

Spiele & Szene

News

Duke Nukem Forever

GameStar.de/Quicklink/7041

Als Duke Nukem gerade in einer Talkshow vom Ruhm vergangener Tage zehren möchte, landen erneut interstellare Schleimbeutel auf der Erde. Diesmal behaupten die Außerirdischen allerdings, in Frieden zu kommen, dementsprechend untersagt der US-Präsident dem Duke jegliches Eingreifen. Der ahnt aber, was kommt: Alles nur ein Trick, ohne Gegenwehr überrennen die Aliens die Erde und stehlen unsere Frauen, um mit ihnen eine Armee von Nachkommen zu zeugen. Wir starten den

Gegenangriff, und zwar in **Duke Nukem Forever**, das wir erstmals angespielt haben. In Las Vegas, wo sonst.

Spielerische Neuerungen mussten wir dabei mit der Lupe suchen: Wir rennen mit zwei Waffen wie Pistole, Laser-Gewehr, Shotgun, Reaper-MG oder Panzerfaust durch streng lineare Levels voller Skript-Sequenzen und gehen bei zuviel Beschuss kurz in Deckung, um Dukes »Ego« wieder aufzuladen. Immer wieder lockern kleinere Geschicklichkeitseinlagen den Weg durch die Level-Schläuche auf. So wird Duke auf Spielzeuggröße geschrumpft und steigt als Fahrer in ein ferngesteuertes Auto. Mit dem Funkflitzer brettern wir dann bösen Aliens über die Zehen – kommentiert von markigen Duke-Sprüchen im Zwergen-Helium-Sopran. Witzig: Immer dann, wenn der Duke sein Ego raushängen lässt, wird die als Schutzschild dienende Ego-Leiste länger. Also lassen wir ihn im Stehen pinkeln, sich selbst im Spiegel bewundern, Autogramme schreiben und Gewichte stemmen. Technisch ist **Duke Nukem Forever** noch kein Schwergewicht, unsere Xbox-360-Version plagten matschige Texturen, flimmernde Kanten und häufige Performance-Einbrüche. Das kann sich bis zum Verkaufsstart im Mai aber ändern, laut dem Cheftwickler Randy Pitchford wird noch an der Performance gefeilt. **MO**



In den Ruinen von Las Vegas bekämpft der Duke einen **Bossgegner**.

The Darkness 2

Der Horror-Shooter **The Darkness 2** kommt für den PC, und zwar im Herbst 2011. Das ist erst mal eine gute Nachricht, denn der Xbox-exklusive Vorgänger räumte weltweit Traumwertungen ab, unsere Konsolen-Schwester GamePro vergab 93 Punkte. Auch in der Fortsetzung schlüpfen Sie in den Ledermantel des Ex-Playboys Jackie Estacado, aus dessen Rücken Tentakel wuchern. Denn in Estacado brodelt die finstere Macht »The Darkness«, die ihm übermenschliche Fähigkeiten verleiht. **The Darkness 2** wird allerdings

nicht mehr von Starbreeze (**Chronicles of Riddick**) entwickelt, sondern von Digital Extremes. Das Studio veröffentlichte bislang vorrangig Durchschnittware wie den müden Arzt-Shooter **Pariah** (GS 07/2005: 69 Punkte). Bleibt zu hoffen, dass **The Darkness 2** trotzdem an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen kann. Wobei eine Neuerung den Fans bereits missfallen dürfte: Die ehemals düster-realistische Optik mutiert zu einem comichaften Cel-Shading-Look – ein böses Omen. **TIL**



Außer mit seinen Tentakelkräften kämpft Jackie auch wieder mit normalen Waffen wie den **Doppel-Pistolen**.

Age of Empires Online

GameStar.de/Quicklink/7163

Seit Monaten kämpfen wir uns durch den geschlossenen Betatest von **Age of Empires Online**, über den wir allerdings nicht berichten dürfen – dankeschön, Microsoft! Immerhin hat der geheimniskrämerische Publisher nun enthüllt, wie das Bezahlmodell des Free2Play-Strategiespiels funktionieren wird. So können Sie jedes Volk (derzeit Griechen und Ägypter) kostenlos anführen, schalten dann aber nicht alle hochstufigen Belohnungen frei. Die gibt's nämlich nur für Spieler, die in »Premium Civilization Packs« investieren. Dadurch bekommen sie unter anderem epische Ausrüstung, die ihren Soldaten höhere Kampfboni beschert als normale Gegenstände. Außerdem können nur Bezahlkunden Multiplayer-Matches starten, an denen dann aber auch Kostenlos-Völker teilnehmen dürfen. Das gefährdet die Balance: Dank der wertvollen Vorteile dürften Premium-Generäle ihren Gratis-Kontrahenten spürbar überlegen sein. Wie viel die Bezahlpakete kosten sollen, verrät Microsoft noch nicht. In einer Betatest-Umfrage war jedoch von 10 bis 15 Euro die Rede – wohlgerne pro Volk, das Premium-Upgrade müssen Sie für jede Partei einzeln kaufen. Aber dazu zwingt Sie ja niemand. **GR**



Weltwunder wie die Pyramide dienen nur als Zierde.

Free2Play darf unfair sein



Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Nicht alle Entwickler sind Millionäre, die in einer Traumvilla wohnen und ins All fliegen. Nicht alle Entwickler sind Richard Garriott. Normale Entwickler sind normale Menschen, sie bezahlen Mieten und ernähren Familien. Deshalb müssen sie mit ihrer Arbeit Geld verdienen. Kein Spiel kann komplett kostenlos sein, auch Free2Play muss sich rentieren. Dabei heißt es oft, dass ein Bezahlmodell »fair« sein muss. Muss es das wirklich?

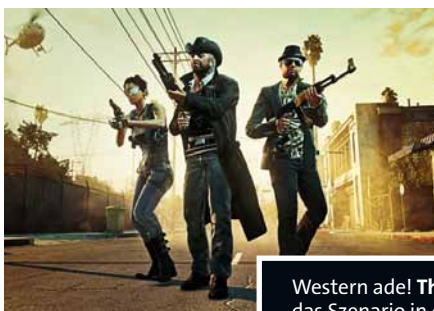
Nach der Meinung einiger Kollegen besteht faires Free2Play darin, dass man alle Bezahlvorteile auch erspielen kann. Das ist der Idealfall. Age of Empires Online geht einen anderen Weg, indem es jedes Volk kostenlos zugänglich macht, Gratis-Generälen aber den Zugang zu hochstufigen Kampfboni verwehrt. Okay, das gefährdet die Mehrspieler-Balance. Abgesehen davon halte ich dieses Bezahlmodell aber ebenfalls für fair. Und selbst wenn das kostenlose Age of Empires Online nur eine Demo wäre: Wo läge das Problem? Es ist absolut legitim, eine Gratis-Testversion anzubieten und den Rest des Spiels nur gegen Bezahlung freizuschalten. Entwickler müssen etwas verdienen. Sonst verhungern Kinder, und Richard Garriott muss auf der Erde bleiben. Letzteres wäre wirklich schlimm.

Call of Juarez: The Cartel

GameStar.de/Quicklink/7313

Anfang Januar hat Ubisoft den dritten Teil der Shooter-Serie **Call of Juarez** angekündigt, der erneut vom polnischen Studio Techland entwickelt wird. Überraschend: Anders als seine beiden Vorgänger spielt **The Cartel** nicht im Wilden Westen, sondern in den USA und im Mexiko des Hier und Jetzt. So ballern Sie sich im Kampf gegen ein internationales Drogenkartell unter anderem durch Los Angeles und die namen-

gebende Stadt Juarez, diesmal eben in einer modernen Variante. Ob die Story eine Verbindung zu den früheren Serienteilen herstellt, ist noch unklar. Klar dürfte indes sein, dass die beiden charismatischen Helden Ray und Thomas McCall aus **Bound in Blood** wohl nicht mehr zur Waffe greifen, schließlich wären sie in **The Cartel** rund 150 Jahre alt. Laut Ubisoft soll das modernisierte Wildwest-Abenteuer bereits in diesem Sommer erscheinen. **DM**



Western ade! **The Cartel** verpflanzt das Szenario in die Neuzeit.



Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(5)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(6)	Call of Duty: Black Ops
4	(3)	Dragon Age: Origins
5	(2)	Mass Effect 2
6	(4)	World of Warcraft: Cataclysm
7	(15)	Diablo 2: Lord of Destruction
8	(14)	Assassin's Creed 2
9	(18)	Call of Duty: Modern Warfare 2
10	(7)	Bad Company 2: Vietnam
11	WIEDER DA	The Witcher
12	(10)	Fallout 3
13	(11)	Grand Theft Auto 4
14	WIEDER DA	Call of Duty: Modern Warfare
15	(8)	Fallout: New Vegas
16	WIEDER DA	Half-Life 2
17	WIEDER DA	League of Legends
18	(13)	Mass Effect
19	(9)	Civilization 5
20	WIEDER DA	Anno 1404: Venedig

Quelle: GameStar-Mitmacharten 03/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



970 Millionen

Dollar hat die Online-Plattform Steam im Jahr 2010 umgesetzt, schätzen Analysten. Ob's 2011 zur Milliarde reicht?

Krise für Crytek

Daniel Visarius
Ltd. Redakteur
daniel@gamestar.de



Seit Mitte Februar steht eine weit fortgeschrittene Version von Crysis 2 im Internet, eine mittlere Katastrophe für den deutschen Entwickler Crytek. In einer Stellungnahme warnt das Studio davor, dass Raubkopien dem PC als Spieleplattform großen Schaden zufügen würden. Natürlich verurteilen auch wir Raubkopien, aber Crytek macht es sich hier zu leicht. Das Spiel wurde nicht von einem Spieler ins Netz gestellt, sondern entweder durch jemanden in den eigenen Reihen oder durch einen externen Eindringling. In beiden Fällen ist nicht der PC schuld, vielmehr muss Crytek seine Sicherheitsinfrastruktur überarbeiten.

Abgesehen davon betreffen Raubkopien längst nicht nur den PC. In der Vergangenheit standen vor allem Xbox-Versionen (etwa bei Black Ops) vor dem Release im Netz. In Deutschland hat es 2010 kein Xbox-Spiel in die Top 10 der verkauften Spiele geschafft, wohl aber PC-Titel. Deren Kopierschutz funktioniert nämlich durchaus zuverlässig, wenn er etwa über Steam abgewickelt wird.

Es gibt nicht gute oder böse Plattformen, sondern nur wirksame oder unwirksame Sicherheits- und Kopierschutzsysteme.

Verkaufs-Charts Februar



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty: Black Ops
2	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(2)	World of Warcraft: Cataclysm
4	NEU	Test Drive Unlimited 2
5	NEU	Die Sims 3: Garten-Accessoires
6	(3)	Die Sims 3
7	(5)	Battlefield: Bad Company 2
8	NEU	Black Mirror 3
9	NEU	Dungeons
10	(7)	Fußball Manager 11
11	(6)	Die Sims 3: Late Night
12	(19)	Medal of Honor (LE)
13	(9)	Two Worlds 2
14	(15)	Dragon Age: Origins (UE)
15	(11)	Civilization 5
16	WIEDER DA	Half-Life 2
17	WIEDER DA	League of Legends
18	(13)	Mass Effect
19	(9)	Civilization 5
20	WIEDER DA	Anno 1404: Venedig

Kreuzritter-Spiele

Mit **The First Templar** und **The Cursed Crusade** erscheinen 2011 gleich zwei Kreuzritter-Abenteuer.



The First Templar

GameStar.de/Quicklink/7316

Der Entwickler Haemimont Games (**Tropico 3**) arbeitet an einem Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Darin schlüpfen Sie wahlweise in die Rüstung eines Tempelritters oder ins Korsett einer Edeldame, die der Häresie beschuldigt wird. Im Koop-Modus erkunden die beiden Helden gemeinsam das heilige Land des 13. Jahrhunderts. Im Vordergrund stehen Kämpfe mit zahlreichen Gegnern; die Geschichte dreht sich um das Geheimnis des heiligen Grals – logisch, worum auch sonst. Kalypso bringt **The First Templar** voraussichtlich am 30. März in den Handel.

Fazit

Die beiden Templer-Titel setzen weder technisch noch spielerisch Maßstäbe, an den exzellenten Spielfluss von **Darksiders** dürften sie kaum heranreichen. Andererseits hat bislang noch jedes mittelmäßige Schnetzel fest enorm von einem Koop-Modus profitiert. Freunde gemeinsamer Schwertkämpfe könnten also auf ihre Kosten kommen. **TIL**



The Cursed Crusade

GameStar.de/Quicklink/7317

Das Kreuzfahrer-Actionspiel von Kylotonn Entertainment (**Bet on Soldier**) spielt im 12. Jahrhundert, die Hauptdarsteller sind der Templer Denz de Bayle und der Söldner Esteban Noviembre. Auf der Suche nach dem Ursprung eines Fluches verschlägt es die beiden Recken unter anderem nach Konstantinopel und Zara. Die blutigen Schwertkämpfe lassen sich alleine oder – wie in **The First Templar** – im Koop-Modus bestreiten, 120 Waffen und 90 unterschiedliche Kombos sollen zur Auswahl stehen. Dtp gibt den Sommer 2011 als Erscheinungsdatum an.

Mythos

GameStar.de/Quicklink/7312

Was als Testprogrammchen für die Server von **Hellgate: London** begann, ist zum Free2Play-Action-Rollenspiel gereift: Wir haben das neue **Mythos** im Betatest erstmals gespielt. Besonders viel Mühe hat sich der koreanische Entwickler T3 Entertainment mit den Talentbäumen gegeben, die drei Klassen (Krieger, Magier, Schütze) lassen sich in zahlreichen Kategorien verbessern. Zauberer etwa schulen wir auf vernichtende Angriffssprüche, die Beschörung von Hilfskreaturen oder sogar den Nahkampf. Das Crafting, also die Herstellung von Gegenständen,

entpuppt sich als ähnlich vielfältig, für Eigenbau-Waffen, -Rüstungen & Co. gibt es unzählige Spezialisierungen. Spielerisch bietet **Mythos** indes viel weniger Abwechslung, in **Diablo**-Manier schnetzel wir Gegnerhorden. Das wäre kein Problem, wenn wir in den ersten Stunden nicht ständig Tiere (Bären, Wölfe, etc.) metzeln müssten – gäh! Die Quests langweilen allesamt mit Simpelmustern wie »Sammle fünf Wolfszähne«. Die klassische Suchtspirale nach besserer Ausrüstung greift zwar, den perfekten **Diablo**-Spielfluss entfaltet **Mythos** aber längst nicht. **GR**



Unser **Magier** kämpft gegen ... Wölfe und Käfer. Wow.

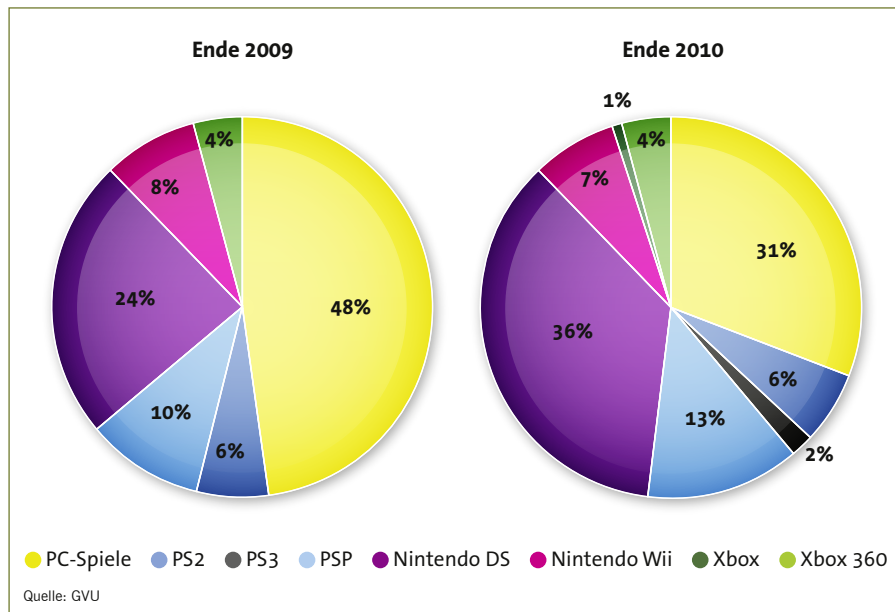
Weniger PC-Raubkopien

GameStar.de/Quicklink/7306

Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) hat Zahlen zu illegalen Spiele-Downloads veröffentlicht. Dabei handelt es sich allerdings nicht um die tatsächliche Download-Anzahl, sondern nur die Menge der angebotenen Links, die auf illegale Spieldateien verweisen. Die vorgestellten Zahlen lassen einen deutlichen Rückgang bei Angeboten für PC-Spiele erkennen. Während der PC-Anteil am illegalen Gesamtangebot

2009 noch bei 48 Prozent lag, waren es Ende 2010 nur noch 31 Prozent. Zugelegt haben dafür die Handheld-Konsolen, namentlich das Nintendo DS und Sonys PSP. Erstmals mit dabei sind illegale Download-Angebote für die Xbox 360 und die Playstation 3. Letztere dürften sich 2011 weiter vermehren, denn Sonys Konsole wurde zum Jahresbeginn gehackt. Der Hersteller denkt deshalb über Online-Aktivierungen als Kopierschutz nach, die für PC-Spieler längst zum Alltag gehören. **TIL**

Illegales Spiele-Angebot bei Filehostern



Shadow Harvest

GameStar.de/Quicklink/7314

Der Schleich-Shooter **Shadow Harvest: Phantom Ops** ist etwas Besonderes: ein Actionspiel, von einem deutschen Studio exklusiv für den PC entwickelt – das gibt's nicht oft. Hinzu kommt eine innovative Spielmechanik, auf Tastendruck wechseln Sie zwischen zwei spezialisierten Charakteren hin und her, dem ballenden Marine Aron und der schleichenden Spezialagentin Myra. Wir konnten beim Entwickler Black Lion in Hannover eine Preview-Version anspielen, die noch einen teilweise unfertigen Eindruck hinterließ – obwohl **Shadow Harvest** bereits am 15. April erscheint. Im Endspurt sollten die Designer noch die Grafik polieren und ein paar Designmacken sowie Bugs beheben. Dann steht uns ein ordentlicher, aber kein hitverdächtiger Genre-Mix ins Haus. Etwas Besonderes muss ja nicht unbedingt besonders gut sein. *Philipp Dubberke*



Aron sprengt eine Tür, um den Weg für Myra und sich frei zu machen.

Paradox-Spiele 2011

GameStar.de/Quicklink/7308

Mitte Januar hat der schwedische Publisher Paradox Interactive mehr als ein Dutzend neuer Titel für das Jahr 2011 angekündigt. Im Mittelpunkt stehen wie gewohnt Hardcore-Strategiespiele. Paradox' hauseigenes Entwicklerteam arbeitet nach **Victoria 2** an **Crusader Kings 2**, bei dem das komplexe Machtgefüge zwischen Vasallen die Politik bestimmen soll. Mit **Pride of Nations** (von den Machern von **Rise of Prussia**), dem historisch detailgetreuen **Magna Mundi** und **Supreme Ruler: Cold War** stehen drei weitere komplexe Globalstrategiespiele kurz vor der Fertigstellung. Kurios: Der Weltkriegs-Koloss **Hearts of Iron** bekommt mit **The Card Game** ein Online-Kartenspiel als Ableger, in dem Sie im Stil von **Magic: The Gathering** zeitgenössisches Militärmaterial gegeneinander ausspielen.

Paradox' Vorzeigetitel für 2011 soll aber das Weltraum-Strategiespiel **Sword of the Stars 2** werden, von dem man immer noch nicht mehr gesehen hat (sehr hübsche) Technik-Demos. Der Fokus liegt auf den Echtzeit-Schlachten, die diesmal auf drei Höherebenen ablaufen. Auch das populäre **Mount & Blade** bekommt Nachwuchs: In **With Fire and Sword** wird erstmals mit antiken Schusswaffen gekämpft, drei neue Kampagnen führen nach Russland, Polen und in die Ukraine. Ein echter Nachfolger ist das Spiel aber nicht. Aus der Welt von **Majesty 2** kommt **Defenders of Ardania**, ein Tower-Defense-Ableger. Besonderheit: Sie bauen nicht nur Türme, sondern auch Armeen, die Sie den gnadenlos anrückenden Feinden entgegenschießen. Spannendster Paradox-Titel für kommendes Jahr: Der vielversprechende Strategie-Rollenspiel-Mix **King Arthur 2** soll 2012 zum großen Vorbild **Total War** aufschließen. **CS**



Ja, **Sword of the Stars 2** sieht gut aus, aber was taugt das Spiel?



Mit **With Fire and Sword** halten **Schusswaffen** Einzug in **Mount & Blade**.

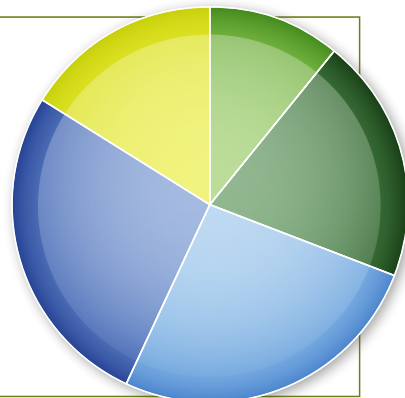
Frage des Monats

»Wie alt ist der PC, auf dem Sie momentan spielen?«

Ergebnis: Man kennt das Klagelied: Die aktuelle Konsolengeneration bremst den technischen Fortschritt, denn sie basiert auf jahrealter Hardware. Weil viele Spiele vorrangig für Konsolen entwickelt werden, bleiben die größeren Möglichkeiten des PCs oft ungenutzt. Die Umfrage spiegelt dies wider, über die Hälfte der Teilnehmer spielen auf einem zwei bis drei Jahre alten Rechner. Denn darauf laufen aktuelle Spiele immer noch bestens. Andererseits haben 43 Prozent der Befragten ihren Computer in den letzten 12 Monaten aufgerüstet. Das Blizzard-Argument, dass Spiele auch auf älteren Rechnern laufen müssen, zieht hier nicht: Auch mit besserer Grafik und höheren Hardware-Anforderungen hätte Starcraft 2 auf fast allen PCs gut funktioniert.

Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/mitmachkarte

Vier Jahre oder älter **11%**
 Drei Jahre **20%**
 Zwei Jahre **26%**
 Ein Jahr **27%**
 Weniger als sechs Monate **16%**



Storm: Frontline Nation

GameStar.de/Quicklink/7311

Rundenstrategie? Von SimBin?! Jawohl, die bislang vorrangig für Rennspiele wie **GTR** und **GT Legends** bekannten Schweden arbeiten derzeit an **Storm: Frontline Nation**. Darin kämpfen die modernen Staaten Europas und Nordafrikas um Rohstoffe. So übernehmen Sie eine von 45 Nationen und machen sich rundenweise daran, die über 500 Regionen zu erobern. Dazu stehen 20 Truppentypen zur Verfügung, vom

Panzer bis zum Stealth-Bomber. Über Waffenmodule können Sie Ihre Einheiten individuell anpassen, Forschungslabore versorgen Sie mit neuen Technologien. Während Sie Ihre Nation auf der Europa-Karte verwalten, bestreiten Sie Gefechte auf kleineren Karten, wo sich auch das Wetter und die Tageszeit spürbar auswirken sollen. Im Gegensatz zur **Total War**-Serie toben die Scharmützel nicht in Echtzeit, sondern ebenfalls rundenweise. Losbrechen soll der **Storm** im 2. Quartal 2011. **TIL**



Auf der Karte verwalten Sie Ihre **Nation** (links), **Schlachten** schlagen Sie in der Taktik-Ansicht – beides rundenweise.

News-Ticker

Jagged Alliance: Back in Action: Das bislang als Jagged Alliance 2: Reloaded bekannte Strategiespiel trägt nun diesen neuen Namen. Der Publisher BitComposer reagiert so auf Fans, die geklagt hatten, die Neuauflage werde dem ursprünglichen Jagged Alliance 2 nicht gerecht – unter anderem, weil sie in Echtzeit abläuft. Die Namensänderung solle klar machen, dass es sich um einen eigenständigen Ableger handelt, erklärte BitComposer. Auf den Namen Jagged Alliance verzichtet der Publisher aber nicht. Logisch, denn der bleibt schön werbewirksam.

Battlefield 1943: Der bislang nur für die Xbox 360 und die Playstation 3 erschienene Battlefield-Ableger wird nicht mehr für den PC umgesetzt. Gleiches gilt für den Koop-DLC Onslaught für Battlefield: Bad Company 2. Man wolle sich fortan ganz auf Battlefield 3 konzentrieren, begründet der Entwickler Dice.

Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie: Die Erweiterung zur Hanse-Wirtschaftssimulation soll Ende März erscheinen und unter anderem einen Koop-Modus bringen, in dem bis zu vier Spieler gemeinsam ein Handelsunternehmen führen.

Company of Heroes Online: Der Entwickler Relic schaltet den offenen Betatest des Free2Play-Ablegers zum 31. März ab und stellt die Entwicklung ein.

Kings & Castles: Das aktuelle Projekt von Chris Taylor (Dungeon Siege, Supreme Commander) liegt vorerst auf Eis. Laut Taylor gibt es allerdings Hoffnung, dass es eines Tages doch noch erscheint.

USK: Die Jugendschutz-Behörde hat das Prüfverfahren für Computerspiele geändert. Statt vier Prüfinstanzen gibt es jetzt nur noch drei, was die Vergabe von Alterssiegeln beschleunigt. Gut möglich, dass das Gerangel um Dead Space 2 den Ausschlag zu dieser Anpassung gab.

Jurassic Park

GameStar.de/Quicklink/7307

In einem Kino-Rundumschlag haben sich die Adventure-Spezialisten von Telltale die Rechte an den Leinwand-Hits **Zurück in die Zukunft** und **Jurassic Park** gesichert. Das war im Juni 2010, zum Zeitreise-Abenteuer sind bereits zwei Episoden erschienen. Nun gibt's auch Neuigkeiten von den Dinos: **Jurassic Park** wird in fünf Kapiteln erscheinen und sich am Geschehen des ersten Films orientieren. Wohlgemerkt »orientieren«, manche Abschnitte reichen über das Leinwandgeschehen hinaus, außerdem soll sich die Handlung je nach Vorgehen des Spielers anders entwickeln. Telltale geht also neue Wege: Der Design Director Dave Grossman verlautebarte, dass **Jurassic Park** kein klassisches Adventure à la **Sam & Max** wird. Denn ruhige Passagen werden immer wieder von

Ein **Tyrannosaurus Rex!**
 Jetzt heißt es Knöpfchen drücken oder Rübe ab!



Panik-Momenten unterbrochen, bei denen sich die Entwickler am PS3-exklusiven **Fahrenheit**-Nachfolger **Heavy Rain** orientieren. Das heißt: Wenn ein Dino um die Ecke flitzt, müssen Sie reaktionsschnell auf Tasten hämmern, sonst wird die Blutpolka getanzt. Ob diese Quicktime-Events eine gute Idee sind (siehe Seite 95), wird sich zeigen. **TIL**