwickler versprechen zudem einen stetigen Levelnachschub.

Wahl der Waffen

Zu Beginn wählt der Spieler eine von vier Klassen: Rifleman, Medic, Engineer und Sniper. Ersterer teilt mit schweren Gewehren aus und kann seine Mitspieler mit Munitionspaketen unterstützen. Der Medic ist für Heilung zuständig und setzt auf Schrotflinten für den Kampf aus kurzer Distanz. Engineers können die Rüstung von Mitspielern reparieren – die Panzerung dient ihnen als eine Art zweiter Lebensbalken. Und der Sniper bedarf keiner Erklärung – er ist ein Scharfschütze, feuert auf große Distanz, so wie man's aus zig anderen Shootern kennt. Wir finden: Eine ziemlich herkömmliche Auswahl, die Crytek da zum Release anbietet, etwas kreativer hätte es ruhig sein dürfen. Immerhin: Alle Klassen darf man nicht nur mit Waffen, sondern auch mit verschiedenen Items individualisieren, darunter Helme, Jacken, Stiefel und Handschuhe. Die Klamotten sind dabei nicht nur Kosmetik, sondern bieten auch verschiedenste Boni.

Gemeinsam zum Erfolg

In unserer ersten Koop-Mission sind wir mit unserem Team auf einer Straße unterwegs, werden dabei aber von KI-Feinden eingekesselt. Während wir uns in Deckung flüchten, greift uns ein Hubschrauber an – den müssen wir natürlich mit Raketenwerfern vom Himmel holen, die allerdings an verschiedenen Punkten im Level spawnen, sodass wir immer wieder unsere Deckung verlassen müssen, um die Waffen aufzusammeln. Dabei geraten wir so heftig unter Beschuss, dass wir einmal ins Gras beißen – zum Glück haben unsere Mitspieler aber dann noch ein paar Sekunden Zeit, um uns schnell wiederzubeleben, andernfalls würden wir erst am nächsten Checkpoint respawnen.



Wer im Rennen die F-Taste drückt, schlittert lässig über den Boden, kann so etwa Feinde überraschen oder unter Hindernissen hindurchrutschen.



Alle Klassen darf man mit Waffen und Rüstungsteilen anpassen. Das Zeug lässt sich erspielen oder im Ingame-Shop kaufen – hoffentlich ist das fair ausbalanciert.



Wer im Kampf fällt, kann sich von Mitspielern aufrichten lassen. Alternativ könnte man sich auch gegen Echtgeld eine Wiederbelebung kaufen.



Jede Koop-Mission ist in Abschnitte unterteilt. Man versucht stets, den nächsten Checkpoint zu erreichen. Am Ende muss das Team in den rettenden Heli eilen.

Eindeutige Wurzeln

Warface borgt sich einige Features aus **Crysis 2**. Wenn wir im Rennen etwa die F-Taste drücken, wirft sich unser Charakter auf den Rücken und schlittert lässig unter Hindernissen hindurch. Zudem dürfen wir an manchen Stellen klettern. Auch bei den Waffen ist Cryteks Handschrift spürbar: Per Tastendruck öffnet sich ein Menü, in dem man die angelegte Knarre modifizieren darf – Zielfernrohre, Schalldämpfer und dergleichen werden exakt so montiert wie in **Crysis**.

Mehr Ballerspaß als Taktik

Die zweite Koop-Mission fällt etwas beengter aus. Hier kämpfen wir uns mit vier Kumpels durch ein Slumviertel. Die Action führt uns durch Kanäle, über Sportplätze und auf eine Gleisanlage, in der wir uns zwischen Güterwaggons heftige Schusswechsel liefern. Der gesamte Einsatz ist streng geskriptet: Gegner spawnen an vorgegebenen Positionen und auch wir haben keine Möglichkeit, vom Missionspfad abzuweichen. Dieses starre Design – Nörgler mögen hier „Schießbude!" rufen – wird mit einer aggressiven KI gewürzt: Die Gegner kommen mit Anlauf auf uns zu, feuern aus allen Rohren. Das ist nicht schlau, aber fordernd! Hin und wieder schickt uns die KI auch einen stark gepanzerten Gegner entgegen, der einen Schild vor sich herträgt – ohne Teamarbeit ist dieser Brocken kaum zu schaffen. Trotzdem fühlt sich die Action weniger taktisch an als etwa **Crysis 1** – in **Warface** steht der Ballerspaß im Vordergrund. Peter Holzapfel, der Produzent des Spiels, beschreibt die Koop-Einsätze als „Action-Fix für zwischendurch".

Starke Technik

Wer bei Free2Play an grafisch billig produzierte Spielchen denkt, sollte langsam mit der Zeit gehen: **Warface** sieht so gut aus wie ein Spiel, für das man 50 Euro hinblättern würde. Unsere Gamescom-Demo lief zudem nur auf mittleren Grafikdetails, das fertige Spiel dürfte also noch mehr zu bieten haben – immerhin arbeitet in **Warface** die moderne CryEngine 3. Die Entwickler betonen aber, dass das Spiel nicht nur Top-Rechner fordern, sondern auch auf kleinen PCs flüssig laufen soll – schon eine Geforce 8800 soll genügen.

Was kostet der Spaß?

Das Preismodell für Deutschland hat Crytek noch nicht genau festgelegt. Sicher ist: Das Spiel wird sich über einen Ingame-Shop finanzieren, Komfort-Boni wie XP-Booster oder eine schnellere Wiederbelebung soll es da geben. Crytek ist sich aber bewusst, dass „Pay2Win"-Käufe hierzulande stark in Verruf sind – man soll daher alle relevanten Spielinhalte erleben können, ohne Geld ausgeben zu müssen. Hoffentlich sind das keine leeren Versprechungen!

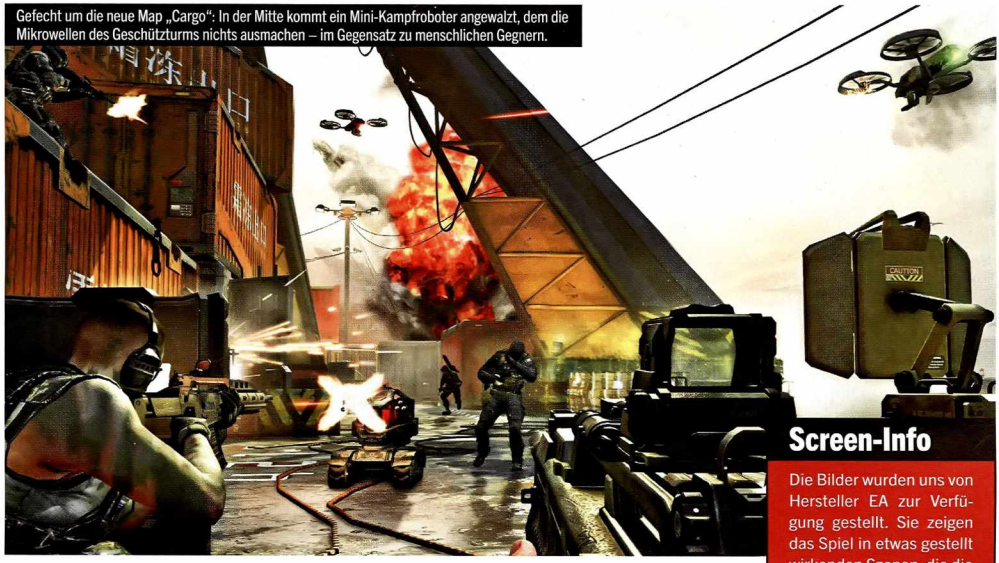
Felix meint



„Ein Free2Play-Shooter in Crytek-Qualität? Gerne!"

Aus zwei Dingen mache ich mir normalerweise überhaupt nix: Militärszenarien und Free2Play. Trotzdem hat mir **Warface** beim ersten Anspielen gut gefallen! Die Waffen haben Wums, die Soundeffekte krachen, die Action ist schnell und fast schon ein bisschen „arcadig" – ideal für ein paar Runden Koop am Feierabend! Klar, das Geballer ist nicht originell, aber eben mit der Crytek-typischen Sorgfalt und Edel-Optik umgesetzt. Ein wenig Sorgen macht mir hingegen das Free2Play-Modell. Ich hasse es nun mal, wenn ich keine Kontrolle über meine Kosten habe oder erst später abkassiert werde, weil das Spiel ohne Echtgeld-Käufe einfach keinen Spaß mehr machen würde. Hier muss Crytek viel Fingerspitzengefühl beweisen, denn mit Pay2Win-Modellen kann ich mich beim besten Willen nicht anfreunden – und ich glaube, mit dieser Meinung stehe ich nicht alleine da.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10



Gefecht um die neue Map „Cargo“: In der Mitte kommt ein Mini-Kampfroboter angewalzt, dem die Mikrowellen des Geschützturms nichts ausmachen – im Gegensatz zu menschlichen Gegnern.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Hersteller EA zur Verfügung gestellt. Sie zeigen das Spiel in etwas gestellt wirkenden Szenen, die die zu erwartende Grafikqualität der PC-Fassung aber gut wiedergeben.

Call of Duty: Black Ops 2

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Treyarch | Hersteller: Activision | Termin: 13. November 2012

Text: Petra Fröhlich

E-Sport für jedermann: Das neue Call of Duty wird zum Shooter-Youtube.

Stichwort E-Sport – da dachte man bislang an Profispieler in Sponsoren-Leibchen, die von einer Mehrzweckhalle zur nächsten touren und den Besten aus ihren Reihen in Disziplinen wie **Starcraft 2**, **League of Legends** oder **Counter-Strike** küren. Mit **Call of Duty: Black Ops 2** verspricht Entwickler Treyarch jetzt nicht weniger als E-Sport für jedermann: professionelle Tools, professionelle Kommentatoren, Spaß für Gelegenheitsspieler und Profis. Das ist die zentrale Botschaft von Treyarch-Boss Mark Lamia und Game Design Director David Vonderhaar. Beide stehen auf der Bühne in der Kölner Vulkanhalle (die komplett im orangeschwarzen Look von **Call of Duty: Black Ops 2** dekoriert ist): Über eine Stunde lang erzählen sie, welche Neuerungen es rund um den Mehrspielermodus des Ego-Shooters geben wird. Und das ist eine ganze Menge – viele Features sind noch geheim und werden in den kommenden Monaten enthüllt. Schließlich erscheint **Call of Duty: Black Ops 2** erst Mitte November und man will gerade der schwedischen Konkurrenz von DICE (**Battlefield 3**) nicht zu viel verraten.

Wie sich der Multiplayer-Modus in der Praxis anfühlt, konnten wir im Anschluss anhand der Xbox-360-Version live vor Ort ausprobieren. Auf der Map „Cargo“ ist unser Team im Container-Hafen von Singapur unterwegs; da die Container von Kränen durch die Gegend gehievt werden, verändert sich der Spielplatz ständig – samt den Laufwegen und der Deckung (ein Albtraum für Scharfschützen, die laufend ihren Standort ändern müssen). Temporeich und überraschend!



Durch das Gebiet dieser Windkraftanlage führt eine schmale Hängebrücke – ein echtes Nadelöhr für alle Angreifer. Links oben patrouilliert eine der für **Call of Duty: Black Ops 2** so typischen Drohnen.

Hauptsache herausfordernd

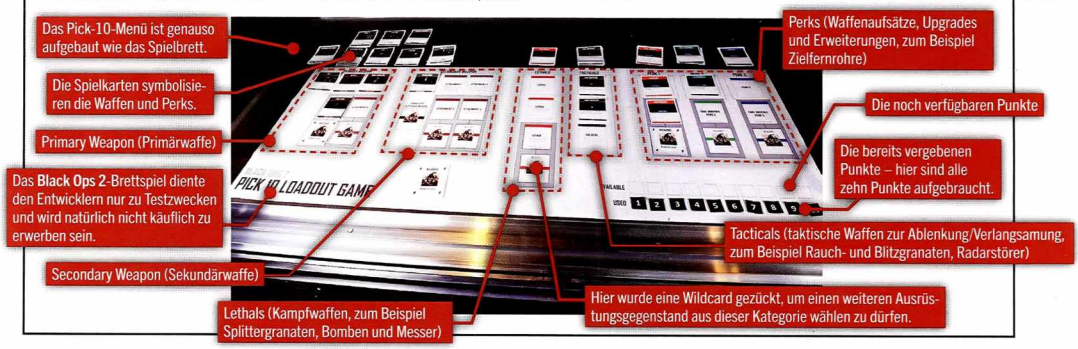
Abgesehen von den Neuerungen bei Schauplätzen und Waffen, die allein schon das Jahr 2025 mit sich bringt, kommt es Treyarch vor allem darauf an, ein besseres Multiplayer-Erlebnis zu bieten: Mit Turnieren, Liga-Systemen, Ranglisten und skillbasiertem Matchmaking will Treyarch die Spieler dauerhaft binden und so jedem Spieler zu jeder Tages- und Nachtzeit eine passende Herausforderung anbieten. „Competition is fun at any level“, nennt dies Spieldesigner Vonderhaar. Und damit sich das für die Zuschauer nach einer richtigen Sportveranstaltung anfühlt, hat Treyarch das

Pick 10 – so funktioniert das neue Klassensystem

Black Ops 2 enthält eine Art „Klassen-Baukasten": Zehn Punkte können Sie ausgeben, jeder Ausrüstungsgegenstand kostet genau einen Punkt. Mit diesen Punkten können Sie Ihren Kämpfer mit beliebig wähl- und austauschbaren Primär- und Sekundär-Waffen, Modulen, Aufsätzen und Upgrades („Perks") ausstatten. Diese Perks ermöglichen beispielsweise einen schnelleren Waffenwechsel oder eine zügigere Fortbewegung. Die Kombinationsmöglichkeiten sind schier endlos: Shotguns, Scharfschützengewehre, Sturmgewehre, Schilde, Pistolen, Granaten, Scanner und vieles mehr können Sie mitnehmen. Sogenannte Wildcards erlauben auch eigentlich unmögliche Kombinationen (zum Beispiel zwei Primärwaffen oder drei Aufsätze) – allerdings wird für jede Wildcard ein eigener Punkt fällig. Mit jeder Erfahrungsstufe und jedem Erfolg werden weitere Elemente freigeschaltet. Gerade Multiplayer-Neulinge dürften von der Fülle an Optionen erschlagen werden, denn jede Kombi will mitsamt ihren Vor- und Nachteilen sorgfältig abgewogen sein. Um zu testen, ob das System auch wirklich funktioniert, hat Treyarch eine Art Brettspiel gebastelt: Die Offline-Variante besteht ganz traditionell aus Pappe, die Spielkarten symbolisieren die Waffen und Updates.



Zwei Primärwaffen gleichzeitig? Das geht: Dafür muss man eine sogenannte Wildcard opfern. Sprich: Für dieses Privileg werden gleich zwei der zehn Punkte fällig – einer für die Waffe, einer für die Wildcard, die diese Ausnahme zulässt.



sogenannte „Codcasting" erfunden (fünf Euro in die Wortspielkasse). Zugucken soll fast so viel Spaß machen wie Selbstspielen: Der „Regisseur" kann nach Belieben Statistiken, Bild-in-Bild-Szenen, Übersichtskarten, den „Funkverkehr" der Teams und vieles mehr einblenden – eben wie im Fernsehen. Partien sollen sich im Übrigen auch live auf Tablets wie das iPad streamen lassen; so kann man bequem vom heimischen Sofa aus spannende Gefechte mitverfolgen. Gerade mit dem Codcasting-System verbindet das Studio große Hoffnungen, denn dadurch wird es ein viel größeres Video- und Live-Angebot an E-Sport-Matches geben – gerade für „Passiv-Sportler" optimal.

Und klar ist auch: Treyarch und Activision wollen die Kundschaft im eigenen System halten und dauerhaft motivieren. Bis zur Maximalstufe 55 und zehn Prestige-Ränge gilt es hochzuleveln; hinzu kommen Medaillen und Abzeichen für besonders heldenhafte Taten, Rekorde oder Serien. Mit Erfahrungspunkten werden nun nicht mehr nur Abschüsse belohnt, sondern auch Teamplayer-Leistungen wie etwa die erfolgreiche Eskortierung des Flaggenträgers im Capture-the-Flag-Modus oder die Sicherung eines Gebiets. Mit diesen sogenannten „Score-Streaks" lassen sich Belohnungen freischalten, zum Beispiel Mikrowellen-Geschütztürme (perfekt für Engpässe und Hinterhalte), eine tödliche Drohne, Satellitenaufklärung oder ein wendiger Mini-Kampfroboter, der mit MGs und Raketen um sich feuert. Den Roboter ebenso wie die Drohne können Sie selbst steuern oder der Obhut des Computers überlassen.



Die Karte „Aftermath" spielt im komplett zerstörten Los Angeles der nahen Zukunft – inklusive vieler Sehenswürdigkeiten und spannender Häuserkämpfe.

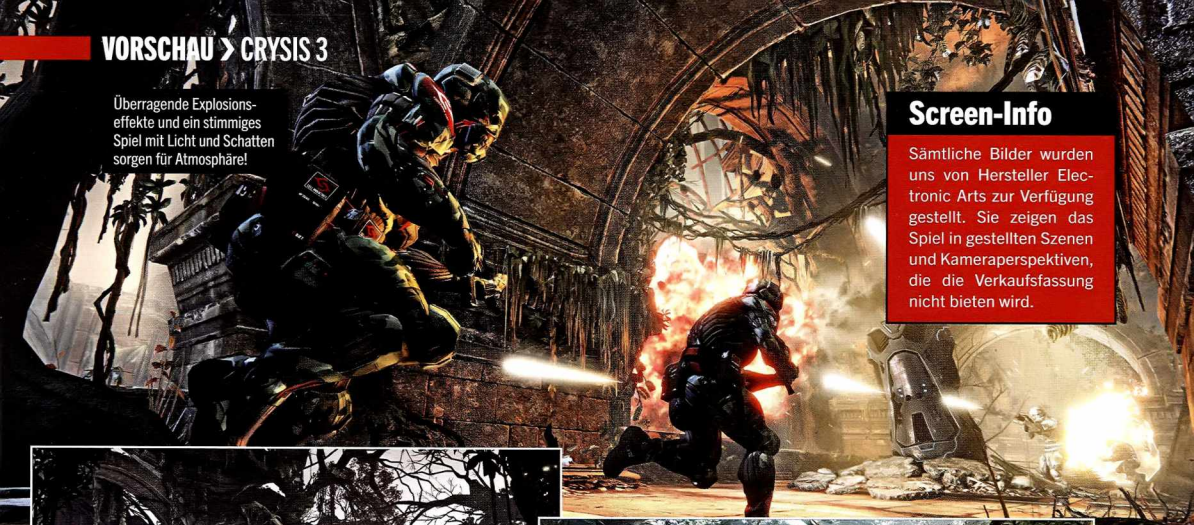
Petra meint



„Mehr Online-Spaß dank besserer Partnervermittlung."

Nichts ist frustrierender als ein Matchmaking-System, das einem deutlich bessere oder deutlich schlechtere Mitspieler zulost. Das neue Ligasystem berücksichtigt nicht nur die Rangstufen, sondern guckt genauer auf die Statistiken der Kandidaten – das führt zu einer etwas längeren Suche, aber zu hoffentlich spannenderen Matches. Ebenso sinnvoll: die neuen Score-Streaks. Man muss nicht zwangsläufig die meisten Abschüsse auf dem Kerbholz haben, um Punkte einzuheimsen. Und das Pick-10-System ist ohnehin ein Eldorado für Tüftler. Nur die Technik hat mich zumindest auf der Xbox 360 leicht enttäuscht – was vermutlich an den frischen Eindrücken von **Crysis 3** lag. Hier hoffe ich einfach mal auf Extra-Politur bei der PC-Version.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Überragende Explosionseffekte und ein stimmiges Spiel mit Licht und Schatten sorgen für Atmosphäre!

Screen-Info

Sämtliche Bilder wurden uns von Hersteller Electronic Arts zur Verfügung gestellt. Sie zeigen das Spiel in gestellten Szenen und Kameraperspektiven, die die Verkaufsfassung nicht bieten wird.



Die Grafik ist einfach sensationell. Hoffentlich läuft das Spiel am Ende nicht nur auf sündhaft teuren PCs mit acht Kernen und High-End-Grafikkarte!



Bei den bisher präsentierten Mehrspielermodi wurde viel Wert auf den Teamaspekt gelegt. Wer sich nicht mit seinen Kameraden abspricht und den Einzelkämpfer mimt, hat hier das Nachsehen.

Crysis 3

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

Text: Uwe Hönig

Die neuen Mehrspieler-Modi: beste Unterhaltung dank genialer Waffen!

Im Rahmen der Gamescom hatten wir Gelegenheit, den Mehrspieler-Part von **Crysis 3** auszuprobieren. Zwei der acht Multiplayer-Modi durften wir ausgiebig spielen und wollen Ihnen die Eindrücke davon natürlich nicht vorenthalten.

Teamplay ist Trumpf

Ein wachsamer Blick in Richtung Himmel lässt uns einen Flugtransporter der C.E.L.L.-Corporation erspähen. Flugs wird ein Explosionspfeil bereit gemacht und in den Alien-Bogen eingespannt. Sorgfältig zielen wir auf das sich schnell nähernde Flugobjekt und schleudern ihm per Knopfdruck den todbringenden Pfeil entgegen. Die spektakuläre Explosion unseres Volltreffers zwingt den C.E.L.L.-Transporter zu Boden, während wir uns bereits zur Absturzstelle begeben. Die Mission lautet, in zwei Minuten die zehn überlebenden Söldner auszuschalten, und zwar in der Rolle eines Hunters. Demnach sollen zwei übermächtige und mit Nanosuits ausgestattete Jäger ein ebenfalls gut bewaffnetes zehnköpfiges Soldaten-Team auseinandernehmen.

Im Gegenzug heißt es für die Söldner lediglich zwei Minuten auszuhalten, bis der Evakuierungstrupp eintrifft und die Runde beendet wird. Das klingt einfach, ist es aber nicht, denn gefallene Soldaten verwandeln sich postwendend in Hunter und machen nun ebenfalls Jagd auf die verbliebenen Ex-Kameraden. Eine schwierige Situation für die C.E.L.L.-Söldner, da diese mutierten Hunter natürlich genau wissen, wo sich die ehemaligen Teammitglieder verschanzt haben. Insgesamt hinterließ der neue Hunter-Modus einen fabelhaften Eindruck und im Prinzip muss hier nur noch etwas am Waffen-Balancing gearbeitet werden. Die Alien-Wummen sind einfach einen Tick zu mächtig, obwohl bereits die Munition auf ein Minimum beschränkt wurde und Nachschub kaum zu finden ist. Der zweite spielbare Modus hieß Crash Site. Eine Art Capture the Flag und schon bekannt aus **Crysis 2**. Dank vereinfachter Nanosuit-Handhabung kommen die Matches aber rasanter rüber als im Vorgänger. Ego-Shooter-Fans können sich also Anfang nächsten Jahres auf ein grafisch opulentes Action-Fest einstellen!

Uwe meint



„Simpler Nanosuit, coolere Waffen: das wird was!“

Obwohl wir bisher erst eine der zwölf Multiplayer-Maps und eine kleine Auswahl der über 30 Waffen im Spiel ausprobieren konnten, hinterließ **Crysis 3** bereits einen vorzüglichen Eindruck. Vor allem die durchschlagenden Alien-Waffen wie das Typhoon-Sturmgewwhr haben es mir angetan! Außerdem ist die Optik einfach umwerfend und strotzt nur so vor Details und atmosphärischen Effekten.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

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

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!







SPIELE
„RAGE OF STORMS“
JETZT KOSTENLOS AUF

www.gratisonlinespielen.de

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


FELIX SCHÜTZ

URLAUBSVERTRETUNG FÜR STEFAN WEISS!


PETER BATHGE


SASCHA LÖHMÜLLER


MARC BREHME



BORDERLANDS 2 (Beta-Test S. 84)

Mich stört's überhaupt nicht, dass **Borderlands 2** keine regelrechte Innovationsbombe ist, solange die Langzeitmotivation stimmt! **9**

Hatte deutlich mehr Fortschritte gegenüber Teil 1 erwartet, gerade bei der Charakterentwicklung. Trotzdem aber ein Riesenspaß! **9**

Teil 1 war für mich eine Grenzerfahrung am Rande der Langeweile. Noch mal falle ich nicht auf die billige Levelaufstieg-Suchtspirale rein! **5**

Peters Meinung war für mich eine Grenzerfahrung am Rande des Schwachsinns. **Borderlands** war klasse, Teil 2 steht dem in nichts nach. **9**

Ich gehe noch weiter: Die Meinung unseres grenzdebilen Youngsters geht gar nicht. **Borderlands 2** ist mega-motivierend und einfach klasse. **8**

Ø WERTUNG: 8,0



PROTOTYPE 2 (Test S. 72)

Prototype 2 ist keine Grafikbombe und nicht frei von Mängeln, aber selten hatte ich bei der Erkundigung einer offenen Spielwelt mehr Spaß. **8**

Ein übertriebenes Open-World-Gemetzel in einer grauen Großstadt also. Wissen Sie was? Solche Spiele sind mir völlig schnuppe. **5**

Endlich mal ein Superheldenspiel, in dem der Held weder Strumpfhosen noch Cape trägt. Zu dumm, dass er dafür ein Charakterschwein ist. **7**

Ich mag derartig übertriebenen Open-World-Quatsch. **Prototype 2** setzt mir manchmal aber zu sehr auf Plakativität. Trotzdem nett. **7**

Hätte mir noch mehr Spaß gemacht, wenn die Gegner nicht gar so künstlich dumm wären. Aber dennoch habe ich mit **Prototype 2** viel Freude gehabt. **8**

Ø WERTUNG: 7,0



TRANSFORMERS: UNTERGANG VON CYBERTRON (Test S. 76)

Wer hätte das gedacht: Die High Moon Studios können also doch ordentliche PC-Fassungen abliefern. In jeder Beziehung besser als der Vorgänger! **8**

So eine zünftige Blechorgie ist mir zehnmal lieber als ein neues **Call of Duty**. Gutes Sequel mit schöner Inszenierung und viel Atmosphäre! **8**

Ich bin positiv überrascht, dass die stählernen Hauptdarsteller menschlicher wirken als so mancher Spieleheld aus Fleisch und Blut. **8**

Wenn keine Filmlizenz dahintersteckt, sind **Transformers**-Spiele tatsächlich zu gebrauchen, sah man ja bereits am Vorgänger. **8**

Die beste **Transformers**-Versoftung, die ich seit Langem gesehen habe. Auf alle Fälle einen Blick wert, auch wenn Sie mit Robotern nix anfangen können. **7**

Ø WERTUNG: 7,8



DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION (Test S. 92)

Traurig, aber allzu wahr: Entwickler aus Fernost können einfach keine richtig guten, voll auf den PC zugeschnittenen Spiele machen. **7**

Ich kann jeden verstehen, der dieses Spiel liebt. Nur leider hasse ich Frust wie die Pest – darum mache ich einen großen Bogen um **Dark Souls**. **7**

Uuuuuund der Preis für die dämlichste Maus-Tastatur-Steuerung aller Zeiten geht an: **Dark Souls**! Zum Glück hat Gott das Gamepad erfunden. **7**

Ich habe das Spiel bereits auf der Konsole geliebt, daher ist mir die Maus-und-Tastatur-Umsetzung wumpe. Gamepad ran und los! **9**

Leider haben mich die Macher enttäuscht. Ich hatte mich wie ein Schnitzel auf die PC-Umsetzung gefreut. Da wäre mehr drin gewesen. **7**

Ø WERTUNG: 7,4



GALAXY ON FIRE 2: FULL HD (Test S. 80)

Zugegeben: **Galaxy on Fire 2** ist etwas unkomfortabel und die Gegner sind doof wie Brot – abgesehen davon aber ein klasse Weltraum-Shooter! **8**

Jedes neue Weltall-Spiel ist mir willkommen. Allein: Ein neues **Freelancer** wäre mir viel, viel lieber. Für zwischendurch ist **Galaxy on Fire 2** okay. **6**

Oje, jetzt fallen die stumpfen iPhone-Spiele schon auf dem PC ein! Aber gut, Weltraum-Shooter gibt es ohnehin viel zu wenig. **6**

Solange es kein neues **Wing Commander** oder **X-Wing vs. TIE-Fighter** gibt, ignoriere ich Weltraum-Shooter. Also, worum geht's hier? **5**

Sorry, aber ich konnte mich auch schon für **Freelancer** & Co. nicht so recht erwärmen. Und auch **Galaxy on Fire 2** ist nicht unbedingt mein Spiel. **6**

Ø WERTUNG: 6,2



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (Test S. 100)

Ein ehrenwerter Versuch von Valve, den Kult-Shooter einem größeren Publikum bekannt zu machen. Für mich einen Tick zu konsolig. **7**

Würde ich teambasierte Mehrspieler-Taktikshooter spielen, wäre **Counter-Strike** meine erste Wahl. Vielleicht sollte ich es mal versuchen? **8**

Auf Profi-Servern habe ich zwar keine Chance, doch warum sollten nicht auch Noobs Spaß an **CS** haben? **Global Offensive** macht es möglich! **8**

In das Ur-**Counter-Strike** habe ich während meiner Schulzeit unzählige Stunden versenkt. Und was soll ich sagen … alte Liebe rostet nicht. **9**

Ich bin zwar kein **Counter-Strike**-Crack, aber jetzt habe ich wenigstens mal die Chance, länger als 20 Sekunden zu überleben. Toll! **8**

Ø WERTUNG: 8,0



IRON BRIGADE (Test S. 104)

Nicht alles, was von Tim Schafers Software-Schmiede Double Fine kommt, ist automatisch ein Top-Spiel und **Iron Brigade** ist der Beweis dafür. **6**

Im Koop ist das Teil ein günstiger, motivierender Actionspaß. Solo geht dem Ding aber schnell die Luft aus – die Story ist mir zu seicht. **8**

Lieber Tim, dein neues Spiel ist bestimmt supi. Aber statt Tausend blauer Tentakelmonster hätte ich lieber einen neuen Purpurtentakel! **6**

Hat nicht den Charme eines **Brütal Legend** oder der alten Adventures, ist aber trotzdem noch ein Schafer-Spiel. Allein dafür gibts die: **7**

Der Mix aus Third-Person-Ballerei und Tower-Defense ist zwar spannend, aber … Mensch, Peter, hör auf, meine „Aber" zu klauen! **7**

Ø WERTUNG: 6,8



Angriffe auf Außenposten der Blackwatch-Spezialeinheit enden in chaotischen, aber unterhaltsamen Straßenschlachten.

Wenn Heller Gegner absorbiert, zeigt das Spiel diesen Vorgang aus nächster Nähe. Die schicken Kamerafahrten wiederholen sich schnell.

Prototype 2

Genre: Action | Entwickler: Radical Entertainment | Hersteller: Activision

Text: Peter Bathge/Marc Brehme

Wenn Open World, dann bitte so: Das Actionspektakel überzeugt trotz Schwächen.

Lassen Sie uns eines gleich zu Beginn klarstellen: **Prototype 2** hat keinen Vorgänger. Zumindest hierzulande. Der erste Teil, der 2009 im Rest der Welt erschien und ebenfalls von einem Virusausbruch in New York handelte, erreichte niemals deutsche Händlerregale – er wurde indiziert. Der Grund war die überbordende virtuelle Gewalt, die der Nicht-Vorgänger zelebrierte. Die damalige Hauptfigur Alex Mercer war selbst von dem Virus befallen, der New Yorks Bürger in hirnlose Monster verwandelte. Dadurch stand ihm eine Reihe übermenschlicher Fähigkeiten zur Verfügung, mit denen er für großflächige Verwüstung sorgte. So zerfetzten seine Klauenhände etwa ganze Menschengruppen. Die USK verweigerte dem Spiel erwartungsgemäß eine Altersfreigabe und gab es dadurch zum Abschuss durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) frei.

Helden- statt Frauentausch

Damit **Prototype 2** nicht ebenfalls auf dem Index landet, hat Publisher Activision den Gewaltgrad für den deutschen Markt leicht heruntergefahren (siehe Kasten unten). Ansonsten ähnelt das Spiel seinem Vorgänger aber wie ein blutverschmiertes Ei dem anderen: Die vermeintlich ausgerottete Seuche stürzt New York erneut ins Chaos und wieder schlagen Sie sich in der Rolle eines Superhelden mit Soldaten der zwielichtigen Blackwatch-Sondereinsatztruppe und blutrünstigen

Deutsche Version

Hierzulande erschien Prototype 2 leicht geschnitten.

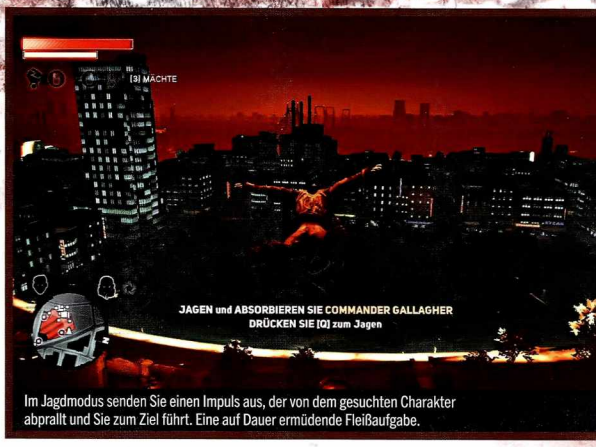
Um eine Altersfreigabe „Ab 18 Jahren" zu erreichen, hat Activision das Spiel in mehreren Bereichen verändert. So fehlen in den Kämpfen einige besonders drastische Tötungsanimationen und das Intro ist leicht geschnitten. Blut fließt aber auch hierzulande reichlich und Hellers Superkräfte erlauben ihm weiterhin, Mutanten in ihre Einzelteile zu zerlegen. Passanten und Soldaten bleiben allerdings bei ihrem Ableben in einem Stück. Die Anpassungen aufgrund des Jugendschutzes fallen im Spielverlauf kaum auf.



Solche atmosphärischen Proteste haben Seltenheitswert, meistens reagiert die Bevölkerung der Stadt kaum auf die außergewöhnlichen Szenen, die sich im Umfeld des Protagonisten abspielen.



Im Spielverlauf lernt Held Heller, Panzer und Hubschrauber zu kidnappen oder sie mit einem Angriff auszuschalten. Das erleichtert die Kämpfe zusätzlich.



Im Jagdmodus senden Sie einen Impuls aus, der von dem gesuchten Charakter abprallt und Sie zum Ziel führt. Eine auf Dauer ermüdende Fleißaufgabe.

Mutanten herum. Der Protagonist ist diesmal aber kein junger Mann mit Kapuzenpulli (Mercer), sondern ein schwarzer Familienvater und Army-Angehöriger. Sein Name: James Heller. Zurück von einem Kampfeinsatz aus Übersee, ereilt Heller ein Schicksalsschlag, für den er schnell einen Sündenbock findet: Alex Mercer, Ex-Held und Auslöser der Virusepidemie, ist diesmal der Bösewicht. Bei der Konfrontation mit Heller zu Beginn des Spiels infiziert Mercer den neuen Hauptdarsteller mit dem Virus – und schon ist auch Heller ein Übermensch.

Unleidlicher Held

Was folgt, ist ein behäbig voranschreitender Plot nach Schema F, eine klassische Rachegeschichte mit vielen hanebüchenen Irrungen und Wirrungen. Viel schwerer als der niedrige Mitreißfaktor der Handlung wiegt aber der fehlende Charme der Hauptfigur. Heller wandelt sich vom tragischen Helden zur unaufhaltsamen und unerbittlichen Killermaschine ohne Reue. Dabei flucht der vermeintliche Held ohne Unterlass. Dass ihm nach all den von ihm verübten Grausamkeiten am Ende der Kampagne dennoch Absolution in Aussicht gestellt wird, erscheint lächerlich. Zusammen mit den blassen Nebendarstellern und der fragmentierten Erzählweise über Erinnerungen der von Heller „ausgesaugten" Menschen ergibt das eine der langweiligeren Geschichten im Spielejahr 2012. Glauben Sie uns: Niemand spielt **Prototype 2** wegen seiner Story.

Es gibt viel zu tun

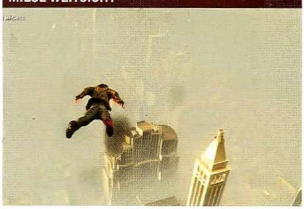
Die Stärken des Spiels liegen woanders: New York präsentiert sich als riesiger virtueller Spielplatz, aufgeteilt in drei Zonen, zu denen Sie im Verlauf der Kampagne nacheinander Zugang erhalten. Die Straßenzüge sind erkennbar dem realen Vorbild nachempfunden und wimmeln vor versteckten Sammelobjekten, auszuräuchernden Militärbasen und unterirdischen Mutantenhöhlen sowie Startpositionen für kurzweilige Nebenaufgaben und optionale Radnet-Events (siehe Kasten auf Seite 75). Die Bewegung durch den Big Apple läuft wunderbar flüssig ab: Heller kraxelt bei gedrückter Rennen-Taste an Häuserfassaden hinauf, ein Druck auf die Leertaste löst gigantische Weitsprünge aus, mit denen Sie in null Komma nichts von einem Ende der Stadt zum anderen gelangen. Besonders nach einigen Levelaufstiegen mittels des motivierenden Rollenspielsystems (siehe Bilder unten auf Seite 74) fühlen Sie sich wie ein echter Superheld. **Prototype 2** ist eine spielgewordene Allmachtsfantasie mit KI-Feinden, die ebenso dumme wie hoffnungslos unterlegene Plastikfigürchen im großen Open-World-Sandkasten sind.

Kampf gegen Windbeutel

Hellers Überlegenheit setzt sich in den Kämpfen fort. Obwohl stets fordernd, bieten die Gefechte wegen der beschränkten Gegner-KI reichlich Gelegenheit, mit Hellers beachtlichem Waffenarsenal zu experimentieren. Und damit meinen wir nicht die Schusswaffen wie Maschinengewehr, Granatwerfer oder den vom nächstbesten Panzer abgerissenen Multi-Raketenwerfer. Denn erst Hellers Mutanenfähigkeiten machen die Kämpfe interessant. Die Spielfigur verwandelt zum Beispiel auf Knopfdruck ihre Arme in mäch-

Die größten Böcke der PC-Fassung

MIESE WEITSICHT



Dichter Nebel verhüllt entfernte Häuserzeilen. Das fällt besonders in der Vogelperspektive auf. Die eingeschränkte Sichtweite schonte auf den Konsolen die Performance, am PC ist sie inakzeptabel.

HAKELIGE ZIELAUSWAHL



Selbst wenn ein Feind direkt vor Ihnen steht, ist ein Treffer mit Schusswaffen Glückssache. Ein Fadenkreuz mit Maussteuerung wäre deutlich präziser als die umständliche Zielmarkierung per R-Taste.

SCHWAMMIGE TEXTUREN



Die Texturen von Figuren sowie mancher Oberflächen besitzen eine erschreckend geringe Auflösung. Dieser Texturenmatsch auf 90er-Jahre-Niveau steht in keinem Verhältnis zu den Systemanforderungen.



Die Bewegungsfreiheit beeindruckt: An Wänden hinaufzulaufen und Dächer zu erklimmen, ist für Heller kein Problem.



Optisch öde Zwischensequenzen spinnen die vorhersehbare Handlung weiter. Dabei fallen pro Minute mehr Schimpfwörter als während der ganzen PC-ACTION-Abgabe.

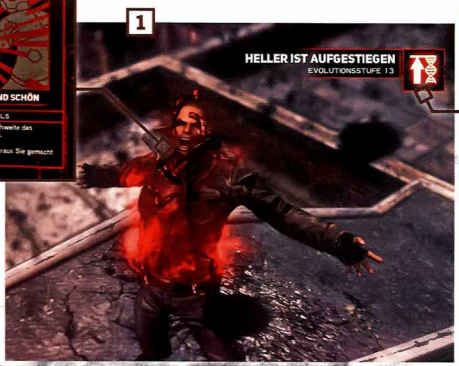


Die stets ähnlich ablaufenden Nebenaufgaben betrauen Sie zum Beispiel mit der Räumung solcher unterirdischen Mutantenbrutstätten.

tige Nahkampfwaffen wie riesige Klingen oder knochige Hämmer. Auch Distanzangriffe stehen zur Auswahl: Heller fesselt Gegner in schleimige Netze oder holt mit einer langen Knochenpeitsche Hubschrauber vom Himmel. Die fünf Fähigkeiten legen Sie frei auf die beiden Maustasten, dazu gibt es Schnelltasten für Spezialaktionen wie eine in Gegner eingepflanzte Biobombe oder die Aktivierung dicker Schutzschilde. Im Kampf mit großen Mutanten oder Elitesoldaten kommt ein Hauch Taktik ins Spiel, ansonsten reicht wildes Draufdreschen. Verlieren Sie Lebensenergie, füllen Sie diese durch das Absorbieren von Gegnern wieder auf. Dabei überträgt sich nicht nur deren Kraft, sondern auch das entsprechende Aussehen auf Heller. Diese zweite Haut erweist sich als nützliche Verkleidung. Hauen Sie in Hellers Körper ordentlich auf die Kacke, stehen Sie schneller auf der Fahndungsliste, als Sie „Blackwatch“ rufen können. Wenn Sie jedoch einen unbeobachteten Ort aufsuchen und Hellers Gestalt wechseln, schütteln Sie Ihre Verfolger ab. Für viele Missionen ist es notwendig, das Aussehen bestimmter Personen zu übernehmen, um dann in deren Gestalt etwa einen Handscanner zu benutzen und Zugang zu Gebäuden zu erhalten. Hier liegt auch eine Schwäche









1 Für erledigte Widersacher und erfüllte Aufträge hagelt es Erfahrungspunkte.

2 Steigt Heller eine Stufe auf, erhöhen Sie eines seiner sechs Grundattribute um einen Punkt.

3 Bewältigen Sie Sammelaufgaben wie die Suche nach Blackboxes, gibt es je ein Spezialtalent als Belohnung. Hier verbessern wir etwa die Reichweite unseres mächtigen Rundumschlags.

des Spiels. Denn die Auftragsziele wiederholen sich schnell, die Missionen folgen stets einem ähnlichen Muster. Die 15 Stunden lange Kampagne weist somit einige Längen auf. Glücklicherweise haben Sie jederzeit die Option, abseits der Missionsstruktur die Stadt zu erkunden, Erfahrungspunkte zu sammeln oder den für Open-World-Spiele typischen Unsinn anzustellen. Werfen Sie mit Autos nach Hubschraubern! Springen Sie vom Empire State Building! Oder versuchen Sie sich an einem neuen Rekord in der Disziplin Passanten-Weitwurf! Die Welt bietet irre viele Möglichkeiten für Spieler, die sich gerne ihren eigenen Spielspaß schaffen. Lediglich die Atmosphäre in den Straßenschluchten könnte dichter sein. Zwar schlendern etliche Passanten über die Bürgersteige und in den ruhigeren Bezirken fahren Autos um die Häuserblocks, aber von einer lebendigen Metropole wie Liberty City aus **Grand Theft Auto 4** ist das New York von **Prototype 2** dann doch noch ein ganzes Stück entfernt.

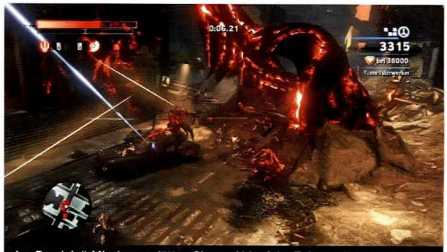
Typisch Konsole!

Prototype 2 erschien bereits im Mai dieses Jahres für PlayStation 3 und Xbox 360. Die PC-Fassung sollte bis zur Veröffentlichung eigentlich eine Extrapolitur verpasst bekommen. Doch dann schloss Activision das Entwicklerstudio Radical Entertainment. Herausgekommen ist ein technisch maues Spiel, das viel Potenzial moderner Rechner ungenutzt lässt. Die größten Macken der PC-Fassung haben wir im Kasten auf Seite 73 aufgelistet. Die Steuerung funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad zufriedenstellend. In den Gefechten verlieren Sie jedoch leicht die Übersicht, weil die Kamera stellenweise zickt und die Fahrzeugsteuerung ein bisschen schwammig daherkommt. Spielepuristen dürften sich zudem an den übergroßen Bildschirmanzeigen stören, mit denen das Spiel aufdringlich Missionsziele und Tipps einblendet. Dieses Relikt aus der Konsolenversion lässt sich zudem nicht abstellen.

Bonusinhalte: Das Radnet

Fordernde Mini-Missionen für zwischendurch

Im Radnet-Spielbereich, den Sie über das Menü erreichen, finden Sie spezielle Bonusinhalte. Dazu zählen Punkte-Herausforderungen, Bonusvideos, weitere Mutationen für Heller oder Ingame-Events. Erfüllen Sie alle Aufgaben, warten diverse Belohnungen auf Sie. In dem Menü finden Sie auch die Liste der Achievements sowie eine Statistik über Ihr Spielverhalten. Die einzelnen Events schalten Sie im Spielverlauf frei; sie lassen sich auch jederzeit während der Kampagne abschließen. Entsprechend Ihrer Leistung (Punktezahl, Abschlusszeit) erhalten Sie eine von vier Medaillen. Cooler Kniff: Bei einer aktiven Internetverbindung vergleicht das Spiel Ihre Erfolge mit Ihren Kumpels von der Steam-Freundesliste. Außerdem gibt es einen Erfahrungspunktebonus für gute Ergebnisse. Das macht die Radnet-Events zu einer spaßigen Geschicklichkeitsprobe abseits der Hauptgeschichte.



In „Randale"-Missionen plätten Sie vor Ablauf der Zeit möglichst viele Gegner. In anderen Events geht es darum, eine spezielle Fähigkeit zu meistern.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 46,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	27.07.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja, Details im Kasten auf Seite 72.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core 2 Duo 2,6 GHz/Phenom X3 8750, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850
Empfehlenswert: Core 2 Quad 2,7 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 5850

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis auf die Radnet-Ranglisten gibt es keine Online-Spielvarianten.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Peter meint



„Ein Spielplatz zum Austoben und Spaßhaben"

Mein Vorurteil ▸ Noch mal New York, noch mal ein Virenausbruch, noch mal Schnetzelaction nonstop: Das wird der überflüssigste zweite Teil aller Zeiten!

Sollte irgendwann einmal das Wort „Open-World-Spiel" einen Eintrag im Duden bekommen, **Prototype 2** dürfte darin als perfektes Beispiel für diesen Begriff Erwähnung finden. Handlung, Protagonist und Missionen sind hier nur Nebensache. Die erinnerungswürdigen Situationen während des Tests entstanden zwischendurch, etwa wenn Heller ungehindert mit Riesensätzen von einem Hochhausdach zum anderen sprang. Oder wenn er in olympiareifer Form an senkrechten Wänden emporlief. Als Spieler fühlte ich mich dabei gottgleich, machttrunken, euphorisiert. Dafür verzeihe ich dem Spiel gerne seine vielen Fehler. Lediglich die PC-Umsetzung hätte besser ausfallen müssen: Was nützt einem die ganze Rechenpower, wenn das Spiel sie nicht nutzt?

Marc meint



„Spaßige Nonstop-Action mit KI- und Grafikmängeln"

Mein Vorurteil ▸ Auf den Konsolen war **Prototype 2** schon ein großer Spaß. Hoffentlich taugt die PC-Umsetzung!

Prototype 2 ist ein unterhaltsames, furioses Open-World-Spiel. Es macht Spaß, mit Heller in Spider-Man-Manier durch Manhattan zu flitzen, um im Wolverine-Style in der Stadt aufzuräumen. Die Story ist interessant, aber auch vorhersehbar. Clevere KI-Gegner sowie mehr Abwechslung hätten dem Spiel gutgetan. Vor allem die Nebenmissionen gleichen sich zu sehr, um durchgehend zu motivieren. Diesen Part erfüllt eher die Jagd nach allen Mutationen.

Wertung

PRO
- Action satt
- Riesige offene Spielwelt
- Motivierende Rollenspiel-Elemente
- Gelungenes Superheldengefühl
- Ausgeglichener Schwierigkeitsgrad

CONTRA
- Unsympathischer Held, wirre Story
- Missionen ähneln sich stark.
- Dürftige Gegner-KI
- Maue Grafik und PC-Technik

GRAFIK 6
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--



Die Optik punktet mit tollen Effekten und irren Größenverhältnissen. Aus der Nähe fällt aber so manch eine grobkörnige Textur auf.

In der Rolle des Dinobots Grimlock zerhacken Sie insektenhafte Krabbelroboter mit einem Riesenschwert – eine schöne Abwechslung zu den üblichen Schießereien.

Transformers: Untergang von Cybertron

Genre: Action | Entwickler: High Moon Studios | Hersteller: Activision

Text: Peter Bathge

Die Roboter gehen nicht in der Masse unter, sondern steigen zu Actionhelden auf.

Sie dachten bislang, Autobots seien die KI-Gegner in Rennspielen und bei Decepticons handele es sich um besonders penetrante Auswüchse der **Pokémon**-Plage? In anderen Worten: Sie sind kein **Transformers**-Experte? Kein Problem, die Handlung dieses launigen Actionspiels verstehen Sie auch ohne Vorkenntnisse über die wandelfähigen Riesenroboter. Und den Spielinhalt, effektreiche Dauerballereien, durchschauen Sie sowieso ohne einen Abschluss an der Cybertron-Uni.

Eins nach dem anderen

Im Vergleich zum Vorgänger **Kampf um Cybertron** bietet die Kampagne des zweiten Teils deutlich mehr Abwechslung, sowohl optisch als auch spielerisch. Denn statt die Gefechte ausschließlich in tristen Metallhallen zu inszenieren, schickt Sie das Spiel auch öfters an die frische Luft, in alte Tempelanlagen oder sogar ins Weltall. Die 13 Kapitel der spannenden Geschichte um den Exodus vom **Transformers**-Planeten Cybertron zwingen den Spieler regelmäßig zum Umdenken. Einmal benutzen Sie die Tarnfunktion Ihres Roboters, um sich an mit Scannern ausgestattete Wachdrohnen heranzuschleichen, ein anderes Mal fliegen Sie in Flugzeugform durch weitläufige Außenlevels, dann wieder markieren Sie Ziele für einen hochhausgroßen Autobot-Verbündeten oder rasen als Transformer-Auto unter Zeitdruck durch eine explodierende Raffinerie in Richtung Sicherheit. Den Großteil der siebenstündigen Spielzeit steuern Sie aber Ihren vom Spiel vorgegebenen Transformer (unter anderem Optimus Prime, Megatron, Starscream) aus der Third-Person-Perspektive und feuern mit futuristischen Ballermännern um sich. Hier macht das Spiel alles richtig; Treffer haben einen befriedigend großen Wums und der Verzicht auf Deckungssystem und automatische Selbstheilung sorgt für eine Prise Taktik.

Hardware-Upgrade

Ihr Transformer trägt eine leichte (Schrotflinte, Sturmgewehr etc.) sowie eine schwere Waffe (Granatwerfer, Säurepistole und so weiter) gleichzeitig mit sich herum. Dazu verfügt jeder Roboter über eine Spezialfähigkeit, der Decepticon Vortex etwa erzeugt eine Schockwelle. Diese Extras erlangen aber erst im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade Bedeutung, genauso wie aufgesammelte Schild-Items und Tempo-Booster. Solche Verbrauchswaren erwerben Sie in Läden, die in den Levels verteilt sind. Dort schalten Sie auch mächtigere Waffen frei, nachdem Sie die entsprechenden Blaupausen gefunden haben. Als Währung kommen dabei Credits zum Einsatz, die Sie für den Abschuss von Gegnern gutgeschrieben bekommen. Damit werten Sie darüber hinaus die Schießeisen und Attribute Ihrer Spielfiguren auf – eine schöne Rollenspielmechanik, die über so manche Länge im Spielablauf hinwegtröstet. Denn zuweilen reiht das Spiel zu viele Shooter-Passagen aneinander. Zudem nervt die schwammige Fahrzeugsteuerung. Die Atmosphäre stimmt dafür, auch dank der pompösen Musikuntermalung und der großartigen englischen Sprecher (ergänzt durch deutsche Untertitel).

Der Mehrspielermodus

Die Online-Partien kopieren erfolgreich Genre-Standards.

Bis zu 16 Spieler bekriegen sich in vier Modi: Team Deathmatch, Eroberung, Capture the Flag und Kopfjäger. Bei der zuletzt genannten Spielvariante handelt es sich um eine Abwandlung von „Abschuss bestätigt" aus **Call of Duty: Modern Warfare 3**: Statt Dogtags sammeln Sie Energieblöcke von besiegten Widersachern ein. Vor Spielbeginn wählen Sie aus vier Klassen: der mit einem Tarnfeld ausgerüstete Infiltrator, der soldatenähnliche Zerstörer, der als Roboter-Sanitäter auflaufende Wissenschaftler und der Titan als „Mann" fürs Grobe.



Im Eroberungsmodus liefern Sie sich erbitterte Gefechte um drei Flaggenpunkte. Die Spezialfähigkeiten der vier Klassen kommen hier voll zum Tragen.

Ihr Charakter sammelt durch Kämpfe Erfahrung; Levelaufstiege schalten neue Waffen, Fähigkeiten und optische Verschönerungen frei. Das motiviert, ist aber bei Weitem nicht so umfangreich wie in **Battlefield 3** oder **Max Payne 3**. Die Klassenbalance ist jedoch gelungen: Teamwork zahlt sich aus, etwa wenn der Wissenschaftler mit seinem Reparaturmodul Schäden am Titan in vorderster Front flickt, während der Soldat mit einem Schutzschild die Verteidiger am Flaggenpunkt vor Feindfeuer beschützt. Allerdings fiel es uns im Testzeitraum schwer, Mitspieler für andere Modi als Team Deathmatch und Eroberung zu finden.

Dedizierte Server gibt es keine; wie in **Modern Warfare 3** sucht das Spiel auf Knopfdruck die passende Lobby. Verbindungsabbrüche kamen häufiger vor und immer wieder warteten wir mehrere Minuten vergeblich auf den Start eines Matches. Bitter: Die eingebaute Host-Migration, die einen Spielabbruch beim Ausstieg des Hosts verhindern soll, erwies sich als unzuverlässig.

Ein Koop-Modus namens Eskalation wirft vier Spieler in die Schlacht gegen in Schüben angreifende Bots. Zwischen den 15 Runden werten Sie Ihren Charakter auf. Ein spaßiger Zeitvertreib, der aber kein Ersatz für die Koop-Kampagne des Vorgängers ist.



Die Bandbreite an optischen Individualisierungsoptionen für die Spielfigur lässt jeden **Transformers**-Fan das Herz aufgehen. Leistungsrelevante Verbesserungen sind aber rar gesät.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	24.08.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, das wäre auch unnötig. Immerhin fließt hier höchstens Maschinenöl, kein Blut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,6 GHz/Phenom X3 8750, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850 (Herstellerangaben)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Motivierende Team-Schlachten mit Levelsystem, aber Verbindungsproblemen. Mehr Details im Kasten oben auf dieser Seite.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	5


Jets steuern sich deutlich präziser als die Transformer-Fahrzeuge mit Rädern.

Peter meint



„Ein Actionfest für Fans, aber nicht nur für die!"

Mein Vorurteil Oh Gott, die letzten beiden **Transformers**-Filme waren sauschlecht. Sag mal, Chef, muss ich das Spiel wirklich testen?

Glück gehabt: Mit den Filmen von Michael Bay hat **Untergang von Cybertron** nichts zu tun. Stattdessen erzählt das Spiel die **Transformers**-Vorgeschichte auf clevere Art und Weise neu. Wer Ahnung von der Materie hat, stößt auf unzählige Anspielungen auf die Vorlage – Fan-Service pur! Im Vergleich zu **Krieg um Cybertron** fallen zudem die größere Abwechslung und bessere Inszenierung der Kampagne auf: Die Levels fühlen sich stringenter an und coole Skripts sorgen für ein Plus an Atmosphäre. Zwar verlässt sich das Spiel in einigen der in die Länge gezogenen Abschnitten zu sehr darauf, dass die Upgrade-Mechanik den Spieler bei der Stange hält, aber besonders gegen Ende kredenzen die Entwickler den Spielern ein fesselndes Actionspektakel mit großem Unterhaltungswert.

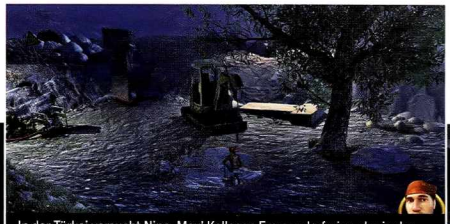
Wertung

PRO
- Abwechslungsreiche Kampagne
- Äußerst solide Ballermechanik
- Rasante Mehrspielergefechte
- Motivierendes Upgrade-System
- Starke (englische) Sprecher

CONTRA
- Gelegentliche Längen im Spielverlauf
- Unpräzise Fahrzeugsteuerung
- Verbindungsabbrüche im MP-Modus
- Koop-Kampagne aus Teil 1 fehlt

GRAFIK 7
SOUND 9
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	78



In der Türkei versucht Nina, Max' Kollegen Emre zu befreien, der in der Ausgrabungsstätte am Nabelberg eingeschlossen ist. Bevor Sie mit dem Bagger zur Rettung schreiten, müssen Sie Emre zunächst lokalisieren.



Folgst du der Logik deines Verstandes und der Mathematik, muss es Myriaden von intelligenten Zivilisationen geben. Aber nie gab es ein Zeichen, keine Form des Kontaktes.

Wer sind die mysteriösen Kuttenträger, die immer wieder auftauchen und unsere Heldin Nina in ihren Träumen verfolgen? In eigenartigen Träumen, die eine postapokalyptische Welt zeigen, die sogar als Rätselschauplatz dient.



Der Teilchenbeschleuniger im Kanton Genf in der Schweiz spielt eine große Rolle in **Geheimakte 3**. Im Forschungsinstitut CERN rätseln Sie mit Nina und Max.

Geheimakte 3

85% PC ACTION

Genre: Adventure | Entwickler: Animation Arts | Hersteller: Deep Silver

Text: Marc Brehme

Im dritten Teil der deutschen Adventure-Serie droht einmal mehr der Weltuntergang.

Für Nina Kalenko und Max Gruber sollen nach zwei Serienteilen in **Geheimakte 3** nun endlich die Hochzeitsglocken läuten. Die Vorbereitungen laufen bereits auf Hochtouren und in wenigen Tagen soll es so weit sein. Nach dem spielbaren Intro im Alexandrien des Jahres 48 vor Christus wechselt das Spiel in die Gegenwart und bewaffnete Männer stürmen das Schlafzimmer des verlobten Paares und nehmen Max als angeblichen Terroristen mit.

Abstruse Örtlichkeiten

Auf der Suche nach ihm rätseln Sie sich – meist mit Nina am Mauszeiger – durch abwechslungsreiche Locations wie beispielsweise eine Ausgrabungsstätte in der Türkei, die Gefängnisinsel Alcatraz im kalifornischen San Francisco, die Forschungseinrichtung CERN in der Schweiz oder das Florenz der Renaissance, wo Sie auf Leonardo da Vinci treffen. Beim Herumschnüffeln in dessen Werkstatt finden Sie heraus, dass dieser eine Entdeckung des altertümlichen Gelehrten Archimedes über die Zahl Pi versteckt, damit sie nicht in falsche Hände gerät. Ja, genau, gemeint ist der 16. Buchstabe des griechischen Alphabets und die mathematische Konstante (3,14159 …), mit der man den Umfang eines Kreises berechnen kann.

Diese Zeitreisen sind Traumsequenzen, in denen Sie Nina in anderen Zeitepochen steuern. So müssen Sie etwa in Florenz jemanden aus dem Gefängnis befreien und ihn dann verfolgen. Allerdings verlieren Sie ohne geeignete Maßnahmen nach jedem Schauplatzwechsel die Spur des flotten Ausbrechers. Dann wird die Zeit mehrfach zurückgespult, sodass Sie die soeben neu gewonnenen Erkenntnisse nun einsetzen können, um alle Abschnitte nacheinander zu meistern. Eine nette Idee, allerdings wird die Spielfreude an dieser Stelle aufgrund der repetitiven Aktionen etwas getrübt. Ansonsten schafft es das Adventure aber, einen kontinuierlichen Spannungsbogen aufzubauen.

Humorige Rätselei

Geheimakte 3 gibt sich gewohnt dynamisch und lockert das Spielgeschehen häufig mit gerenderten Zwischensequenzen auf. So gibt es Verfolgungsjagden mit dem Auto oder Nina schwingt sich wie Tarzan an einer Kette über einen Abgrund – etwas Action als Kon-



Der Spielverlauf ist abwechslungsreich. Neben Kombinationsrätseln gibt es kleine Puzzle-Minispiele oder diesen Rundenstrategie-Kampf zwischen zwei Robotern.



▲ Der Abschnitt in Florenz ist einer der grafisch am liebevollsten inszenierten im Spiel. Die Rätselketten erstrecken sich über mehrere Bildschirme.

◀ Die Aufgaben auf dem Flugzeugträger bestehen nur aus Kombinationsrätseln, die Sie zu Max' Aufenthaltsort bringen sollen.

trast zur genretypisch eher gemütlichen Rätselei ist immer garantiert. Überhaupt geben sich die Entwickler gewohnt modern und technikaffin und schaffen erneut den Spagat, vergangene und moderne Zeiten sowohl durch die Story als auch durch clever verwobene Rätselketten miteinander zu verbinden. Dabei kommt auch der Humor nicht zu kurz. So stöbern die Helden in E-Mails, röntgen altertümliche Gemälde mit Hightech-Equipment, lesen QR-Codes mit dem Handy ein, witzeln über Schrottplatz-TV-Dokusoap **Die Ludolfs** oder merken an, dass Gegenstände, die im Müll liegen (in Adventures), immer wichtig sind. Klasse!

Codename: Nina

Die Zahl der spielbaren Charaktere klingt mit fünf recht viel. Allerdings steuert man gefühlte 85 Prozent der Spielzeit Nina und nur der Rest verteilt sich auf Max und die anderen drei Nebencharaktere. So umfasst die „Steuerung" von Emre ganze vier Mausklicks – im gesamten Spiel wohlgemerkt. Hier wäre mehr drin gewesen. Wehmütig gedenken wir des Serienstarts mit **Geheimakte Tunguska**, in dem sich etwa die Rätsel im russischen Militärkrankenhaus nur durch häufige Interaktion von Nina und Max lösen ließen. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Und ein lautstarker Wunsch für ein **Geheimakte 4**!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	31.08.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine explizite Gewalt, daher keine Schnitte!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Pentium 4 mit 2 GHz o. ä., 512 MB RAM, DirectX-9-Grafikkarte mit 512 MB RAM, Win XP/Vista/7/8, Maus
Empfohlen: CPU mit 2,4 GHz, Grafikkarte mit 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt's nicht! Wer **Geheimakte 3** kooperativ mit einem Freund lösen will, muss sich eine Maus teilen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Marc meint



„Gewohnt hohe Qualität in Rätseln und Design."

Mein Vorurteil ▸ Ich habe Teil 1 und 2 sehr gerne gespielt und erwarte mir von **Geheimakte 3** dasselbe hohe Niveau in Sachen Rätselqualität und Präsentation.

Animation Arts liefert mit **Geheimakte 3** wieder ein tolles Adventure ab, das durch Rätseldesign und Abwechslung glänzt. Sogar die Minispiele, die der Hersteller selbst lieber als „Aufgaben" bezeichnet, fügen sich gut ein. Dramaturgie und Inszenierung sind ebenfalls sehr gut gelungen. Und die Achievements und vier versprochenen Enden? Ohne zu viel verraten zu wollen: Sie sind eine nette Zugabe, aber nicht wirklich ein Grund, das Spiel erneut in Angriff zu nehmen. Das ist aber eher ein Problem des Genres an sich. Rätselfreunden können wir **Geheimakte 3** definitiv empfehlen. Für Adventure-Profis könnte es allerdings etwas zu leicht sein.

Wolfgang meint



„Gut inszenierter Rätselspaß auf hohem Niveau."

Mein Vorurteil ▸ Die Vorgänger waren sehr gut, aber für mich immer einen Tick zu leicht. Vielleicht überrascht mich Teil 3 ja mit knackigen Kopfnüssen.

Vorurteil bestätigt! Auch **Geheimakte 3** wird erfahrene Adventure-Spieler nicht vor unslösbare Probleme stellen. Die Aufgaben sind intelligent und abwechslungsreich, aber die Zeit, in der härtere Rätsel in Adventures schon mal für schlaflose Nächte sorgten, sind wohl endgültig vorbei. Schade! Und jetzt genug gejammert: Denn **Geheimakte 3** ist erstklassige Rätselunterhaltung mit äußerst gelungener Präsentation und professioneller Vertonung. Mit anderen Worten: absolut empfehlenswert.

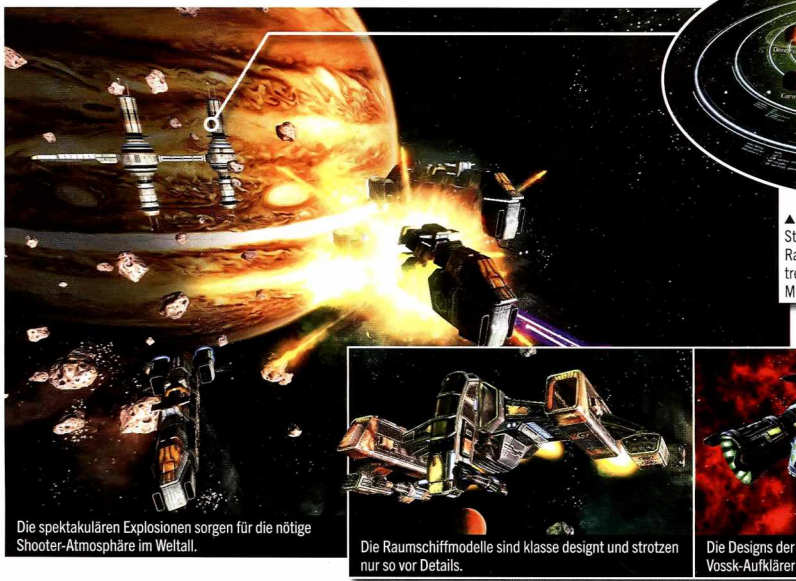
Wertung

PRO
- Spannende Geschichte, die Fiktion und historische Begebenheiten gelungen vermischt
- Cineastische Präsentation
- Tolle Vertonung
- Gelungenes Rätseldesign
- Fünf Charaktere spielbar ...

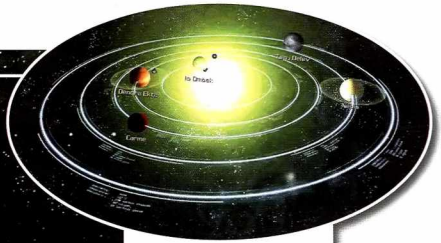
CONTRA
- ... die allerdings nur einmal interagieren, um Rätsel zu lösen
- Unfertig wirkende Animationen
- Lippensynchronizität und Gesichteranimation verbesserungswürdig

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



Die spektakulären Explosionen sorgen für die nötige Shooter-Atmosphäre im Weltall.



▲ Bei jedem Planeten eines Sternsystems finden Sie eine Raumstation, auf der Sie Handel treiben, Ihr Schiff ausrüsten und Missionen annehmen.

Die Raumschiffmodelle sind klasse designt und strotzen nur so vor Details.



Die Designs der Schiffe fallen abwechslungsreich aus. Dieser Vossk-Aufklärer erinnert entfernt an Modelle aus **Star Trek**.

Galaxy on Fire 2: Full HD

Genre: Action | Entwickler: Fishlabs Entertainment | Hersteller: Bitcomposer Games

Text: Stefan Weiß/Robert Horn

Bildgewaltige Weltraum-Seifenoper für nostalgische PC-Piloten!

Er hört auf den Namen Keith T. Maxwell, ist ein smarter Kampfpilot mit einem lockeren Mundwerk und zeigt Ihnen, dass er den Hyperraumsprung vom iPad hin zum PC gut überstanden hat, um in die Fußstapfen von **Privateer** und **Freelancer** zu treten. – Was es mit der iPad-Herkunft von **Galaxy on Fire 2: Full HD** auf sich hat, verrät der Kasten unten auf dieser Seite, wir stürzen uns gleich ins Spiel.

Gut abgekupfert?

Dreister Klon oder charmante Hommage an die Weltraumklassiker vergangener Tage? Das war der erste Gedanke, der uns schon beim Intro von **Galaxy on Fire 2** durch den Kopf ging: drei Weltraumpiraten, die sich an die Fersen des Spielhelden heften, Action im Asteroidenfeld, genauso begann auch das erste **Privateer** im Jahre 1996. Ebenso bekannt sind auch die übrigen Zutaten, derer sich Entwickler Fishlabs Entertainment bedient. Sie starten mit einem kleinen Schiff, schwach bewaffnet und mit nur wenig Laderaum versehen. Die hübsch bunte Spielgalaxis, bestehend aus über 20 Sternensystemen, beheimatet rund 100 Raumstationen, die Sie nach Belieben anfliegen, um dort im Hangar Handel zu treiben. Insgesamt 170 verschiedene Waren umfasst der galaktische Markt. Doch ein allzu tief gehendes Wirtschaftssystem dürfen Sie nicht erwarten. Das Warenangebot hängt vom jeweiligen Tec-Level der Station ab und wird nach einiger

Vom mobile-Chip auf PC? – das geht!

Galaxy on Fire 2: Full HD nutzt auf dem PC eine technisch überarbeitete Version der iPad- und Smartphone-Varianten des Spiels.

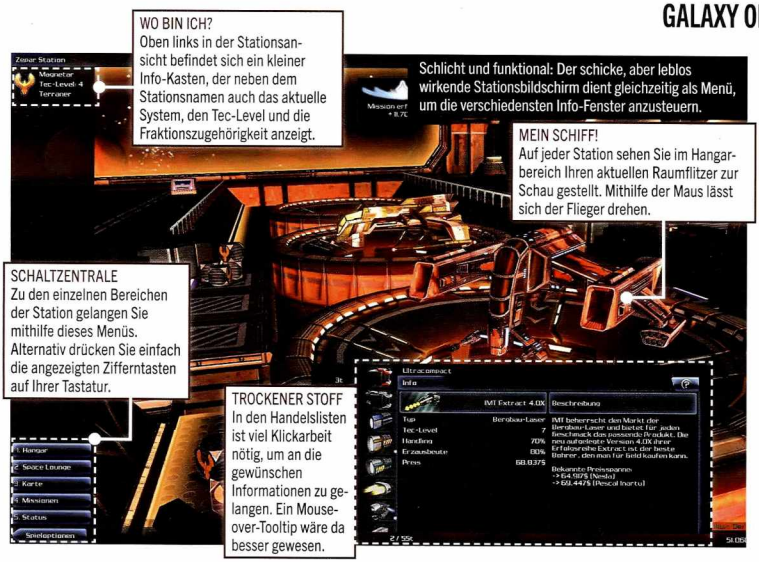
Die im Spiel genutzte „Abyss-Engine sorgt schon in Android-Smartphones mit Nvidias Chip Tegra 3 für eine tolle Optik, doch für die PC-Fassung haben die Entwickler noch eine ganze Menge mehr rausgekitzelt und bieten zusätzliche Features wie anisotrope Filterung, Anti-Aliasing, Bloom Shader, animierte Asteroidenfelder, durch größere LOD-Distanz deutlich mehr sichtbare Polygone, vierfache Texturauflösung, verbesserte Shader mit höherer Qualität (keine Distanzabhängigkeit), verlustarme Texturkompression. Zudem wurden alle 3D-Modelle im Spiel für die PC-Fassung komplett überarbeitet. Im direkten Bildvergleich wird der Qualitätsunterschied zwischen **Galaxy on Fire 2: Full HD** auf einem Smartphone und auf dem PC sehr deutlich. Klar, dass der PC die Nase vorn hat! Alles andere wäre eine Frechheit.



Galaxy on Fire 2: Full HD auf einem Android-System mit Asus Nexus 7 und Nvidia Tegra 3.



Galaxy on Fire 2: Full HD auf einem PC-System mit Core i5-750 und Geforce GTX 580.



Viele, viele bunte Schiffe

Mit zahlreichen unterschiedlichen Schiffskomponenten können Sie Ihren flugfähigen Untersatz immer weiter verbessern: Die Jagd nach Ausrüstung motiviert einen dazu, alle Stationen im Universum aufzusuchen. Ähnliches gilt für die Schiffe, die zudem erstklassig designt sind. Schnelle, günstige Aufklärer, langsame Frachter und Spitzenmodelle, die mehrere Millionen Credits verschlingen – immer ist man auf der Suche nach einem besseren Flitzer. Schade nur, dass auch das Angebot der verfügbaren Pötte nach einiger Spielzeit neu berechnet wird. So kann es passieren, dass das begehrte Traumschiff auf einer bestimmten Station nicht mehr verfügbar ist, wenn man endlich die erforderlichen Credits beisammenhat. Das Repertoire an verfügbaren Aufträgen ist überschaubar, aber trotzdem unterhaltsam. Gelungen ist zudem die deutsche Sprachausgabe, welche die rund zehnstündige Hauptgeschichte mit einer Prise Humor und Selbstironie würzt.

Spielzeit im Hintergrund neu „ausgewürfelt". Dieser Umstand sorgt dafür, dass es für Sie nicht möglich ist, sich dauerhaft lukrative Handelsrouten zu erarbeiten, schade. Generell fallen beim Handelsmenü die Herkunft der Touch-Pad-Version und die darin begründete Bedienungseinschränkung auf dem PC stark auf. Die Warenliste etwa lässt sich nur mühsam scrollen und es gibt keinerlei Mouseover-Tooltips, wenn man nähere Informationen über eine Ware oder eine Schiffskomponente erfahren möchte. Auch der Ein- und Verkauf erfolgt lediglich über Einzelklicks. Wenn Sie etwa 50 Einheiten Eisenerz verkaufen möchten, ist pro Einheit ein Klick nötig.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	21.08.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Im Weltall ballern Sie mit Raumschiffen herum, Blut fließt da nicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 4 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hach, wir hätten das schon super gefunden, mit Freunden durchs All zu düsen. Geht aber nicht. Nur im Alleingang dürfen Sie Banditen zu Weltraumstaub verarbeiten.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Stefan meint



„Der Freelancer in mir ist geweckt!"

Mein Vorurteil ▸ Es ist schon viel zu lange her, dass ein Hersteller das Spielprinzip klassischer Weltraum-Action gut umgesetzt hat.

Meinen Respekt, Fishlabs Entertainment! Das klassische Gameplay wie im guten alten **Privateer** wurde gekonnt umgesetzt und macht auch heute noch viel Spaß – vor allem, wenn es denn in so schmucker und zeitgemäßer Grafik präsentiert wird. Die im Spiel enthaltene Pausefunktion habe ich zigmal benutzt, um mir all die Details der Schiffe oder die tollen Beleuchtungseffekte anzusehen. In Sachen Menüs und Bedienung hätte es mehr Gehirnschmalz bedurft, um PC-Piloten wie mich zufriedenzustellen. Ebenfalls unzureichend ist die KI. Deren mangelnde Leistung degradiert die NPC-Piloten zum Kanonenfutter. Obendrein vermisse ich eine Kollisionsabfrage. Es ist verständlich, dass solche Dinge auf einer iPad-Version nicht umsetzbar sind, auf dem PC gehören sie aber dazu.

Robert meint



„Der Freelancer in mir schläft gerade wieder ein."

Mein Vorurteil ▸ Das geniale, süchtig machende Spielprinzip eines Freelancer kann man unmöglich in ein schnödes iPad-Spiel packen.

Nun ja. Ein guter Versuch, sage ich. Schöne Grafik, nette Lichteffekte, tolle Raumschiffmodelle. Trotzdem habe ich immer das Gefühl, eine abgespeckte Version eines in Wirklichkeit viel komplexeren Spiels vor mir zu haben. Vielleicht ist das von mir zu viel erhofft und gewollt, aber ein auf Zufall basierendes Wirtschaftssystem, die lahme KI und der mangelnde Bedienungskomfort erinnern mich immer daran, dass der Titel seinen Ursprung auf einem iPad hatte.

Wertung

PRO
- Hübsche Grafik
- Viele unterschiedliche Schiffe
- Versprüht viel **Freelancer**-Charme
- Simple Steuerung
- Fetzige Waffeneffekte

CONTRA
- Umständliche Menüs
- Aufträge wiederholen sich schnell
- Lahme künstliche Intelligenz
- Fehlen von Komfortfunktionen

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	--



Rätsel, Geschicklichkeit und vor allem Kämpfe: **Darksiders 2** entpuppt sich – wie erwartet – als fesselnde Gameplay-Mischung.

Darksiders 2

85% PC ACTION

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

Text: Felix Schütz

Das Spiel ist willig, doch die PC-Umsetzung ist schwach.

Bereits im letzten Heft haben wir **Darksiders 2** ausführlich beleuchtet. Denn da hatten wir die Xbox-360-Fassung von Vigils Action-Adventure bereits durchgespielt und konnten uns anhand von 30 Spielstunden ein genaues Bild von der hohen Qualität machen. Nur eine Frage konnten wir damals noch nicht beantworten: Macht das Abenteuer rund um den Sensenmann auch auf dem PC Spaß?

Das taugt die PC-Umsetzung

Wie schon beim Vorgängerspiel ist die PC-Fassung ein Sorgenkind. Das äußert sich vor allem bei der Grafik und der Steuerung. Erstere lässt beispielsweise Einstellungsmöglichkeiten vermissen – neben Auflösung und VSync gibt es keinerlei Grafikoptionen. Zwei Wochen nach Release veröffentlichte Vigil Games einen Patch, der zumindest das gelegentlich auftretende Tearing beseitigt. Die Schatten sehen jedoch immer noch grob und pixelig aus, hier wurde nichts verbessert. Ärgerlich, wo doch die übrige Optik so gelungen ist! Dank coolem Comic-Design und feinen Kampfanimationen ist **Darksiders 2** nämlich immer noch ein schickes Spiel – trotz technischer Patzer.

Ein weiteres Ärgernis ist die Steuerung: Man merkt dem Spiel an, dass es nicht für Maus und Tastatur designt wurde – angefangen bei der ungenauen Kameraführung über die unpraktische Tastenbelegung (lässt sich immerhin ändern) bis hin zu den umständlichen Menüs. Unser Tipp: Schließen Sie ein Xbox-360-Gamepad an, dann steht dem Spielvergnügen am PC nämlich nichts im Wege!

Großartige Spielerfahrung

Trotz solcher Schnitzer macht **Darksiders 2** auch auf dem PC viel Spaß – die Spielerfahrung ist mit einem Gamepad ähnlich gut wie auf den Konsolen. Tod, der Held in **Darksiders 2**, ist deutlich cooler als sein Bruder Krieg aus dem Vorgängerspiel: Der agile Sensenschwinger hat einen schnellen, eleganten Kampfstil drauf, der dafür sorgt, dass die vielen Gefechte nie langweilig werden. Zudem muss Tod häufig Sprung- und Kletterpartien meistern, das ist oft gelungen und spaßig, aber nicht immer perfekt – hin und wieder macht die Kameraführung Probleme. Motivierend hingegen: Tod findet tonnenweise Rüstungen und Waffen, fast wie in einem kleinen **Diablo**. Auch der Umfang ist üppig: Rund 25 Stunden lang kann man sich mit **Darksiders 2** beschäftigen, danach lockt noch ein launiger Arena-Modus. Da fallen die wenig spannende Story und einige gestreckte Levels kaum ins Gewicht.


Die große Spielwelt bereist der Held schon von Beginn an mit seinem Pferd – das verkürzt die Reisezeit enorm.



Motivierend: Tod lässt sich mit vielen Waffen und Rüstungen bestücken, fast wie einem typischen Rollenspiel.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	17.08.2012
SPRACHE/TEXT	multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Spiel ist ab 16 Jahren freigegeben, ungeschnitten und weniger blutig als Teil 1.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dual Core CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 9800 GT oder vergleichbare Karte, Internetverbindung (für Online-Aktivierung über Steam)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Darksiders 2 ist ein reiner Einzelspielertitel. Sie können Ihre Leistungen aber über Online-Ranglisten vergleichen und Items per Ingame-Mail an Freunde versenden.

Felix meint



„Nicht perfekt, aber auch auf dem PC ein Top-Titel."

Mein Vorurteil ▸ Nach **Darksiders 1** hatte ich diesmal auf eine bessere PC-Umsetzung gehofft.

Man merkt der PC-Version an, dass Vigil zum Entwicklungsende die Zeit ausging. Ärgerlich, aber kein Drama: Erstens macht das Spiel auch mit Gamepad schon viel Spaß. Und zweitens arbeiten die Entwickler an weiteren Patches.

Wertung

PRO
- Cooler, charismatischer Held
- Rasante, stark inszenierte Kämpfe
- Viele Secrets und sammelbare Items
- Umfangreich (20 bis 30 Stunden)

CONTRA
- Mäßige PC-Umsetzung, trotz Patch
- Story lässt Highlights vermissen

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

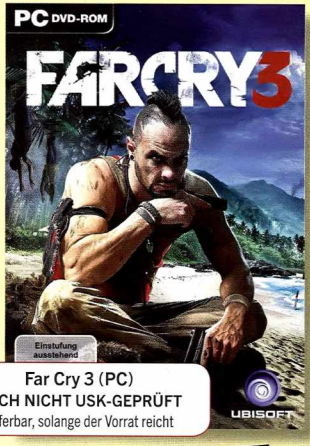
DU WILLST ES DOCH AUCH!

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:

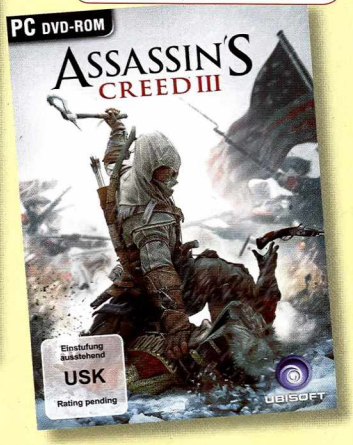
- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!

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

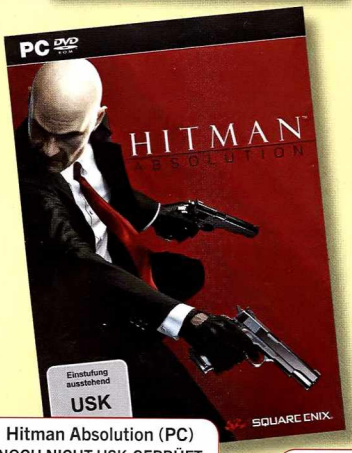




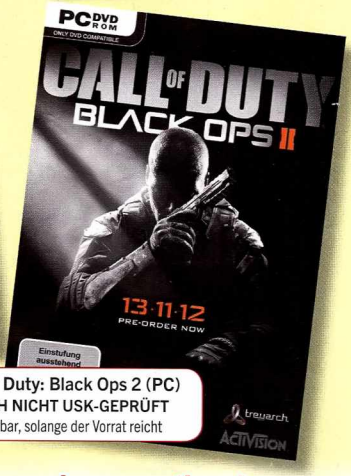
HS1 Gaming Headset USB (Corsair)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



LOGITECH G400 GAMING MAUS
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Hitman Absolution (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Call of Duty: Black Ops 2 (PC)
NOCH NICHT USK-GEPRÜFT
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

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

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

Warum keine Wertung?

Wir erhielten von Publisher 2K Games eine finale Fassung des Spiels gut zwei Wochen vor dem Verkaufsstart. Die war zwar praktisch fertig, eine endgültige Wertung durften wir aber trotzdem noch nicht drunterschreiben. Einen klitzekleinen Hinweis zur Wertungstendenz gibt's unten:



Borderlands 2

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox Software | Hersteller: 2K Games

Text: Robert Horn/Felix Schütz

In 60 Stunden durch Pandora: Zwei Redakteure machen den Beinahe-Test.

Oh du wunderschönes Pandora! Perle in der Galaxis, Heimathafen für den Abschaum des Universums. Deine weiten Ebenen, deine verwüsteten Landschaften, all die tödlichen Gefahren, der Schrott und Abfall, die hässlichen und tödlichen Kreaturen, die verrückten Menschen und durchgeknallten Banditen! Wir mochten dich schon damals, als wir dich mit Mordecai, Roland, Lilith und Brick von vorne nach hinten erforscht haben. Jetzt bist du wieder zurück, hast dich hübsch gemacht, bist noch strahlender, noch gemeiner, tödlicher und damit noch reizvoller. Wir haben lange auf deine Rückkehr gewartet. Wehe, du enttäuschst uns.

Ohne Wertung, trotzdem gut

Publisher 2K schickte uns Wochen vor Verkaufstart die Steam-Version von **Borderlands 2** zu. Zwei Freiwillige, die Redakteure Felix Schütz und Robert Horn, waren schnell gefunden und stürzten sich mal gemeinsam, mal allein in die Weiten von Pandora, um insgesamt etwa 60 Spielstunden in der abgedrehten Welt zu verbringen. Eine Testerlaubnis erhielten wir von 2k leider nicht, eine finale Wertung dürfen wir also (noch) nicht drunterschreiben. Trotzdem haben Schütz und Horn etwa drei Viertel des Spiels gesehen, unzählige Haupt- und Nebenmissionen erledigt und gefühlt 20 Millionen verschiedene Waffen ausprobiert. Wichtigste Erkenntnis: Entwickler Gearbox hat sich die Kritiken am ersten Teil zu Herzen genommen und entscheidende Teile des Open-World-Shooters verbessert – viel mehr allerdings auch nicht. Trotzdem ist **Borderlands 2** ein gutes, witziges und vor allem unterhaltsames Stück Ballerorgie geworden, dass Sie locker 30 bis 40 Stunden beschäftigen wird.

So viele Farben! Und bunt!

Die Welt von Pandora ist bunt in **Borderlands 2**. Bunter noch als im Vorgänger, in Szene gesetzt von dieser wunderbar einzigartigen Cel-Shading-Optik, aber vielseitiger und abwechslungsreicher. Marschierten Sie im ersten Teil noch stundenlang durch eine Mad-Max-artige Wüste, bietet

CHAOTISCHER SPASS IM KOOP-MODUS

KUMPEL-ZUSAMMENARBEIT
Wie im Vorgänger auch können sich Spieler gegenseitig wieder auf die Beine helfen und untereinander handeln. Neu ist die Möglichkeit, sich gegenseitig zum Duell herauszufordern. Schade: Lustige gemeinsame Kombos gibt es nicht.

DICKERE MONSTER
Die Monsterstärke passt sich je nach Spielerzahl automatisch an. Beute wird allerdings nicht aufgeteilt, jeder darf alles aufheben. Andere Spiele lösen das deutlich besser!

MATCH-MAKING
Vor jedem Start zeigt das Spiel an, wie gut Sie und Ihre potenziellen Partner im Level-Bereich zusammenpassen. Quests vom Spiele-Host werden automatisch übernommen.



Bis zu vier Spieler gehen in **Borderlands 2** gemeinsam auf Monster- und Banditenjagd. Das rockt, aber viele witzige Details bleiben in der chaotischen Hatz leider auf der Strecke.



Teil 2 nun deutlich mehr fürs Auge: Zu Beginn wagen Sie Ihre ersten Schritte noch in einer Eislandschaft, mit zugefrorenen Seen und gigantischen gestrandeten Tankern, später durchstreifen Sie saftig-grüne Wiesen, durch die sich Wildbäche schlängeln, erforschen gigantische Fabrikanlagen oder verwahrloste Banditenquartiere. Alle Gebiete sind dabei voneinander getrennt, sodass Sie einen (angenehm kurzen) Ladebildschirm ertragen müssen, wenn Sie überwechseln wollen. Damit das Erkunden schneller geht, steigen Sie wie schon im Vorgänger in ein postapokalyptisches Fahrzeug. Davon gibt es mehrere Modelle, die Sie sich mit unterschiedlichen Waffen ausrüsten können. Trotzdem verkaufen die Entwickler dieses Feature unter Wert: Fahrzeuge spielen bei Missionen kaum eine Rolle, es gibt keine coolen Motorräder oder Aufrüstmöglichkeiten und die Fahrwege sind entweder sehr kurz oder werden sowieso durch das (etwas umständliche) Schnellreisesystem obsolet gemacht.

Immer was zum Lachen

Schon im ersten Teil war der Humor ein wichtiger Teil des Spiels. Nicht wenige Spieler haben den schusseligen, Unsinn plappernden Roboter Claptrap ins Herz geschlossen (ebenso viele hassen ihn aus tiefstem Herzen) und über die absurden und skurrilen Bewohner Pandoras gelacht. Hier packen die Entwickler eine ordentliche Schippe drauf und präsentieren nahezu am Fließband absurde Situationen, durchgeknallte Charaktere und zum Schreien komische Momente. Der Einrad-Roboter Claptrap hat in **Borderlands 2** eine größere Rolle spendiert bekommen und amüsiert immer wieder mit seiner vollkommen weltfremden Selbsteinschätzung. So hält er sich selbst für den Helden und den Spieler für seinen Helfer. Hier und da finden Sie selbst abseits der Wege wunderschöne kleine Geschichtchen, die uns immer wieder ein Schmunzeln ins Gesicht zimmern. Im Versteck der Bloodshot-Banditen etwa entdecken wir ein Memo von Waffenverkäufer Marcus, der den Ganoven seine überlegenen Waffen im Kampf gegen Roland und seine Kämpfer anbietet. Keine zehn Schritte später finden wir ein weiteres Memo, in dem Marcus nun wiederum Roland im exakt gleichen Wortlaut Waffen im Kampf gegen die Banditen anbietet. Später sehen wir einen Altar,



Auf Pandora wimmelt es nur so von abgedrehten Gegnern. Die wechseln sich erstaunlich oft ab und haben individuelle Verhaltens- ... also Angriffsmuster.



Fahrzeuge spielen eine untergeordnete Rolle. Dafür können Sie aus mehreren Modellen wählen und diese mit verschiedenen Waffen ausrüsten.



Riesige Gegner sind in **Borderlands 2** eher selten, aber nicht ungewöhnlich. Kämpfe gegen solche Riesen arten meist in harte, minutenlange Schlachten aus.

den die Banditen Marcus gewidmet haben und ihn nun fanatisch anbeten, damit er ihnen weiterhin so tolle Waffen schickt. Absurd komisch!

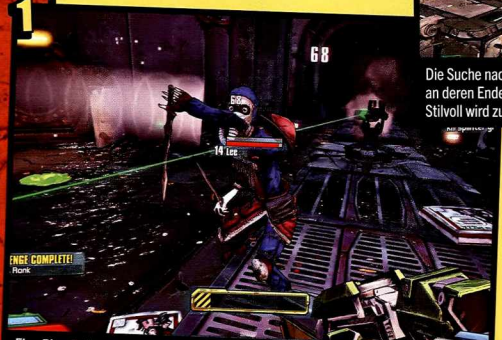
Charakterköpfe

Die Haupt- und Nebenquests gehen in Sachen Humor und Inszenierung meist noch einen Schritt weiter. Vorbei sind die Zeiten schnöder, langweiliger Missionen wie in Teil 1, stattdessen kommt nahezu jede Aufgabe mit einer kleinen, absurden Geschichte daher und wird durch animierte Sequenzen und vertonte Dialogen zusammengehalten. Die Hauptgeschichte um Bösewicht Handsome Jack, den Hyperion-Konzern und die vier Helden aus dem Vorgänger ist dabei nicht unbedingt spektakulär und überraschend, aber frech und augenzwinkernd inszeniert und bietet gute Shooter-Unterhaltung, ohne mit allzu vielen Wendungen oder Dramen zu überfordern. Gerade die Figur das bitterbösen und furchtbar witzigen Handsome Jack ist den Schreibern bei Gearbox hervorragend gelungen. Eigentlich kann man dem sympathischen, sadistischen Drecksack gar nicht böse sein, wenn er die Helden gekonnt und zielsicher fertigmacht und dabei immer den passenden Spruch parat hat. Die eigentliche Überraschung von **Boderlands 2** sind aber die oft liebevoll erzählten Nebenmissionen, die Sie quer über Pandora jagen. Oft steckt in einer anfangs belanglosen „Hol, bring oder töte XY"-Quest ein witziger Kern voll absurden Humors. So liefern wir für Barbesitzerin Moxxi (kennen Sie vielleicht aus dem **Borderlands**-DLC **Mad**

MISSIONSVIELFALT

Viele Nebenaufgaben sind so liebevoll gestaltet, dass sie uns länger im Gedächtnis bleiben. Ein echter Fortschritt im Vergleich zum Vorgänger! Wir geben Ihnen mal drei Beispiele von lustigen und skurrilen Nebenmissionen:

1



Eine Pizzalieferung in die Kanalisation endet mit dem Angriff von vier skurrilen Typen mit Schildkrötenpanzern und italienischen Namen ... die klingen seltsam vertraut?!

2



Die Suche nach Mordecais Schatz wird zur kitschigen Western-Ballade an deren Ende wir einen Showdown mit zwei weiteren Jägern erleben: Stilvoll wird zum Glockenschlag um 12 Uhr die Waffe gezogen!

3



Claptrap hat Geburtstag. Also schickt er seinen Untergebenen (uns), um Leute einzuladen. Das Ganze endet in einer süß-tragischen Feier mit Fremdschämfaktor!

DER RPG-FAKTOR: SKILLS, ITEMS, TOKENS

Talentäume: Altbewährt

Wie schon im Vorgänger setzt Gearbox auf ein herkömmliches Talentbaumsystem. Bedeutet: Durch Quests und Abschüsse verdienen Sie Erfahrungspunkte, dank derer Sie im Level aufsteigen. Für jeden Level-up gibt's einen Talentpunkt, den Sie dann in einen von drei Fähigkeitenzweigen investieren können. Das funktioniert und macht Spaß, begeistert aber auch nicht. Denn: Jede Klasse hat wieder nur eine einzige aktive Fähigkeit! **1**

Der Gunzerker beispielsweise kann kurzzeitig einen Wut-Modus aktivieren, in dem er besonders viel Schaden austeilt. Diesen Skill können Sie zwar mit einigen Upgrades verbessern, aber nicht wirklich variieren. In den Talentbäumen **2** findet man stattdessen nur passive Boni, die zwar schön stark ausfallen, aber dennoch wenig Freiheiten in der Spielweise erlauben. Darum ähneln sich die Klassen stark. Immerhin: Sie dürfen Talentpunkte stets unkompliziert umverteilen.





Inventar: Für Waffensammler

Das Sammeln neuer Knarren ist auch in **Borderlands 2** der wichtigste Motivationsfaktor. Wie in **Diablo** werden alle Waffen zufallsgeneriert, sind farblich codiert und können zig Eigenschaften haben. **3** Genauso cool wie im ersten Teil! Schade jedoch: Gänzlich neue Waffengattungen fehlen, auch die Schilde, Granatenmods und Klassenboni kennen wir schon aus dem Vorgänger. Neu ist hier lediglich ein vierter Slot **4** für Relikte, die starke Talentboni verleihen. Rüstungen, Helme oder Sets gibt's auch diesmal leider nicht, Sie dürfen nur die Gesichter und Farben der Helden ändern. Das fair bemessene Inventar unterstützt nun Mausräder, ist aber trotzdem etwas umständlich: Die Item-Liste **5** muss mühsam gescrollt werden und der Vergleich von Statuswerten poppt nicht einfach auf, sondern blendet nur per Druck auf die E-Taste ein. Nett hingegen: Sie können Items nun als Favorit oder zum Verkauf markieren.

Tokens: Mini-Upgrades

Das coole Lernsystem aus **Borderlands 1**, in dem man den Umgang mit bestimmten Waffenarten trainierte, gibt es im zweiten Teil nicht mehr. Stattdessen hat Gearbox ein neues Token-System eingebaut. Das simple Prinzip: Sie meistern Herausforderungen und bekommen dafür Upgrade-Punkte, die hier Tokens genannt werden. Herausforderungen, zum Beispiel eine gewisse Anzahl Gegner besiegen oder Items finden, werden sauber in einem Menü aufgelistet **6** und lassen sich gut im Vorbeigehen erledigen. Die so verdienten Tokens tauschen Sie in einem schlichten Textmenü **7** gegen dauerhafte Boni ein – etwa ein Prozent mehr Nachladetempo oder ein halbes Prozent höhere Trefferchance. Da diese Boni **8** aber so winzig sind, zeigen sie erst dann Wirkung, wenn man sie zigfach freigeschaltet hat. Darum lohnt sich dieses System nur für Langzeitspieler, für alle anderen dürfte es eher unspannend sein.



Moxxi's Underdome Riot) eine Pizza zu vier in der Kanalisation lebenden Nahkämpfern mit Schildkrötenpanzern auf dem Rücken, veranstalten eine Geburtstagsparty für Claptrap, klauen Banditen ihre Volleybälle (und zünden auch noch das Spielnetz an!) oder bombardieren ein Dorf mit schwerem Geschütz, um deren Schutzschild zu testen. Die Missionen in **Borderlands 2** bleiben definitiv im Gedächtnis. Natürlich begegnen Ihnen auch hin und wieder langweilige Aufgaben mit viel nerviger Laufarbeit, bei denen Sie sich erst umständlich durch schon mehrfach gesäuberte Gebiete ballern müssen, weil das gesuchte Objekt natüüürlich wieder ganz am anderen Ende herumliegt, aber im Großen und Ganzen ist die Qualität der Missionen herausragend. Vor allem, da jeder Quadatmeter von Pandora mit herzhafter Waffengewalt erobert werden will: **Borderlands 2** versprüht mit jeder Faser Shooter-Scharme.

Waffen. Wir brauchen Waffen.

Das Konzept ist bekannt: Wie schon im Vorgänger finden Sie auch in **Borderlands 2** unzählige, zufallsgenerierte Waffen in sechs Kategorien. Jede Kanone verfügt über verschiedene Eigenschaften und Statistiken wie Magazingröße oder Durchschlagskraft. Schon nach Minuten im Spiel werden Sie damit überschüttet und der allseits bekannte Sammeltrieb schlägt gnadenlos zu. Welche Waffe Sie mit welchem Charakter nehmen, ist dabei schnurzegal, denn jeder Held kann mit jedem Schießprügel umgehen. Das Zufallssystem sorgt dafür, dass sich viele Kanonen äußerst unterschiedlich anfühlen. So macht es Spaß, immer wieder mit explodierender Munition, abprallenden Kugeln oder dem coolen Dreifachraketenwerfer, den der gigantische Basilisk gerade hat fallen lassen, zu experimentieren und Waffen wie am Fließband durchzutauschen. Im weiteren Spielverlauf erhalten viele Schusswaffen Zusatz- und Elementareigenschaften. Elektroprojektile eignen sich etwa hervorragend, um Schilde zu zerstören, während Brandmunition gegen ungepanzerte Gegner rockt. Neu ist das allerdings nicht, auch in **Borderlands** gab es das schon. Einzig „Slag" ist hinzugekommen, eine Kraft, die Gegner empfindlicher für Projektile macht. Neu hingegen ist, dass auch die Schilde, die Ihren Helden vor allzu viel Schaden schützen, auf höheren Stufen Elemen-

UNSER WUNSCHZETTEL: DA GEHT NOCH MEHR!

Borderlands 2 ist ein saugutes Spiel. Nur perfekt ist es eben doch nicht. Darum hätten wir ein paar Vorschläge, wie man künftige Erweiterungen, DLCs oder gar einen dritten Teil aufpeppen könnte!

- **HANDWERK:** Es ist eigentlich absurd – da ist man schon ständig auf Pandoras Müllhalden unterwegs und trotzdem kann der Spieler zu keiner Gelegenheit Schrott und Rohstoffe sammeln. Dabei würde sich das Spiel doch super für ein System anbieten, mit dem man aus gesammelten Werkstoffen neue Ausrüstung basteln oder altes Zeug aufwerten kann! Dazu könnte Gearbox gleich noch eine Art Schmiede einbauen, an der man unnütze Items einfach in ihre Bestandteile zerlegt – **Diablo 3** hat's vorgemacht!
- **LUSTIGE BEGLEITER:** Es gibt ja schon ein paar witzige, sprechende Waffen in **Borderlands 2**, und natürlich ist das Spiel eh auf ein Koop-Erlebnis ausgelegt. Aber warum kann der Spieler nicht zusätzlich noch einen NPC-Begleiter haben? Zum Beispiel ein treues Tierchen oder eine kleine fliegende Roboter-Drohne? Letztere könnte zum Beispiel Geld und Munition einsammeln, den Spieler wiederbeleben oder Gegner unter den Armen kitzeln und dabei französische Schlachtrufe ausstoßen. Oder so.
- **MEHR CHARAKTERTIEFE:** Die Klassen in **Borderlands 2** sind nicht schlecht, bieten aber kaum Freiheiten. Wir wünschen uns mehr aktive Skills, mehr Vielfalt und mehr Individualisierungsmöglichkeiten!
- **MEHR ITEMS:** Die meiste Zeit über sammelt man Waffen und Munition auf. Warum gibt's eigentlich keine coolen Helme, Rüstungen, Stiefel? Das geht in **Diablo**, das geht in **Fallout** – das würde auch hier gehen! Außerdem könnte **Borderlands 2** ein paar neue Waffengattungen vertragen: Bögen, Armbrüste, Minen, Bolas, Wurfmesser oder organische Waffen (explodierende Marsschnecken, kotzende Hühner, und so weiter – Sie wissen schon!). Auch eine Laserpeitsche wie in Epics **Bulletstorm** würde sich anbieten.
- **ERWEITERTER FUHRPARK:** Fahrzeuge spielen in **Borderlands 2** nur eine kleine Rolle. Schade! Wie wäre es mit Rennstrecken à la **Rage** oder mit PvP-Arenen, in denen sich die Spieler mit kruden, selbst gebastelten Motorrädern gegenseitig zu Schrott fahren? Auch Schwebefahrzeuge oder Reittiere wären cool!
- **GETRENNTES LOOT:** Im Koop kann es ganz schön nerven, wenn Spieler sich gegenseitig die besten Items wegschnappen. Wir wünschen uns eine Lösung wie in **Diablo 3** und **Torchlight 2**, wo jeder Spieler sein eigenes Loot erhält. Das wäre stressfreier und würde für einen besseren Spielfluss sorgen.

tarkräfte bekommen. So besteht zum Beispiel die Chance, dass eine Feuernova nahe Gegner von den Füßen reißt, sobald Ihr Schild heruntergeschossen wurde. Diese zusätzliche Verteidigungslinie ist in den teils heftigen Kämpfen eine willkommene Hilfe. Schade: Bei der Auswahl der Waffenarten ist Entwickler Gearbox auf Nummer sicher gegangen und sämtliche Modelle aus dem Vorgänger übernommen. Wir hätten uns wirklich über Zuwachs in Form von Bögen, Granatwerfern, Lasern oder Nahkampfwaffen gewünscht. Auch wenn sich die Wummen in der Optik und Ausstattung sehr deutlich unterscheiden: Ein wenig mehr Kreativität und Mut wäre hier angebracht gewesen!

Flügellahme Helden

Die gleiche Aussage gilt leider auch für die vier im Spiel verfügbaren Klassen (eine fünfte wird per DLC nachgereicht). Zwar sind Axton, Zero, Salvador und Maya zumindest optisch sehr unterschiedlich und haben alle eine eigene Spezialfähigkeit, doch erinnern sie dabei viel zu sehr an die Charakterklassen aus dem ersten Teil. Auch sonst bleiben die einzelnen Helden blass und austauschbar, die Fähigkeiten unspektakulär. Wieso die Entwickler dem Ninja Zero etwa eine Nahkampffertigkeit geben, ansonsten aber strikt auf Fernkampf setzen, verstehen wir nicht. Auch das Geschütz des Commando Axton hätte ein paar deutlich coolere Fähigkeiten verdient. Im dreigeteilten Fähigkeitsbaum dürfen Sie das Ding zwar mit Raketen ausrüsten, die Genauigkeit und Schussrate verbessern, doch wie super wäre es gewesen, die Selbstschussanlage in eine fliegende Drohne zu verwandeln oder in einen fahrenden Begleiter? Mayas Fähigkeit dagegen, Gegner wehrlos in der Luft schweben zu lassen, hilft mehr im Koop-Spiel, während Salvadors Fähigkeit, kurzzeitig zwei Waffen zu halten, einfach nur unkreativ ist. Auch hier vermissen wir den Mut der Entwickler, spannendere und vor allem mehr Fähigkeiten einzubauen. Die Aussage, dass der Shooter-Teil im Mittelpunkt stehen soll, lassen wir nicht gelten. Wir meckern hier aber auf hohem Niveau, alle Klassen machen Spaß. Es wäre nur einfach mehr drin gewesen, verdammt!

Allein oder im Baller-Pulk

Egal mit welchem Helden Sie sich in die skurrile Welt stürzen, gemeinsam mit einem oder bis zu drei Freunden macht die Sache noch mehr Spaß. Das Koop-Spiel funktioniert dabei wunderbar einfach, mit wenigen Klicks tritt man der Session des Partners bei. Monster werden dadurch automatisch stärker, Beute wird wertvoller. Wir empfehlen aber, erst einmal einige Stunden allein durch die Gegend zu ziehen. Stürmt man sofort mit Freunden los, entgehen einem viele Nebenaufgaben, Witze und Details am Rande. Wir konnten den Koop-Part bisher zu zweit ausprobieren. Schon das zauberte (auch dank toller PhysX-Effekte, mehr dazu auf den nächsten Seiten) ein brachiales Ballerfeuerwerk auf unseren Bildschirm, sodass wir uns gar nicht ausmalen wollen, was passiert, wenn vier Spieler gleichzeitig Pandora aufmischen. Ausprobieren wollen wir das auf jeden Fall, denn **Borderlands 2** ist ein Spiel, das sich mit all seiner Liebe zum Detail, dem großartigen Witz und der tollen Präsentation unsere volle Aufmerksamkeit verdient hat.



Taucht ein Typ mit der Bezeichnung „Badass" auf, wird es haarig, das sind fiese Biester. Außerdem gibt es erfreulich viele Gegnerarten und -unterteilungen!



Diese junge Dame ist, wie die meisten Einwohner von Pandora, absolut durchgeknallt. Sie schnallt Plüschhasen an ferngelenkte Raketen. Gute Sache!

EIN SPIEL, VIELE EDITIONEN

Neben der normalen Verkaufsfassung (50 Euro) erscheint **Borderlands 2** hierzulande noch in zwei weiteren Editionen: Die Deluxe-Kammer-Jäger-Version und die Ultimative-Beutekiste-Sammleredition. Außerdem erhalten Vorbesteller einen Download-Code, der verschiedene Bonusinhalte freischaltet, darunter ein Gratis-Download für die fünfte Klasse „Mecromancer", die derzeit aber noch bei Gearbox entwickelt wird.

ULTIMATIVE BEUTEKISTE

Diese teure Edition (110 bis 130 Euro!) ist schon bei den meisten Händlern vergriffen. Sie enthält die aufwendige Replik einer Truhe aus dem Spiel, alle Inhalte der Deluxe-Kammer-Jäger-Version, eine Steelbook-Hülle, ein Poster mit den Kreaturen Pandoras, Postkarten, Feldnotizen von Sir Hammerlock, eine Stoffkarte und ein Echtheitszertifikat.



DELUXE KAMMER-JÄGER



Für stolze 70 Euro erhalten Sie hier neben dem Hauptspiel ein paar Gimmicks: eine Marcus-Wackelkopffigur, ein Artbook, eine Karte von Pandora und einen Comic, den es aber leider nur als Download gibt. Dazu liegen 4 Sticker in der Box.

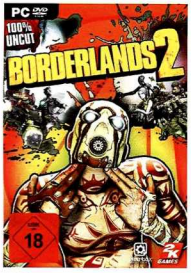
PREMIUM CLUB

Wer das Spiel vorbestellt (online oder im Einzelhandel, egal in welcher Fassung), erhält einen Gratis-Bonuscode für mehrere Download-Zusatzinhalte:

- **Goldener Schlüssel:** Öffnet eine einzigartige Beutetruhe in der Stadt Sanctuary
- **Kammer-Jäger-Relikt:** Verbessert die Dropchance seltener Items
- **Gearbox Gunpack:** Ein Satz goldener Zusatzwaffen
- **Bonusheld:** Gearbox entwickelt derzeit die fünfte Klasse „Mecromancer". Vorbesteller laden sich die Spielfigur gratis herunter, sobald sie verfügbar ist.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	20.09.2012
SPRACHE/TEXT	multilingual

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Laut Publisher 2K Games ist die deutsche Fassung zu 100 % ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo (2,4 GHz), Athlon 64 X2 (3 GHz), 2 GB RAM, Geforce 9600 GT/Radeon HD 3870, Internetverbindung für Online-Aktivierung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie können das gesamte Spiel per Drop-in/Drop-out auch im Koop-Modus bestreiten. Spielerduelle sind nur auf Anfrage möglich.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Robert meint



„Von vorne bis hinten ein gelungener Shooter!"

Mein Vorurteil ▸ Den ersten Teil habe ich nicht durchgehalten, aber der zweite scheint einiges besser zu machen. Das wird ein super Spiel!

Borderlands 2 hat mich im Gegensatz zu Teil 1 von Anfang an gefesselt. Das liegt an zwei Dingen: Ich mag gute Shooter und ich stehe auf skurrilen Humor. Beides bietet der Titel im Überfluss. Die wunderbar überzeichneten Charaktere und die köstlich abgedrehten Missionen lassen mich schmunzeln UND gleichzeitig ballern, was die Maustaste hergibt. Hinzu kommt, dass **Borderlands 2** kein kurzes Spiel ist. Bisher habe ich 30 Stunden investiert und noch immer nicht alles gesehen. Ziemlich gut für einen Shooter! Schade ist nur, dass sich die Entwickler nicht ein wenig mehr getraut haben: Neue Waffentypen, neue Fähigkeiten, coolere Helden, mehr Fahrzeug-Interaktion … Meinen persönlichen Nerv trifft das Spiel aber. Ich fühle mich wohl auf Pandora!

Felix meint



„Wenig Neues, aber trotzdem ein Riesenspaß!"

Mein Vorurteil ▸ Den Vorgänger habe ich trotz seiner vielen Macken geliebt. Von Teil 2 erhoffte ich mir vor allem coolere Quests und mehr RPG-Elemente.

Gearbox geht auf Nummer sicher: Anstatt wirklich frische Ideen zu liefern, begnügt sich **Borderlands 2** damit, die wichtigsten Kritikpunkte von Teil 1 erfolgreich) auszubessern. Vor allem die neuen, witzigen Nebenquests heben das Spiel klar vom Vorgänger ab! Ich vermisse diesmal aber wirklich mehr Item-Vielfalt und ein Crafting-System – darum bleibt **Borderlands 2** für mich „nur" ein starkes Spiel, das aber immer noch viel Luft nach oben bietet.

Wertung

PRO

- Tonnenweise coole Waffen
- Motivierende Jagd nach Loot und XP
- Pechschwarzer Humor
- Coole, vielfältige Gegner
- Sehr umfangreich
- Witzige Quests, schräge Charaktere
- Sehr gute PC-Umsetzung

CONTRA

- Teils lange Laufwege
- Schwankender Schwierigkeitsgrad
- Maue Klassen mit nur je einem Skill

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut

COMICSTIL
Wie sein Vorgänger setzt **Borderlands 2** auf ein Renderverfahren, das allen Objekten und Figuren einen schwarzen Rahmen verpasst. Zusammen mit den bunten, gezeichneten Texturen erhält das Spiel so seinen comichaften Look.

PHYSX: DER EFFEKT-OVERKILL
Funken und Partikel fliegen durch die Gegend und prallen von der Umgebung ab – solche Effekte sind bereits ab der mittleren der drei PhysX-Einstellungen zu sehen.

PHYSX: ANIMIERTE FLÜSSIGKEITEN
Steht der PhysX-Regler auf „mittel", sammeln sich in manchen Kämpfen solche Pfützen am Boden. Wer PhysX auf die höchste Stufe schaltet, der sieht solche Effekte zusätzlich auch beim Einsatz bestimmter Schadenstypen, etwa bei Korrosiv-Waffen.



Die PC-Umsetzung von **Borderlands 2** ist Gearbox gut gelungen. Vor allem Besitzer von Nvidia-Grafikkarten dürfen sich über zusätzliche Effekte freuen.

Borderlands 2: PC-Version im Check

Frohe Kunde! Die PC-Fassung von **Borderlands 2** ist sehr gut geworden. Das Spiel läuft flott und stabil, die Steuerung lässt sich frei konfigurieren und zudem bietet die PC-Version exklusive Grafikeffekte, die Sie weder auf der Xbox 360 noch auf der Playstation 3 finden.

Bessere Effekte dank PhysX

Die PC-Fassung sieht erwartungsgemäß etwas schöner aus als die Konsolenumsetzungen – dank hoher Auflösungen, Kantenglättung und manch verbesserter Textur wirkt das Bild am PC etwas schärfer und klarer. Außerdem lässt sich das Spiel mit hoher Weitsicht betreiben, Sie erkennen Gegner und Items dann auch auf große Distanzen. Das grafische Highlight der PC-Fassung stellen aber die PhysX-Effekte dar, die zusätzliche Partikel- und Physikberechnungen liefern. Auf mittleren und hohen PhysX-Einstellungen sind etwa zerstörbare, animierte Stoffplanen, Flüssigkeiten sowie aufwendige Partikel bei Schüssen und Explosionen zu sehen. Das macht was her! Auf niedrigen PhysX-Einstellungen (zu empfehlen für Radeon-Karten oder Geforce GTX 260) fehlen diese Effekte gänzlich, was etwas Atmosphäre kostet. Für mittlere PhysX-Einstellungen sollte es schon eine ordentliche Nvidia-Karte (zum Beispiel Geforce GTX 460) sein. Die kommt dann meistens auch mit hohen PhysX-Einstellungen klar, nur bei besonders vollgepackten Kampfszenen kann die Performance selbst mit einer GTX 560 Ti kurz einbrechen. Besitzer von Radeon-Grafikkarten haben hier den Nachteil, denn bei ihnen müssen sämtliche Physik-Effekte über die CPU berechnet werden.



Die Steuerung wurde gut für Maus und Tastatur angepasst. Dass das Inventar immer noch umständlich ist, liegt nicht an der PC-Umsetzung, sondern am Spieldesign.

Die Anforderungen

Das Spiel stellt geringe Anforderungen an Ihre Grafikkarte: Wer auf die PhysX-Effekte verzichten kann, dem genügt bereits eine GTX 260 für eine Auflösung von 1920 x 1080 und volle Grafikdetails. Auch die CPU-Ansprüche sind bescheiden: **Borderlands 2** lässt sich mit einem Zweikerner (Core 2 Duo, Athlon II X2) mit 3 GHz spielen, dann sind in Kämpfen allerdings Einbrüche unter 30 fps möglich. Ein Vierkerner steigert hier die Leistung deutlich und ist daher unsere Empfehlung – 2,5 GHz sollten ausreichen. Mit einem Core i7 läuft alles butterweich. Generell gilt: **Borderlands 2** hat zwar flotte Ladezeiten, allerdings ist bei Spielstart und nach jeder Schnellreise deutlich zu sehen, wie die Texturen verzögert nachstreamen – das ist nicht schön, kennt man aber von vielen Titeln mit Unreal Engine 3.

Die Grafikoptionen

Nach PC-Debakeln wie zuletzt **Darksiders 2** erfreut **Borderlands 2** den Anwender mit zahlreichen Grafikeinstellungen. Sichtweite, Texturqualität und vieles mehr lassen sich mehrstufig regeln und der

Hardware anpassen. Echte Kantenglättung gibt es nicht, nur einen FSAA-Filter, der das Bild aber weicher macht und kaum Leistung kostet. Wer mehr Frames pro Sekunde will, der schaltet „Umgebungsverdeckung" aus – das steigert die Leistung um bis zu 30 Prozent und fällt optisch kaum auf. Zusätzlich können Sie die Bildrate festsetzen – das fördert ein konstanteres Spielgefühl und schont schnelle Rechner, die so nicht mehr Frames als nötig berechnen.

Weitere Einstellungen

Jenseits der Grafikanpassungen gibt's noch andere Optionen im Menü, beispielsweise das Auslesen eines Savegames von **Borderlands 1**, um so weitere Skins für Ihre Helden freizuschalten. Die Interface-Größe lässt sich anpassen, außerdem gibt es einen FOV-Regler, der Ihr Sichtfeld bestimmt. Sehr schön: Die Steuerung lässt sich detailreich konfigurieren und auch Mausräder werden in Menüs unterstützt – die PC-Steuerung ist damit einen Tick besser als im Vorgänger. Perfekt ist sie jedoch auch nicht – das Inventar ist immer noch etwas umständlich zu bedienen, der Vergleich von Item-Werten erfordert beispielsweise unnötiges Tastendrücken. Die Steuerung der Fahrzeuge ist nahezu identisch mit der des Vorgängerspiels – Sie lenken das Gefährt also wieder mit der Maus, das fühlt sich etwas schwammig an und erfordert ein wenig Eingewöhnung. Löblich: Das Xbox-360-Gamepad wird voll unterstützt, ist aber kein Muss – alles in allem ist die PC-Steuerung nämlich präziser und schneller.

Für Mehrspieler

Borderlands 2 nutzt Steam als Kopierschutz und verwendet Valves Plattform auch gleich als Grundlage für die Spielersuche. Sie können Mitspieler also direkt aus ihrer Steam-Freundesliste einladen beziehungsweise in deren Partien einsteigen. Alternativ können Sie wahllos nach Spielern suchen lassen, diese Funktion konnten wir vor Release aber noch nicht bewerten. Prima: Das Gamespy-System aus **Borderlands 1** wird nicht mehr genutzt. Spiele lassen sich abriegeln oder nur für Freunde zugänglich machen. Ärgerlich hingegen: Es gibt keine Möglichkeit, die Loot-Optionen (etwa getrennte Beute für jeden Spieler) anzupassen.

PHYSX: QUALITÄTSSTUFEN IM VERGLEICH

Exklusiv in der PC-Version von **Borderlands 2** gibt's drei PhysX-Optionen: niedrig, mittel und hoch. Komplett deaktivieren kann man die Physik-Effekte nicht, auf niedrigster Stufe haben aber selbst schwache PCs keine Probleme. Für maximale PhysX-Details braucht's jedoch zwingend eine gute Nvidia-Karte (GTX 460 oder besser).

FLÜSSIGKEITEN (BLUT, WASSER, SCHLEIM, ETC. ...)


PhysX hoch


PhysX mittel

Auf hohen Einstellungen erzeugen Korrosiv-Waffen mit jedem Schuss grünliche Pfützen. Die Flüssigkeit kann sich verbinden und an Hängen und Treppen runterlaufen. Dieser Effekt wird auch für Bluteffekte und Wasserfontänen genutzt. Auf mittleren Einstellungen gibt's ähnliche (aber etwas weniger hübsche) Effekte zumindest noch bei Kämpfen zu sehen. Auf niedrigen Einstellungen fehlen die Flüssigkeitsberechnungen komplett.

EINSCHUSSEFFEKTE UND TRÜMMER


PhysX mittel


PhysX niedrig

Bei mittleren und hohen PhysX-Einstellungen werden in Kämpfen zahllose zusätzliche Partikel berechnet. Selbst wenn man nur auf den Boden schießt, fliegen Steinchen durch die Gegend, die sogar Schatten werfen, liegen bleiben und sich zu Häufchen aufschichten. Nur auf niedrigsten PhysX-Einstellungen fehlen diese schicken Partikeleffekte komplett – stattdessen sieht man am Boden nur hässliche, schwarze Einschusslöcher.

STOFFE UND PLANEN


PhysX hoch


PhysX mittel

Nur mit maximalen PhysX-Einstellungen sind auf bestimmten Hütten, Containern, Kisten und dergleichen schick animierte Planen und Stoffbahnen zu sehen, die auf Beschuss reagieren und sich zerfetzen lassen. Auf mittleren Einstellungen gibt es solche Planen auch, allerdings wurde ihre Anzahl hier bereits spürbar reduziert. Auf niedrigen PhysX-Einstellungen sind die Stoff-Zierden noch seltener, zudem reagieren sie hier nicht mehr auf Beschuss.



Begegnungen mit scheinbar übermächtigen Gegnern sind in **Dark Souls** an der Tagesordnung und zählen zu den Highlights des Spiels. Besonders die Bosskämpfe. (Mit Fix)

Dark Souls: Prepare to Die Edition

Genre: Rollenspiel | Entwickler: From Software | Hersteller: Namco Bandai

Text: Viktor Eippert und Peter Bathge

Düster, unerbittlich, einzigartig: Dieses Fantasy-Abenteuer ist wie kein zweites!

Mit einem lauten Knall kracht die mannshohe Keule auf den Steinboden, nur ein paar Zentimeter entfernt von unserem Ritter, der gerade noch mit einer Ausweichrolle sein Leben rettet. „Jetzt bloß nichts anbrennen lassen", geht es uns durch den Kopf, während unser Puls rast. „Nur noch ein paar gut getimte Schwerthiebe und dieser vermaledeite Riesendämon hat sein letztes Opfer gefordert." Wir warten also geduldig, studieren genau jede Bewegung des haushohen Minotauren, lauern auf unsere Gelegenheit zum Gegenangriff. In jedem Schritt, jeder Gewichtsverlagerung und jedem Keulenhieb unseres Gegenübers erkennen wir deutlich dessen gewaltige, animalische Kraft. Der nächste Vollkontakt mit seinem Knüppel würde zweifellos unser letzter sein.

Für die Härtesten der Harten

Schlussendlich erwischt uns der gehörnte Dämon doch noch mit seinem Riesenschlägel und ein nur zu bekannter Schriftzug leuchtet provokant auf dem Schirm: „Ihr seid gestorben". Schon wieder. So wie die letzten zig Versuche auch schon. **Dark Souls** ist völlig anders als die heutzutage gängigen weichgespülten Titel, die Spieler mit Checkpunkten, aufdringlichen Hilfseinblendungen, unzähligen Sicherheitsnetzen und Komfortfunktionen zuschütten. Wenn die Konzentration auch nur kurz nachlässt, können selbst stinkgewöhnliche Gegner den Tod bedeuten. Dieses Rollenspiel ist knallhart, unerbittlich und vor allem konsequent. Diese Lektion lernt man verdammt schnell und der Bildschirmtod ist in **Dark Souls** so selbstverständlich wie das Amen in der Kirche. Und ob Sie es glauben oder nicht: Momente wie der anfangs beschriebene, so abartig frustig sie mitunter auch sein mögen, sind bezeichnend für die Faszination hinter **Dark Souls**. Denn

Höhere Auflösung dank Fan-Fix

Dass die Entwickler mit der PC-Umsetzung Schwierigkeiten hatten, sieht man schon an folgendem Punkt: Wie auf der Konsole leistet **Dark Souls** auch am PC eine interne Maximalauflösung von 1.024 x 720 Bildpunkten. Sprich: Wenn man die Auflösung im Menü höher einstellt, wird das Bild einfach hochskaliert und wirkt dementsprechend furchtbar verwaschen. Eine Lösung für dieses Problem bietet ein Fan-Patch, der auch höhere Auflösungen und damit ein scharfes HD-Bild ermöglicht. Den Unterschied verdeutlicht unser Bildvergleich. Wir verwendeten den Patch die meiste Zeit während unseres Tests und erstellten viele Bilder damit (sind gekennzeichnet). Den Patch finden Sie unter http://blog.metaclassofnil.com.



Ohne Grafik-Fix auf 1.920x1.080



Mit Grafik-Fix auf 1.920x1.080



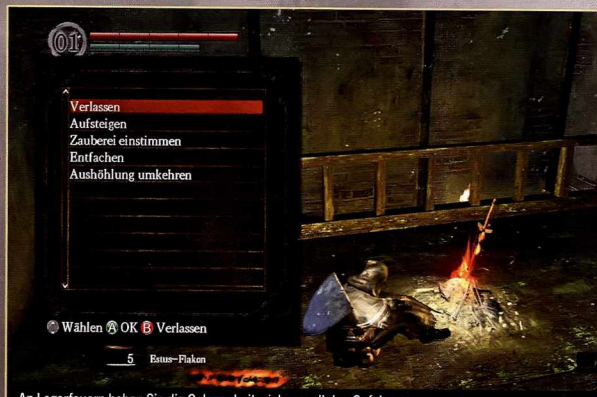
Die Spielwelt ist nicht nur gigantisch und super designt, sie ist vor allem atmosphärisch eine absolute Wucht. (Mit Fix)



Diesen Schriftzug bekommen Sie in **Dark Souls** verdammt oft zu Gesicht. Eine hohe Frustresistenz ist absolute Pflicht. (Mit Fix)



Von den seltenen NPCs im Spiel erhalten Sie nützliche Tipps und manchmal auch hilfreiche Gegenstände. (Mit Fix)



An Lagerfeuern haben Sie die Gelegenheit, sich von all den Gefahren zu erholen. Dort findet auch die Charakterentwicklung statt.

das Fantasy-Abenteuer packt den Spieler da, wo es am meisten weh tut: bei seiner Ehre. Aufgeben ist nicht. Und je größer die Herausforderung, desto größer ist auch das Erfolgserlebnis.

Die Seele des Spielprinzips

Ein weiterer Grund, nicht gleich die Flinte ins Korn zu werfen, hängt mit den Seelen zusammen. Diese erhält man für jeden besiegten Gegner und sie vereinen Erfahrungspunkte und Spielwährung in einem. Ein cleveres System, da man so immer genau abwägen muss, ob man für einen weiteren Attributpunkt in Stärke, Ausdauer und Konsorten spart oder seine Seelen lieber für Ausrüstung auf den Kopf haut. Die Steigerung der Attribute erfolgt an Lagerfeuern, die sporadisch über die Spielwelt verteilt sind und als Ruheort dienen. Zwar wählt man zu Spielbeginn aus einer von acht Charakterklassen, doch das wirkt sich nur auf die Startausrüstung und die Ausgangsattribute aus. Das Charaktersystem an sich bietet komplette Freiheit; vom agilen Schurken bis hin zum schwer gepanzerten Rittersmann ist jede Spielweise möglich. Eine Rast am Lagerfeuer hat allerdings ihre Tücken, da alle zuvor besiegten Widersacher (außer bestimmte mächtige Gegner und Bosse) nach jeder Lagerfeuerpause wiederbelebt werden! Und jetzt kommt der entscheidende Punkt: Mit jedem digitalen Tod verliert man seinen gesamten Vorrat an Seelen und muss seine Überreste erreichen, ohne erneut das Zeitliche zu segnen. Ansonsten verschwinden die verlorenen Seelen auf Nimmerwiedersehen. Wie gesagt, **Dark Souls** schenkt einem wirklich nichts. Gleichzeitig vermittelt es aber ein tolles Gefühl dafür, tatsächlich etwas geleistet zu haben. Denn jeder noch so kleine Fortschritt wird mit einem wohligen und toll spürbaren Erfolgserlebnis belohnt. Die Spielfigur entwickelt sich nach und nach von einem Würstchen zu einem Fantasy-Helden, der diese Bezeichnung auch verdient. Eine ähnliche Entwicklung macht man auch als Spieler durch. Mit jedem Tod (und man stirbt wirklich verdammt häufig!) lernt man eine wertvolle Lektion, bis man irgendwann selbst dem fiesesten Monster mit einem mutigen Lachen entgegentritt.

Mittendrin statt nur dabei

Doch die schwierige Gratwanderung zwischen Frust und Glücksgefühl ist nur ein Teil dessen, was **Dark Souls** zu einem unvergleichlichen Erlebnis macht. Mindestens ebenso entscheidend ist das intensive Gefühl, Teil einer glaubwürdigen Fantasy-Welt zu sein. **Dark Souls** mag grafisch keine Wucht sein, überhaupt leidet die PC-Umsetzung an teils dicken Macken (siehe Kasten Seite 94). Doch mit dem fabelhaften Design haben die Entwickler einen Volltreffer gelandet. Die gigantische Welt erstreckt sich von moosbewachsenen, wunderbar verwinkelten Mittelalterburgen über urige Katakomben bis hin zu einer myste-



Das Design von **Dark Souls** bietet Dark Fantasy vom Feinsten. Selbst normale Gegner wie dieser Dunkle Ritter machen verdammt viel her.



Der Kampf gegen mehrere Wiedersacher gleichzeitig bedeutet meist den sicheren Tod. Um zu bestehen, muss man Vorsicht walten lassen.

riös-malerischen Waldlichtung. Hinter jeder Abzweigung locken Geheimnisse, schöne Überraschungen sowie bildgewaltige Panoramen – doch lauern dort auch zahllose Gelegenheiten für einen weiteren Bildschirmtod in Form von Gegnern und fiesen Fallen. Unterstützt wird das perfekte Dark-Fantasy-Look-and-Feel vom klasse gelungenen Gegnerdesign. Egal ob es um furchteinflößende Bossmonster oder deren gewöhnliche Schergen geht: Jeder Fiesling passt perfekt in die Szenerie und verhält sich seiner Statur entsprechend. Unterstrichen wird die tolle Atmosphäre von der gelungenen Sounduntermalung. Das markante Klappern unserer Plattenrüstung bei jedem Schritt, die krachenden Geräusche, wenn Schwert auf Schild trifft, die verheißungsvolle Musik bei den Bosskämpfen – einfach fabelhaft.

Freiheit um jeden Preis

Um dieses intensive Erlebnis nicht zu zerstören, verzichten die Entwickler praktisch komplett auf Spielerführung. In **Dark Souls** wird man nicht wie ein Kleinkind an die Hand genommen und von einem Bombast-Moment zum nächsten geführt. Noch wird man mit Tagebucheinträgen zu unzähligen Quests zugeworfen. Nach der Charaktererschaffung setzt uns **Dark Souls** wie ein Findelkind in seiner mysteriösen, brandgefährlichen Welt aus und überlässt uns unserem Schicksal. Abgesehen von ein paar grundlegenden Steuerungserklärungen sind wir auf uns allein gestellt. Kartenmarkierungen gibt es ebenso wenig wie eine Übersichtskarte an sich. Komfortfunktionen sowieso nicht. Die einzige Hilfe bieten auf dem Boden platzierte Notizen von anderen Spielern, die vor drohender Gefahr warnen oder auf versteckte Schätze hinweisen. An Begrenzungen spart **Dark Souls** ebenfalls. Hier entscheiden wir selbst, ob wir schon dazu bereit sind, es mit dem Feuer speienden Drachen auf der eben entdeckten Festungsbrücke aufzunehmen oder doch lieber am Wächterdämon vorbei in den Dunkelwurz-Wald marschieren. Wir bahnen uns unseren eigenen Weg, tasten uns sachte von einem Kampf zum nächsten und erkunden diese zauberhafte Welt. Regelrecht subtil ist dabei die Erzählung der Geschichte. Bis auf wenige stimmungsvolle Zwischensequenzen wird einem nichts auf die Nase gebunden. Erst Gespräche mit den seltenen NPCs oder Beschreibungen von gefundenen Items geben stückchenweise Aufschluss darüber, was eigentlich los ist und was unser Ziel ist.

Da wäre selbst Lanzelot stolz

Einen entscheidenden Anteil an der tollen Atmosphäre hat das realistische Kampfsystem. In **Dark Souls** führt die Spielfigur einen Zweihänder nicht wie eine Schaumstoffattrappe (so wie es in vielen Spielen scheint) sondern wie das, was es eben ist: ein verdammt langes, verdammt schweres Metallschwert. Entsprechend behäbig sind die Schwünge mit solch einer Waffe und entspre-

Die PC-Version im Detail: Eine Portierung mit deutlichen Schwächen

Dark Souls erschien ursprünglich für PlayStation 3 und Xbox 360, Entwickler From Software hat null Erfahrung mit PC-Technik. Das Ergebnis ist ein 1:1-Port ohne große Anpassungen, der viele der üblichen PC-Annehmlichkeiten vermissen lässt. Dennoch ist die Fassung für den Heimrechner den Konsolenfassungen in einigen Punkten überlegen.



+ NEUE INHALTE: Neben einer speziellen PvP-Übungsarena bekommen PC-Spieler ein neues Gebiet, das rund acht Stunden zusätzliche Spielzeit bietet. Dort finden sich natürlich weitere Bossmonster und Gegenstände.

+ VIELE EXTRAS IN DER BOX: Die Packung enthält neben dem Spiel jeweils eine DVD mit Making-of-Videos und dem Soundtrack. Außerdem erhalten Käufer ein Buch mit Konzeptzeichnungen, ein Poster und mehrere Postkarten. Toll!

+ BESSERE PERFORMANCE: Auf den Konsolen hatte **Dark Souls** des Öfteren Hänger; die PC-Fassung läuft an den entsprechenden Stellen runder. Trotzdem sinkt die Performance in manchen Kämpfen, erst recht mit dem Fan-Fix.

+ FREIE TASTENBELEGUNG: Sie dürfen allen Tasten bis auf die Ziffern 1 bis 0 beliebige Funktionen zuordnen.

- MANGELHAFTE MAUS-TASTATUR-STEUERUNG: Die Standard-Tastenbelegung ist vollkommen unbrauchbar, zudem fühlt sich die Bedienung der Kamera unpräzise an. Auch die Anpassung der Mausempfindlichkeit bringt keine Linderung. Außerdem zeigt das Spiel stets nur die vorgesehenen Gamepad-Buttons als Hilfe an, nicht die Tastaturbefehle. Wir empfehlen daher dringend ein Gamepad, am besten das Xbox-360-Modell von Microsoft, da **Dark Souls** andere Controller unter Umständen nicht erkennt.

- KONSOLIGE BENUTZEROBERFLÄCHE: Riesige Bildschirmanzeigen und das unübersichtliche Listeninventar stammen direkt aus der Konsolenversion. Wichtige Detailansichten und die Item-Vergleichsfunktionen aktivieren Sie umständlich per Tastendruck. Verwirrend: Wenn Sie den Mauscursor im Menü bewegen, dreht sich gleichzeitig die Kamera. Außerdem nervt das riesengroße HUD, ein weiteres Konsolenrelikt. Das lässt sich zwar ausblenden, ein sinnvolles Spiel ist so aber unmöglich.

- VERSCHWOMMENE TEXTUREN: Wegen der geringen internen Auflösung verunstaltet ein hässlicher Unschärfeschleier Charaktere und Umgebungen. Wir empfehlen dringend die Installation des Fan-Fixes, um dieses Problem abzustellen (siehe Kasten auf Seite 92).

- MAXIMAL 30 FPS: Egal, wie schnell Ihr Rechner ist, **Dark Souls** läuft partout nicht schneller als mit 30 Frames pro Sekunde. Das reicht zwar für einen zumeist flüssigen Spielbetrieb, frustrierend für Besitzer von High-End-Hardware ist es aber allemal.

- WENIGE GRAFIKOPTIONEN: Außer Anti-Alising, Bewegungsunschärfe und Auflösung gibt es keine Einstellungsoptonen im Menü. Unzeitgemäß!

Die Online-Features: Sehr innovativ, aber ein zweischneidiges Schwert

Einen klar abgegrenzten Mehrspieler-Modus gibt es in **Dark Souls** nicht. Stattdessen entscheiden Sie fließend, ob Sie Ihr Abenteuer mit (oder gegen) andere Spieler erleben möchten. Dazu müssen Sie zunächst seltene Menschlichkeit an einem Lagerfeuer opfern, um die menschliche Form anzunehmen (normalerweise spielt man als Untoter). Das hat den Vorteil, dass Sie nun bis zu drei andere Spieler in Ihr Spiel einladen können, um gemeinsam zu spielen. Dazu kann jeder Spieler ein spezielles Zeichen in der Spielwelt platzieren, das andere Spieler ebenfalls an genau dieser Stelle sehen. Also eine Art Aufforderung: „Hey, an dieser Stelle kann ich aushelfen". Doch der Wechsel in die menschliche Form hat auch eine Schattenseite: Fortan können andere Spieler (ebenfalls bis zu drei gleichzeitig) mit bestimmten Items in Ihre Welt eindringen und Sie samt Ihrer möglichen Koop-Partner angreifen (siehe rote Figur im Bild). Der Sieger wird mit Menschlichkeit belohnt. Wenn ein Gast oder Eindringling stirbt, kehrt er in seine eigene Welt zurück. Sterben Sie hingegen in der menschlichen Form, werden Sie wieder zum Untoten. Wer nur für sich spielen will, kann die Online-Aspekte dank dieses Systems also einfach links liegen lassen. Dann verzichtet man aber auch auf die Möglichkeit, die Strapazen des Spiels mit der Unterstützung anderer zu bewältigen.



chend groß die Gefahr, von flinken Gegnern ausgekontert zu werden. Gleiches gilt für die Beweglichkeit des Helden. Als dick gepanzerte Metallbüchse hält unsere Figur deutlich mehr Schlägen stand, ist gleichzeitig aber in etwa so wendig wie ein Schwertransporter. Die Traglast wirkt sich spürbar auf jede Aktion aus, es spielt also eine taktische Rolle, wie man sich ausrüstet. Auch die Kämpfe an sich sind hochtaktisch. Da jeder noch so gewöhnliche Gegner bereits eine Bedrohung darstellt, will jeder Schlag wohlüberlegt sein. Es spielt eine bedeutende Rolle, ob man seine Waffe ein- oder zweihändig führt, wann und was man zaubert und selbst der Einsatz von Heiltränken muss perfekt abgepasst werden. Außerdem führen sich die Waffen sehr unterschiedlich und hinterhältige Attacken sind ebenso möglich. Kurz gesagt: Die Kämpfe in **Dark Souls** kommen der Realität schon verblüffend nahe. Und klasse animiert sind sie obendrein.

Explizit nicht für jeden gemacht

Während viele moderne RPGs zunehmend auf Bombast setzen und eine möglichst breite Zielgruppe ansprechen wollen, konzentriert sich **Dark Souls** auf klassische Rollenspiel-Tugenden: Man schlüpft in die Rolle einer fiktiven Figur, formt diese nach seiner Vorstellung und geht mit ihr auf ein einzigartiges Abenteuer, das ganz klar für den harten Kern der Rollenspieler gedacht ist. Wer sich gerne stundenlang in einer gigantischen Fantasy-Welt verliert und Spaß daran hat, jeden Winkel zu erkunden, wird **Dark Souls** lieben lernen. Wem es hingegen zu anstrengend ist, sich wirklich alles selbst zu erarbeiten, der wird mit diesem knallharten Fantasy-Abenteuer nie warm.

Infos zum Spiel

Games for Windows LIVE DVD



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	24.08.2012
SPRACHE/TEXT	englisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Bis auf ein paar Bluteffekte gibt es kaum Gewaltdarstellung.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel i5 750 2,66 GHz/AMD Phenom II X4 940 3,0 GHz, 4 GB RAM, Radeon HD 6870 oder vergleichbare Grafikkarte.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Es besteht die Möglichkeit, in das Spiel anderer Spieler einzusteigen – sowohl als Helfer als auch als feindlicher Eindringling.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	--

Viktor meint



„Ein Meisterwerk, trotz mieser PC-Umsetzung."

Mein Vorurteil ▸ Ich mochte schon den PS3-exklusiven Vorgänger **Demon's Souls** und liebe herausfordernde Spiele. **Dark Souls** ist sicher genau meins!

Keine Frage, **Dark Souls** hat sich seinen Ruf als eines der härtesten Spiele aller Zeiten redlich verdient und ist definitiv nichts für jedermann. Hinter jeder Ecke lauern neue Gefahren, fiese Monster, gemeine Fallen, aber auch erinnerungswürdige Momente, bezaubernde Panoramen und schöne Überraschungen. Wer Durchhaltevermögen und Frustresistenz zu seinen Tugenden zählt (und nur dann!), wird mit einem unvergleichlichen, bahnbrechend atmosphärischen Abenteuer belohnt, das es so kein zweites Mal auf dem PC gibt! Eine Schande ist nur, wie halbherzig die PC-Umsetzung geworden ist. Mein Tipp: Den erwähnten Grafik-Fix installieren, ein Gamepad anschließen und schon macht der Ausflug in die düstere, unerbittliche Welt von **Dark Souls** trotzdem einen Heidenspaß!

Peter meint



*„**Dark Souls**, du bist für mich gestorben."*

Mein Vorurteil ▸ Es ist irre, wie sich die Fans dieses Spiels mit fragwürdigen Design-Entscheidungen arrangieren, nur um sich herausgefordert zu fühlen.

Liebes **Dark Souls**. Ich mag deine Welt und die Kreaturen, die sie bevölkern. Doch unsere Beziehung ist eine anstrengende. Du nimmst mich nie an die Hand, wenn ich mich in deinen chaotischen Levels verliere. Du erzählst keine spannende Geschichte. Du quälst mich mit elendig langen Laufwegen. Du belegst mich mit drakonischen Strafen für mein Versagen. Ja, du kommst nicht einmal mit meiner Maus und Tastatur zurecht. Nein, **Dark Souls**, wir beide haben keine Zukunft!

Wertung

PRO
- Dark Fantasy vom Allerfeinsten mit starkem Gegner- und Itemdesign
- Glaubwürdiges, hochtaktisches Kampfsystem
- Riesige, atmosphärische Spielwelt mit cleverem Leveldesign
- Brutal belohnendes Spielkonzept
- Spielerische Freiheit ohne Ende

CONTRA
- Technisch schlechter PC-Port
- Schlimme Maus-Tastatur-Steuerung
- Quasi keine Einstiegshilfen

GRAFIK 7
SOUND 9
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--



Auch wenn dieser Stürmer sträflich frei vor dem Tor steht – die KI der Abwehr und der Torhüter wurde deutlich verbessert. Perfekt ist sie dennoch nicht.

Pro Evolution Soccer 2013

90% PC ACTION

Genre: Sportspiel | Entwickler: Konami | Hersteller: Konami

Text: Sascha Lohmüller

Im Kampf um die virtuelle Fußballmeisterschaft legt Konami gewaltig vor.

Kein Jahr vergeht, in dem die beiden großen Fußball-Videospiel-Giganten **PES** und **FIFA** nicht mit vollmundigen Versprechungen und Diskussionen über Technik und Lizenzumfang versuchen, sich im Vorfeld gegenseitig zu überbieten. Doch wie im realen Fußball liegt die Wahrheit einzig und allein auf dem (in diesem Falle virtuellen) Platz. Schließlich kann jeder im Vorfeld große Reden schwingen. Wichtig ist lediglich, dass alle angekündigten Neuerungen dann auch wirklich funktionieren und vor allem dem Spielspaß dienlich sind.

Anstoß!

Das Auftaktmatch beim diesjährigen Fußball-Testmarathon bestreitet **PES**, der **FIFA**-Test folgt in der nächsten Ausgabe. Die Neuerungen beim Dauerbrenner aus dem Hause Konami klingen auf dem Papier schon mal ganz gut. Beispielsweise haben Sie nun die volle Kontrolle über Pässe und Schüsse. Auf Tastendruck bestimmen Sie also nicht nur wie bisher die Wucht, mit der Sie den Ball spielen, sondern auch die Richtung, die Höhe und sogar die Rotation. Allerdings empfehlen wir, diese (optionale) Art der Steuerung erst einmal auf dem Trainingsplatz zu üben. Anfangs fliegen die Bälle nämlich überall hin, nur nicht dorthin, wo sie eigentlich landen sollen. Auch das Dribbling krempelten die Entwickler um: Auf Wunsch verlangsamen Sie Ihren Kicker, um auf Mitspieler zu warten oder sich Ihren Gegenspieler auszugucken. Und zu guter Letzt wurden auch die Ballannahmen überarbeitet. Statt die Kugel einfach simpel zu stoppen oder mitzunehmen, steht Ihnen nun eine Vielzahl an Optionen bei der ersten Ballberührung zur Verfügung. Ganz gleich ob Sie den Ball anlupfen, ihn direkt um einen Gegenspieler legen oder einen Volleyschuss antäuschen wollen, all das ist nun möglich. Allerdings gestaltet es sich auch deutlich schwieriger, den Ball perfekt zu kontrollieren. Selbst Kickern wie Lionel Messi verspringt mitunter der Ball. All diese neuen Steuerungsfunktionen wirken auf den ersten Blick erschlagend, gehen aber nach ein paar Partien erstaunlich flott von der Hand – top! Wir empfehlen übrigens – wie auch schon in den letzten Jahren –, ein Gamepad zu nutzen. Zwar haben die Entwickler eine durchaus funktionierende Maus-und-Tastatur-Steuerung eingebaut, mit einem Controller lässt sich das Geschehen jedoch besser kontrollieren.

Ganz schön schlau

Der zweite große Aspekt, in dem sich **PES** von der Konkurrenz – aber auch den eigenen Vorgängern – absetzt, ist die KI. Hier gab es gleich mehrere Änderungen. Zum einen steht die Abwehr nicht mehr so tief wie noch im Vorgänger, sondern verschiebt sich dynamisch an der Position des Balles ausgerichtet. Zum anderen funktioniert das Umschaltspiel zwischen Verteidigung und Angriff fantastisch. Zudem bekamen die Keeper ein paar neue virtuelle Gehirnzellen spendiert und stellen sich um ein Vielfaches intelligenter an als noch im letzten Jahr. In der Praxis sorgen diese Änderungen für ein viel flüssigeres, realistischeres Spielgeschehen, vor allem beim erwähnten Umschalten von Abwehr auf Angriff. Allerdings gibt die KI nach wie vor Anlass zur Kritik. Die höher stehende Abwehr lädt beispielsweise deutlich häufiger zum Kontern ein. Durch die vielen neuen Optionen in der Offensive ist es mitunter viel zu einfach, durch die komplette Abwehr durchzudribbeln – auch wenn Ihnen mit dem sogenannten „response defending" ebenfalls ein neues Mittel zur Verfügung steht. Per Knopfdruck führt Ihr Kicker dann einen direkten Zweikampf aus. Nebeneffekt: Auch gezielte Fouls sind möglich (und oft die einzige Möglichkeit, einen


Spektakuläre Hechtkopfbälle, Fallrückzieher, Lattenkracher aus der zweiten Reihe – bei **PES** bekommen Sie in jedem Spiel Fußball-Delikatessen serviert.

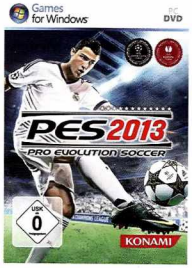

Im Gegensatz zur Konkurrenz sind Fernschüsse und wuchtige Freistöße in **PES** ein probates Mittel, um zum Torerfolg zu kommen.

Angriff zu unterbinden). Weitaus ärgerlicher als die leichte Benachteiligung der Defensive: Die überarbeitete Torhüter-KI scheint nicht hunderprozentig mit der Abwehr-KI zu harmonieren. Da stürmt dann schon mal der Keeper aus dem Tor, während der Abwehrspieler ihm den Ball zur Linie köpft – äußerst nervig. Nichtsdestotrotz wirkt **PES 2013** flüssiger, realistischer und vor allen Dingen abwechslungsreicher als sein Vorgänger. Die nach wie vor konkurrenzlose Ballphysik tut da ein Übriges. Letzte Neuerung im Bunde: das Player-ID-System. 40 bis 50 Kicker haben in **PES 2013** nicht nur eigene Animationen spendiert bekommen, sondern mitunter sogar charakteristische Aktionen auf dem Feld. Das Balancing wird durch diese individuellen Vorteile aber nicht weiter in Mitleidenschaft gezogen. Bei den Lizenzen hat sich hingegen gar nichts getan. Will heißen: Die französische, spanische, italienische und holländische Liga sind im Original dabei, die englische immerhin mit Original-Kickern bei verfremdeten Vereinsnamen. Bundesligisten sind wie immer in einem Topf mit einer Handvoll europäischer Restvereine zu finden. Gewohntes Bild: Auch in diesem Jahr sind nur zwei deutsche Vereine enthalten, der FC Bayern und ein zweites Team, das per Patch nachgeliefert wird. Die Champions-League-Lizenz ändert daran nichts. Hier ist lediglich der Wettbewerb selbst – also Menüs, Hymne und dergleichen –, nicht jedoch die teilnehmenden Vereine enthalten. Gleiches gilt für die Copa Libertadores. Immerhin verfügt **PES** aber über einen leistungsstarken Editor.

Nehmt das, Konsolen!

Technisch gibt sich **PES 2013** hingegen kaum eine Blöße. Wie erwähnt funktioniert die Steuerung per Maus und Tastatur gut, per Gamepad sogar noch besser. Grafisch wischt die PC-Version mit den Konsolen-Varianten den Boden auf – knackigere Texturen, flüssigeres Spielgeschehen und höhere Auflösungen sorgen beinahe für einen Klassenunterschied. Lediglich die Kommentare sind mitunter passend wie ein Clownskostüm auf einer Trauerfeier. Aber das gehört ja schon fast wieder zu **PES** dazu …

Infos zum Spiel



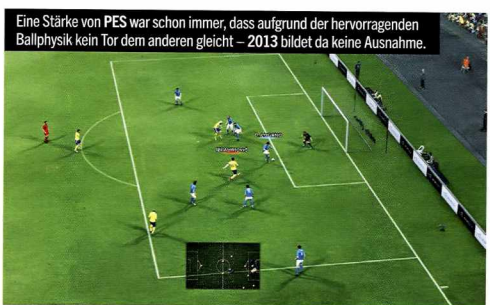
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	HERBST 2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Höchstens angeschnitten. Bei den Schüssen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6300/Radeon x1200, Win XP/Vista/7 (Herstellerangaben)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben Online-Freundschaftsspielen bestreiten Sie auch Online-Meisterschaften und -Pokale. Hinzu kommen viele Community-Features wie Facebook-Anbindung.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	3


Eine Stärke von **PES** war schon immer, dass aufgrund der hervorragenden Ballphysik kein Tor dem anderen gleicht – **2013** bildet da keine Ausnahme.

Sascha meint



„Noch einmal besser als im letzten Jahr – klasse!"

Mein Vorurteil ▸ Ich habe **PES** wie auch die EA-Konkurrenz nun schon mehrmals auf Events gespielt – es wird in diesem Jahr ein ganz enger Kampf.

Konami macht mit **PES** in diesem Jahr fast alles richtig. Die Neuerungen fügen sich gut in das Spielgeschehen ein und durch die vielen Steuerungsoptionen kann nun im Grunde jeder **PES** so spielen, wie er es sich persönlich wünscht. Hinzu kommt, dass durch die überarbeitete KI ein wirklich toll flutschendes Geschehen auf dem Platz herauskommt. Bei einer Balleroberung schaltet das Team wunderbar realistisch auf Angriff um, bei einem Ballverlust wird sofort die defensive Ordnung wieder eingenommen. Schade allerdings, dass sich nach ein paar Dutzend Matches dann ein paar Ungereimheiten bei der KI (vor allem in der Defensive) einschleichen. Die trüben das Gesamtbild jedoch kaum – **PES** ist besser als im letzten Jahr und hat enorm vorgelegt. Wir sind gespannt, ob **FIFA** nachziehen kann.

Wertung

PRO
- Wunderbar flüssiges Spielgeschehen
- Eingängige, aber komplexe Steuerung
- CL- und Copa-Libertadores-Lizenz
- Gewohnt tolle **PES**-Ballphysik
- Durchdachte neue Features
- Top-Community-Features (myPES etc)

CONTRA
- Wie immer unpassende Kommentare
- Kleinere KI-Ungereimtheiten
- Offensive mitunter zu stark

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	90



Während die Kollegen sich um die Sicherung des Punktes kümmern, achten wir aus der Deckung auf feindliche Vorstöße.

Ghost Recon Online

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Ubisoft Singapur | Hersteller: Ubisoft

Text: Wolfgang Fischer, Stefan Ehring

Ordentlicher Gratis-Shooter ohne Langzeitmotivation

Die Videospiele von morgen kommen nach Wunsch der Entwickler und Publisher als Free2Play-Titel daher. Funktioniert dieses Modell auch für den erfolgreichen Taktik-Shooter rund um die imaginäre Elitetruppe des US-Militärs?

Future Soldier Light

Ghost Recon Online ist ein reiner Multiplayertitel und bietet in der aktuellen Version zwei Spielmodi, die sich um das Verteidigen und Erobern von Punkten drehen. Auf insgesamt vier Karten übernehmen Sie die Rolle des Stoßtrupps, des Aufklärers oder des Spezialisten. Diese drei Klassen unterscheiden sich in ihrer Bewaffnung und bieten unterschiedliche taktische Möglichkeiten für das eigene Team. Der Stoßtrupp eignet sich dank eines tragbaren Schilds optimal für das Durchbrechen feindlicher Linien, während der Aufklärer mit seiner Tarnfähigkeit einfach hinter den Gegner schlüpft. Gesteuert wird Ihr Soldat wie bei den Retail-Vorgängern aus der dritten Person. Nur beim Zielen wechseln Sie in die Ego-Ansicht. Dank des vorhandenen Deckungssystems dürfen Sie den Feind auch aus sicheren Positionen attackieren oder in Deckung rutschen. Dies funktioniert aber nicht annähernd so gut und flüssig wie beim letzten Retail-Titel **Ghost Recon: Future Soldier**, sodass ein sicheres Vorrücken von Deckung zu Deckung nahezu unmöglich ist.

Free2Play-Besonderheiten

Nach einem erfolgreich abgeschlossenen Match bekommen Sie EP und RP gutgeschrieben. EP benötigen Sie für Levelaufstiege, mit RP dürfen Sie neben der Echtgeld-Währung, den Ghost-Münzen, im Shop neue Ausrüstung kaufen – wenn Ihr Soldat die Levelanforderungen erfüllt. Die gekaufte Ware landet dann im Inventar. Ist dies voll, müssen Sie es entweder leeren oder Sie kaufen sich weitere Inventarplätze hinzu. Neue Knarren müssen Sie nicht zwingend erwerben, da Ihre Waffen über Abschüsse im Waffenlevel steigen, was die kritische Trefferchance erhöht. Außerdem dürfen Sie Ihre Waffen im Shop modifizieren. Grafisch gesehen ist **GR Online** eher zweckmäßig: keine große Überraschung, schließlich soll das Spiel auf möglichst vielen Systemkonfigurationen laufen. In der aktuellen Fassung macht der Titel zwar anfangs Laune, kann langfristig aber aufgrund des mageren Umfangs nicht motivieren. Auch weil der Taktikanspruch zu gering ausfällt.

Zum Shoppen gezwungen?

Im Shop von **Ghost Recon Online** erstehen Sie Ausrüstung gegen RP oder Ghost-Münzen. Abgesehen von Verbrauchsgütern, zu denen auch Granaten zählen, nötigt Sie das Spiel aber nicht zum Einkauf. Neue Waffen bringen zwar ein neues Spielgefühl und unterscheiden sich in Punkten wie Schaden, Feuerrate oder Präzision teils deutlich untereinander, Überwaffen existieren aber nicht. Zudem dürfen Sie gekaufte Waffen durch diverse Modifikationen kostengünstig für erspielte RP an Ihre Spielweise anpassen und verbessern.



Wahnsinn: Das Level-30-Sturmgewehr F2000 SD kostet mit 8.020 Ghost-Münzen umgerechnet etwa 40–45 Euro!

Infos zum Spiel

PREIS	Kostenlos
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	15.08.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Der Kampf der Ghosts ist absolut unblutig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dualcore mit 2 GHz, 2 GB RAM, Shader-3.0-fähige Grafikkarte, 6 GB HDD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bislang bietet der Free2Play-Titel lediglich zwei Spielmodi, die sich um das Erobern und Verteidigen von Punkten drehen und mit jeweils nur zwei Karten daherkommen.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	2

Wolfgang meint



„Das ist hoffentlich nicht die Shooter-Zukunft!“

Mein Vorurteil ▸ Ein Taktik-Shooter mit angeschlossenem Item-Shop? Das klingt nach Pay to Win!

Das F2P-Pendant zum Multiplayerpart von **GR: FS** kann nicht mit dem Retail-Bruder mithalten. Der Umfang fällt zu gering, die Spielmechanik zu grob aus. Wenigstens hebeln die Shop-Waffen die Spielbalance nicht aus.

Wertung

PRO
- Keine Pay-to-Win-Items im Shop
- Einfach auflevelbare Waffen
- Kein großer Zwang, Geld auszugeben

CONTRA
- Wenig Abwechslung, geringer Umfang
- Unausgegorenes Deckungssystem
- Unschärfe-Grafik-Effekt zu heftig

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	63



Wenn Sie bei Schießereien hinter einer Deckung hocken, können Sie in Zeitlupe ballernd darüber hechten. Ein spaßiger Move, der die sonst eher simplen Feuergefechte angenehm auflockert.

Sleeping Dogs

85% PC ACTION

Genre: Action | Entwickler: United Front Games | Hersteller: Square Enix

Text: Sebastian Stange/Robert Horn

Hongkong-Thriller mit offener Spielwelt und viel Action.

Wer sich mit dem Open-World-Genre-Primus, der **Grand Theft Auto**-Reihe, anlegen will, der muss richtig, richtig gut sein. **Sleeping Dogs** stellt sich bei dieser Herausforderung mit seinem exotischen Hongkong-Setting, satter Action und schöner Grafik dabei gar nicht mal so dumm an. Als Undercover-Cop Wei Shen mischen Sie dabei in 30 Missionen und gut 20 Stunden Spielzeit die Unterwelt von Hongkong auf. Dabei geht es zeitweise recht deftig zur Sache, das Spiel scheut sich nicht, Gewalt und Brutalität zu zeigen.

Liebe auf den zweiten Blick

Auch wenn der Beginn von **Sleeping Dogs** uninspiriert ausfällt und beinahe wie ein dreister **GTA**-Asia-Klon daherkommt: Geben Sie dem Spiel Zeit! Denn nach einer Weile öffnet sich die Spielwelt, eine packende Story entfaltet sich und die düstere Optik und das unverbrauchte Setting ziehen in den Bann. Das virtuelle Hongkong ist ein gelungener Schauplatz und bietet mit seinen vier Bezirken ordentlich Raum zum Erkunden. Schade ist nur, dass sich viele Bezirke recht ähnlich sehen und Weis Kampfstärke gerade zu Beginn zu wünschen übrig lässt.

Gangster-Wettkampf

Die Aufträge, die Sie mit Wei erledigen, sind in spannend inszenierten Zwischensequenzen eingebettet, in denen Sie auf allerlei schräge Gangster-Vögel treffen. Die Story gefällt, auch wenn sich einige Wendungen doch gar zu deutlich ankündigen. In den Missionen stehen zwar stets dieselben Gameplay-Disziplinen – Prügeln, Ballern, Fahren und Hindernislauf – an, doch langweilig wurde uns dabei nie. Die deftig inszenierten Prügeleien stehen dabei im Mittelpunkt des Geschehens. Die laufen ähnlich ab wie in **Batman: Arkham City** oder **Assassin's Creed**, doch Wei erreicht dabei nie die Agilität und Geschmeidigkeit der genannten Kollegen. Fordernd sind die Keilereien dank ständig neu erlernter Moves und Taktiken dennoch. Greifen Sie übrigens zum Gamepad, mit Tastatur machen die Boxereien wenig Spaß!

Gangster-Wettkampf

Sleeping Dogs ist die perfekte Open-World-Zwischenmahlzeit, bis die richtigen Genrekracher wie **GTA 5** oder **Assassin's Creed 3** erscheinen. Auch wenn hier und da Designschnitzer und Fehler nerven, macht der Titel doch eine ganze Menge richtig!



Das Ballern vom Motorrad aus ist ein wenig knifflig. Es ist nicht leicht, gleichzeitig den richtigen Kurs zu halten.



Der rot eingefärbte Gangster schlägt gleich zu. Doch ein Druck auf die Konter-Taste genügt zur Abwehr!

Infos zum Spiel

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

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ja: weniger Blut; diverse Zwischensequenzen, Umgebungs-Kills wurden entschärft

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2 GB RAM, Dualcore-CPU mit 2,4 GHz, Radeon 3870/Geforce 8800GT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Einen Mehrspielermodus bietet **Sleeping Dogs** nicht, das Spiel konzentriert sich ganz auf die dichte Story.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Sebastian meint



„Ich hatte jede Menge Spaß damit!"

Mein Vorurteil ▸ Bei Portierungen werden PC-spezifische Details oft vernachlässigt.

Schön, dass die Entwickler **Sleeping Dogs** auf dem Heimrechner deutlich edler aussehen lassen als auf der veralteten Konsolengeneration. Und schön, dass sich der Open-World-Kracher als derart runde Sache entpuppt!

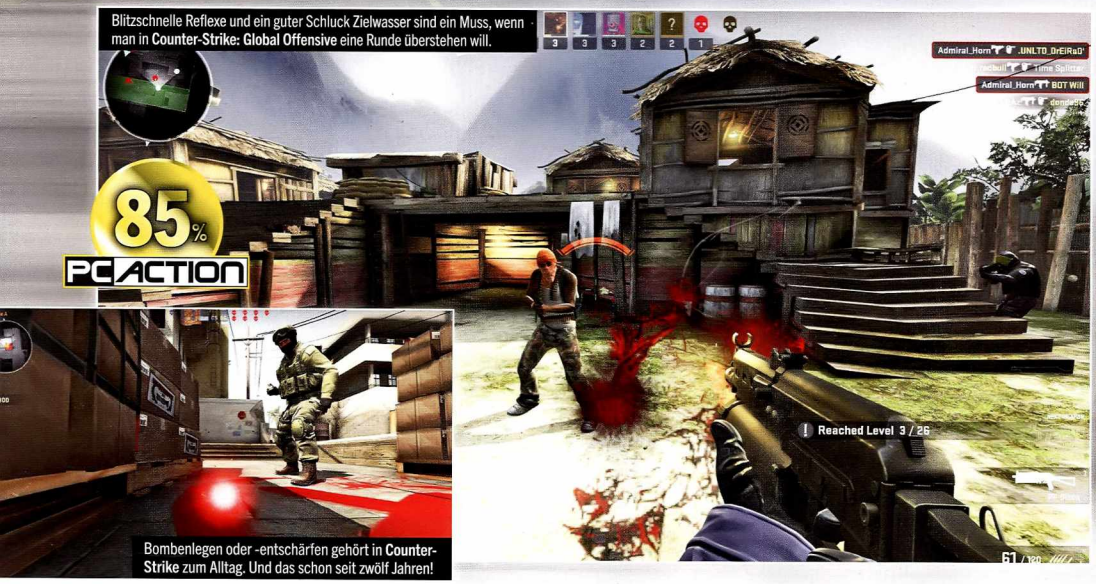
Wertung

PRO
- Große, dichte Spielwelt
- Spannende Story
- Unterhaltsamer Spielverlauf

CONTRA
- Keinerlei Gameplay-Innovation
- Viele kleine Detail-Macken
- Stadtteile sind einander zu ähnlich

GRAFIK	9
SOUND	8
STEUERUNG	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



Blitzschnelle Reflexe und ein guter Schluck Zielwasser sind ein Muss, wenn man in **Counter-Strike: Global Offensive** eine Runde überstehen will.

85% PC ACTION

Bombenlegen oder -entschärfen gehört in **Counter-Strike** zum Alltag. Und das schon seit zwölf Jahren!

Counter-Strike: Global Offensive

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Valve | Hersteller: Valve

Text: Robert Horn/Peter Bathge

Ein zeitloses Spielprinzip, verpackt in einem modernen Gewand. Rockt das?

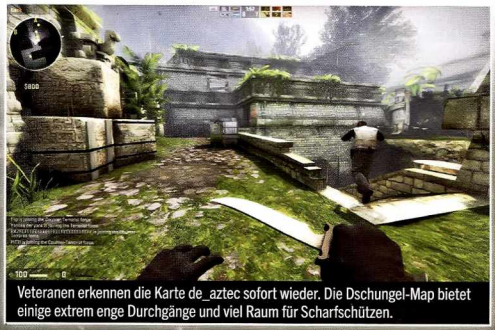
Auch wenn wir es nicht immer wahrgenommen haben, es war immer da. Manchmal gab es Wichtigeres, Neueres, Spannenderes. Große Shooter wie **Battlefield 3**. Oder die mitreißende **Call of Duty**-Serie, online ein Kracher. Manchmal haben wir vergessen, womit alles angefangen hat. Aber auch wenn wir anderweitig beschäftigt waren, **Counter-Strike** war immer da. Seit mehr als zehn Jahren gilt der Mehrspielertitel als die Krone der Schöpfung im Bereich kompetitiver Shooter und ist mit etwa 50.000 täglich aktiven Spielern permanent unter den Top 5 der am meisten gespielten Steam-Spiele. **Counter-Strike: Global Offensive** übernimmt das Spielprinzip des Klassikers, baut hier und da etwas um und kleidet die Gegnerhatz in eine moderne Grafik.

Auf die harte Tour

Sollten Sie bis heute noch keine einzige Partie **Counter-Strike** gespielt haben, dann machen Sie sich auf etwas gefasst. Denn Spieler, die Titel wie **Call of Duty** oder **Battlefield 3** kennen und mal eben reinschnuppern wollen, ohne zu wissen, was sie da erwartet, werden höchstwahrscheinlich verschlungen, gut durchgekaut und achtlos wieder ausgespuckt, noch bevor sie wissen, wie das Kaufmenü funktioniert. Denn die Kampfarenen von **CS** sind mit Sicherheit kein Ponyhof: Anfänger gehen durch eine harte Schule, jeder Treffer zählt, Präzision und Können steht über allem. Wer in regulären Modi ins Gras beißt, der muss warten, bis sein Team den Kampf ohne ihn entscheidet. Schnellen Wiedereinstieg gibt es nicht. Auch der Gesundheitsbalken, der sich in so vielen anderen Shootern nach kurzer Pause selbstständig auflädt, rührt sich nach schmerzhaften Treffern keinen Strich mehr. Belohnungen, die andere Titel körbeweise über ihren Spielern ausschütten, gibt



Auch wenn **CS: GO** grafisch modern wirkt, bleibt die Optik doch hinter unseren Erwartungen zurück. Wirklich gut sieht der Shooter nicht aus.



Veteranen erkennen die Karte de_aztec sofort wieder. Die Dschungel-Map bietet einige extrem enge Durchgänge und viel Raum für Scharfschützen.



Counter-Strike: Global Offensive kommt mit einigen kleinen Neuerungen daher. Wirklich spielverändernd sind die aber auf keinen Fall!

es mit Ausnahme einiger Achievements nicht. Weder steigen Sie im Rang auf noch schalten Sie Waffen frei, suchen sich eine Klasse aus oder rüsten Ihre Lieblingsknarre aus. Noch nicht einmal das Zielen über Kimme und Korn beherrscht dieses Spiel! Veteranen kennen (und lieben) das, aber wer zum ersten Mal neugierig und unbedarft über de_dust streift, wird angesichts der neuen alten Härte schnell verzweifeln. Oder süchtig werden.

Fühlt sich gut an

Counter-Strike: Global Offensive übernimmt das Spielgeschehen der legendären Vorgänger nahezu unverändert. Die Schießereien – Kernstück des Spiels – inklusive Zielen, Feuern, Nachladen und Waffenwechseln fühlen sich so gelungen, so genial präzise an, dass wir sofort in altbekannte, jahrelang antrainierte Muster verfallen: mit dem Messer in der Hand spurten, gebückt schleichen und präzise auf Köpfe zielen. **Counter-Strike** belohnt überlegtes Vorgehen und einstudierte Taktiken. Die einzige Belohnung ist die eigene Genugtuung, der Stolz auf das Erreichte. Wer nach einem heftigen Feuergefecht seinem Team in letzter Sekunde den Sieg sichert, einen genialen Abschuss landet oder mit mehreren Gegnern auf einmal fertig wird, dem quillt das Adrenalin zu den Ohren heraus und das Siegergrinsen reicht von Ohr zu Ohr – ganz ohne Erfahrungspunkte und Abzeichen.

Für eine Handvoll Granaten

Neben der optischen Aufhübschung aller Spielermodelle, Waffen und Karten (reicht trotzdem nicht an ein **Battlefield 3** heran) gibt es nur wenige auffällige inhaltliche Änderungen. Die acht neuen Waffen sind für Profis, die eh nur zu AK-47, M4A1 oder AWP greifen, uninteressant, das neue Ringmenü, eindeutiges Indiz für die starke Konsolen-Fokussierung des Titels, ist bestenfalls gewöhnungsbedürftig. Spannend sind vor allem die neuen Granaten, etwa die Brandgranate für Counter-Terroristen und der Molotowcocktail auf der Gegenseite. Einmal geworfen, versperren die hochzüngelnden Flammen einen engen Durchgang für mehrere Sekunden effektiv und erlauben es einem Team so, die Laufwege der Gegner zu kontrollieren. Online werden die Brandgeschosse aber noch recht selten eingesetzt. Wunschgeschoss Nummer 1 ist und bleibt die gute alte Blendgranate. Als etwas unsinnig empfanden wir den neuen Elektroschocker, den Sie zusätzlich zum Messer einpacken und der genau einen Schuss hat. Geht Ihnen also die Munition komplett aus (wann passiert das schon mal?), haben Sie immer noch eine letzte Karte in der Hinterhand. Da kaum jemand in einer Schießerei ein Messer zücken würde, bleibt auch der Elektroschocker meist unbenutzt. Die Täuschgranate dagegen richtet sich eindeutig an Profis, die in Clan-Wars in Fünfer-Teams gegeneinander antreten. Das Ge-



Dust 2, Tordurchgang, die Deagle (Pro-Sprache für Desert Eagle) hämmert einen Gegner in Grund und Boden. Ach, so werden süße Erinnerungen wach!



Die aus **Counter-Strike: Source** bekannte Killcam, die Ihnen die Position des Killers Ihrer Spielfigur verrät, ist nur in den Casual-Partien aktiv.

Neue Spieler, alte Veteranen: Für wen ist CS: GO die richtige Wahl?

Zwei Redakteure, zwei verschiedene Hintergründe

Wir haben den Praxis-Check gemacht: Für diesen Test spielten ein ausgemachter **Counter-Strike**-Experte und ein mit modernen Mehrspieler-Shootern aufgewachsenes Kind der Generation **Modern Warfare** das neue **CS: GO**.



Der Profi

Robert Horn spielte seit Version 1.2, mitunter jahrelang im Clan, VerSus hieß der. ESL, Rang Ganzweitunten, dafür mit regelmäßigem Training und Clan-Wars. Horn kennt jede CS-Map auswendig.



Der Noob

Peter Bathge hat vor Urzeiten mal **Counter-Strike** gespielt. Inzwischen kann er sich nicht mal mehr an die Versionsnummer erinnern. **Source** hat er damals ganz außer Acht gelassen.

Die Spielmodi



Das sagt der Profi:

Die neuen Modi sind eine nette, aber unnötige Beigabe. **Counter-Strike** lebt vom Bombenlegen und Geiselnbefreien. Um alle neuen Waffen kennenzulernen, tut es eine Runde „Waffenrennen" aber allemal.

Das meint der Noob:

Der neue Casual-Modus dient als Auffangbecken für weniger begabte Spieler; die übermächtigen Profis haben derweil immer noch ihre Partien nach klassischen Regeln. Super! Waffenrennen und Demolition eignen sich zudem wunderbar zum Trainieren.

Die Waffen



Das sagt der Profi:

Wirklich interessant sind nur die neuen Granaten. Die sorgen für ein wenig mehr taktischen Tiefgang, sind aber auf öffentlichen Servern so gut wie nutzlos. In Clan-Wars dürften sie bald zum Alltag gehören.

Das meint der Noob:

Die Wahl der Waffe ist eine Wissenschaft für sich; Einsteiger werden von der Unzahl an Knarren und deren unterschiedlichen Eigenschaften erschlagen. Von den Neuzugängen überzeugt mich lediglich der Molotowcocktail; keine Ahnung, was sich Valve bei der Taser-Gun gedacht hat!

Das Spielgefühl



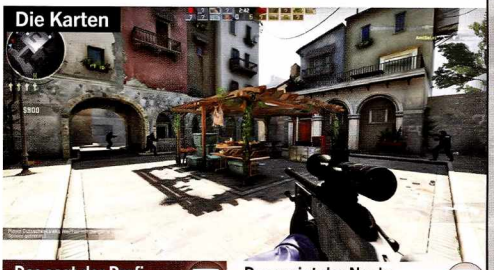
Das sagt der Profi:

Noch immer spielt sich **CS** spitze, doch im Vergleich mit Version 1.6 wirkt die Steuerung einen Tick schwammiger und ungenauer. Der Waffenrückstoß nervt teilweise, am Balancing muss Valve noch schrauben.

Das meint der Noob:

Auch wenn die Einstiegshürde happig ist: Waffen- und Bewegungsgefühl sind aktuellen Shootern wie **Modern Warfare 3** überlegen, weil deutlich präziser und anspruchsvoller. Wer sich durchbeißt, bemerkt, wie der eigene Skill mit der Zeit wächst – ein tolles Gefühl!

Die Karten



Das sagt der Profi:

Wer alle altbekannten Karten auswendig kennt, der freut sich über kleine, feine Änderungen und die verbesserte Grafik. Das „Wieder daheim"-Gefühl beim Besuch der toll gemachten Maps ist grandios!

Das meint der Noob:

Abwechslungsreich, weitläufig und über Jahre hinweg perfektioniert: Die Maps sind ein Höhepunkt von **CS: GO**. Die kleinen Domination- und Waffenrennen-Arenen sorgen für blitzschnelle Konfrontationen. Prima!

Die Grafik



Das meint der Noob:

In Mehrspieler-Partien stören auffällige Grafikeffekte meist. Ergo genügt mir die Optik von **CS: GO** vollkommen. Aber ich kann auch jeden Spieler verstehen, der, von **Battlefield 3** verwöhnt, darüber nur abfällig die Nase rümpft.

Das sagt der Profi:

Grafik ist irrelevant. Punkt. Klar ist die Optik bei **CS: GO** ganz nett, teilweise irritiert die Grafikpracht aber und lenkt vom Geschehen ab. Was sollen zum Beispiel die sichtbaren Geschossspuren? Die sehen nett aus, aber verraten die Position! **CS** sollte eine klare und deutliche grafische Handschrift haben und nicht verspielt und bunt sein.

Fazit

So gut **Global Offensive** auch den Geist der Vorlage bewahrt, echte Profizocker mit Wettbewerbsabsichten sind bislang noch bei **CS 1.6** besser aufgehoben. Eventuell gleicht Valve mit zukünftigen Patches das Spielgefühl aber noch stärker an den Vorgänger an. Neueinsteiger sind bei **GO** dagegen gut aufgehoben; die neuen Casual-Modi eignen sich wunderbar als Training für ernsthafte Matches.

www.pcaction.de



DAS Scharfschützengewehr aus **CS**, die AWP, ist auch in **Global Offensive** am Start. Auch hier wird sie gleichzeitig geliebt und gefürchtet.



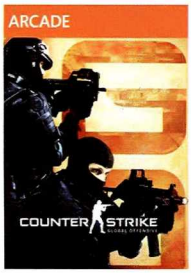
Wer **CS** richtig erleben will, der sucht sich einen kompetitiven Server, bei dem das Friendly Fire angestellt ist. Wer dann Freunde trifft, wird ein wenig beschimpft.

schoss simuliert nach dem Wurf nämlich Kampfgeräusche. Im Getümmel eines öffentlichen Servers geht das gnadenlos unter, während die neue Granate im Profibereich, wo viel auf Gehör gespielt wird, für Ablenkung und neue Taktiken sorgen könnte. Die neuen Spielmodi, Demolition und Waffenrennen, dürften Profis dagegen kaltlassen. Hier steht eher der Spaß als echter Wettkampf im Vordergrund, da Sie für jeden gelungenen Abschuss automatisch eine neue Waffe erhalten. Echte **CS**-Enthusiasten suchen sich eh lieber eine von Fans gebaute sogenannte Fun-Map.

Ein zeitloser Spaß

Counter-Strike: Global Offensive steckt in einer kleinen Zwickmühle: Einsteiger könnten, von anderen Titeln verwöhnt, vom puristischen und knallharten Spielprinzip abgeschreckt werden, CS-1.6-Veteranen dagegen mosern schon jetzt in den Steam-Foren über Mängel wie übertriebenen Rückstoß, schwammige Steuerung und kaum sichtbare Treffereffekte von Kugeleinschlägen an Wänden (damit kontrollieren Spieler ihre Schussbahn). Profis geht **CS: GO** also nicht weit genug, während Anfänger überfordert sind. Keine gute Basis? Die Spielerzahlen sprechen eine andere Sprache. Schon jetzt finden sich über 40.000 Spieler täglich auf den Servern ein, um sich in alten und neuen Spielarten zu messen. Ob die neuen Modi gefallen und die neuen Waffen das Arsenal sinnvoll erweitern, ob die Steuerung zu unpräzise, die grafischen Effekte zu undeutlich sind, ob **CS 1.6** das beste **Counter-Strike** ist oder **Global Offensive** ein würdiger Nachfolger, all diese Diskussionspunkte bleiben Geschmackssache und sicherlich ewige Streitthemen der **CS**-Jünger. Ein Reinfall ist **CS: GO** definitiv nicht und vielleicht schafft es die modernisierte Neuauflage tatsächlich, auch Spieler zu begeistern, die vorher noch nie einen Schritt auf Dust, Nuke und Co. getan haben.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	21.08.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Die deutsche Version ist über Steam ohne Kürzungen erhältlich.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo E6600/AMD X3 8750, 2 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben den bekannten Geiselrettungs- und Bombenleg-Modi hat Valve „Waffenrennen" und „Demolition" eingebaut, Eigeninterpretationen einer beliebten CS-Modifikation.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	4

Robert meint



„Fast so gut wie früher. Fast."

Mein Vorurteil ▸ Die Spielmechanik funktioniert heute noch, ein grafisches Update ist überfällig. Aber reicht das zum Glücklichsein?

Meine **CS**-Pause währt nun schon mehrere Jahre. Dazwischen kamen die **Call of Dutys** und **Battlefields** dieser Welt. Umso überraschter war ich, als ich **CS: GO** das erste Mal anwarf: zum einen, weil sich sofort das alte Spielgefühl wieder einstellte, die Karten mich an früher erinnerten und gelernte Manöver noch immer funktionierten. Zum andern, weil ich merkte, wie sehr ich mit Levelaufstiegen, freigeschalteten Waffen und sonstigen Erfolgen verwöhnt war. Zu Beginn war es richtig merkwürdig, nicht für jeden Sieg belohnt zu werden! Diese Erste-Welt-Probleme verschwanden schnell und alte Verhaltensmuster traten zutage. Zwar erreicht **CS: GO** nicht die brillante Präzision und das ausgeklügelte Balancing von **CS 1.6**, ein würdiger Vertreter der Reihe ist es dennoch.

Peter meint



„Die richtige Mischung aus Zugang und Anspruch!"

Mein Vorurteil ▸ **Global Offensive** soll **CS** auf den Konsolen zum Durchbruch verhelfen. Mal sehen, ob sich das in der PC-Version bemerkbar macht.

Zielen über Kimme und Korn? Gibt es nicht! Aus der Hüfte Kopfschüsse verteilen? Geht nicht! Und das ist auch gut so: Valve hält bewusst an dem unvergleichlichen **CS**-Spielgefühl fest. Gleichzeitig entschärft **GO** aber mit seinen neuen Modi den Elitismus der **CS**-Gemeinde. Das Ergebnis ist die bislang zugänglichste **Counter-Strike**-Version. Bravo, Valve! Jetzt wäre es aber langsam Zeit für echte Neuerungen. Vielleicht ja mit einem **Counter-Strike 2**?

Wertung

PRO
- Zeitlos gutes Spielprinzip
- Hübsche Optik
- Viele bekannte Karten
- Perfektes Aiming
- Neue Waffen und Zubehör

CONTRA
- Kaum neue Karten
- Konsolige Menüs
- Kleinere Verbindungsprobleme
- Kaum große Neuerungen

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	85

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

Iron Brigade

Genre: Action | Entwickler: Double Fine | Hersteller: Double Fine

Text: Felix Schütz

Für **Iron Brigade** mischt Entwickler Double Fine (**Psychonauts**) ein Tower-Defense-Spielprinzip mit einem Mech-Shooter. Schlicht, aber gut! Das Spiel schildert einen schrägen alternativen Geschichtsverlauf nach dem Ersten Weltkrieg: Ein irrer Wissenschaftler bedroht die Bevölkerung mit seinen blau schimmernden „Tubes", das sind elektronische Monster, die der Spieler natürlich aufhalten soll. Dazu bedient man einen schwer bewaffneten Mech, mit dem man auf 20 Karten den Vormarsch der feindlichen Truppen abwehrt. Sie haben zwei Optionen: Entweder ballern Sie einfach alles über den Haufen oder Sie errichten Abwehrtürme an taktisch wertvollen Positionen. Zwischen den Missionen rüsten Sie Ihren Mech aus, tauschen Maschinengewehre gegen Granatwerfer oder ersetzen Mörsertürme durch Reparaturkräne. Geld und neue Ausrüstung gibt's für geschaffte Einsätze. Darum lohnt es sich, die Maps mehrmals zu spielen. Prima: Die PC-Version von **Iron Brigade** umfasst auch das Add-on **Rise of the Martian Bear** – so steigt die Gesamtspielzeit auf faire zehn Stunden. Da **Iron Brigade** als Koop-Spiel konzipiert wurde, tun sich Einzelspieler manchmal etwas schwer – das Balancing ist nicht perfekt. Wer online in einer Gruppe spielt, dürfte daher mehr Spaß mit **Iron Brigade** haben.



Entweder Sie ballern die Gegner ab oder Sie platzieren Abwehrtürme auf der Map.

Wertung



EINZELSPIELER	78
MEHRSPIELER	81
PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	13.08.2012



Felix meint

Iron Brigade macht mir viel Spaß, solange ich die Missionen mit anderen Spielern bestreite. Dann fesselt mich die Action, das Item-Sammeln, das Mech-Aufrüsten. Schade nur, dass die Story so unmotiviert vor sich hin plätschert und der Spielablauf kaum Highlights bietet. Sobald der Abspann durchläuft, bin ich zwar zufrieden, nehme aber keine nennenswerten Erinnerungen mit.

Jagged Alliance: Crossfire

Genre: Echtzeit-Taktik | Entwickler: Coreplay | Hersteller: Bitcomposer Games

Text: Peter Bathge

Das eigenständig lauffähige Add-on zum mäßigen Serienneustart **Back in Action** (PCA-Wertung: 66, Ausgabe 03/12) schickt Sie in das Hochland von Khanpaa, einer schneebedeckten Region, die an Tibet erinnert. Dort haben Soldaten unter dem Deckmantel einer religiösen Revolution Tempel geschändet. Sie stellen wie im Hauptspiel eine Söldnertruppe zusammen und erledigen die Bösewichte mit Pistolen, Granatwerfern und Sturmgewehren. Dabei kommt das bewährte Echtzeit-Kampfsystem mit Pausefunktion zum Einsatz. Allerdings leistet sich die KI auf beiden Seiten immer wieder derbe Aussetzer. Zudem hat **Crossfire** die karge Grafik und die umständliche Bedienung von **Back in Action** geerbt. Besonders die widerspenstige Kamera stört. Immerhin unterstützt das Spiel von Beginn an die neuen Features, die das Hauptspiel mit Patch 1.13 erhielt, namentlich ein Sektoreninventar und realistische Sichtlinien. Dadurch werden Gegner nur noch angezeigt, wenn einer Ihrer Untergebenen sie im Blickfeld hat. Das sorgt für deutlich mehr Spannung in den rund 15 Stunden bis zur Befreiung von Khanpaa.


Nur selten gehen Widersacher in Deckung, meistens rennen sie in die Feuerlinie.

Wertung



EINZELSPIELER	68
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	24.08.2012



Peter meint

Nach den diversen Neuauflagen von **Jagged Alliance 2** und seiner Spielwelt Arulco begrüße ich den Szenariowechsel im Add-on. Allerdings bleibt der Kern des Spiels unverändert: Die Rollenspiel-Elemente motivieren zwar, aber mit seinen zahlreichen Bedienungs- und KI-Problemen ist auch **Crossfire** nur für leidensfähige Taktiker eine Empfehlung wert.

Awesomenauts

Genre: Action/2D-Plattformer | Entwickler: Ronimo Games | Hersteller: Ronimo Games

Text: Felix Schütz

Auch wenn man's auf den ersten Blick kaum glauben mag: **Awesomenauts** ist ein MOBA-Spiel, ähnlich **Dota** oder **League of Legends**. Allerdings wird hier aus der 2D-Seitenansicht gespielt – ein taktischer Action-Spaß garniert mit Comic-Grafik und viel Humor. Zu Beginn wählen Sie eine von neun Klassen – ein überschaubares, aber gut gemischtes Angebot: Es gibt Assassinen, Tanks, Störer und so weiter, eben wie man es vom Genre gewohnt ist. In den Matches treten zwei dreiköpfige Teams gegeneinander an. Ziel jeder Partie ist es, die feindlichen Türme auf der Karte zu zerstören, um am Ende die gegnerische Basis zu erreichen. Dazu muss man nicht nur andere Helden abwehren, sondern sich auch mit KI-gesteuerten Einheiten herumschlagen, die automatisch in jeder Basis spawnen. Hüpfen, ballern, ausweichen – das geht dank der präzisen Steuerung locker von der Hand. Für besiegte Feinde verdient das Team Punkte, mit denen man Upgrades für die eigenen Helden kauft. Das Angebot ist allerdings mager, es gibt weder Rüstungen noch Tränke noch Bonuswaffen, sondern nur Fähigkeiten-Verbesserungen. Trotzdem besitzt **Awesomenauts** einen hohen Wiederspielwert, auch wenn der Umfang gering ausfällt – hoffentlich patchen die Entwickler noch mehr Maps und zusätzliche Siegesbedingungen nach! An der PC-Umsetzung gibt's nix zu meckern, das Spiel läuft rund und stabil. Besonders nett: Das Spiel kommt praktisch ohne Lade- oder Wartezeiten aus. Matches starten sofort, Bots füllen freie Spielerplätze. Sobald sich weitere Spieler einloggen, ersetzen diese die Bots – eine schnelle, elegante Lösung.



Coole Mischung: Das **Dota**-Spielprinzip gemixt mit einem wilden 2D-Plattformer.

Wertung



EINZELSPIELER	--
MEHRSPIELER	81
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	01.08.2012

Felix meint



Dota in allen Ehren – aber ich kann's echt nicht mehr sehen. Weil mir das Spielprinzip aber grundsätzlich gefällt und ich schöne 2D-Hüpfer eh mag, ist **Awesomenauts** für mich ein Volltreffer: Die Action macht Spaß, das Tempo ist hoch und die saubere Technik erlaubt Spielen ohne Wartezeit. Spitze! Das dünne Klassenangebot haben die Entwickler mittlerweile etwas aufgemöbelt und das Balancing ist auch besser geworden. Ich vermisse nur mehr Karten – falls die nachgepatcht werden, bleibt **Awesomenauts** noch lange auf meiner Platte.

Tower Wars

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Supervillain Studios | Hersteller: Supervillain Studios

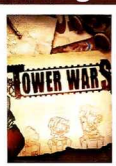
Text: Felix Schütz

Es ist verblüffend, wie es manchen Entwicklern gelingt, aus dem ausgelutschten Tower-Defense-Konzept noch etwas Hübsches zu zaubern. **Tower Wars** ist so ein Fall. Im Grunde bietet der Titel Tower Defense in Reinkultur – allerdings zocken Sie hier nicht gegen die KI, sondern gegen echte Spieler. Das Prinzip: Auf einer in Kacheln unterteilten Karte errichten Sie und Ihr Gegner verschiedenste Abwehrtürme und lösen von Zeit zu Zeit Angriffswellen aus. Die Türme müssen so platziert werden, dass die Gegner einen möglichst langen Weg an Ihren Stellungen entlang passieren müssen. Ziel jeder effektiven Abwehr ist es, die Gegner daran zu hindern, in die eigene Basis vorzudringen. Eine gute Defensive allein reicht aber nicht aus – erst mit einer Vielzahl wichtiger Upgrades, die Truppen mit Schilden und Rüstungen aufwerten und Türme effektiver austeilen lassen, haben Sie eine Chance. Türme, Einheiten und Upgrades müssen Sie mit Gold bezahlen. Das verdienen Sie, indem Sie Minenarbeiter anheuern, was aber wiederum Kampfpunkte kostet – und die gibt's nur, wenn Sie regelmäßig Einheiten gegen den Feind aussenden. So entsteht ein simpler, aber gleichzeitig fordernder Wirtschaftskreislauf, in dem Sie Ihre Finanzen ganz genau im Blick haben müssen. **Tower Wars** ist ein reiner Mehrspielertitel für bis zu sechs Spieler – den meisten Spaß macht's einer gegen einen oder im Team zu zweit. Nervig: Die Spielersuche ist recht langsam, die Ladezeiten sind oft zu lang und es gibt nur drei (!) Karten zur Auswahl. Hoffentlich patchen die Entwickler da kräftig nach, denn das sonst gute und spannende Spiel hätte es wirklich verdient.



Am Ende einer guten Partie ist die Map mit hochgerüsteten Türmen vollgestopft.

Wertung



EINZELSPIELER	--
MEHRSPIELER	79
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	14.08.2012

Felix meint



Für 10 Euro ist der Umfang von **Tower Wars** zwar noch okay, aber mehr Karten und Spielmodi wären mir sehr willkommen. Außerdem sollten die Entwickler unbedingt an der unpraktischen Spielersuche und den Ladezeiten feilen. Davon abgesehen kann ich dem Spiel derzeit wenig vorwerfen: Ja, es ist Tower Defense in Reinkultur, das hat man schon zigfach gespielt und gesehen. Trotzdem fesseln mich die spannenden Mehrspielerpartien schon seit zwei Wochen an den Bildschirm – und das kann ich von vielen anderen Spielen derzeit nicht behaupten.

Orcs Must Die! 2

Genre: Action | **Entwickler:** Robot Entertainment | **Hersteller:** Robot Entertainment

Text: Peter Bathge

Die Orks sind zurück: Ein Jahr nachdem Tower-Defense-Spieler mit einem Faible für Action-Einlagen die Grünhäute in **Orcs Must Die!** nahezu ausgerottet haben, ergänzt der Nachfolger das spaßige Spielprinzip um einen Koop-Modus. In dem übernimmt einer der beiden Spieler die neue Figur der Zauberin, die mit speziellen Fähigkeiten im Vergleich zum Kriegsmagier aufwartet. So ist sie etwa in der Lage, die tumben KI-Gegner, die auf festen Routen durch die Levels pflügen, kurzzeitig auf ihre Seite zu ziehen. Den meisten Schaden richten Sie aber weiterhin mit den einfallsreichen Fallen an, die Sie per Mausklick an Böden, Wänden und Decken verteilen. Egal ob Deckenstampfer, Pfeilschleuder oder ein schwarzes Loch, welches vorbeilaufende Widersacher einsaugt, die besten Fallenkombos zu ersinnen und die knuffig animierten Orks in den Tod marschieren zu sehen, macht so viel Spaß wie eh und je. Wer erfolgreich ein magisches Portal in der Levelmitte gegen die in Schüben angreifenden Orks, Trolle, Oger und Flugechsen verteidigt, erhält als Belohnung Schädel. Diese tauschen Sie zwischen den Partien gegen neue Tötungsmechanismen sowie Waffen und Zauber ein. Prima: Alle Gegenstände lassen sich mehrfach aufrüsten. Das motiviert bis zum Ende der vierstündigen Kampagne und darüber hinaus. Neben dem Mehrspielermodus gibt es auch noch ein Dutzend zusätzlicher Karten, auf denen Sie beliebig oft antreten, um weitere Schädel zu verdienen. Die kurze Entwicklungszeit von **Orcs Must Die! 2** spiegelt sich in der Abwesenheit echter Neuerungen wider; selbst die meisten Soundeffekte und (sehr guten) Musikstücke stammen noch aus Teil 1.



Im Endlosmodus geht es darum, möglichst viele Runden zu überstehen.

Wertung



EINZELSPIELER	81
MEHRSPIELER	84
PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	30.07.2012

Peter meint



Die Mischung aus Tower-Defense-Strategie und Third-Person-Action-Einlagen hat mich erneut an den Bildschirm gefesselt. Allerdings nicht so sehr wie im Vorgänger, denn die Balance der Solo-Levels leidet unter dem Fokus auf die Mehrspielergefechte. Dennoch ist der skurrile Job als Ork-Metzger weiterhin eine Empfehlung wert. Die fehlende Online-Spielersuche nervt aber, so sind Sie auf die Kumpels aus Ihrer Steam-Freundesliste als Koop-Partner angewiesen. Außerdem fehlt eine Splitscreen- oder LAN-Option.

Hero Academy

Genre: Runden-Taktik | **Entwickler:** Robot Entertainment | **Hersteller:** Robot Entertainment

Text: Peter Bathge



Als PC-exklusiver Bonus ist in der Basisversion ein **Team Fortress 2**-Team enthalten.

Ertappen Sie sich manchmal dabei, wehmütig an die Zeiten von rundenbasierten Online-Spielen zurückzudenken, in denen die Teilnehmer ihre Züge per E-Mail verschickten? Dann ist **Hero Academy** das Richtige für Sie, denn die Zwei-Spieler-Partien laufen asynchron ab. Die beiden Teilnehmer machen ihre Züge abwechselnd; jedem Heldenteam stehen fünf Aktionen pro Runde frei. Da das Zuglimit maximal sieben Tage beträgt, ziehen sich manche Partien ewig in die Länge. Oft verabschieden sich Spieler zudem vorzeitig, sobald sich eine Niederlage abzeichnet. Das nervt, besonders weil das grundsätzliche Spielprinzip gelungen ist: Es gewinnt, wer die gegnerische Mannschaft oder deren Kristalle vernichtet. Truppentypen mit individuellen Stärken und Schwächen, Nachschub von außerhalb des Spielfelds und Bodenplatten mit unterschiedlichen Effekten sorgen für taktisches Kalkül in den Gefechten. Das Tutorial und die Rückspulfunktion erleichtern den Einstieg, allerdings fehlt ein Trainingsmodus gegen KI-Gegner. Weil Sie ständig darauf warten, dass der Partner seinen Zug abschließt, ermutigt Sie das Spiel dazu, Dutzende Matches gleichzeitig zu veranstalten. Ganz schön kniffelig, dabei den Überblick zu behalten! Immerhin funktioniert die Benachrichtigung über einen neuen Zug per E-Mail oder Facebook anstandslos und das Spiel unterstützt Cross-Platform-Duelle mit Besitzern der iPhone-Version von **Hero Academy**. Bei der Preisgestaltung geht Robot Entertainment einen eigenen, ziemlich dreisten Weg: Das Basisspiel bietet für günstige fünf Euro zwei Teams mit verschiedenen Fähigkeiten; die drei anderen Mannschaften (Elfen, Zwerge und Orks) gibt es als DLC, sie kosten jeweils noch einmal genauso viel!

Wertung



EINZELSPIELER	--
MEHRSPIELER	76
PREIS	Ca. € 5,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	10.08.2012

Peter meint



Hero Academy erbringt den Beweis, dass PC-Umsetzungen von Handyspielen nichts Schlechtes sein müssen. Die launigen Taktikpartien machen auch am Rechner Spaß, denn das simple Spielprinzip besitzt überraschend viel Tiefgang. Die Preisgestaltung stammt aber direkt aus der App-Store-Hölle! Ohne Multitasking geht in **Hero Academy** übrigens nichts; wer einfach nur mal eine Partie am Stück spielen möchte, ist an der falschen Adresse. Dafür bräuchte es einen Hotseat-Modus für zwei Spieler an einem Rechner – der fehlt aber unverständlicherweise.

LICHTET DEN NEBEL DES KRIEGES



Jetzt druckfrisch im Handel!

++ Jetzt bequem online bestellen: http://shop.pcgames.de ++ Jetzt bequem online bestellen: http://shop.pcgames.de ++ Jetzt bequem

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. THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM			
ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%
3. DIABLO 3			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	07/12
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	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. MAX PAYNE 3			
ENTWICKLER	Rockstar Studios	TEST IN	08/12
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	89%
7. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%
8. FIFA 12			
ENTWICKLER	EA Canada	TEST IN	11/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
9. MASS EFFECT 3			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	05/12
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%
10. ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS			
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%

DAS PC ACTION-JAHRES-ABO

HOLT EUCH JETZT DIE PC ACTION IM ABO!

12 HEFTE PLUS PRÄMIE

PREISVORTEIL 4,5%

EURE ABO-VORTEILE:

- DICKE PRÄMIE
- 4,5 % PREISVORTEIL
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG

NEU! ALLE THEMEN VORAB IM EXKLUSIVEN ABO-NEWSLETTER!



EIN FERNGESTEUERTES RENNAUTO



Ferngesteuerter Audi-Rennwagen (grün)
PRÄMIEN-NR.: 1109399

Ferngesteuerter Audi-Rennwagen (silber/ohne Abb.)
PRÄMIEN-NR.: 1109400

Ferngesteuerter Mercedes-Rennwagen (silber/ohne Abb.)
PRÄMIEN-NR.: 1109401

Ferngesteuerter Mercedes-Rennwagen (schwarz)
PRÄMIEN-NR.: 1109390

Ferngesteuerter Mercedes-Rennwagen (gelb/ohne Abb.)
PRÄMIEN-NR.: 1109391

shop.pcaction.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an:
Deutschland: Computec Kundenservice, 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: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

Bequemer und schneller online abonnieren:

SHOP.PCACTION.DE

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

PC ACTION

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der PC ACTION und das Rennauto als Prämie!**

Inland € 63/12 Ausg.; Ausland € 75/12 Ausg.; Österreich € 71/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten

Prämien-Nr. _____ Lieferung, solange der Vorrat reicht

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent von PC ACTION.
Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung.

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

Prämienlieferung nur innerhalb EU und Schweiz möglich! Bei Prämienlieferungen in die Schweiz werden vom Zoll zusätzliche Gebühren erhoben!
Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!
(Bitte beachten: Bankeinzug nur für Deutschland und Österreich möglich)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bei Bankeinzug: **2 HEFTE GRATIS!**

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung

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

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Akt.-Nr. 861144

TIPPS & TRICKS

Wertvolle Tipps zur Städtebau-Simulation auf unserer DVD.



Planen, wirtschaften, optimieren – in Cities XL haben Sie als Bürgermeister jede Menge zu tun!

Cities XL

Text: Stefan Weiß

Unser Guide zur Vollversion macht Sie zum perfekten Bürgermeister!

In **Cities XL** erleben Sie Städteplanung und deren Umsetzung hautnah. Zu Ihren Aufgaben zählen Rohstoffmanagement, umsichtige Planung der Wohn- und Arbeitsgebiete, Verkehr- und Transportoptimierung sowie Befriedigung der Bedürfnisse der Einwohner. **Cities XL** lässt Ihnen dabei völlig freie Hand, wie Sie Ihre Stadt Stück für Stück aufbauen, erweitern und von der Kleinstadt zur Metropole entwickeln. Doch wie geht man am besten vor? Unser Guide zeigt Ihnen, worauf es in **Cities XL** ankommt, damit Sie einen erfolgreichen Spielstart hinlegen.

Rohstoffe, Kartenaufbau und Grundüberlegungen

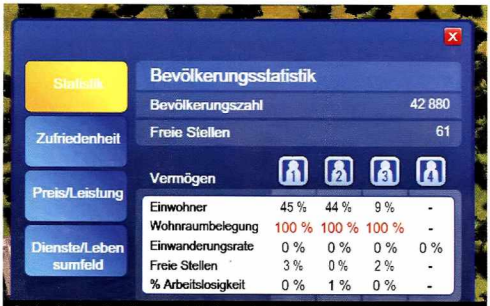
Bevor Sie wild drauflosbauen, schauen Sie sich zunächst in aller Ruhe Ihre gewählte Spielkarte maximal herausgezoomt an. Nutzen Sie im Spiel in der rechten Befehlsleiste das Menü „Ressourcen", um sich einen Überblick zu verschaffen, auf welche Art und Weise sich auf der Karte wirtschaften lässt und wo überhaupt die Rohstoffgebiete liegen. Beginnen Sie zunächst mit einer einfacheren Karte, wie zum Beispiel „Der See im Flachland", die Sie in der Spielauswahl unter „Täler" finden. Was Ihnen diese Karte bietet und worauf Sie dabei am besten achten, erklären wir Ihnen im Kasten „Planungsarbeit: der See im Flachland".

Worauf muss ich beim Straßenbau achten?

Ihre erste Aufgabe auf jeder Karte besteht darin, eine Straßenanbindung von einem verfügbaren Kartenrand her zu bauen. Damit schaffen Sie quasi eine Verbin-



Orangefarbene Icons über Gebäuden weisen Sie auf Probleme hin. Klicken Sie auf die Icons, um Details zu erfahren. Eingestelltes Personal erkennen Sie am grünen Icon.



Prüfen Sie Ihre Bevölkerungsstatistik regelmäßig auf Herz und Nieren, um möglichst schnell Missstände in Ihrer Stadt zu erkennen.

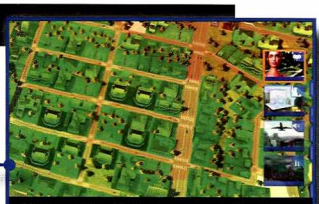
Planungsarbeit: Der See im Flachland

Erdölfelder, Landwirtschaft, Industrie und Tourismus – auf dieser einsteigerfreundlichen Karte haben Sie viele Möglichkeiten, sich wirtschaftlich zu betätigen.

Übersicht verschaffen: Der See im Flachland verfügt über mehrere Ölfelder (A), ein zentrales Landwirtschaftsgebiet (B) und eine Tourismuszone (C) entlang der Seeküste. Außerdem gibt es zwei Grundwassergebiete (D), die Sie bei fortlaufender Stadtentwicklung anzapfen, um das Bedürfnis nach Trinkwasser zu stillen. Mit dieser Ressourcenverteilung im Kopf gehen Sie nun daran, die Standorte für Ihre Stadt festzulegen.




Mit Straßenanbindungen am Kartenrand erwecken Sie Ihre Stadt zum Leben.


Alles im grünen Bereich! Dank umsichtiger Planung erschaffen Sie ein intaktes Lebensumfeld in der Stadt.

Stadtgebiete bestimmen: Die hügelige Zone im Norden (E) bietet genug Raum, um dort Ihre zentrale Stadt entstehen zu lassen. Von dort sind zwei gute Straßenverbindungen möglich (F). Als guter Industriestandort erweist sich der Bereich im Südwesten (G). Von dort aus lassen sich bequem weitere Straßenverbindungen einrichten (H).

dung zur Außenwelt, durch die später Fracht- und Passagiertransport sichergestellt ist. In einer fortgeschrittenen Stadt stellt das Verkehrsmanagement ein wichtiges Spielelement dar, daher raten wir, von Anfang an mit großzügigen Straßen zu planen.

Starten Sie gleich zu Beginn mit dem Straßentyp „Kleine Allee", um damit ein Hauptverkehrsnetz zu errichten. Ein bis zwei solcher Hauptanbindungen genügen zu Beginn. Arbeiten Sie auch bei Ihrem Wegenetz, mit dem Sie Wohnbezirke, Industrie-, Büro- und landwirtschaftliche Gebiete verbinden, von Anfang an wenigstens mit kleinen Alleen. Wenn Sie Stadtviertel mit den billigeren Straßen aufziehen und später breitere benötigen, stehen Sie oft vor dem Problem, ganze Gebäudeviertel mit abreißen zu müssen. Planen Sie daher vorausschauend. **Extratipp:** Wenn Sie Baugebiete erschließen, lassen Sie Platz, um diese später an breit angelegte Umgehungsstraßen anbinden zu können. So lässt sich der Verkehr innerhalb der Stadtviertel optimieren.

Wie platziere ich Gebäude optimal?

Cities XL bietet Ihnen drei Möglichkeiten, Baugebiete anzulegen: rechteckig im Block, durch freie oder Einzelplatzierung. Auch wenn die „Blockbauweise" komfortabel ist und zügig vonstattengeht, erweist sie sich später als problematisch. Die automatisch angelegten Straßenzüge zwischen den einzelnen Gebäudeblocks erweisen sich auf Dauer als zu schmal und führen zu Verkehrsstaus.

Der freie Baumodus ermöglicht zwar ein sehr natürliches Stadtbild, allerdings ist die Bedienung bei dieser Bauweise recht fummelig. Außerdem bleibt dabei zu viel Gelände ineffektiv genutzt und auch die Straßenführung ist suboptimal. Wir empfehlen Ihnen, Gebäude lieber einzeln zu platzieren und dabei Stück für Stück möglichst rechtwinklige Straßenzüge hochzuziehen. So nutzen Sie das Gelände effektiv aus.

Ist es ratsam, Wohn- und Arbeitsviertel zu trennen?

Solange Ihre Stadt klein und überschaubar bleibt, lassen sich Büros, Hotels und Wohnhäuser recht locker durchmischen und man freut sich, dass die Einwohner dadurch so herrlich kurze Wege von der Haus- bis zur Bürotür haben. Der Haken an der Sache ist, dass mit zunehmender Stadtgröße die Verkehrssituation oft dafür sorgt, dass Bürogebäude und Business-Hotels nicht mehr optimal erreicht werden können. Dadurch sinkt die Effizienz und letztlich der Profit. Um das zu verhindern, empfehlen wir Ihnen, lieber von Anfang an etwas abseits Ihrer Wohnbezirke Bürodistrikte anzulegen.


Bauen Sie Dekorationen auf kleineren Flächen, um das Lebensumfeld zu verbessern.


Business-Hotels kombiniert mit Bürogebäuden ergeben profitable Geschäftsviertel.

Verkehr regeln

Behalten Sie den Verkehrsfluss stets im Blick und sorgen Sie für optimale Transportbedingungen!



EXTRA-TIPP: Bevor Sie sich bei Verkehrsproblemen gleich in Unkosten stürzen und neue Straßenzüge errichten, nutzen Sie erst mal die Optimierungsoption im Spiel. Klicken Sie dazu auf eine Straße. Je nach Straßentyp lässt sich diese verbessern, indem Sie beispielsweise die Verkehrsrichtung und Spurverteilung an die Bedürfnisse anpassen.

Nutzland optimieren

Nutzland gehört zu Ihren wirtschaftlichen Säulen! Sorgen Sie für eine optimale Ausnutzung der Flächen.



EXTRA-TIPP: Trennen Sie Ihre Nutzlandflächen räumlich strikt von jedweder Schwerindustrie und sämtlichem Produktionsgewerbe, da diese Wirtschaftszweige für Umweltverschmutzung sorgen. Verpestete Luft wirkt sich wiederum negativ auf den Ertrag Ihres Nutzlandes aus. Hinweis: Später im Spiel verfügbare Gebäude der Hightech-Industrie benötigen ebenfalls saubere Umgebung.

Diese statten Sie mit möglichst breiten Straßen aus, sodass eine gute Erreichbarkeit gewährleistet bleibt. Es ist außerdem sinnvoll, Büro- und Hotelbezirke so zu planen, dass die jeweils benötigten Angestellten nicht erst von einem Kartenende zum anderen fahren müssen. Sprich, wenn Sie beispielsweise ein Geschäftsviertel einrichten, das vorwiegend qualifizierte Arbeiter und Führungskräfte benötigt, platzieren Sie Wohnviertel mit passenden Häuserblöcken in der Nähe.

Was muss ich über Tourismus wissen?

Auf unserer für den Guide gewählten Beispielkarte „Der See im Flachland" erkennen Sie einen für Tourismus geeigneten Landstrich entlang der Seeküste. Urlaubshotels bringen den meisten Profit, solange das Hotelumfeld im grünen Bereich bleibt. Wenn Sie mehrere Hotels dicht beieinander bauen, sinkt die Qualität des Umfeldes, was Sie an der entsprechenden Färbung (gelb, orange, rot) erkennen. Auch zu nahe am Hotel platzierte Gebäude, die als Nebeneffekt „Lärm" aufweisen (beispielsweise eine Bowling- oder Kartbahn), wirken sich negativ auf das Umfeld aus. Ganz wichtig ist, dass Ihr Urlaubsgebiet von Luftverschmutzung verschont bleibt. Daher versteht es sich von selbst, dass Industrie- und Urlaubsgebiete sich gegenseitig ausschließen.

Worauf kommt es beim Einzelhandel an?

Wenn Sie regelmäßig die Statistik für „Zufriedenheit" aufrufen, lässt sich am untersten Eintrag „Warenangebot" ablesen, ob Sie genügend Einkaufsmöglichkeiten in Ihrer Stadt haben. Es bringt jedoch nichts, bei Bedarf einfach große Einkaufszentren mit zig Gebäuden zu errichten. Viel wichtiger ist es, Einzelhandelsgebäude punktuell über die Stadt verteilt zu platzieren, um eine gute Erreichbarkeit zu gewährleisten

Wie gehe ich mit Missständen in der Stadt um?

Da Sie in Ihrer Stadt auf Profit angewiesen sind, sorgen Sie immer zuerst dafür, dass es Ihren Wirtschaftszweigen gut geht. Kümmern Sie sich primär um die Anforderungen von Industriege-

bäuden, denn wenn diese erst mal insolvent sind, bleibt nur noch die Abrissbirne. Sobald der Rubel rollt, haben Sie Zeit und Muße, sich um die Bedürfnisse der Einwohner zu kümmern: Sorgen Sie für einen schwungvollen Einzelhandel, schaffen Sie Freizeit- und Bildungseinrichtungen.

Egal, welche Maßnahmen Sie in Ihrer Stadt ergreifen, warten Sie danach immer ein paar Minuten ab. Denn Veränderungen sind nicht sofort sicht- oder in den Statistiken erkennbar!

Wie halte ich die Betriebskosten möglichst gering?

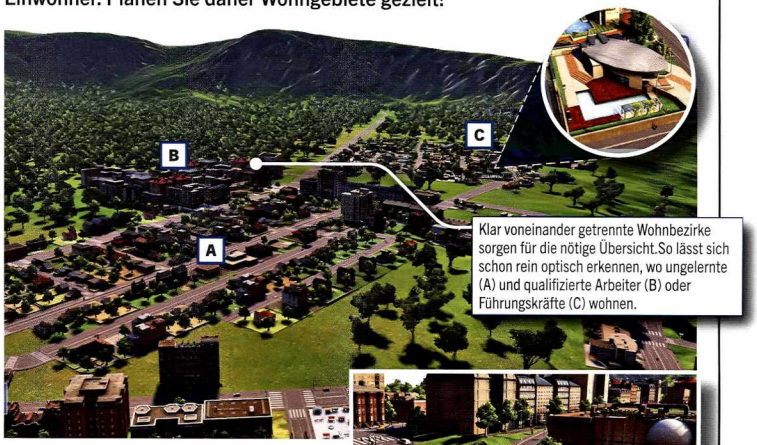
Auch wenn Ihre Wirtschaft floriert, sehen Sie sich bei steigender Stadtgröße zunehmend damit konfrontiert, die wachsenden Bedürfnisse Ihrer Bürger zu befriedigen. Bildung, medizinische Versorgung, Brandschutz, Sicherheit, Freizeit – alle entsprechenden Gebäude belasten die Stadtkasse mit hohen Betriebskosten. Daher ist es immens wichtig, solche Gebäude strategisch günstig in zentraler Lage und einzeln verteilt einzusetzen. Sorgen Sie auch dafür, dass städtische Einrichtungen verkehrstechnisch an breite Straßen angebunden sind.

Was hat es mit diesen Tokens auf sich?

In **Cities XL** haben Sie die Möglichkeit, mit der Außenwelt zu handeln. Im Handelsmenü steht Ihnen dafür die KI-Stadt OmniCorp zur Verfügung. Gehandelt wird mit sogenannten Tokens statt mit realen Warenmengen. Das Prinzip dahinter funktioniert so: Alle Ihre Wirtschaftsgebäude generieren Waren, Ihre Stadt verbraucht diese. Wenn Sie Überschuss produzieren, entsteht daraus ein Tokenwert. Wer beispielsweise ausschließlich auf Schwerindustrie setzt, häuft im Laufe des Spiels entsprechende Token-Werte an. Diese lassen sich an OmniCorp verkaufen. Wenn Sie in bestimmten Bereichen Ihrer Stadt ein Defizit aufweisen, zum Beispiel, wenn Ihre Abfallverwertung zu gering ist, lässt sich das durch den Kauf entsprechender Tokens ausgleichen. Achten Sie aber stets auf die Höhe des Wertes für „Verfügbare Fracht" auf der jeweiligen Karte, da dieser die Anzahl der möglichen Verträge bestimmt.

Wohngebiete ausweisen

Wildes Durcheinanderbauen sorgt über kurz oder lang für unzufriedene Einwohner. Planen Sie daher Wohngebiete gezielt!



Klar voneinander getrennte Wohnbezirke sorgen für die nötige Übersicht. So lässt sich schon rein optisch erkennen, wo ungelernte (A) und qualifizierte Arbeiter (B) oder Führungskräfte (C) wohnen.

EXTRA-TIPP: Wenn Sie dank steigender Einwohnerzahlen Wohngebäude mit höheren Kapazitäten (im Spiel Dichte genannt) freigeschaltet haben, ist es ratsam, Straßenzüge mit Gebäuden niedrigerer Dichte komplett zu ersetzen. Rechnen Sie aber mit etwas erhöhtem Platzbedarf pro Gebäude einer höheren Dichte, der dazu führt, dass Sie auch Straßenverläufe anpassen müssen.



Vergessen Sie nicht, punktuell für Freizeiteinrichtungen zu sorgen, damit die Anwohner zufrieden sind. Freizeitgebäude erzeugen aber auch Lärm!

Zufriedenheit fördern

Das Wohlbefinden Ihrer Bürger sicherzustellen, wird mit zunehmender Stadtgröße eine wachsende Herausforderung.



Höherstufige Bevölkerungsklassen wie etwa Führungs- und Spitzenkräfte sind ein empfindliches Völkchen und benötigen besondere Aufmerksamkeit, um zufrieden zu sein. Dabei ist die Gestaltung des Lebensumfeldes sehr wichtig! Überprüfen Sie daher regelmäßig die Statistiken, um zu sehen, wo Handlungsbedarf besteht.



EXTRA-TIPP: Wenn Sie feststellen, dass es der Führungsriege massiv an Grünflächen mangelt, hilft es nichts, diese aus dem Menü „Dekorationen" zu gestalten. Selbst der teuere Avatarpark im Menü „Lebensumfeld" bringt nur wenig Verbesserung. Konzentrieren Sie sich darauf, den Grünflächenwert für die niedrigeren Klassen hoch zu halten, um einen guten Durchschnittswert zu erzielen und erfüllen Sie alle anderen Anforderungen Ihrer Bürger.

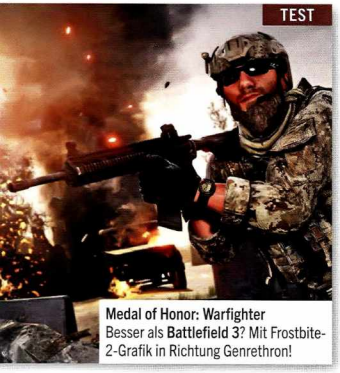
ABSPANN

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.*



Dishonored: Die Maske des Zorns
Außergewöhnlicher Stil, packende Story und abwechslungsreiches Gameplay: der Bethesda-Action-Titel ist der Geheimtipp 2012.



Medal of Honor: Warfighter
Besser als **Battlefield 3**? Mit Frostbite-2-Grafik in Richtung Genrethron!



Resident Evil 6
Viel Abwechslung, tolles Grusel-Feeling, Action satt: Wie gut ist die PC-Fassung?

*Alle Themen ohne Gewähr!

PC ACTION 11/12
Ab Mittwoch, 10. Oktober im Handel!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC ACTION!**



TRINE



Der Überraschungs-Hit als Vollversion auf unserer Heft-DVD: Genialer Mix aus Action-Adventure, Puzzle-Spaß und Jump & Run.

PC ACTION

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Peter Bathge, Marc Brehme, Sascha Lohmüller, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Viktor Eippert, Robert Horn, Iris Manz, Toni Opl, Felix Schütz, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, 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, Silke Laurig
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
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
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.

MEDION® empfiehlt Windows® 7.

ANZEIGE



Hardware
Offizielles PCGH-Produkt

NEU 17-Zoll-Display!

Kaufen Sie einen Windows 7-PC und erhalten Sie Windows 8 Pro für nur 14,99 €.

Bereit für die Zukunft.

Dieses Angebot ist ab dem 2. Juni 2012 bis zum 31. Januar 2013 gültig. Ausführliche Informationen finden Sie unter „windowsupgradeoffer.com"

PCGH-Notebook

MEDION® ERAZER® X7817

Das fünfte PCGH-Notebook in Zusammenarbeit mit MEDION® bietet 17,3 Zoll Bildschirmdiagonale sowie die neueste Technologie.

Die erfolgreiche Zusammenarbeitet zwischen Medion und PC Games Hardware ermöglicht mit dem MEDION® ERAZER® X7817 PCGH-Edition ein 17,3-Zoll-Notebook mit aktueller Top-Technologie: Dazu zählt der Intel Core i7-3610QM mit acht virtuellen Kernen und sehr hoher Arbeitsgeschwindigkeit sowie die moderne Direct-X-11-Grafikkarte Geforce GTX 670M von Nvidia und eine sehr schnelle Samsung-SSD 830 mit 128 GByte Kapazität. Zudem beherbergt das 17,3-Zoll-Notebook ein entspiegeltes Full-HD-Display, eine 750-GByte-Festplatte, einen DVD-Brenner und 8 GiByte Arbeitsspeicher. Die Geräuschemmission des ERAZER X7817 PCGH-Edition liegt bei einer Lautheit von 0,7 Sone (Leerlauf) bis maximal 3,1 Sone in anspruchsvollen Spielen. Zahlreiche Anschlüsse wie USB 3.0, eine lange Akkulaufzeit und eine gute Verarbeitung runden das Gesamtpaket des Gaming-Notebooks ab. Das neue PCGH-Notebook können Sie für 1.349 Euro (zzgl. Versandkosten) im Medion-Shop bestellen. Weitere Infos finden Sie unter www.pcgh.de/go/pcgh-notebook.

Produktname	MEDION ERAZER X7817 5. PCGH-Edition
Hersteller (Webseite)	MEDION® (www.medion.com/PCGH)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/go/pcgh-notebook
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Betriebssystem	Original Windows 7 Home Premium x64
Arbeitsspeicher	2 x 4 GiByte DDR3-1333 (9-9-9-24)
Prozessor/Chipsatz	Intel Core i7-3610QM (2,3 bis 3,3 GHz, 4 Kerne, 8 Threads)/HM77
Grafikeinheit	Nvidia Geforce GTX 670M (620/1.240 MHz),1.536 MiByte GDDR5
Festplatte	SSD: Samsung 830er 128 GByte; HDD: 750 GByte 7.200 U/min
Optisches Laufwerk	DVD-RW-DL-Brenner
LCD	17,3 Zoll (1.920 x 1.080) inkl. LED, Non-Glare
Akku/Gewicht	87 Wattstunden/3,8 Kilogramm
Kommunikation	GBit-Ethernet, WLAN, Mikro, Webcam, 5.1 Sound, Bluetooth
Soundchip	Realtek ALC892/Dolby Home Theater
Anschlüsse	3 x USB 3.0, 2 x USB 2.0, HDMI, D-SUB, 5.1-Sound, SD, E-SATA
Leistung	
Cinebench 11.5 (64 Bit)/x264 4.0	6,21 Punkte/34,25 Fps im Netzbetrieb
Crysis Warhead/Anno 1404 (720p)	39/48 Bilder pro Sekunde (3DMark 11: P3.020) im Netzbetrieb
Akkulaufzeit 2D (WLAN aktiv)	463 Min. (7:40 h)
Lautheit 2D/3D-Last	0,7/3,1 Sone
SSD: Lesen, Zugriff (HD Tach)	SSD: 393,2 MBytes/s; 0,1 ms HDD: 100,1 MBytes/s; 15,4 ms
PREIS*	**€ 1.349,-**

Disclaimer: Verringerte Leistung im Akkubetrieb

* Zzgl. Versandkosten in Höhe von € 7,95

MEDION® www.medion.de **Jetzt bestellen unter: www.medion.com/PCGH**

Hardware
Offizielles PCGH-Produkt



DER HERR DER RINGE ONLINE – interaktives Videospiel © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. und anhängige Patente. Alle Rechte vorbehalten. Poster-Karte von Mittelerde © 2007 The Saul Zaentz Company, Geschäfte tätigend als Middle-earth Enterprises (SZC) unter Lizenz bei Warner Bros. Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. „Der Herr der Ringe Online", „Die Reiter von Rohan", das Logo von Middle-earth Enterprises, Mithril, „Der Herr der Ringe" und die Namen der Charaktere, Ereignisse, Objekte und Orte darin sind Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen von SZC unter Lizenz bei Warner Bros. Entertainment Inc. Turbine und das Logo von Turbine sind Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen von Warner Bros. Entertainment Inc.

WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)