

Spiele & Szene

News

Mass Effect 3

GameStar.de/Quicklink/7230

Der Entwickler Bioware hat das Schweigen gebrochen und einen ganzen Schwung Informationen zum Finale des Weltraumepos um Commander Shepard veröffentlicht. **Mass Effect 3** soll demnach auf der Erde beginnen, wo sich Shepard zu den Vorkommnissen in **Die Ankunft** (DLC, siehe Freispiel-Teil) vor einer Kommission äußern muss. Wer weder den DLC noch die beiden Vorgänger gespielt hat, soll in einem interaktiven Comic die bisherige Geschichte erleben und für die persönliche Handlung relevante Entscheidungen treffen können.

Während des Verhörs greifen die Reaper an und zwingen den Commander zunächst zur Flucht. Anschließend ist es an Shepard, die riesigen Maschinenwesen endgültig zu besiegen. Wer's falsch anstellt, also die falschen Entscheidungen trifft, kann an dieser hehren Aufgabe allerdings auch scheitern. Das Spiel will uns angeblich mehrfach auf eine falsche Fährte locken. An Shepards Seite sollen unter anderem Liara und Ashley oder Kaidan (je nach Wahl im ersten Teil) kämpfen. Wrex, Mordin, Legion und Captain Anderson sind – sofern am Leben – auch wieder mit von der Partie, ob als Crewmitglieder ist indes noch unklar. Der Illusive Man, unser spezieller Freund aus dem zweiten Teil, hat's in **Mass Effect 3** auf Shepard ab-



Wer in **Mass Effect 3** die falschen Entscheidungen trifft, verliert nicht nur sein Leben, sondern besiegelt auch das Schicksal der Erde.

gesehen und schickt seine Cerberus-Schergen los, um den Helden der Galaxie zur Strecke zu bringen.

Interessant und eine gute Nachricht für die, die das Rollenspiel-System von **Mass Effect 2** als zu mager empfanden: Bioware hat fürs Finale angeblich echte Talentbäume geplant, in denen sich Fähigkeiten zudem mehrfach steigern lassen. Wir rechnen dabei allerdings nicht mit einem Komplexitätsbrett. Sei's drum. Wir können es kaum erwarten, im kommenden November wieder mit der Normandy durch die Milchstraße zu sausen, um den Reapern hoffentlich zu zeigen, was passiert, wenn man sich mit uns anlegt. **PET**

Max Payne 3

GameStar.de/Quicklink/7401

Mal hat er Haare, mal wieder nicht. Die bisher veröffentlichten Screenshots von **Max Payne 3** dürften so manchen Spieler verwirrt haben. Dabei ist des Rätsels Lösung vergleichsweise simpel, wie der Entwickler Rockstar Vancouver erklärt hat. Wir werden im dritten Spiel um den vom Schicksal gebeutelten Cop dessen Absturz zum alkoholabhängigen Glatzkopf miterleben. Das passiert in Handlungssprüngen, die uns mal in Paynes Vergangenheit in New York und mal in die Gegenwart nach Sao Paolo versetzen, wo der Mann als Bodyguard eines Gangster-Duos arbeitet. Wieder wird das Ganze durch Comic-Zwischensequenzen zusammengehalten, die allerdings jetzt nicht mehr aus Zeichnungen, sondern aus animierten Collagen in Spielegrafik bestehen sollen.

Kein Payne ohne Bulletpipe, also ohne Zeitlupe. Wie schon in den Vorgängern laden Sie durch Abschüsse die Zeitlupenfunktion

auf, um bei Gegnerübermacht einen entscheidenden Vorteil zu haben. Neu: Die Umgebungen in **Max Payne 3** soll laut Entwickleraussagen komplett zerstörbar sein.

Ob das auch für den Multiplayer-Modus gilt, den es erstmals in einem Serienteil geben wird? Das erfahren wir nach unseren Einschätzungen frühestens Ende 2011. **PET**



Auch im dritten Teil hat **Max Payne** Haare. Allerdings nicht die ganze Zeit, sondern nur in den Rückblicken, die ihn in New York zeigen.

Trackmania 2: Canyon

Trotz Baukasten-Herkunft wirken die **Canyon-Kurse** ebenso professionell wie natürlich.



GameStar.de/Quicklink/7399

Die schlechte Nachricht: Das nächste **Trackmania** wird nur ein Episoden-Häppchen. Die gute Nachricht: Das Häppchen hat uns beim Anspielen Appetit auf mehr gemacht. Die beste Nachricht: Dieses »Mehr«, die Vision des Entwicklers Nadeo, könnte nicht nur das Rennspiel-Genre, sondern auch Shooter und Rollenspiele revolutionieren.

Trackmania 2: Canyon soll im Herbst erscheinen und wird mit dem namensgebenden Canyon exakt ein Szenario sowie lediglich ein Auto enthalten, das uns optisch an den BMW M6 erinnert. Das eigentliche Herzstück ist jedoch der Streckeneditor, der bereits jetzt fast dreimal so viele Bauteile für ein Szenario enthält als der Vorgänger. Entsprechend wirkten die von uns getesteten Kurse auch bedeutend natürlicher und abwechslungsreicher als alles, was wir in **Trackmania United** gespielt haben. Hauptverantwortlich dafür ist die neue Grafik-Engine, die nicht nur scharfe Texturen und stimmungsvolle Lichteffekte ermöglicht, sondern erstmals auch ein (rein optisches) Schadensmodell. Auch beim Auto scheint sich Nadeo nach unseren Anspiel-Eindrücken erfolgreich aufs Wesentliche zu konzentrieren. Selbst auf einer fix zusammengeklippten Kurzstrecke mit lediglich einer Kurve verbessern wir mit jedem Anlauf unsere Zeit. Laut den Entwicklern wirken nun 150 Einflussfaktoren auf die Fahrphysik, dennoch haben wir unseren Flitzer jederzeit unter Kontrolle. Der Solomodus von **Trackmania 2: Canyon** soll rund 60 Strecken umfassen, die derzeit von den talentiertesten Bastlern der Community zusammengeschaubt werden. Dabei können wir künftig auch gegen die (als Ghost-Auto dargestellten) Bestzeiten von beliebig vielen Freunden aus der Community antreten.

Und das bringt uns zur eigentlichen Vision von Nadeo, denn **Trackmania 2: Canyon** ist der Launch-Titel für deren neue Spiele- und Community-Plattform **Maniplanet** – im Prinzip eine Mischung aus Facebook, Youtube und Blizzards Battlenet. Wir können chatten, Websites besuchen, Videos anschauen, vor allem aber Autos, Strecken sowie Mods der Community downloaden und installieren, ohne dabei das Spiel verlassen zu müssen. Der Rennspiel-Baukasten **Trackmania 2** ist dabei nur der Auftakt, Nadeo arbeitet bereits am Shooter-Baukasten **Shootmania** sowie am Rollenspiel-Baukasten **Questmania**. Alle drei bis fünf Monate soll dann alterierend je ein neues Szenario für das Editor-Dreigestirn als DLC erscheinen. Der Preis steht laut dem Publisher Ubisoft noch nicht fest, wir rechnen mit 15 bis 20 Euro pro Paket. **HK**

Deutscher Computerspielpreis 2011

Bei der diesjährigen Verleihung des Deutschen Computerspielpreis (30. März in München) konnte der Entwickler Daedalic gleich zweimal abräumen. Das Adventure **A New Beginning** wurde als bestes deutsches Spiel und als bestes Jugendspiel ausgezeichnet. Die Kategorie »Bestes internationales Spiel« fehlte in diesem Jahr. Sie hatte in der Vergangenheit für reichlich negatives Aufsehen gesorgt, das Preisgremium (unter anderem bestehend aus Vertretern der Politik und

politiknahen Institutionen) hatte stets einen gewaltfreien Titel prämiert und dabei hochwertigere Mitbewerber ignoriert. Aus finanziellen Gründen und um sich eine weitere Peinlichkeit dieser Art zu ersparen, hatten sich die ausrichtenden Branchenverbände BIU und GAME in diesem Jahr mit dem Medienpreis LARA (Gruner + Jahr) zu einer Veranstaltung zusammengetan. Die LARA für das beste internationale Computerspiel ging an **Starcraft 2: Wings of Liberty**. **PET**

Anno und die Zukunft

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Schreck lass nach! Related Designs schickt Anno in die Zukunft. Schluss mit Mittelalter und Renaissance, mit Holzfällern, Goldminen und Segelbooten. Vorhang auf für fliegende Autos und spiegelnde Wolkenkratzer, die ich mit Hightech-Industrie und Bio-Strom aus dem Boden stampfe. Der Fan in mir schreit: Das ist kein Anno mehr!

Jetzt erstmal beruhigen. Und über die Gründe nachdenken. Anno gehört in Deutschland zu den erfolgreichsten Serien, spielt international aber kaum eine Rolle. Das Zukunftsszenario könnte insbesondere in den USA für mehr Aufmerksamkeit sorgen als typisch deutsche Fachwerkhäuser. Gerade jetzt, wo Command & Conquer schwächelt, stehen die Chancen gut, mit Anno 2070 neue Fans zu gewinnen. Was wiederum den Fortbestand der Serie sichert.

Noch wichtiger für Related Designs ist aber: Mit Anno 1404 nebst Addon Venedig hat der Entwickler seine Aufbaureihe perfektioniert. Bevor nun ein weiteres Mittelalter-Anno folgt, das lediglich an Details feilt und als lahmer Aufguss verstanden werden könnte, wagen die Entwickler einen Neuanfang. Ja, das ist riskant. Aber es ist auch eine Chance, frische Ideen auszuprobieren und die Serie auf ein neues Level zu heben, statt Anno bis zuletzt auszuquetschen. Ich habe keine Zweifel, dass Related Designs dieses Experiment gelingt, und sehe gespannt in Annos Zukunft.

Leser-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	NEU	Crysis 2
3	(3)	Mass Effect 2
4	(2)	Dragon Age: Origins
5	NEU	Assassin's Creed: Brotherhood
6	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
7	(6)	World of Warcraft: Cataclysm
8	NEU	Dragon Age 2
9	(9)	Call of Duty: Black Ops
10	WIEDER DA	The Witcher: Enhanced Edition
11	WIEDER DA	League of Legends
12	(18)	Battlefield 2
13	(17)	The Elder Scrolls: Oblivion
14	(11)	Assassin's Creed 2
15	(13)	Risen
16	(19)	Call of Duty: Modern Warfare
17	(20)	Grand Theft Auto 4
18	WIEDER DA	Half-Life 2
19	(16)	Fallout 3
20	NEU	Rift

Dirt 3

GameStar.de/Quicklink/7195 Nicht mehr lange, dann steht **Dirt 3** von Codemasters in den Läden. Und bevor es am 24. Mai soweit ist, saugen Rallye-Fans jede neue Meldung zum Spiel auf. Auf einer Präsentation in London (samt Ken Block, seines Zeichens waghalsiger Gymkhana-Rallyefahrer) hatten wir die Möglichkeit, eine weit fortgeschrittene Version des Titels zu spielen. Eindruck: Die Grafik ist klasse, der Umfang mit vielen Fahrzeugen und Strecken gewaltig, und der Gymkhana-Modus, bei dem man gekonnt um Pylonen und Hindernisse zirkeln muss, macht eine Menge Laune, auch wenn sich die Steuerung etwas ungewohnt anfühlt. Codemasters kündigte in London zudem eine YouTube-Funktion an. Mit der können Sie kleinere Clips Ihrer aufgezeichneten Rennen auf der Videoplattform hochladen und dort Ihre spektakulärsten Manöver präsentieren. Weiterhin wird auch der Mehrspieler-Modus aufgebremst – insgesamt gibt es neben den klassischen Rennmodi drei Spielvarianten, die sich selbst nicht allzu ernst nehmen. Bei »Invasion« müssen Sie Roboter umfahren, in »Outbreak« andere Fahrzeuge mit einem Virus infizieren, und »Transporter« ist schließlich die **Dirt 3**-Version von »Capture the Flag«. Nette Ideen, die das Rallyepaket gelungen abrunden dürften. **TV**



Dirt 3: Im Gymkhana-Modus geht es vor allem um Tempo und Geschicklichkeit.

Lucius

Lucius: Der kleine Satansbraten erinnert nicht nur optisch an Damien aus den Omen-Filmen, er ist auch genau so gemein.



In der Hölle gibt's keine Partnerbörsen. Also muss Satan in Filmen wie **Rosemary's Baby** oder **Omen** für die Fortpflanzung auf menschliche Leihmütter zurückgreifen. Auch der kleine Lucius im gleichnamigen 3D-Adventure der finnischen Entwickler Shiver Games ist die Frucht teuflischer Lenden. An seinem sechsten Geburtstag (dem 6.6.61) soll er im stattlichen Herrenhaus seiner Menscheneltern Personal und Familie möglichst einfallreich um die Ecke bringen und sich dabei nicht erwischen lassen. In der Schulterperspektive laufen wir in **Lucius** durch die Zimmer und sammeln Gegenstände, um sie an anderer Stelle einzusetzen. So sperren wir zum Beispiel mit dem Vorhängeschloss das Küchenmädchen in die Kühlkammer, wo sie jämmerlich erfriert. Nach und nach lernt Lucius Fertigkeiten wie Telekinese oder Gedankenkontrolle. Mit Ersterem schubst er etwa den Hausmetzger in die laufende Knochensäge, mit Letzterem zettelt er Eifersuchtsmorde an. Dialoge sind selten und simpel, der Wortschatz von Sechsjährigen ist bekanntlich überschaubar. Optisch wirkt **Lucius** mit seiner dunklen Stimmung herrlich morbide. Allerdings können die Charaktere und Grafikeffekte noch nicht ganz mithalten, bis zum 3. Quartal 2011 ist aber noch Zeit für Feinschliff. **MS**

Alice: Madness Returns

GameStar.de/Quicklink/7394 Im Jahr 2000 sorgte **American McGee's Alice** vor allem wegen seiner skurrilen Ideen für Furore. Im Juni wird das Action-Adventure endlich fortgesetzt. Wir haben **Alice: Madness Returns** in London gespielt – und sind zwiegespalten. Auf der einen Seite beeindruckt das Programm durch sein skurriles Monsterdesign, die düster-morbide Atmosphäre und einfallreiche Levels. Auf der anderen Seite sorgt die verkorkste Steuerung oft für Frust. So

wählt die Kamera ständig unpraktische Perspektiven, wodurch sich Entfernungen nicht gut einschätzen lassen und wir oft am Ziel vorbeihüpfen. Bis zum Erscheinen sollten die Entwickler die Bedienung dringend überarbeiten. Wer sich nämlich laufend über unfreiwillige Abstürze in die Tiefen des Wunderlandes ärgert, der kann kaum in die ansich kreative Spielwelt eintauchen, die **Alice: Madness Returns** schon jetzt angenehm von anderen Actionspielen abhebt. **DM**



Typisch Alice: Wir schießen mit einer Pfeffermühle auf Teekannen.

Verkaufs-Charts April



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Crysis 2 (Limited Edition)
2	NEU	Die Sims: Mittelalter
3	(4)	Assassin's Creed: Brotherhood
4	(2)	Rift
5	(1)	Dragon Age 2
6	NEU	Shift 2: Unleashed (LE)
7	(6)	Total War: Shogun 2
8	(3)	Homefront
9	(8)	Starcraft 2
10	(12)	Die Sims 3
11	(7)	Call of Duty: Black Ops
12	(11)	World of Warcraft: Cataclysm
13	(13)	Battlefield: Bad Company 2
14	(18)	Fussball Manager 11
15	NEU	Lego Star Wars 3
16	(14)	Total War: Shogun 2 (LE)
17	NEU	Die Sims: Mittelalter (LE)
18	NEU	Shift 2: Unleashed
19	(17)	Die Sims 3: Late Night
20	(20)	Counterstrike: Source

Quelle: 9. April 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Knast oder Spielplatz?

Hendrik Weins
Redakteur
hendrik@gamestar.de



Ich liebe mein iPad. Ich lümmel auf der Couch und lese Webseiten, schaue Videos, bleibe mit Freunden per Facebook in Kontakt und wage das ein oder andere Spielchen. Super, findet sogar mein Vater. Kompliziert wird's nur, wenn das Tablet eben mehr sein soll als nur eine teure Streichelflunder mit Internetzugang. Denn ein Ersatz für den PC sind die Bretter nicht. Laut einer Studie der auf Tablets spezialisierten Firma AdMob nutzen zwar 43 Prozent der Tablet-Besitzer ihr Touch-Brett häufiger als den stationären PC, aber nur 28 Prozent als Haupt-Rechner. Zu hoch sind die Hürden, um Fotos oder Dokumente vernünftig zu verwalten, zu abgeschottet das ganze System. Im Zusammenspiel mit Windows kann ich beim iPad keine Daten hin und herschieben, und auch Android kommt nicht immer mit Drag & Drop zurecht. Windows 7 spielt aus gutem Grund keine Rolle auf den Tablets: Die bisherigen Geräte sind zu fett, die Steuerung ist einfach nicht auf Finger ausgelegt. Bleibt nur die Hoffnung, dass in Zukunft alles besser wird – mit Windows 8. Microsoft will das kommende Betriebssystem an die Touch-Bedienung anpassen und zum ersten Mal neben x86-Prozessoren wie beim Desktop-PC auch die sparsamen ARM-CPU von Tablets und Smartphones unterstützen. Dann könnten wir die Offenheit und Flexibilität des PCs endlich auch auf der Couch nutzen. Wobei der PC mit seiner um Welten höheren Rechen- und Grafikleistung noch immer einen dicken Trumpf im Ärmel hat.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

[GameStar.de/Quicklink/7345](#) Es sieht aus wie **Fable**, spielt sich wie **Darksiders** und soll so motivierend sein wie **Diablo**. Ein ambitionierter Plan, den Big Huge Games mit seinem Action-Rollenspiel **Kingdoms of Amalur** verfolgt. Tatsächlich spielen sich die Kämpfe angenehm temporeich, wenn auch wenig taktisch. Zwar verzichtet **Reckoning** auf genretypische Klassen. Allerdings können wir unseren Helden durch Talentbäume bis ins kleinste Detail unserer bevorzugten Spielart anpassen. Darf es ein nahkampfstarker Haudrauf mit Heilfertigkeiten sein, oder doch lieber der sich hinterrücks anschleichende Dieb, der im Kampf auch gern mal mit brennenden Diskusscheiben um sich wirft? Technisch kann **Kingdoms of Amalur** allerdings nicht mit anderen aktuellen Rollenspielen wie etwa **The Witcher 2** mithalten. Laut eigenen Angaben soll **Reckoning** frühestens Ende 2011 erscheinen. **DM**

The Agency

[GameStar.de/Quicklink/7395](#) Sony Online Entertainment schließt die Pforten. Jedenfalls die seiner Studios in Seattle, Tucson und Denver, womit über 200 Mitarbeiter ihre Schreibtische räumen müssen. Somit werden auch die Arbeiten am ungewöhnlichen, erstmals 2007 angekündigten Online-Rollenspiel **The Agency** eingestellt, das sich bei SOE Seattle in Entwicklung befand. Sony begründete diese Sparmaßnahme damit, dass man die dadurch freiwerdenden Ressourcen voll und ganz in die (bisher nur un-



ter ihren Arbeitstiteln angekündigten) MMOs **Everquest Next** und **Planetside Next** stecken wolle. Am restlichen Multiplayer-Portfolio von SOE habe sich durch die Maßnahmen nichts geändert. **SKX**

Prey 2

[GameStar.de/Quicklink/7343](#) Mittlerweile sind zum Actionspiel **Prey 2** erste Screenshots aufgetaucht. Zudem wurden diverse Details bekannt. Der neue Protagonist, Air Marshal Killian Samuels, kracht während der Alien-Invasion des ersten Teils mit einer Passagiermaschine in die außerirdische Sphäre, in der zu diesem Zeitpunkt auch **Prey**-Held Tommy festsetzt. Jahre später findet sich Samuels auf dem Planeten Exodus wieder und kann sich an nichts mehr erinnern, was seit dem Unglück passiert ist. Was im ersten Moment wie die tausendste Verwüstung des Gedächtnisverlust-Plots klingt, soll später zum interessanten Attribut des neuen Helden werden. Der hat nämlich als erfolgreicher Kopfgeldjäger auf dem fremden Planeten gearbeitet, bevor seine grauen Zellen den Geist aufgaben.

Nicht nur unser Alter Ego ist in **Prey 2** neu, auch an der Spielmechanik haben die Entwickler einiges geändert. Die aus dem ersten Teil bekannten Wandläufe sowie die Portalspielereien fallen dem Rotstift zum Opfer, dafür sollen parkourähnliche Fortbewegungsmöglichkeiten wie etwa in **Assassin's Creed** oder **Mirror's Edge** und ein großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal locken. Anders als die linear verlaufenden Level im ersten Teil soll der Planet Exodus zudem relativ frei begehbare sein. **SKX**



Samuels **Absturz** konnten wir im ersten Prey miterleben. Derartige Verweise auf den Vorgänger sollen häufiger vorkommen.



Im Spiel treffen wir auch auf unbewaffnete, außerirdische **Zivilisten**.

Minecraft: Termin und Updates

GameStar.de/Quicklink/7397 Bereits 23 Millionen Euro Umsatz hat Markus »Notch« Person bisher mit **Minecraft** gemacht, obwohl sich das Spiel noch in der Beta-Phase befindet. Jetzt steht mit dem 11.11.2011 ein Release-Termin fest. Am gleichen Tag erscheint auch der fünfte Teil der **Elder Scrolls**-Serie, **Skryim**, weswegen die Veröffentlichung unter dem Motto »Wir auch!« steht. Auch nach dem angepeilten Meilenstein will der Entwickler das Spiel weiterhin mit neuen Inhalten versorgen. Zuletzt wurden mit dem Update 1.4 Wölfe eingefügt, die man zähmen und zu seiner Verteidigung abkommandie-

ren kann. Weitere Änderungen umfassen Kekse, schneller wachsendes Getreide und Steuerungsverfeinerungen. Der Code für die angekündigten Erfolge und Statistiken wurde bereits zu einem Großteil implementiert, soll aber erst mit dem nächsten Update 1.5 freigeschaltet werden. Außerdem halten dann Wetterereignisse Einzug in **Minecraft**. Während Schneefall die Landschaft in Weiß hüllt und Seen gefrieren lässt, löscht Regen Feuer und lässt Pflanzen schneller sprießen. Nicht zuletzt dürften viele Bugs, die mit den Neuerungen des letzten Updates auftraten, ausgegült werden. **TIL**



Zahme Wölfe begleiten den Spieler seit dem Update 1.4 auf seinen Abenteuern und können auf Feinde gehetzt werden.

TERA



GameStar.de/Quicklink/7365 In Südkorea ist das Online-Rollenspiel **TERA** bereits erschienen, die europäische und amerikanische Version schneidet der Publisher Frogster derzeit auf westliche Vorlieben zu, indem er zum Beispiel zusätzliche Quests stricken lässt. An einem Test-Wochenende konnten wir das »westliche« **TERA** erstmals ausprobieren und hatten dabei durchaus Spaß. Weil es auf der Unreal Engine 3 basiert, sieht das Internet-Abenteuer klasse aus, auch wenn der bonbonbunte Stil nicht jedermanns Sache sein dürfte. Auch das Kampfsystem hebt **TERA** aus dem Online-Einheitsbrei heraus, statt der üblichen Icon-Klickerei bestreiten wir flotte Action-Gefechte, in denen wir aktiv zielen, mit Mausclicks zuschlagen und Feindhieben ausweichen. Die Quests folgen jedoch allesamt dem Schemmestandard »Erschlage die Viecher und bring mir ihre Habek«. Wir sind daher gespannt, wie **TERA** seine Instanzen und Bosskämpfe inszeniert, wie umfangreich das Crafting (die Herstellung von Ausrüstung) ausfällt, und ob das angekündigte Politiksystem inklusive Königswahl funktioniert. Denn die schöne Optik und die dynamischen Kämpfe haben uns zwar beim Kurztest durchgehend motiviert, für langfristigen Erfolg braucht **TERA** aber mehr Tiefgang. **GR**

News-Ticker

Battlefield 3: Angeblich soll der dritte Teil der Serie im Multiplayer-Modus ohne den in Teil 2 eingeführten Commander auskommen. Auch eine Netzwerk-Option werden wir vergeblich suchen. Wer also auf LAN-Partys Battlefield 3 spielen will, muss allen Teilnehmern einen Internetzugang ermöglichen.

The Longest Journey 3: Funcom-Chef Ragnar Tørnquist ließ in einem Interview verlauten, dass er sich mit Gedanken zu einem möglichen dritten Teil der Adventure-Serie beschäftigt. Funcom arbeitet derzeit am MMO The Secret World.

Black Ops: Escalation: Für den Ego-Shooter soll nach First Strike (siehe Freispiel-Rubrik) ein weiteres Map Pack erscheinen. Escalation wird am 3. Mai für die Xbox 360 veröffentlicht und soll etwa vier Wochen später für PC und PlayStation 3 folgen. Die vier neuen Karten dürften abermals etwa 14 Euro kosten.

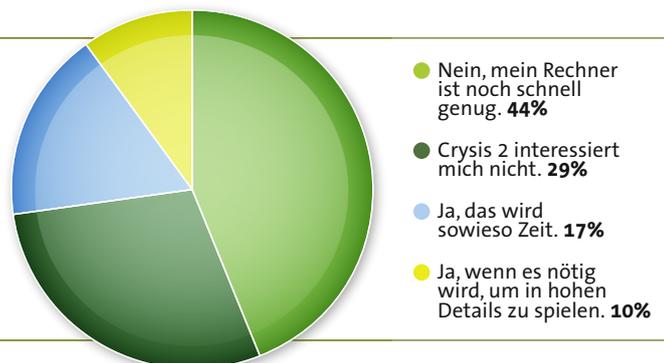
Dragon Age 3: Angeblich befindet sich der dritte Teil der Rollenspiel-Serie bereits in der Entwicklung. Gerüchte sprechen sogar von einem Multiplayer-Modus für Dragon Age 3. Multiplayer? Koop-Modus wohl eher.

Dead Rising 2: Off the Record: Capcom hat eine umfangreiche Zusatzepisode zur Zombieschnitzerei angekündigt. Darin sollen Sie als Frank West (Held des ersten Teils) in Fortune City Untote jagen.

Frage des Monats

»Werden Sie für Crysis 2 Ihren PC aufrüsten?«

Ergebnis: Es gab mal eine Zeit, da waren bestimmte Spiele noch Aufrüstarten. Hardware-Hersteller freuten sich vermutlich noch mehr auf das erste Crysis als die Spieler selbst. Crysis 2 hingegen stellt keine derartige Grafikrevolution wie sein Vorgänger dar. Das Spiel läuft selbst auf einem älteren Dual Core und einer nicht mehr taufrischen Grafikkarte noch einwandfrei. Das haben wir der Tatsache zu verdanken, dass der Ego-Shooter auch auf den aktuellen Konsolen erschienen ist und zunächst keine DirectX-11-Unterstützung anbietet. Kein Wunder also, dass fast 45 Prozent unserer Leser sagen, ihr Rechner sei für Crysis 2 noch schnell genug. Die Hardware-Hersteller schauen in die Röhre. **PET**



Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483