

# Spiele & Szene

# News



## Mass Effect 3

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **8. März 2012** Quicklink: **7230**

**Darum geht's:** **Mass Effect 3** soll die Trilogie rund um Commander Shepard und dessen Team abschließen. Daher setzt das Spiel dort an, wo der letzte DLC »Die Ankunft« für **Mass Effect 2** aufhörte. Shepard muss sich für die Ereignisse dieser Mission vor dem Rat der Allianz rechtfertigen. Doch dann greifen die Reaper die Erde an.

**Das ist neu:** **Mass Effect 3** wird noch mehr auf Action setzen als die beiden Vorgänger. Das hat Bioware von Anfang an betont. Die E3-Präsentation unterstrich diese Aussage noch einmal mit aller Deutlichkeit: Feuergefechte, effektiv inszenierte Zwischensequenzen, Skriptereignisse und Hantieren mit stationären MGs geben sich die Klinke in die Hand. Damit das Ganze nicht zur dumpfen Moorhuhn-Ballerei verkommt, hat man den KI-Gegnern mehr Grips verpasst. Feinde hechten jetzt in Deckung, vormalig selbstmörderische Husks greifen erstmals zu Waffen. Zudem lassen sich Shepards Schießprügel mit diversen Upgrades erweitern. Natürlich ist der Commander erneut nicht alleine unterwegs und wird wieder von zahlreichen Gefährten unterstützt. Darunter auch alte Bekannte wie Liara T'Soni, Haudegen Garrus, Legion und dem Wissenschaftler Mordin Solus.



Im Spielverlauf bekommen wir es nicht nur mit Soldaten und Husks zu tun, sondern auch mit **Kampfläufern**.

**Prognose:** Pompöse Action ist grundsätzlich erstmal nichts Schlechtes. Allerdings dürfte es Rollenspiel-Fans sauer aufstoßen, wenn es nur dabei bliebe. Doch Bioware gibt Entwarnung: **Mass Effect 3** soll zwar noch actionhaltiger werden, zusätzlich sollen auch die Rollenspielelemente im Vergleich zu **Mass Effect 2** wieder deutlich zulegen. Wir sagen: Super! Wenn's denn klappt. Denn sehen konnten wir davon bisher noch recht wenig. Sollte Bioware dieser Spagat jedoch gelingen, steht uns ein würdiger Abschluss der Trilogie ins Haus. Zeit haben die Kanadier bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin im 1. Quartal 2012 ja noch. **SKX**

## Star Wars: The Old Republic

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts**  
Termin: **2011 / 2012** Quicklink: **7193**

**Darum geht's:** Knapp 3.500 Jahre vor den Filmen und 300 Jahre nach den Ereignissen in den Star Wars-Rollenspielen **Knights of the Old Republic** machen wir im Online-Rollenspiel als Schmuggler, Jedi-Ritter oder Sith-Inquisitor die Galaxie unsicher. **The Old Republic** ist Biowares erstes MMO-Projekt – und zudem wohl eines der kost-



**Tatooine** soll der erste Planet in unserer Heldenlaufbahn werden, auf dem es zu größeren PvP-Gefechten kommt.

spieligsten der Genre-Historie, denn die bisherigen Produktionskosten werden auf über 100 Millionen US-Dollar geschätzt. Größtes Alleinstellungsmerkmal waren bisher vor allem die vertonten Dialoge. Dazu kommen Entscheidungen, die der Spieler treffen muss und die sich auf Gesinnung und Fähigkeiten auswirken.

**Das ist neu:** Die regulären Instanzen, in **The Old Republic** »Flashpoints« genannt, wurden schon vor einiger Zeit vorgestellt. Nun demonstrierte Bioware auf der E3 erstmalig ein Beispiel für die als »Operations« bezeichneten Raids: die »Ewige Kammer«. Darin muss sich eine Spielergruppe erst an riesigen Abwehrrobotern vorbei in eine Anlage kämpfen, um schließlich den Boss zu stellen. Sah spannend aus. Ansonsten gab's vor allem schicke Rendervideos zu sehen. Lediglich zu den Gruppenentscheidungen verkündeten die Entwickler nun, dass Spieler entsprechend ihrer persönlichen Wahl helle, respektive dunkle Machtpunkte erhalten – unabhängig davon, welche Entscheidung ausgewürfelt wurde.

**Prognose:** Wir haben von **The Old Republic** bisher jede Menge Einzelteile zu Gesicht bekommen, das Spiel jedoch nur wenige Stunden als Gesamtkonzept erlebt. Die Informationen zum Highlevel-Inhalt reichen nicht, um zu sagen, wie es um Langzeitmotivation und Alternativen zu den Raid-Instanzen (etwa PvP) steht, weshalb sich **The Old Republic** noch immer nicht genau einschätzen lässt. **SKX**

# Rage

Entwickler: **id Software** Publisher: –  
Termin: **2. Quartal 2012** Quicklink: **7468**

**Darum geht's:** Eine postapokalyptische Welt als Bühne für ein Rollenspiel oder einen Shooter ist nichts Neues. Die Kombination aus Shooter, Rollenspiel- und Rennspielelementen in **Rage** ist bisher allerdings ziemlich einzigartig. Nach einem verheerenden Asteroideneinschlag bekämpfen sich in amerikanischen Canyons verschiedene Fraktionen und Mutanten. Der Spieler findet sich – ganz was Neues – von Amnesie geplagt in dieser bleihaltigen Umgebung wieder und ballert daraufhin fröhlich mit.

**Das ist neu:** Entwickler id Software hat auf der E3 vor allem neue Levelabschnitte und Gegner vorgestellt. Da **Rage** bereits im Oktober erscheint, befindet sich das Spiel in einem fast fertigen Zustand. Die gezeigten Szenen bestätigen die Vielfalt der Welt von **Rage**. Belebte Schrott-Städte liegen im Schatten riesiger Canyons. Mit einem Gelände-

debuggy brettern wir durch staubtrockene Täler und stoßen hier und da auf Banditencans in ihren Behausungen. Von zwielichtigen Typen in verqualmten Kneipen erhalten wir Aufträge. Einer dieser Aufträge führt auf der E3 in den Komplex der so genannten Authority. Um die dick gepanzerten Gegner zu knacken, ist besonders der Einsatz der richtigen Waffe und der passenden Munition wichtig. Alternativ lenken wir ein ferngesteuertes, mit Sprengstoff bepacktes Auto zwischen die nichtsahnenden Feinde. Die KI verhält sich dabei nicht besonders schlau. So flüssig animiert die Feinde auch über Barrieren springen und auf dem Boden herumrollen, so dämlich stehen sie häufig nach einer Aktion mitten in unserer Schusslinie. Am Ende heißt es in Sachen Gegner also vermutlich wieder Masse statt Klasse.

**Prognose:** Bisher ist immer noch wenig über die Rahmengeschichte von **Rage** bekannt, die die verschiedenen Aufträge (in sehr linearen Levels) miteinander verbindet. Wenn es id Software schafft, eine spannende Handlung in den Mix aus Shooter und Rollenspiel einzubinden, dann steht uns ein tolles Spiel mit beeindruckender Optik (id-Tech 5 Grafik-Engine) ins Haus. Hoffentlich leidet **Rage** auf dem PC nicht unter der gerade angekündigten Optimierung für die Konsolen. **TIL**



Die Gefängniswachen der **Authority** sind nur mit der richtigen Munition zu knacken.

## E3: Poser an die Macht

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de



Zwei Dinge sind mir von der diesjährigen E3 besonders im Gedächtnis geblieben: zum einen die EA-Presskonferenz, bei der sich Hunderte von (vor allem) US-Journalisten-Kollegen während der Battlefield 3-Präsentation in eine rasende Euphorie steigerten, als seien sie bei einem Rockkonzert.

Zum anderen ein Gespräch mit dem Bioware-Mitbegründer Greg Zeschuk, direkt nach der extrem actionlastigen E3-Präsentation von Mass Effect 3. Auf die besorgte Frage, warum man denn keine Rollenspiel-Elemente, keine Dialoge zeige, antwortete Greg nur: »That's showmanship!«, zu deutsch sinngemäß: »Wir wollen uns geschickt präsentieren.« Weil leise Töne nirgendwo sicherer untergehen als auf der E3, gewinnt nicht nur Bioware mit Dialogen und Charaktermenüs keinen Blumentopf. So bleibt für die wichtigen Dinge nicht viel Raum. Jede tiefere Frage stört, nur mit viel Geduld kommen wir an echte Infos.

Die Explosion ist auf der E3 mittlerweile die normale Kommunikationslautstärke, alles was leiser ist, droht nicht mehr wahrgenommen zu werden. Mir wäre es lieber, es würde mehr echte Infos geben, mehr Szenen, die das wahre Spiel zeigen, damit wir kommende Titel besser einschätzen können. Aber irgendwie sind die Spielejournalisten ja selbst Schuld: Wer statt zweimal hinzusehen und kritisch nachzufragen lieber im Chor die Parolen der Entwickler mitgrölt, hat nichts anders verdient, als medialen Dauersturm Windstärke 12 und die ständige Wiederholung des Adjektivs »Awesome! Awesome! Aaawsoome!«

# Aliens: Colonial Marines

Entwickler: **Gearbox Software** Publisher: **Sega**  
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7469**

**Darum geht's:** **Aliens: Colonial Marines** ist ein mit taktischen Elementen gewürzter Ego-Shooter, der auf den bekannten Alien-Kinofilmen basiert, genauer gesagt auf dem zweiten Teil »Aliens«. Im Spiel übernehmen wir das Kommando über ein vierköpfiges Team von Colonial Marines, die losgeschickt werden, um nach Ellen Ripley zu suchen. Jeder Marine verfügt über unterschiedliche Fertigkeiten und Waffen. Im Einzelspieler-Modus können wir dabei jederzeit zwischen den Squad-Mitgliedern wechseln, online sollen wir mit bis zu drei Freunden auch kooperativ auf Alienjagd gehen können.

**Das ist neu:** Neu ist vor allem, dass wir auf der E3 überhaupt ein Lebenszeichen von **Aliens: Colonial Marines** zu sehen bekamen, denn der Shooter galt, bereits 2006 angekündigt, zeitweilig als eingestellt. Und was für ein Lebenszeichen, denn Gearbox hat uns nicht nur mit einem neuen Trailer und ein paar Screenshots abgesspeist, sondern gleich eine spielbare Version mit im Gepäck gehabt.

**Prognose:** Die spielbare Version auf der E3 hat bereits Lust auf mehr gemacht, auch wenn man klar sieht, dass sich das Spiel noch im Entwicklungsprozess befindet. Gearbox muss vor allem an der

Präsentation schrauben, besonders Ausleuchtung und Musik sollten perfekt sein, um den Horror-Trip der Alien-Filme interaktiv zu machen. Dazu eine Dramaturgie mit Paukenschlägen und abwechslungsreiche Kämpfe und 2012 steht uns ein Horror-Shooter ins Haus, dem wir mit einem wohligen Schaudern entgegensehen. **SKX**

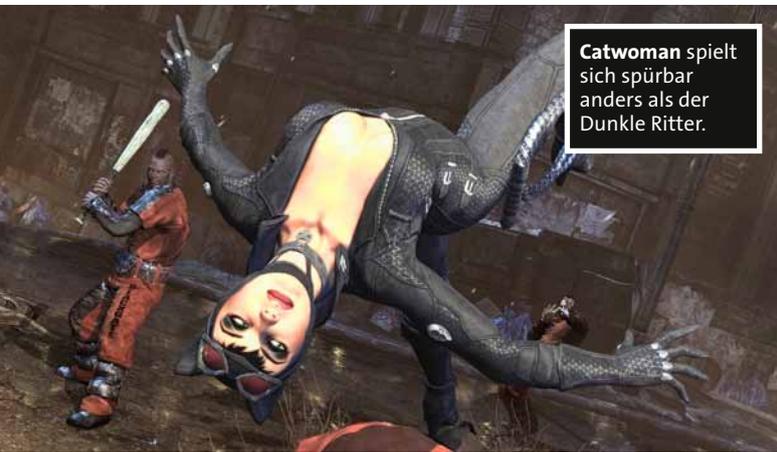


**Aliens**, die uns in den Rücken fallen, werden dank intelligenter Koop-Partner (hoffentlich) die Ausnahme bleiben.

# Batman: Arkham City

Entwickler: **Rocksteady Studios** Publisher: **Warner Bros.**  
Termin: **21. Oktober 2011** Quicklink: **6989**

**Darum geht's:** In **Batman: Arkham Asylum** musste Batman »nur« in der Irrenanstalt Arkham aufräumen. Gut, das muss er in **Arkham City** erneut, allerdings hat Gothams Bürgermeister Quincy Sharp kurzerhand einen ganzen Stadtteil zum neuen Zuchthaus erklärt, Arkham ist einfach viel zu voll mit durchgeknallten Kriminellen.



Catwoman spielt sich spürbar anders als der Dunkle Ritter.

Ohne guten Grund würde auch Bruce Wayne da nicht einfach reinarmschieren, allerdings hat »Two Face« ein simples, aber effektives Druckmittel, um die Fledermaus zu einem Besuch zu überreden.

**Das ist neu:** Er hat sich Catwoman geschnappt und droht, sie zu exekutieren. Auch wenn das Verhältnis zwischen Batman und Catwoman nicht immer »entspannt« war, kann der dunkle Rächer das natürlich nicht zulassen. Allerdings sind wir nicht nur darauf beschränkt die Dame zu retten, sondern können auch selbst in ihr Lederkostüm schlüpfen. Davon konnten wir uns auf der E3 selbst ein Bild machen. Dabei spielt sich das agile und flinke Kätzchen merklich anders als der muskelbepackte, schwarze Ritter. Neben der Katzendame und Two Face gibt's noch weitere Prominenz in der größten Klappe der Welt. So wird neben Hugo Strange, dem Riddler, dem Pinguin und Poison Ivy auch Batmans Lieblingsfeind, der Joker, wieder seinen Auftritt haben.

**Prognose:** Größer, schöner, offener und noch abwechslungsreicher. Damit will Rocksteady sich selbst toppen – und bisher sieht alles danach aus, als würde das gelingen. Dass **Arkham City** keinen Mehrspieler-, vor allem keinen Koop-Modus bietet, ist zwar schade, genau betrachtet kann das für das Endergebnis aber durchaus positiv sein. So kann Rocksteady seine ganze Energie in ein rundes Einzelspielerlebnis stecken. **SKX**

# Metro: Last Light

Entwickler: **4A Games** Publisher: **THQ Entertainment**  
Termin: **2011** Quicklink: **7467**

**Darum geht's:** **Metro: Last Light** schließt nahtlos an eines der beiden Enden des Vorgängers **Metro 2033** an. Wir schlüpfen wieder in die Rolle von Held Artjom. Während sich an der radioaktiv verseuchten Oberfläche Moskaus die Lage langsam beruhigt, herrscht im Untergrund immer noch Krieg. In den Tunnels der Metro bekämpfen sich mehrere Fraktionen. Unter anderem kontrollieren schwerbewaffnete Faschisten Teile des unterirdischen Netzwerkes, predigen Hass und Gewalt. Außerdem lauern in den

düsteren Schächten wieder hungrige Mutanten. Artjom trifft im Lauf der Geschichte auf bekannte Charaktere, die sich ihm teilweise zumindest kurzzeitig anschließen.

**Das ist neu:** **Metro: Last Light** soll mehr Schleicheinlagen bieten als sein Vorgänger und so für erhöhten Gänsehautfaktor sorgen. Sind wir nämlich zu unvorsichtig und machen durch Lärm Feindgruppen auf uns aufmerksam, segnen wir im Kugelhagel schnell das Zeitliche. Der Entwickler 4A Games hat außerdem an der Grafik gefeilt. **Metro: Last Light** soll »eines der schönsten Spiele dieser Generation werden«. Besonders die zerstörte Oberwelt wirkt jetzt schon viel atmosphärischer als im Vorgänger. Außerdem bietet **Last Light** teilweise zerstörbares Terrain. Betonbarrikaden zerbröseln unter Beschuss, und Regale zerfrä-

sen zu Sägespänen. Während der Vorgänger sich ausschließlich auf die Einzelspieler-Geschichte konzentrierte, bietet der zweite Teil der Serie nun auch einen Mehrspieler-Modus. Von dem haben wir auf der E3 allerdings noch nichts gesehen.

**Prognose:** **Metro: Last Light** wird zum Gänsehauterlebnis! Die besten Tugenden des atmosphärisch famos Vorgängers verknüpft 4A Games mit noch mehr Tunnelkämpfen und Schleicheinlagen, jetzt muss nur noch die Geschichte tragen. Grafisch spielt der DX11-Titel **Last Light** in der Champions League, die Licht- und Schatteneffekte sind beeindruckend. Dagegen störten uns die KI-Aussetzer. Gegner reagierten teilweise noch nicht auf Geräusche, dem Entwicklerstudio bleibt aber noch genügend Zeit zum Nachbessern. **TIL**

## Leser-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	<b>NEU</b>	The Witcher 2: Assassins of Kings
3	(3)	Mass Effect 2
4	(7)	Starcraft 2: Wings of Liberty
5	(9)	Dragon Age: Origins
6	(6)	World of Warcraft: Cataclysm
7	(4)	Crysis 2
8	(5)	Assassin's Creed: Brotherhood
9	(2)	Portal 2
10	(8)	Diablo 2: Lord of Destruction
11	<b>WIEDER DA</b>	Call of Duty: Modern Warfare 2
12	<b>WIEDER DA</b>	The Elder Scrolls: Oblivion
13	(20)	Anno 1404
14	(13)	Call of Duty: Black Ops
15	<b>WIEDER DA</b>	Anno 1404: Venedig
16	<b>WIEDER DA</b>	League of Legends
17	(11)	Dragon Age 2
18	(18)	Call of Duty: Modern Warfare
19	<b>WIEDER DA</b>	Risen
20	<b>WIEDER DA</b>	Battlefield 2

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 07/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



In einem zerstörten Tunnel treffen wir auf Faschisten. Metro-typisch sehen wir bei jeder Waffe anhand des Magazins, wie viele Patronen uns noch bleiben.

# Darksiders 2

Entwickler: **Vigil Games** Publisher: **THQ Entertainment**  
Termin: **2011** Quicklink: **7185**

**Darum geht's:** Die Geschichte von **Darksiders 2** spielt parallel zum ersten Teil: Während der Apokalyptische Reiter Krieg noch zu Unrecht für das vorzeitige Ende der Welt verurteilt im Knast sitzt, geht sein Bruder Tod den Dingen auf den Grund.

**Das ist neu:** Der Spieler steuert den Apokalyptischen Reiter Tod (diesmal von Anfang an mit Pferd) im Spiel hauptsächlich durch die Unterwelt. Ausflüge auf die verwüstete Erde soll es nicht geben, dafür aber Städte mit NPCs, bei denen sich Tod Nebenquests abholt. Mit zwei Sichel bewaffnet und deutlich agiler als Kollege Krieg schnetzelt sich Tod durch Monsterhorden, muss aber auch wieder Rätsel wie sein Vorgänger lösen. Außerdem gibt es ein neues Loot-System: Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Objekte – ähnlich wie in Rollenspielen



Da die Spielwelt viermal so groß wie die des Vorgängers ist, spendieren die Entwickler dem Helden gleich zu Beginn einen passenden **Untersatz**.

findet der eifrige Sammler unter dem Plunder auch wertvolle Set-Rüstungen.

**Prognose:** Direkt beim Entwickler Vigil Games haben wir uns eine Präsentation des

Spils angeschaut. Eine viermal größere Spielwelt, tolles Charakterdesign, überarbeitete Kämpfe und das neue Loot-System versprechen einen würdigen Nachfolger zur Action-Adventure-Überraschung – diesmal auch mit Städten und Nebenquests! **KS**

# Arma 3

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –  
Termin: **2. Quartal 2012** Quicklink: **7468**

**Darum geht's:** In der Militärsimulation **Arma 3** hat Russland bereits große Teile Europas besetzt. Wir überleben als Einziger eine Verteidigungsmission der NATO auf der griechischen Insel Limnos. Später steigen wir serientypisch in den Rängen des Militärs auf, bis wir große Truppeneinsätze kommandieren. Neben der Einzelspieler-Kampagne erwarten Sie außerdem ein Koop- und ein Mehrspieler-Modus.

**Das ist neu:** Der Entwickler Bohemia Interactive hat die Insel Limnos anhand von Fotos und Kartenmaterial originalgetreu nachgebaut. Der Realitätsgrad ist enorm. Ein Hauptaugenmerk legen die Entwickler zudem auf die Physiksimulation. Besonders an der Fahrzeugphysik wird momentan gefeilt. Die auf der E3 präsentierten Ansätze sehen vielversprechend aus, es gibt aber noch viel Verbesserungspotenzial. Die Ragdoll-Physik etwa wirkt noch recht unfertig.

In **Arma 3** dürfen Sie nicht nur mit kleinen MG-Booten auf dem Wasser, sondern erstmals in der Serie als Taucher auch unter der Wasseroberfläche operieren. Waffen lassen sich mit Aufsätzen der jeweiligen Situation anpassen, ein zusätzliches taktisches Element. Da **Arma 3** in der nahen Zukunft spielt, erlaubt sich Bohemia Interactive zudem einige kreative Freiheiten. So steuern wir beispielsweise den nie in Serie gegangenen Tarnkappenhubschrauber Comanche – und freuen uns über die enorme Sichtweite.

**Prognose:** Bohemia Interactive nimmt wichtige Detailverbesserungen vor und fügt Neues zum bereits riesigen Umfang des **Arma**-Universums hinzu. Hoffentlich gelingt es dem Entwicklerteam auch, die Masse an Inhalt fehlerfrei umzusetzen, damit uns ein Patch-Marathon nach der Veröffentlichung erspart bleibt. Fans dürfen sich auf den angekündigten Editor und weitere Modding-Tools freuen, mit denen sich das Spiel den eigenen Vorstellungen anpassen lässt. **TIL**



Mit dem nie gebauten **Comanche** kreisen wir über der fast fotorealistischen Insel Limnos.

## Unser Bild der Messe



**Microsoft** bewies auf der E3 einen ganz besonderen Humor. Ungewollt.

## Verkaufs-Charts Juni



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Duke Nukem Forever
2	NEU	Die Sims 3: Lebensfreude
3	NEU	The Witcher 2: Assassins of Kings
4	NEU	Fable 3
5	(7)	Die Sims 3
6	(8)	Starcraft 2
7	(3)	Crysis 2 (Limited Edition)
8	NEU	Hunted
9	(1)	Portal 2
10	(2)	Brink
11	(5)	Assassin's Creed: Brotherhood
12	NEU	Dirt 3
13	(4)	Call of Duty: Black Ops
14	(11)	World of Warcraft: Cataclysm
15	(10)	Die Sims: Mittelalter
16	(9)	Dragon Age 2
17	(6)	Rift
18	(19)	Die Sims 3: Late Night
19	(13)	Fifa 11
20	(15)	Fussball Manager 11

Quelle: 11. Juni 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

# Xcom

Entwickler: **2K Marin** Publisher: **2K Games / Sports**  
Termin: **März 2012** Quicklink: **7471**

**Darum geht's:** Der Entwickler 2K Marine bastelt mit **Xcom** an einem Shooter-Ableger der berühmten Rudentaktik aus den 90er Jahren. Bereits 2010 hatte das Studio das Spiel auf der E3 präsentiert. Daraufhin hagelte es Kritik, es hieß **Xcom** sei zu actionlastig. Nun war es ein Jahr lang ruhig um das Spiel – bis zur diesjährigen E3. An der Hintergrundgeschichte hat sich nichts geändert: Im Amerika der 50er Jahre landen Aliens auf der Erde und beginnen Menschen zu entführen. Als Agent der Extraterrestrial Combat Unit, kurz XCOM, bieten wir den fiesen Außerirdischen die Stirn.

**Das ist neu:** Vorweg: Die Kritik der Fans scheint beim Entwickler zum Großteil angekommen zu sein. **Xcom** spielt sich wie eine Mischung aus **Half-Life 2** und **Mass Effect**. Im Kontrollzentrum der Agenten wählen wir aus Rettungs-, Angriffs- oder Verteidigungsmissionen. Außerdem können wir hier maximal zwei Begleiter rekrutieren. Am Einsatzort ist dann Köpfchen gefragt. Wir können

jederzeit das Geschehen anhalten und unseren Mitstreitern Positionen zuweisen. Über ein Kreismenü lassen sich außerdem verschiedene Spezialfertigkeiten anwählen. Die müssen wir aber zuvor erforschen, indem wir die Technologie der Aliens analysieren. Das wiederum funktioniert nur, wenn eingesammelter Technik-Schnickschnack eine Mission auch unbeschadet übersteht. Alternativ können wir nämlich die gerade erbeutete Superwaffe noch im laufenden Gefecht im Kampf gegen den Endgegner einsetzen und damit verpulvern.

**Prognose:** Trotz der in die Jahre gekommenen Unreal-3-Engine ist **Xcom** sehr atmosphärisch und mit viel Liebe zum Detail umgesetzt worden. Der Taktik-Anteil wurde im Vergleich zum letzten Jahr massiv angehoben. Wenn 2K Marine es schafft, dass sich die Missionen tatsächlich nicht durch stupides Ballern lösen lassen, erwartet uns mit **Xcom** ein stimmiger und ungewöhnlicher Taktik-Shooter. Inwieweit die Geschichte und die Charaktere das Spiel tragen, können wir allerdings noch nicht beurteilen. **TIL**



50er Jahre: In Hemd und mit feschem Hut stürzen sich die **Agenten der XCOM** ins Gefecht gegen die Aliens.

## Die E3-Drückeberger

Die E3 2011 war voll mit großen Spielen, einige haben sich allerdings wider Erwarten nicht gezeigt. Hier die Titel, die wir schmerzlich vermisst haben:

**Grand Theft Auto 5:** Schon seit mehreren Monaten geistern zahlreiche Gerüchte und mehr oder weniger diffuse Andeutungen durch das Netz, offiziell angekündigt hat Rockstar den fünften Teil der GTA-Reihe bisher aber noch nicht.

**Max Payne 3:** Trotz neuer Infos in den letzten Monaten bekamen wir vom dritten Teil der Reihe nichts zu sehen. Rockstar muss langsam mal Gas geben, soll das Spiel noch wie bisher geplant im 1. Quartal 2012 erscheinen.

**Splinter Cell 6:** Schon seit Mitte letzten Jahres wissen wir, dass bei Ubisoft Toronto der sechste Teil der Splinter Cell-Reihe entsteht. Gesehen haben wir davon bisher, abgesehen von ein paar nichts sagenden und obendrein schlecht abfotografierten Bildern aber noch nichts.

**Thief 4:** Seit Mitte 2009 wissen wir, dass sich Thief 4 in der Entwicklung befindet – und seitdem war es völlig still um das Spiel. Vermutlich will sich Eidos Montreal erst ganz auf die Fertigstellung von Deus Ex: Human Revolution konzentrieren.

**Doom 4:** id Software vermeldete, dass man sich erst auf die Fertigstellung von Rage (auf Oktober verschoben) konzentrieren will, bevor man Doom 4 der Öffentlichkeit zeigt. Daher sind Infos auf der Quakecon (4.-7. August) oder Gamescom (17.-21. August) unwahrscheinlich, aber nicht auszuschließen.

**S.T.A.L.K.E.R. 2:** Vor knapp einem Jahr für das Jahr 2012 angekündigt, ist es bis heute sehr still um S.T.A.L.K.E.R. 2. Zwar ist es noch zu früh, um den Teufel an die Wand zu malen, wir hoffen jedoch, dass sich der Verschiebungs-Marathon des ersten Teils nicht wiederholt. **SKX**

# Tomb Raider

Entwickler: **Crystal Dynamics** Publisher: **Square Enix**  
Termin: **2. Halbjahr 2012** Quicklink: **7229**

**Darum geht's:** Lara soll ein Wesen mit nachvollziehbaren Ängsten werden. In **Tomb Raider** schickt uns der Entwickler Crystal Dynamics mit der jungen Frau auf ihre erste Expedition. Laras Schiff aber kentert, sie erwacht an der Küste einer geheimnisvollen Insel, wo sie ums Überleben kämpfen muss.

**Das ist neu:** Das neue **Tomb Raider** soll sich weniger linear spielen, als seine Vorgänger. Lara kann große Abschnitte der Insel frei erforschen und so neue Handlungsstränge aktivieren. Die Hauptgeschichte führt derweil wie ein roter Faden durch das Spiel und dient der Orientierung. Wackelkamera und wuchtiger Sound sorgen für Gänsehautfeeling. Statt über simplen Schalterräteln brütet Mrs. Croft nun über komplexeren Aufgaben. Feuer, Wasser und rudimentäre Physik sind dabei ihre wichtigsten Hilfsmittel. Einsteiger können sich auf Wunsch wichtige Objekte zum Interagieren per Knopfdruck (die so genannte Überlebensinstinkt-Option) anzeigen lassen.

**Prognose:** Wenn das fertige Spiel die richtige Balance zwischen inszenierten Actionsequenzen und dem Erforschen der Welt hinkommt, wird **Tomb Raider** mindestens sehr gut. Schafft es Crystal Dynamics außerdem, eine fesselnde Geschichte samt interessanten Charakteren einzustricken, ist die Wiederbelebung von Lara Croft vollständig gelungen. **TIL**

Anzeige

Wechseln  
Sie die Seite! ▶

# Tropico 4

Entwickler: **Haemimont** Publisher: **Kalypso**  
Termin: **August 2011** Quicklink: **7473**

**Darum geht's:** Erstaunlicherweise eher um Evolution als um Revolution und das bei einem Diktator-Simulator. Auch im vierten **Tropico**-Teil müssen wir wieder aus einer abgehalfterten Bananenrepublik ein florierendes Karibikparadies formen. Dazu benötigen wir in erster Linie unsere Fähigkeiten als Aufbaustrategie, müssen aber auch die Wirtschaft im Auge behalten und uns zusätzlich als geschickter politischer Strippenzieher beweisen. Das war und bleibt außerordentlich komplex, allerdings soll **Tropico 4** deutlich einsteigerfreundlicher als die Vorgänger werden.

**Das ist neu:** Auf den ersten Blick enttäuschend wenig. Ein paar neue Gebäude wie Wasserrutschen-Park, Ministerium oder Einkaufszentrum, dazu eine frische Kampagne mit 20 Missionen. Selbst die Grafik ist die gleiche wie im Vorgänger, von einer etwas bunteren Farbpalette einmal abgesehen. Doch je länger wir spielen, desto mehr kleine, aber feine Verbesserungen entdecken wir. Das überarbeitete Wirtschaftssystem reagiert endlich nachvollziehbar auf Angebot und Nachfrage. Auch während der Missionen gibt's nun immer wieder neue (teils optionale) Aufgaben, sodass wir anders als in den Vorgängern stets mehrere konkrete Ziele vor Augen haben, was erstaunlicherweise motiviert und nicht verwirrt. Für zu-



Zwei Neuerungen: vorne die **Ölkatastrophe**, rechts die Missionsziele.

sätzlichen Nervenkitzel sorgen die neuen Katastrophen wie Vulkanausbruch, Tankerunglück oder Wirbelsturm.

**Prognose: Tropico 4** könnte das Spiel werden, das wir uns schon beim Vorgänger erhofft haben, der ja im Prinzip »nur« ein Remake des ersten Teils war. Die Neuerungen verfeinern das Spielprinzip an den richtigen Stellen. Ebenfalls klasse: Dank der Missionsziele und endlich hilfreichen Berater werden erstmals auch Aufbauspiel-Neulinge mit diesem Komplexitätsmonster klarkommen. **HK**

# Saints Row: The Third

Entwickler: **Volition Incorporated** Publisher: **THQ Entertainment**  
Termin: **November 2011** Quicklink: **7474**

**Darum geht's:** Im abgedrehten GTA-Klon **Saints Row: The Third** starten wir als Boss an der Spitze der Saints. In der Industriestadt Steelport tobt ein Bandenkrieg mit drei weiteren Fraktionen. Wir befinden uns mittendrin, und das bedeutet im auf Krawall gebürsteten Gangster-Epos pure Nonstop-Brutalo-Action. Ob das Spiel in dieser Form in Deutschland überhaupt erscheint, ist fraglich.

Auch beim **Sturz** aus einem Flugzeug wird so lange geballert, bis auch der letzte Gegner mausetot sein muss.



**Das ist neu:** In **Saints Row: The Third** ist die Action noch abgedrehter und übertriebener als in den zwei Vorgängern. In Steelport kämpfen die Saints gegen die »Morning Stars«, die Hacker »The Deckers« und eine Gruppe mexikanischer Wrestler, die »Luchadores«. Missionen sind direkt miteinander verknüpft, wir bekommen es also mit allen drei Fraktionen gleichzeitig zu tun. Feinde und Passanten vermöbeln wir auf der Straße wahlweise mit Riesendildos oder Riesenfausten, ungeduldige Kämpfer fordern einfach einen Luftschlag an. Wem die Zerstörung noch nicht reicht, schnappt sich einen Panzer oder schwingt sich ins Cockpit eines Senkrechtstarter-Jets. Der Irrsinn macht auch vor den Story-Missionen nicht Halt. Dass ein Saint nach einem Flugzeugabsturz im Fall noch auf Gegner feuert, um sich in letzter Sekunde seine Freundin zu schnappen und mit gepopstem Fallschirm zur sanften Landung ansetzt, ist in **Saints Row: The Third** eigentlich nichts Besonderes. Toll: Ein Kumpel darf dank Koop-Modus jederzeit ins Spiel einsteigen.

**Prognose: Saints Row: The Third** setzt auf das bewährte Konzept aus offener Welt und linearen Missionen. Getragen wird das Prolog-GTA aber nicht von seiner Geschichte, sondern von der total überdrehten Action. Die Kämpfe sind brutal und entsprechend blutig, allerdings ist das komplette Setting so überzeichnet, dass niemand die Gewaltorgie ernst nehmen dürfte. Die im Grunde mäßige Grafik fällt bei den vielen Explosionen nur selten wirklich negativ auf. **TIL**

## Frage des Monats

»Welchen Spielehersteller mögen Sie am liebsten?«

**Ergebnis:** Erstaunlich? Nicht die Bohne. Einer der erfolgreichsten Entwickler der Welt ist auch gleichzeitig der beliebteste bei den Umfrageteilnehmern. Blizzard führt mit einem komfortablen Vorsprung vor ... Bethesda. Ob der Hersteller auch ohne die jüngste Informationsoffensive zu Skyrim auf dem zweiten Platz gelandet wäre? Überraschend auch die Positionierung von Electronic Arts. Aber bis auf die Medal-of-Honor-Schlappe gab's in letzter Zeit fast nur Gutes von EA zu berichten. Weit abgeschlagen: Activision. Kein Wunder, mit überbeurten Kartenpaketen macht man sich eben keine Freunde

