

M! GAMES



FOR THE GLORY OF HELGHAN



Welchen Einsatz fordert das Schicksal, wenn man mit ihm spielt?

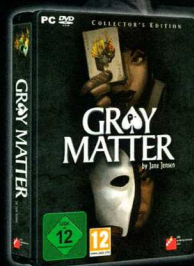


DAS NEUE ADVENTURE VON JANE JENSEN!



„Dr. David Styles, eine meiner Hauptfiguren, hat eine Theorie, wonach das Hirn die physische Realität verändern kann. Wer wir physisch sind und wie wir die materielle Welt sehen, hängt offenbar viel stärker vom Geist und der eigenen Wahrnehmung ab, als man bislang dachte. „Gray Matter“ wird von solchen Fragen handeln: Was ist Realität? Wie wird sie von unserer Wahrnehmung und unseren Wünschen beeinflusst? Sind wir im Wortsinne das, was wir denken?“ **JANE JENSEN**

Ebenfalls erhältlich:
Collector's Edition im Jumbo SteelBook*



Bonus-Inhalt der Collector's Edition

- Original-Soundtrack (Score + Songs von Robert Holmes)
- Gray Matter Spielkarten (55 Blatt)
- Doppelseitiges Poster (A3)
- 5 exklusive Postkarten (Artworks & Motive aus Gray Matter)

WWW.GRAY-MATTER.DE



XBOX 360

XBOX LIVE



WIZARD BOX



Kraftakt

Dass diese Ausgabe kein Kinderspiel werden würde, wussten wir. Schließlich kündigten sich die Weihnachtsblockbuster zum Test an – und damit jede Menge Überstunden. Alles was Rang und Namen hat, findet ihr in diesem Heft: "Call of Duty: Black Ops", "Assassin's Creed Brotherhood", "Donkey Kong Country Returns", "Micky Epic", "Super Mario All-Stars", "Need for Speed: Hot Pursuit" und nahezu das komplette Kinect-Start-Line-up.

War da nicht noch was...? Na, klar! Das Mammut-Projekt namens "Gran Turismo 5" ist tatsächlich fertig geworden – und schaffte es mit Ach und Krach kurz vor Druckschluss in die Redaktion. Ex-MANIAC und "Gran Turismo"-Experte Thomas Stuchlik sperrte das Sandmännchen für 72 Stunden aus, um Euch einen brandaktuellen Test des meist-ersehnten Rennspiels der letzten Jahre servieren zu können (ab Seite 62).

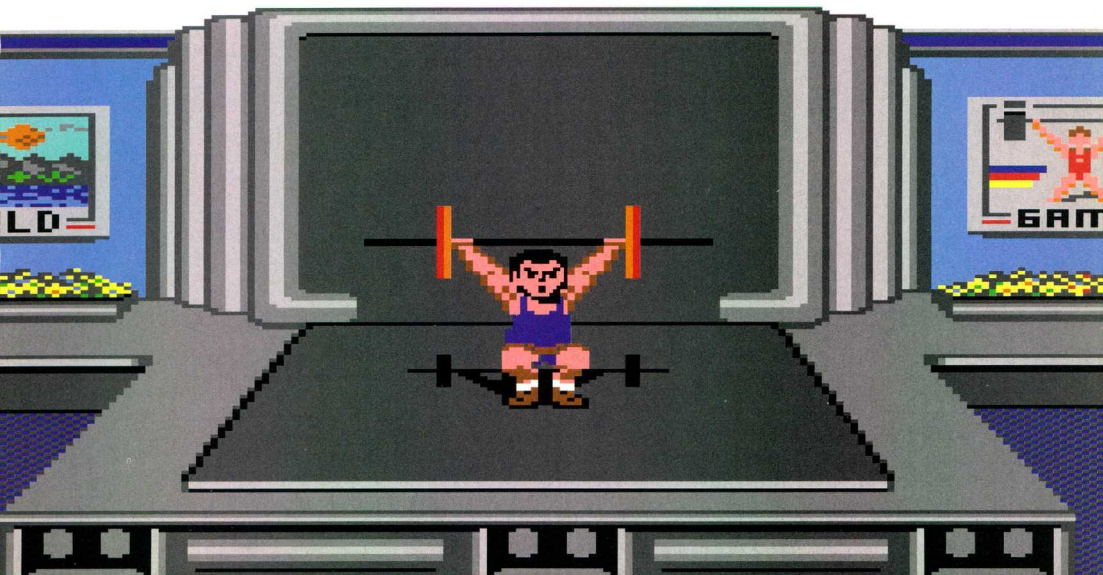
Solche Ausnahmetitel verdienen besondere Aufmerksamkeit, daher haben wir eine neue Form der Spiele-Analyse ins Leben gerufen: den M!AX-Test. Auf mindestens sechs Seiten nehmen wir künftig die wichtigsten, besten und innovativsten Games auseinander. Den Anfang machen "Call of Duty: Black Ops", "Assassin's Creed Brotherhood" und "Gran Turismo 5" – den Titeln angepasste Spezial-Elemente und tonnenweise Hintergrundinformationen geben Euch den maximalen Überblick. Schreibt uns unter leserpost@maniac.de, wie Ihr die M!AX-Tests findet. Bombardiert uns mit Vorschlägen, welche Elemente Ihr gerne in diesen Tests sehen möchtet.

Für Durchblick sorgen indes unser neuer 3D-Faktor-Kasten im Testteil (klärt Euch darüber auf, wie gut der stereoskopische 3D-Modus mancher Spiele funktioniert) sowie der Konsolen-Ratgeber ab Seite 12. Letzterer beantwortet die 15 wichtigsten Fragen rund ums Hobby Games: M! gibt Entscheidungshilfen zu Themen wie "Welche Konsole passt zu mir?", "Welches Gerät hat online die Nase vorn?", "Welchen Fernseher sollte ich mir genauer ansehen?" und "Welche Daddelkiste lebt noch wie lange?"

Dass 'Daddeln' nicht immer bequem auf der Couch zu liegen und zu zocken bedeutet, erfuhren etliche Redakteure diesen Monat am eigenen Leib. Die eingangs erwähnten Kinect-Start-Titel holten uns vom Sofa weg, sorgten mitunter für unglaubliches Staunen ob der mangelnden Qualität und bescherten manch erschlafte Muskel einen fiesen Kater. Spielen kann ein echter Kraftakt sein!



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 111.





6 Killzone 3

EXTENDED

- 20 Retro-Kunst: Pixel-Weihnacht
Der Nikolaus turnt vor dem Haus
- 36 Liebeserklärung: Commodore 64
Der legendäre "Brotkasten" in der Retrospektive
- 40 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Zielhilfe
- 120 The Making of Ms. Pac-Man
Wie der Pillenfresser zu einer Gattin kam



COMING

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE



DER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 27

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMA

- 6 Killzone 3 PS3
Wird die Schlacht gegen die Helghast größer als "Call of Duty"?
Mi stürzt sich für Euch ins Multiplayer-Getümmel!
- 12 Der große Konsolen-Ratgeber
15 Fragen, 15 Antworten – zu den entscheidenden Themen aus
der Welt der Videospielekonsolen.

NACHRICHTEN

- 22 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - ZeniMax kauft Mikami-Schmiede
 - Keiji Inafune verlässt Capcom
 - Gesichtstraining für DSi
 - Mario auf dem Mega Drive – Neues aus der Retro-Szene
- 26 iPHON/iAC: Alex Olma und sein Leben mit dem iPhone

COMING

- | | |
|--|----------------------|
| 31 de Blob 2 | PS3 / 360 / Wii / DS |
| 30 Deus Ex: Human Revolution | PS3 / 360 |
| 28 Gun Loco | 360 |
| 29 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds | PS3 / 360 |
| 33 Okamiden | DS |
| 31 Operation Flashpoint: Red River | PS3 / 360 |
| 32 Portal 2 | PS3 / 360 |
| 28 The Sly Trilogy | PS3 |
| 28 YooStar 2 | PS3 / 360 |

PREVIEW

- 34 L.A. Noire PS3 / 360



0:09:26

INHALT

62 Gran Turismo 5



72 Donkey Kong Country Returns

Der große Konsolen-Ratgeber



ab Seite 12

SPIELE-TESTS

78 Assassin's Creed Brotherhood	PS3 / 360
85 Atelier Rorona: The Alchemist of Arland	PS3
42 Call of Duty: Black Ops	PS3 / 360 / DS
94 Cooking Mama World: Babysitting Mama	Wii
94 Cooking Mama World: Hobbies & Fun	DS
77 Create	PS3 / Wii
60 Crossboard 7	360
52 Dance Central	360
53 Dance Evolution	360
89 Deadly Premonition	360
85 Divinity II: Dragon Knight Saga	360
72 Donkey Kong Country Returns	Wii
53 Fighters Uncaged	360
51 Fist of the North Star: Ken's Rage	PS3 / 360
88 Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	DS
48 GoldenEye 007	Wii / DS
62 Gran Turismo 5	PS3
89 Gray Matter	360
92 Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	360
49 James Bond 007: Blood Stone	PS3 / 360
60 Kinect Adventures!	360
59 Kinect Joy Ride	360
54 Kinect Sports	360
55 Kinectimals	360
86 Majin und die Forsaken Kingdom	PS3 / 360
90 Micky Epic	Wii
58 Motionsports – Play for Real	360
68 Need for Speed: Hot Pursuit	PS3 / 360
92 Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	Wii
75 Sonic Colours	Wii / DS
59 Sonic Free Riders	360
58 Sports Island Freedom	360
50 Star Wars: The Force Unleashed II	PS3 / 360 / Wii
76 Super Mario All-Stars	Wii
51 The Fight	PS3
71 Tony Hawk: SHRED	360
70 TrackMania	Wii / DS
84 Two Worlds II	360

NACHSPIEL

96 Fable III: Szenen einer Koop-Ehe	360
98 Fallout: New Vegas – Abenteuer im Hardcore-Modus	PS3 / 360
95 Red Dead Redemption: Undead Nightmare	PS3 / 360
95 Split/Second: Velocity – Todessturm-Pack	PS3 / 360

ONLINE-TESTS

102 Bloody Good Time	360
105 chick chick BOOM	Wii
107 Costume Quest	PS3 / 360
106 Crescent Pale Mist	PS3
102 Enjoy Your Massage!	Wii
103 Faery: Legends of Avalon	360
106 Glow Artisan	DSi
105 No Heroes Allowed	PSP
103 Pinball FX 2	360
101 Super Meat Boy	360
102 The UnderGarden	360
104 ThruSpace	PS3
104 Z.H.P. Unlosing Ranger vs. Darkdeath Evilman	PSP

IMPORT-TESTS

110 Intellivision Lives!	DS
110 Lufia: Curse of the Sinistrals	DS
109 Ys: The Oath in Felghana	PS3

INTERAKTIV

112 Leserbrief	118 Gewinnspiele
115 Leserumfrage	122 Manischer Monat
117 DENK MIT	

RUBRIKEN

3 Editorial	114 Impressum
111 Abonnement	122 Vorschau

KILLZONE 3

Schon im November online: Entwickler
Guerrilla liefert die Multiplayer-Maps
– M! spielt Probe.





PS3 Der Techniker kann allerlei taktische Manöver arrangieren, weil seine Automatikgeschütze für reichlich Ablenkung sorgen: Fällt dem Feind in den Rücken!

» In der "Killzone"-Serie kämpft der Spieler mit den Tücken der Privatisierung: Nachdem unsere zukünftige Regierung die Firma Helghan mit der Kolonialisierung eines Planeten beauftragt hat, macht sich diese selbstständig und gründet ein eigenes Imperium. Deshalb wird die Eingreiftruppe ISA geschickt, um den Helghans mal mächtig auf die Finger zu klopfen – auch in "Killzone 3" gilt es, die Pläne der Abtrünnigen zu durchkreuzen. Den Einspieler-Modus nahm Matthias bereits in Ausgabe 08/10 unter die Lupe, doch jetzt haben wir den Multiplayer-Alpha-Code für bis zu 16 Spieler im PlayStation-

Network ergattert – ein M1-Stoßtrupp klärt, was 2011 auf Helghan gespielt wird.

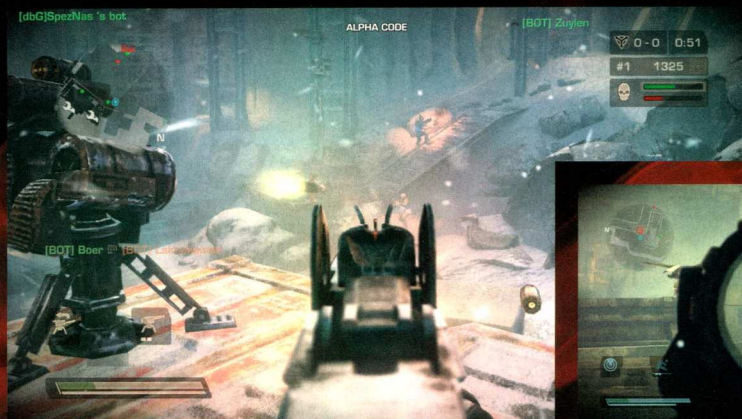
Drei Schauplätze stehen in der Multiplayer-Demo zur Verfügung: Am härtesten umkämpft zeigt sich der eisige Staudamm 'Frozen Dam', der in verschiedenen Varianten mit allen Spielmodi kompatibel ist. Das halbrunde Gebäude umsäumt ein Hang, welchen die Angreifer emporstürmen müssen – gar nicht so leicht, denn hier gewähren zahlreiche Container und Rohre den Verteidigern exzellente Schusspositionen. Zum Glück gibt es einen Rundgang, über den die Angreifer ihnen in die Flanke fallen können.

Eine kleinere Variante der Map beschränkt sich auf zwei Gebäudekomplexe des Damms, die durch mehrere Brücken und einen Hof miteinander verbunden sind – hier treffen die zwei Fraktionen aufeinander. In beiden Versionen macht Euch der wüste Schneesturm zu schaffen, der stets das komplette Blickfeld in Bewegung hält – da muss man schon genau aufpassen, um Heckenschützen zu erspähen!

Die Map 'Corinth Highway' führt Euch dagegen in einen trostlosen Endzeit-Schutthaufen: Das kleblattförmige Autobahnkreuz umschlingt zwei Ruinenkomplexe inmitten einer verwüsteten Stadt,

aus denen die Kontrahenten aufeinander zustürmen. Im Zentrum wird um diverse Stellungen auf und unter der Brücke gekämpft, die der jeweils erfolgreichen Fraktion als Respawnpunkte dienen. Das Highlight des Highways ist der Mech, mit dem Ihr in den feindlichen Linien wüten dürft. Der dichte Ascheregen schafft eine unheimliche Atmosphäre, zumal auch am Rande der Map Kampfhandlungen stattfinden – im Hintergrund beobachtet Ihr z.B. Jäger, die mit ihren Lasergeschützen Dogfights austragen.

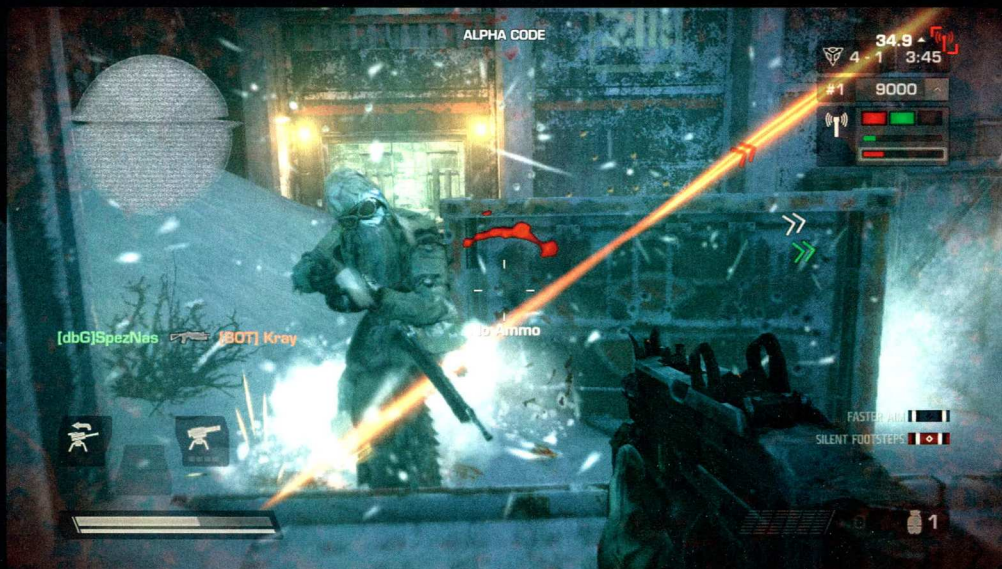
Im düsteren Industriekomplex 'Turbine Concourse' dreht sich alles um eine "Stargate"-artige Energieturbine, die regelmäßig einen gewaltigen Plasmawirbel verursacht: Natürlich müssen die Angreifer den Betrieb der Maschine unterbinden, gekämpft wird um die entsprechenden Anlagen. Diese sind auf viele Ebenen verteilt und es gibt einige Türme und Hochgänge, die man mit dem hier verfügbaren



PS3 Die Steuerung wirkt deutlich griffiger als beim Vorgänger und nur in Einzelfällen erleben wir kurzzeitige Slowdowns, welche das Spielgeschehen ins Stolpern bringen.



PS3 "Killzone 3" setzt auf schnelle Action, Sniper treffen die flinken Gegner dennoch problemlos.



PS3 Hier stört der Scharfschütze unseren Radar und sämtliche Drohnen: Wer im Team arbeitet, kann die Gegner mit kombinierten Überraschungen überrumpeln.

UPGRADES FÜRS ONLINE-SCHLACHTFELD

Wer "Kilzone 3" fleißig online spielt, kann seinen Charakter deutlich verbessern: Eure Unlock-Punkte investiert ihr wahlweise in eine Figur oder alle Charakterklassen. Die vielen Extras sind in zwei Talent- und zwei Waffenbalken organisiert, die ihr von links nach rechts aufbaut. Wer also als Mechaniker feindliche Geschütze hacken will, muss erst das Servicewerkzeug upgraden. Optional motzt man die eigenen Geschütze auf oder kauft zusätzliche Waffen, die zum Glück nicht nur verbesserte Versionen darstellen, sondern echte Alternativen bieten. So kann man z.B. einen Colt zur Shotgun- und Granatwerferpistole aufrüsten. Bei bestimmten Rängen werden zudem Granaten, Minen und vier Skills freigeschaltet – es lassen sich jeweils ein Sprengkörper und eine Fähigkeit jeder Klasse hinzufügen. Diese Skills sind Schutzweste, Bonus-Energie, Bonus-Munition und die Doppelfunktion. Mit letzterem Skill legt ihr auf den Slot der jeweiligen Zweitwaffe Eurer Klasse eine Primärwaffe – doppelte Feuerkraft also, welche Kombination darf's sein?



PS3 Investiert die Unlock-Punkte in neue Fähigkeiten und Waffen: Die drei Extras pro Balken bauen aufeinander auf.

Jetpack erklimmen kann – das ideale Gelände für Scharfschützen!

Die Macht der Mission

Bei den Spielmodi präsentiert sich die Multiplayer-Alpha abwechslungsreich, denn selbst im Team-Deathmatch "guerrilla Warfare" gibt es taktische Aufgaben zu meistern: Die Fraktionen kämpfen etwa um Munitionsvorräte, die nur jeweils einer Partei zur Verfügung stehen

– man muss sie erobern! Pompös inszeniert ist dagegen der 'Operations'-Modus, in dem die Angreifer eine bestimmte Aufgabe erfüllen sollen: Es gilt etwa, Sprengsätze zu legen oder ein vorgegebenes Gebiet zu sichern. Für Stimmung sorgen nicht nur der Einfluss per Truppentransporter, sondern auch eingestreute Schnittszenen, welche die besten Spieler bei ihren Erfolgen ehren. Bunt gemischt werden diese

Missionen wiederum im 'Warzone'-Modus: Die Angreifer haben jeweils fünf Minuten Zeit, um eine wechselnde Aufgabe zu erfüllen. Dabei müssen die Angreifer auch mal Stellungen für eine bestimmte Zeit halten oder einen markierten Gegner aufs Korn nehmen, während ihn seine Kameraden verteidigen – das ist die Assassin-Mission.

Für reichlich Motivation sorgt darüber hinaus das Charaktersys-

tem, mit dem ihr Erfahrungspunkte sammelt und in 45 Ränge befördert werdet: Bei jedem Aufstieg erhaltet ihr einen 'Unlock'-Punkt, mit dem ihr in den fünf Charakterklassen neue Fertigkeiten und Waffen freischaltet. Und da gibt es einiges zu entdecken: Der trickreiche Techniker kann etwa Geschütze aufbauen, die anschließend eigenständig auf alle Feinde feuern. Sie lassen sich sogar mit Minigun und Raketenwerfer upgraden. Und bis zu vier solcher Geschütze darf man gleichzeitig installieren, das entfacht an geeigneter Stelle ein gewaltiges Kreuzfeuer und lässt reichlich Punkte regnen – denn ihr kassiert für jeden Abschuss Eurer Drohnen! Obendrein repariert der Techniker seine Geschütze und hackt feindliche Installationen, damit sie auf die eigenen Männer ballern. Ebenfalls interessant ist der Taktiker, der über einen aktiven Radar verfügt, Stellungen blitzschnell erobert und mittels Wurfender eine fliegende Kampfdrohne herbeiruft – diese nimmt alle Feinde nahe des Senders aufs Korn. Zwar lässt sich eine



PS3 Der Sturmsoldat kann sich als Feind verkleiden (Tunnelblick-Modus) und sich dann unter die Gegner mischen, um sie mit Nahkampfmanövern unschädlich zu machen: Hier brechen wir dem Schurken das Genick und klatschen ihn gegen die Wand – Euer Söldner wählt die Angriffsvariation je nach Situation eigenständig.



PS3 Für Trickschüsse, Multi- und Combokills gibt es Bonuspunkte, die eine schnelle Beförderung garantieren: Ihr kassiert auch für Treffer Eurer Drohnen und Geschütze!

solche Drohne nicht reparieren, im Gegensatz zu den Geschützen des Technikers kann sie bei Feindfeuer aber Ausweichmanöver fliegen. Der Scharfschütze ist ebenfalls mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet: Er macht sich mit der Tarnfunktion zeitweise nahezu unsichtbar, beeinflusst den Radar naher Feinde und setzt ihn bei vollem Upgrade sogar außer Funktion. Seine Schall-dämpferpistole ist zudem eine praktische Alternative zum lautlosen Nahkampfangriff, um sich trotz Kampfhandlung bedeckt zu halten. Offensive Spieler wählen freilich den Sturmsoldaten, der

Die vielseitigen Fähigkeiten ermöglichen Euch hinterlistige Tricks!

Schnelligkeit und Stamina verbessert und zudem auf Knopfdruck ins Outfit seiner Gegner schlüpft – dann wird er sogar im HUD der feindlichen Mitspieler als Kamerad gekennzeichnet! Bei voller Ausbaustufe täuscht Ihr auch Drohnen und führt Nahkampfmanöver aus, ohne dass Eure Tarnung auffliegt: So lässt sich hinter den feindlichen Linien



PS3 Festgenagelt: Wer nicht flink die Stellung wechselt, endet im Kugelhaag. Deshalb sollte man sich nicht in Winkeln verkriechen, wie es dieser Bot demonstriert.

allerlei Unheil anrichten. Und nicht zuletzt der Mediziner verblüfft mit außerordentlicher Begabung, er aktiviert eine Energieaura, die ihn und nahe Kameraden heilt. Praktischerweise kann er auch lernen,

seinen Patienten Munition zuzustecken und bei einer Niederlage den Ort seines Todes als Respawnpunkt wählen! Zudem pfeift er einen fliegenden Medibot herbei, der dem gesamten Team selbstständig zur Seite steht – bei dieser Fülle an originalen Fähigkeiten sind allerlei freche Taktiken möglich.

Mech-Schlachten

Neben den reparierbaren und anschließend bemannbaren Geschützstellungen gibt es in "Killzone 3" auch zwei Vehikel zu entdecken. Im Kampfroboter seid Ihr



PS3 Tod von oben: Mit dem Jetpack zischt Ihr in die Luft und nehmt anschließend im Gleitflug die Feinde aus Korn. Aber nur wenn der Gegner verwirrt stehen bleibt, ist die Bordkanone effektiv.



PS3 Für die Jagd auf die vergleichsweise trägen Drohnen ist das Jetpack ideal, weil Ihr damit schnell die Schussposition wechseln könnt.



PS3 Jetzt wird mächtig aufgeräumt: Der Kampfroboter lässt sich überraschend flott manövrieren und besitzt MG und Raketenwerfer mit unbegrenztem Munitionsvorrat – wer sich geschickt platziert, scheint unbesiegbare!

frontal durch eine kugelsichere Scheibe geschützt: Ihr stampft mit mächtigen Schritten über Brücken und durch Gemäuer, nehmt die Gegner gleichzeitig mit MG und Raketenwerfer unter Beschuss. Dabei klappt das Manövrieren des stämmigen Kriegsgeräts selbst in engen Gassen prima, nur selten bleiben wir für einen Augenblick an einem Vorsprung hängen. Und auch bei längeren Märschen macht der Mech noch Spaß, da er über eine Sprintfunktion verfügt. Man darf sich allerdings nicht zu tief in die Ruinen wagen, weil sie dem Feind reichlich Deckung bieten: Dann geht Eure Schutzscheibe im Kreuzfeuer Stück für Stück zu Bruch und der Kampfroboter schließlich in Flammen auf. Denn wer aus allen Rohren ballert, wirbelt reichlich Staub auf – so könnt Ihr Gegner kaum noch sehen, gebt aber selber ein großes Ziel ab.

Als ebenfalls vielfältig einsetzbar erweist sich das Jetpack, das an Spendern in der Basis reihenweise ausgegeben wird: Man muss sich mit den anderen Spielern also nicht um dieses Vehikel streiten. Für das Jetpack hält man die entsprechende Talenttaste gedrückt, nach wenigen Sekunden wird dann der Jetpack-Modus aktiviert. Jetzt ballert Ihr mit der Jetpack-Bordkanone und aktiviert mit der linken Schultertaste den Schub. Dieser katapultiert Euch etwa ein Stockwerk nach oben, anschließend schaltet das Jetpack auf Gleitflug. Wer also Türme und Dächer stürmen will, muss geeignete Plattformen für mehrere Jetpack-Sprünge finden. In der Map 'Turbine Concourse' entdeckt Ihr zahlreiche Absätze, Gerüste und Container, die solche gewagten Manöver ermöglichen und schließlich sogar zu geräu-

migen Aussichtsplattformen mit eigenem Munitionsvorrat führen: Das motiviert, nach entlegenen Winkeln zu suchen. Im Gleitflug müsst Ihr allerdings das Überraschungsmoment nutzen, um Angriffe zu kontrollieren: In der Luft habt Ihr keine Deckung und es ist alles andere als leicht, ein bewegtes Ziel mit der Bordkanone zu treffen – nur wenn Ihr den Feind von oben überrascht, ist Euch der Abschied sicher. Deshalb ist es oft geschickter, das Jetpack nur für einzelne Kletteraktionen zu nutzen, um dann wieder die Vorzüge und Bewaffnung der Charakterklasse einzusetzen. Insgesamt macht die Multiplayer-Demo einen prächtigen Eindruck, zumal Bugs und Slowdowns nur selten das Spielgeschehen stören: Man darf gespannt sein, was sich Guerilla rund um die Online-Schlachten noch so alles einfallen lässt. **oe**



PS3 Ballert präzise, denn die Mechaniken vernebeln Euch die Sicht.



PS3 Den eigenen Tod erlebt Ihr in Third-Person-Perspektive: Hier bekommen wir das Messer zu spüren.



PS3 In der Endzeitwüste gibt es viel zu entdecken: Verfallene Geschützstellungen lassen sich reparieren und dann auf alles richten, was sich bewegt – nach etwa 30 Sekunden müsst Ihr aber mit gezielten Racheaktionen Eurer Opfer rechnen.

System PS3
Entwickler Guerrilla, Holland
Hersteller Sony
Genre Ego-Shooter
Termin 22. Februar 2011

DAS GEFALLT UNS

- taktische Spielmodi mit allerlei Missionen
- entwickelbare Klassen mit vielen außergewöhnlichen Talenten
- experimentierfreudiger Einsatz von Drohnen
- man steigt in Jetpack und Mech
- herrlich wüste Endzeitoptik

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- knappe Online-Lobby ohne Informationen zu verfügbaren Spielern
- keine Waffenmods (z.B. Visier) verfügbar
- Slowdowns bei konzentrierter Action

HAZIT • Die ersten Online-Schlachten machen Lust auf mehr: Die Multiplayer-Modi bieten jede Menge taktische Vielfalt und sorgen selbst in den wenigen Maps einige Nächte lang für Laune. Hoffen wir, dass Guerrilla die kleinen Schnitzer aussortiert und ein umfangreiches Missions- sowie Level-Paket schnürt!

nail'd™

ULTIMATIVER SPEED,
WAGHALSIGE SPRÜNGE
UND EXTREME HÖHENUNTERSCHIEDE.

AB 26.11.
IM HANDEL

NAILD.DEEPSILVER.DE



Tune deine Vehicle
und verleihe ihnen deinen
persönlichen Style!



Multiplayer- und
Online-Rennen
für bis zu 12 Spieler



Online-Ranglisten
für den weltweiten
Wettbewerb



© Copyright Techland 2010. Published 2010 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
PlayStation, PS3, PS2 and the PS Family logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.

Der große Konsolen-Ratgeber

Egal ob Xbox 360, PlayStation 3 oder Wii – mittlerweile haben alle Konsolen ein paar Jahren auf dem Buckel. Seitdem sind nicht nur unzählige Topstitel erschienen, vielmehr wurden alle Plattformen mit Hardware-Add-ons, Zusatzfunktionen und frischen Online-Features aufgewertet. Zudem ist die Bewegungssteuerung bei allen drei Heimkonsolen angekommen und das Schlagwort '3D-Gaming' dank neuer TV-Geräte nicht länger Zukunftsmusik.

Auf den folgenden Seiten beraten wir all jene, die zur (Vor-)Weihnachtszeit mit dem Kauf einer Konsole liebäugeln – stehen aber auch denen, die schon eine besitzen, mit Rat und Tat zur Seite. Themen wie Spielepreise, Garantie oder Zukunftsaussichten sind schließlich für jeden Gamer interessant.

Wir haben alle wichtigen Punkte in 15 Fragen rund um Software, Hardware, Kosten & Co. gebündelt und bereiten Euch so optimal auf den weihnachtlichen Geldsegen und die anschließende Shoppingtour vor.



Was liegt welcher Konsole bei?

Unsere Tabelle zeigt: Mit 200 bis 350 Euro ist man für den Kauf einer neuen Konsole bei den üblichen Elektromärkten und Onlinehändlern gerüstet. Die Hersteller sparen allerdings bei den HD-Konsolen am TV-Kabel. Ein paar Euro für ein HDMI- (PS3, 360) bzw. YUV-Kabel (Wii) solltet ihr investieren, um in den vollen Grafikgenuss auf einem HD-Fernseher zu kommen. Für Mehrspieler-Runden sind zusätzliche Controller notwendig. Diese schlagen noch einmal mit 30 bis 60 Euro zu Buche.



KONSOLE	GRUNDAUSSTATTUNG	SPEICHER	EXTRAS	PREIS
PlayStation 3	Dual-Shock 3 Controller; AV-Kabel, Euro-Scart-Adapter; USB-Kabel	160 GB Festplatte		300 Euro
PlayStation 3 Move-Bundle	Dual-Shock 3 Controller; AV-Kabel, Euro-Scart-Adapter; USB-Kabel	320 GB Festplatte	Move-Motion-Controller; PlayStation Eye; Move Starter Disc	350 Euro
PlayStation 3 Spiele-Bundle	Dual-Shock 3 Controller; AV-Kabel, Euro-Scart-Adapter; USB-Kabel	320 GB Festplatte	"Uncharted 2: Among Thieves", "Colin McRae: DIRT 2"	350 Euro
Xbox 360	Wireless Controller; AV-Kabel, Euro-Scart-Adapter; Headset	4 GB Flash		200 Euro
Xbox 360	Wireless Controller; AV-Kabel, Euro-Scart-Adapter; Headset	250 GB Festplatte		250 Euro
Xbox 360 Kinect-Bundle	Wireless Controller; AV-Kabel, Euro-Scart-Adapter; Headset	4 GB Flash	Kinect, "Kinect Adventures!"	300 Euro
Wii Jubiläums-Bundle	Remote, Nunchuk, Sensorleiste, AV-Kabel, "Wii Sports"	512 MB Flash	limitiertes Design (rot), Remote Plus statt Remote, "New Super Mario Bros. Wii", "Donkey Kong" (vorinstalliert)	200 Euro
Wii Sports Resort-Bundle	Remote, Nunchuk, Sensorleiste, AV-Kabel, "Wii Sports"	512 MB Flash	MotionPlus-Aufsatz, "Wii Sports Resort"	200 Euro

Welche Konsole bietet die beste Grafik?

Zunächst eine Mitteilung an alle, die die letzten fünf Jahre unter einem Stein verbracht haben: Xbox 360 und PS3 bringen dank größerer Prozessor- und Grafikchip-Power sowie HD-Auflösung in der Regel bessere Grafik auf den Schirm als Nintendos Wii. Natürlich gibt es auf Wii Ausreißer nach oben oder künstlerisch besonders wertvolle Titel – wer aber das Gros der Action-, Renn-, Beat'em-Up- oder Sportspiele auf PS3 oder Xbox 360 gesehen hat, dem kommt die Optik der Wii-Versionen altbacken vor. Das zeigt auch unser Bildvergleich zweier "Far Cry"-Titel für Wii (links) und PS3/360 (rechts). Deshalb setzen wir Wii-Titel häufiger auf simpel-bunte Comic-Optik denn auf realistische, texturierte Welten.

Xbox 360 und PS3 spielen grafisch auf etwa dem gleichen Niveau, bei frühen Next-Gen-Titeln war jedoch meist die Xbox-360-Version technisch sauberer. Gerade im letzten Jahr aber trumpfte die PS3 mit exklusiven Grafikrarnen auf, z.B. "Uncharted 2" und "God of War III".



Wo kann ich alte Spiele zocken?

Eine neue Konsole kostet eine Stange Geld, daher spielen viele Interessenten mit dem Gedanken, die alte Hardware dafür zu verkaufen. Was bleibt, sind viele Lieblingsgames, die man auch auf der Nachfolgeplattform ab und an herauskramen möchte. Dass ein PS2-Spiel auf Wii oder Xbox 360 nicht läuft, dürfte jedem einleuchten – aber wie sieht es eigentlich mit der Abwärtskompatibilität von PS3, Xbox 360 und Wii aus?

Nur beim Wii sind die Verhältnisse klar: Der spielt alle GameCube-Spiele derselben Region. Zudem dürft ihr bis zu vier alte Controller anstöpseln und damit jedes Cube-Spiel und sogar manchen Wii-Titel steuern.

Die Xbox 360 liest nicht alle alten Xbox-Spiele. Viele laufen, viele nicht. Der Grund dafür ist das bei jedem Titel nötige "Emulationsprofil", welches auf Festplatte gespeichert werden muss; das bekommt ihr automatisch über den Xbox-Live-Zugang. Wer keine Festplatte hat oder offline lebt, hat das Nachsehen. Bei letzterem Problem gibt es ein Schlupfloch: Eine Anleitung für das Herunterladen von Emulationsprofilen ohne Xbox Live findet ihr unter <http://support.microsoft.com/kb/911314?sd=xbox>. Weil Microsoft die Spiele-Kompatibilitätsliste nicht mehr parat hält, hilft die Datenbank unter http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_xbox_games_compatible_with_Xbox_360.

Bei der PS3 sind nur Besitzer einer NTSC-Launchkonsole auf der sicheren Seite – sie können nahezu alle PSone- und PS2-Titel fehlerfrei zocken. Weil in Europa ein Chip fehlt, müssen deutsche 60GB-PS3-Frühkäufer mit weit weniger kompatiblen PS2-Games leben. Sonys US-Service unter <http://us.playstation.com/support/compatiblestatus/index.htm> ist die beste Anlaufstelle, um zu checken, ob Spiele problemlos laufen.

Wer ab Oktober 2008 eine PS3 Slim gekauft hat, ist auf der sicheren Seite: PSone-Spiele laufen, PS2-Titel nicht!



Welche Konsole bietet die besten Spiele?

Betrachtet man das Spiele-Portfolio von PlayStation 3, Xbox 360 und Wii, kommt man zu dem Schluss, dass der klassische Konsolendreikampf eigentlich nur ein Zweikampf ist, denn das Sortiment der Konsolen von Sony und Microsoft ist bis auf wenige Exklusivtitel identisch. Manche Titel bieten zwar auf der Xbox 360 minimal bessere Grafik, doch dafür beinhalten einige PS3-Versionen Videoclips oder aufbereitete Fassungen älterer Spiele als Zugabe.



PS3: Die PlayStation 3 punktet in den Genres Sport, Action, Action-Adventure sowie Musik und bietet mehr Exklusivspiele als die Xbox 360. Das Action-Adventure "Uncharted 2: Among Thieves" ist bis heute das grafisch beste Konsolenspiel. "Gran Turismo 5" legt im Genre der Rennspiele die optische Messlatte höher und in puncto Inszenierung reicht kaum ein Game an die Bildgewalt eines "God of War III" heran. Darüber hinaus werden eine ganze

Reihe Spieleklassiker für Sonys Konsole neu aufgelegt und als Sammlung auf Blu-ray veröffentlicht.



360: Die Xbox 360 überzeugt auf den gleichen Gebieten wie die PlayStation 3 und bedient fast alle Genres mit erstklassigen Spielen. International rühmen die Kritiker besonders zwei exklusive Third-Person-Shooter aus der Epic-Games-Entwicklerschmiede, diese sind in Deutschland aber offiziell nicht erhältlich. Mit den exklusiven "Halo"-Ego-Shootern, dem Rennspiel "Forza Motorsport 3", dem mysteriösen Action-Adventure "Alan Wake", der Online-Zombiehatz "Left 4 Dead 2"

und den umfangreichen "Fable"-Rollenspielen begeistert die Xbox 360 vor allem ältere Spieler.

Wii: Nintendos Konsole hat den Ruf, besonders einsteigerfreundlich zu sein und vor allem die Gemeinde der Casual-Gamer zu bedienen. Titel wie "Wii Sports Resort", "Wii Fit" und "Wii Party" bestätigen diesen Eindruck zu nächst. Doch dank Exklusivmarken wie "Zelda", "Mario" und "Metroid" zieht die Wii-Plattform auch die traditionellen Spieler in ihren Bann. Im Mittelpunkt des Sortiments stehen Jump'n'Runs wie "Super Mario Galaxy 1 & 2" und "Donkey Kong Country Returns". Sport- und Musikspiele sind ebenfalls in großen Mengen vertreten. In den Genres Rollenspiel und Ego-Shooter müssen Wii-Spieler Abstriche machen. Die Remote eignet sich gut für Lightgun-Shooter, doch die besten Ballereien findet man auf PS3 und Xbox 360. Dafür gibt es systembedingt eine mal mehr, mal weniger gelungene Einbindung der Bewegungssteuerung per Remote und Nunchuk.



Die besten Spiele für jedes Genre

GENRE	TITEL	MI-WERTUNG	SYSTEM
Action	God of War III	89	PS3
Action-Adventure	Grand Theft Auto IV	94	PS3 / 360
Beat'em-Up	Super Street Fighter IV	92	PS3 / 360
Ego-Shooter	The Orange Box	94	PS3 / 360
Jump'n'Run	Super Mario Galaxy 2	95	Wii
Musik	Rock Band 2	90	PS3 / 360 / Wii
Rennspiel	Forza Motorsport 3	89	360
Rollenspiel	Fallout 3	90	PS3 / 360
Sport	FIFA 11	89	PS3 / 360 / Wii
Simulation	The Sims 3	82	PS3 / 360 / Wii
Strategie	R.U.S.E.	85	PS3 / 360

Wo kaufe ich meine Spiele?

Wer im Inland kauft, macht nicht unbedingt die größten Schnäppchen: Media Markt & Co. werben gerne großspurig mit günstigen Preisen, doch bei Spielen halten sie sich oft an die Herstellerempfehlungen. Auch beim Internetriesen Amazon oder der Ladenkette Gamestop ist das Sparpotenzial gering. Mehr Glück habt Ihr bei unabhängigen Fachhändlern, sei es online oder vor Ort: Hier werden eher mal niedrigere Preise veranschlagt oder Ihr findet günstige Gebrauchtspiele. Wer nichts dagegen hat, bei der Warenbeschreibung genauer hinzusehen und sich nicht davor scheut, bei Privatleuten zu kaufen, für den ist das Internet-Auktionshaus eBay eine solide Alternative.

Für sparsamste Zocker lohnt sich ein Blick ins europäische Ausland und insbesondere nach Großbritannien. Der gegenwärtige Wechselkurs des britischen Pfunds ist günstig, es gibt keine Regionalcode-Probleme und dortige Händler setzen von Haus aus auf niedrigere Preise. So spart Ihr etwa bei amazon.co.uk für einen aktuellen Titel trotz Versandkosten in der Regel 10 Euro oder mehr gegenüber der deutschen Niederlassung. Zudem hat sich in den letzten Jahren der Trend entwickelt, auch neuere Spiele nach kurzer Zeit beinahe zu verschleudern: So gab es z.B. Segas stylische Nippon-Action "Bayonetta" oder Capcoms "Dark Void" bereits wenige Wochen nach Veröffentlichung für unter 25 Euro – Tendenz fallend. Wo Ihr am besten nach Schnäppchen und Angeboten sucht, seht Ihr in der Tabelle rechts.

Allerdings haben Auslandskäufe auch Nachteile oder sind weniger bequem: Es finden sich zwar häufig deutsche Texte oder Sprachausgabe in den Spielen, aber sicher könnt Ihr Euch nicht sein – die Warenbeschreibungen der Händler schweigen sich meist dazu aus. Außerdem ist der Besitz einer Kreditkarte Grundvoraussetzung, da viele britische Läden keine andere Zahlungsweise aus dem Ausland akzeptieren. Und schließlich haben einige Verkäufer ihren Sitz auf den Kanalinseln, die steuertechnisch nicht zur EU zählen – entsprechend besteht das Risiko, dass Käufe über 22 Euro vom Zoll mit Einfuhr- und Umsatzsteuer belastet werden. Ach ja, Geduld solltet Ihr ebenfalls mitbringen: Lieferzeiten können ohne ersichtlichen Grund zwischen drei Tagen und drei Wochen schwanken.

Empfehlenswerte Händler in Großbritannien

www.amazon.co.uk

www.play.com *

www.zavvi.com *

www.game.co.uk

www.shopto.net

* Zollneikio

2 for £25

Mix & match all formats

Lots of Great Games Under £10

Shop NOW

Up to

80% OFF

24 Hours Only

MEGA MONDAY

Wie kann ich Import-Games zocken?

Import-Spiele haben nicht mehr den Stellenwert, den sie zu PSone- oder Dreamcast-Zeiten innehatten. Schließlich kommen fast alle Toptitel weltweit zeitgleich auf den Markt. Doch wer Fans eines Nischengenres ist (z.B. Shoot'em-Ups), der kommt um Spiele aus Übersee nicht herum. Gleichsam will der geneigte USA- oder Japan-Urlauber sicher auch wissen, ob die dort getätigten Games-Schnäppchen auf der heimischen Konsole auch laufen.

Während DS- und PSP-Besitzer bei diesem Thema (alles läuft!) nur grinsen, werfen Wii-Spieler ihre Stirn in Falten. Auf keinem Wii dieser Welt, komme er aus USA, Europa oder Japan, laufen Spiele aus einer der anderen Regionen (Australien teilt sich übrigens eine Region mit Europa). Hier schafft nur eine illegale Software-Lösung Abhilfe. Bei der Xbox 360 müsst Ihr schlicht Glück haben: Wollt Ihr US-Spiele auf einer PAL-Konsole betreiben, sind die Chancen etwa 50:50, japanische Games hingegen (z.B. fast alle Cave-Ballerspiele) verfügen über eine Regions-



sperre und sind daher nicht kompatibel. PS3-Besitzer haben die Nase vorn: Egal, ob die Spiele aus Hongkong, Japan, USA oder Korea kommen – sie laufen auf jeder PS3. Bei Blu-ray-Filmen hingegen ist die Regionsfreiheit Glückssache – einige US-Scheiben streiken auf deutschen Konsolen, manche Filmstudios hingegen verzichten auf Regionssperren.

Was können die Konsolen sonst noch?

Zocken macht Spaß, doch hin und wieder sind andere Betätigungen ganz nett. Auch hier helfen Euch die Konsolen weiter. Für Wii hält Nintendo einige unterhaltsame, 'Kanäle' genannte Anwendungen bereit. Habt Ihr sie geladen bzw. eingerichtet, könnt Ihr z.B. auf einer Weltkarte das Wetter abfragen, Euch aktuelle Nachrichten anzeigen lassen, an Umfragen teilnehmen oder täglich Euer Glückshoroskop lesen. Teilweise kommen dabei Eure Wii-Avatare zum Einsatz, in einem Kanal werden sogar regelmäßig Wettbewerbe veranstaltet, bei denen Ihr eine vorgegebene Figur möglichst gut nachbilden sollt. Besonders tiefgründig sind diese Funktionen allesamt nicht, zum netten Zeitvertreib für zwischendurch taugen sie aber durchaus.

Die Xbox 360 könnt Ihr als DVD-Player und Media-Server einsetzen oder Ihr leihst über den Zune-Marktplatz Filme – wahlweise lassen sich diese als Direkt-Stream anschauen oder sie werden vorher auf die Festplatte gespeichert. Die Mietgebühren sind allerdings im Verhältnis zu traditionellen Videotheken nicht gerade günstig. Auch wer seinen Social-Network-Süchten frönen will, kann das mit der Xbox 360 tun: Facebook und Twitter werden unterstützt; vor allem Facebook beweist jedoch mit hakeliger Bedienung, dass man dafür besser bei PC oder iPhone bleiben sollte. Prinzipi-

ell kann Microsofts Konsole sogar noch eine ganze Menge mehr, doch das bleibt Amerikanern und Briten vorbehalten: Weder Netflix-Direktvideotheek, Livestreams von ESPN noch der Musikdienst last.fm oder die Songflatrate bei Zune sind bei uns aus lizenzrechtlichen Gründen nutzbar.

Auch die PS3 entfaltet in Deutschland nicht ihr ganzes Potenzial (so sind bei uns u.a. Baseball-Übertragungen außen vor), das erhaltliche Angebot deckt aber mehr Aspekte ab als die Konkurrenz. Größter Pluspunkt ist das Blu-ray-Laufwerk, mit dem Ihr die hochauflösenden DVD-Nachfolgescheiben abspielen könnt. Alternativ greift Ihr auch hier zum Film-Download: Manche Filme lassen sich sogar dauerhaft kaufen, aber 15 Euro für DVD-Qualität grenzen an Wucher. Media-Server-Funktionalität ist ebenso an Bord, mit einem Gratis-Tool legt Ihr hübsche Diashows an. Netter Zusatznutzen für PSP-Besitzer: Die PS3 kann für das Handheld als Streaming-Station agieren. Geselligen Sony-Fans steht mit "Home" eine virtuelle Chatwelt offen, in der zahlreiche Umgebungen erkundet und Kontakte mit anderen Spielern in Europa geknüpft werden, nur die etwas holprige Technik nervt dabei auf Dauer. Nicht zu unterschätzen ist die "VidZone": Dahinter verbirgt sich ein Musikvideo-Abspieldienst, der ähnlich wie last.fm funktioniert, nur eben mit bewegten Bildern – eine feine Alternative zu MTV & Co. Hilfsbereite Zocker lassen schließlich ihre PlayStation 3 mit der "Folding@home"-Applikation laufen und für die Gesundheitsforschung Proteine entschlüsseln.



Wie sieht es mit dem Bedienkomfort aus?

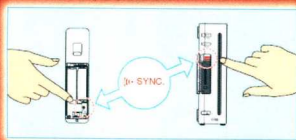
Spiel rein, anschalten, zocken. Die lange einstudierte Konsolenhandhabung gilt spätestens seit dieser Hardware-Generation nicht mehr. Wir sagen, welche Plattform welche Ärgernisse parat hält oder wo sie mit Komfort glänzen.

Das übersichtlichste und am einfachsten zu bedienende Menü gibt es auf Wii. Glücklicherweise konnte Nintendo das Problem des geringen internen Speichers beheben – mittlerweile dürft ihr Download-Titel nicht nur auf SD-Karten auslagern, sondern auch von dort aus starten. Umso ärgerlicher, dass die Ladezeiten während des Online-Shoppens sehr lang ausfallen. Der größte Wii-Komfortkiller aber ist das Synchronisieren von Remotes. Wenn die Konsole eine Fernbedienung partout nicht erkennen will, möchte man das Ding schon mal an die Wand pfeifern. Gerade wer Mehrspieler-Partys bei Freunden feiert, stolpert regelmäßig über

dieses Ärgernis. Wer hingegen eine Xbox 360 betreibt, stört sich an der Geräuschkulisse – vor allem alte Konsolen 'überföhen' leise Dialoge, wenn ihr nicht die Option der Spieldatei-Installation wählt. PS3 und vor allem Wii sind (erheblich) leiser. Das z.B. auf Dreamcast und PS2 ehemals komfortable Kopieren von Speicherdaten (zum Mitnehmen zu den Kumpels) wird auf der Xbox 360 durch die Verbindung mit dem Spielerprofil torpediert. Wer zudem viele Download-Games besitzt, muss nach der Rückkehr ins Menü schon mal viele Sekunden warten. Dafür bietet die Menüführung beim Online-Shopping konsolenübergreifend den besten Bedienkomfort.

Die 'Does everything'-Maschine PS3 hat nicht nur das dickste Feature-Paket, sondern auch das größte Stresspotenzial: angefangen beim unkomfortablen Browser über Kleinig-

keiten wie die fehlende Spulfunktion bei MP3s bis hin zur restriktiven Ordnerstruktur von Mediendateien. Toll hingegen ist die Möglichkeit, die Benutzeroberfläche bequem mit Wallpapers und Designs zu veredeln oder Freunden ein Diashow 2.0 ohne Ladezeiten zu präsentieren. Das vom undurchsichtigen, dünn gefüllten und viel zu selten mit Demos aufwartenden PSN-Store abgesehen größte PS3-Ärgernis sind die Zeittreiber Installation und Update: Viele Spiele packen vor dem Zockgenuss minutenlang dicke Datenpakete auf die Platte. Auch die spielspezifischen Online-Updates und alle größeren System-Updates benötigen ein Vielfaches der Zeiten, die Xbox-360-Nutzer gewohnt sind. So vergehen vom Einlegen der Disc bis zum Starten des ersten Levels schon mal zwanzig Minuten, in denen sich der Konsolero wie ein PC-Besitzer vorkommt.



Roten Knopf drücken, bei Remote und Wii. So einfach soll es laut Nintendo funktionieren...



Die Angaben auf der Packungsrückseite eines PS3-Spiels verraten den Speicherbedarf auf der Festplatte. Nicht selten (hier beim aktuellen Beispiel 'EA Sports MMA') sind das mehrere Gigabyte Spieldateien.

Welche Steuerung bewegt mich?

Während Nintendo sich mit Veröffentlichung der Wii-Konsole zur Bewegungssteuerung bekannte, zogen Sony und Microsoft erst vor Kurzem nach, um noch ein Stück vom lukrativen Kuchen abzubekommen. In puncto Bedienung ähneln sich PlayStation Move und Wii: Zuerst positioniert ihr die Sensorbar respektive die PlayStation-Eye-Kamera über oder unter Eurem Fernseher. Spiele steuert ihr dann per Remote und Nunchuk oder Motion- und Navigation-Controller. Sonys Bewegungssteuerung erreicht dabei eine Präzision, die Nintendos Remote erst mit einem MotionPlus-Aufsatz hat, der noch einmal ca. 15 Euro pro Controller kostet. Microsoft geht mit der brandneuen Kinect-Peripherie einen ganz anderen Weg, denn hier seid ihr der Controller und steuert das Geschehen auf dem Bildschirm durch Gesten und Bewegung Eures Körpers, was die Kamera erkennt und übersetzt.

Beim Kauf einer Wii-Konsole ist man direkt für Bewegungsspiele gerüstet, denn Remote und Nunchuk sind die beigelegten Standard-Controller. Kinect schlägt mit saftigen 150 Euro zusätzlich zur Konsole zu Buche, dafür bedeuten Zockerabende mit mehreren Spielern keine

Mehrkosten – ebenso liegt das Spiel "Kinect Adventures!" der Peripherie bereits bei, ihr könnt also direkt loslegen. Sofern Euer Daddelzimmer dafür überhaupt geeignet ist, denn ihr benötigt eine Menge Platz vor dem Fernseher: 3 x 3 Meter freie Fläche sollten es mindestens sein.

PlayStation-3-Anhänger haben die Wahl, ob sie zusätzlich zum Move-Standard-Paket in einen Navigation-Controller investieren; das Standard-Pad ist eine günstige, aber unbequeme Alternative. Für vier Spieler fällt das komplette Paket im Vergleich zur Konkurrenz mit Abstand am teuersten aus.



Die Kosten für 1 bis 4 Spieler

KONSOLE	ZUBEHÖR	KOSTEN 1 SPIELER	KOSTEN 2 SPIELER	KOSTEN 3 SPIELER	KOSTEN 4 SPIELER
PlayStation 3	Move-Starterset-Paket (ca. 65 Euro), Motion-Controller (ca. 40 Euro), Navigation-Controller (ca. 30 Euro)	95 Euro	165 Euro	235 Euro	305 Euro
Xbox 360	Kinect (ca. 150 Euro)	150 Euro	150 Euro	150 Euro	150 Euro
Wii	Remote (ca. 30 Euro), Nunchuk (ca. 15 Euro)	0 Euro	45 Euro	90 Euro	135 Euro

Und wenn die Familie mitspielen will...?



Spiele Partner und Nachwuchs mit, gelten besondere Kriterien bei der Wahl des optimalen Systems. Für das gemeinsame Spielen ist Nintendos Wii dank einer Vielzahl familienfreundlicher Titel die erste Wahl – mit entsprechendem Controller-Zubehör erweitert sich das Softwareangebot um Download-Klassiker und Neuentwicklungen zum Taschengeldpreis sowie Gebrauchtspiele der GameCube-Ära. Spielen die Familienmitglieder meist alleine, bieten PS3 und Xbox 360 ein breiteres Portfolio. Während Sonys aktueller Move-Controller eingefleischte Zocker wie Gelegenheitsspieler bedient, zielt Microsofts Kinect-Sensor auf leicht zugängliche Unterhaltung der Marke "Wii Sports".

Alle drei Plattformen bieten Jugendschutzvorrichtungen, mit denen die Wiedergabe nicht altersgerechter Spiele per Passwort eingeschränkt werden kann – statt sich an USK-Stufen zu orientieren, liegt das europäische PEGI-System zugrunde. Auch der Zugang zu Filmen, Internet und kostenpflichtigen Angeboten ist steuerbar. Allerdings erlaubt allein die Xbox 360 berufstätigen Eltern, die tägliche Spieldauer hardwareseitig zu begrenzen.

Was wird unterwegs gespielt?

Ein echter Zocker will natürlich nicht nur daheim vor der Glotze spielen, folglich gehört ein Handheld zur Grundausstattung. Die Allround-Maschine iPhone kann zwar mit allerlei netten Apps unterhalten, wer aber ausgewachsene Mobil-Kost will, greift zu den Hosentaschen-Geräten von Sony und Nintendo.

Beide bedienen unterschiedliche Spielerprofile: Die PlayStation Portable setzte bei ihrem Erscheinen 2004 technische Maßstäbe, auch heute zaubert das Handheld attraktive Optik aufs Display. Entsprechend ansehnlich fallen Umsetzungen bzw. Mobilabteiler von 'großen' Spielen aus, so müssen sich etwa der Arcaderaser "Ridge Racer" oder das epische "Metal Gear Solid: Peace Walker" nicht hinter den Heimkonsolen-Brüdern verstecken. Im Gegensatz gibt es auf der PSP verhältnismäßig wenig Spiele, die etwas Neues versuchen, altbekannte Konzepte dominieren das Sortiment. Dafür beherrscht die Maschine von Haus aus die Wiedergabe von MP3s sowie Videodateien und ist für Online-Tätigkeiten gerüstet: Ein einfacher Browser lässt Euch surfen, im PlayStation-Store findet Ihr inzwischen ein ordentliches Download-Angebot. Darauf setzt vor allem die PSPgo, die auf ein Laufwerk verzichtet und nur mit digitalen Einkäufen bestückt werden kann. Obwohl das handliche Gerät inzwischen für 180 Euro inklusive zehn Gratis-

spielen erhältlich ist, raten wir trotzdem eher zum klassischen Modell, das in Bundles derzeit für etwa 150 Euro zu haben ist – denn der Nachschub an Neuveröffentlichungen tröpfelt immer spärlicher, dafür sind ältere Titel auf UMDs oft schon zu niedrigen Preisen zu bekommen. Und mangels Regionalcode könnt Ihr sowohl auf PSP als auch DS problemlos Importtitel nutzen.

Nintendo ging mit seinem Game-Boy-Nachfolger 2004 ein großes Risiko ein und krepelte prompt die Videospielwelt um: Der DS erschien mit zwei Bildschirmen und einem Touchscreen, was anfänglich verblüffte, aber ein gewaltiges Potenzial für neue Spielerlebnisse eröffnete. Per Stylus kritzelten plötzlich auch bislang Videospiel-resistente Zielgruppen begeistert auf dem Handheld herum, Titel wie "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" brachten eine gewaltige Welle an Software für Gelegenheitspieler ins Rollen. Kurz gesagt: Auf dem DS finden alle vom Enkel bis zum Opa einen passenden Zeitvertreib. Auch Zocker werden nicht vernachlässigt, vom "New Super Mario Bros."-Hüpfspektakel bis zu zahlreichen Rollenspiel-Exoten findet sich im umfassenden Sortiment alles. Technisch ist die DS-Familie nicht gerade der Brüller. Besonders detailverliebte Polyongrafik solltet Ihr nicht erwarten, auch als Multimedia-Maschine ist das Gerät nicht gedacht – immerhin bietet das verbesserte Vorzeige-Modell DSi für etwa 140 Euro von Haus aus eine Online-Fähigkeit und kleine Spielehäppchen im Download-Shop. Wer es gerne eine Nummer größer hat, greift zum DSi XL für 170 Euro, allerdings passt der Brocken nur in große Taschen.



Das "Gehirn-Jogging" von Dr. Kawashima machte den DS zum Gerät für die Massen.



Der Klemperer darf nicht fehlen: "New Super Mario Bros." zeigt, dass auf dem DS auch klassische Genres zu Hause sind.



Sonys PSP wird inzwischen nicht mehr mit allzu viel Nachschub versorgt, Perlen wie "Metal Gear Solid: Peace Walker" sind aber immer noch anzutreffen.

Welche Konsole bietet das beste Online-Paket?

Wer nur gelegentlich das Internet nutzen will, für den ist der Wii eine gute Wahl: Der Anteil der Spiele, die Onlinefunktionen unterstützen, ist überschaubar und zum Zocken mit Kumpels müsst ihr Euch mit Nintendos nerviger Freundescode-Logik herumschlagen, die kaum umständlicher sein könnte. Habt ihr den Kontakt aber geknüpft, funktionieren die Matches in der Regel gut, ein flotter DSL-Zugang vorausgesetzt. Auch Zusatz-Downloads sind spärlich, überwiegend könnt ihr neue Songs für Musikspiele erwerben. Retro-Fans beglückt die Wii-Plattform mit der 'Virtual Console', in der Hunderte Klassiker für NES, Mega Drive, SNES, Neo-Geo und mehr für 5 bis 12 Euro angeboten werden. Moderne Zocker stöbern dagegen lieber im WiiWare-Angebot, das wöchentlich um neue, kleine Download-Spiele erweitert wird. Bezahlt wird stets mit Nintendo-Punkten, die ihr per Kreditkarte oder Rubbelkarte erwerbt.

Auf der PS3 stehen Euch mehr Möglichkeiten offen: Wie beim Wii könnt ihr mit Sonys Konsole im Internet surfen und im PlayStation Network Download-Spiele erwerben. Von kleinen 'minis', die überwiegend auch auf der PSP funktionieren, über P5one-Klassiker und umfangreichere Arcade-Titel bis hin zu Vollpreisspielen ist alles vorhanden – allerdings in geringer Stückzahl als bei den Rivalen. Freundeslisten werden unterstützt, könnten aber wie auch der Download-Shop in Sachen Bedienkomfort besser sein. Da Sony bei On-

line-Matches jedem Hersteller überlässt, wie er die Funktion einbauen will, gibt es keine einheitliche Benutzerführung und so manch holpriges Erlebnis – unter dem Strich klappt es aber ordentlich. Mit Zusatzinhalten werden PS3-Spieler reichhaltig bedient, zahlreiche namhafte Spiele bekommen im Lauf der Zeit neue Levels, Charaktere oder Karten spendiert. Auch Demos sind im Angebot, hier zielt sich allerdings Sony Deutschland häufig bei Spielen mit USK 16 oder 18: Wollt ihr dort reinschnuppern, hilft oft nur der Umweg über einen Zweitaccount mit ausländischem Wohnsitz. Auch wenn nicht alles perfekt ist, hat das Online-Paket der PS3 einen entscheidenden Vorteil: Wer nur daddeln will, der muss nichts zahlen. Lediglich für ein 'PlayStation Plus'-Abo werden 50 Euro im Jahr fällig. Das bringt Euch aber nur günstigere Preise bei ausgewählten Angeboten, zeitweiliges Gratiszocken einiger Downloadspiele und zeitexklusive Demos – das lohnt sich nur für Freaks.

Am ausgereiftesten ist die Online-Funktionalität der Xbox 360: Microsoft baut hier auf den Erfahrungen mit der ersten Konsole auf und weitet die Xbox-Live-Vorzüge noch aus. So sind wichtige Komponenten wie die Gegner- und Partiestuche bei Online-Matches genormt und bei jedem Spiel gleich – Komplikationen werden so erfolgreich minimiert. Die Handhabung der Freundesliste fällt kinderleicht, ein immer funktionierender Gruppenchat (egal, was die Teilnehmer gerade anstellen) sorgt



für tadellose Kommunikation. Das Angebot an herunterladbaren Arcade-Spielen ist unerreicht, dazu kommen über 1.000 Indie Games, bei denen sich Hobby-Entwickler mit allerlei Skurrilitäten austoben. Außerdem wird ständig das Sortiment an vorher nur im Laden erhältlichen 'On Demand'-Titeln erweitert und Zusatzinhalte sind ebenfalls reichlich vorhanden. Nicht ganz so durchschaubar ist die virtuelle Währung, mit der ihr Eure Einkäufe tätigt: Microsoft-Punkte müssen auf Euer Konto geladen werden, wahlweise per Kreditkarte oder (günstiger zu finden) Gutscheinkarte. In Sachen Funktionalität, Komfort und Bedienbarkeit übertrifft Xbox Live das PS3-Angebot trotzdem locker, allerdings hat das seinen Preis: Wer auf der Xbox 360 online spielen will, muss ein 'Gold'-Abo abschließen – das kostet bis zu 60 Euro im Jahr. Wem das zu viel ist, der hat zwar weiterhin Zugriff auf die meisten anderen Funktionen, muss aber z.B. bei 'Call of Duty'-Matches draußen bleiben.



Auf der PS3 gibt es ein ordentliches Angebot, der Store ist aber unübersichtlich gestaltet.



Die Shopping-Navigation der Xbox 360 setzt auf große Bilder und gute Aufteilung.



Auf dem Wii braucht ihr Geduld beim Online-Einkauf, dafür gibt es einige Perlen zu finden.

Meine Konsole ist kaputt! Was tun?

An der Xbox 360 blinken rote Lämpchen, das PS3-Laufwerk schluckt keine Blu-rays mehr, der Wii läuft nicht mehr an. Kurz: Konsole kaputt. Natürlich bieten alle Hersteller Reparatursdienste und Hotlines für einen solchen Fall an, die Nummern findet ihr im Kasten unten.

Am umfassendsten ist der Service von Microsoft, das aus den häufigen Problemen mit der ersten Xbox-360-Generation gelernt hat: Für alle Modelle der Konsole gilt eine Garantie von zwei Jahren, bei der alten Baureihe vor Juli 2010 für spezifische Fehler wie den 'Red Ring of Death' oder 'E74' sogar drei Jahre. Sony und Nintendo stehen ein Jahr lang gerade, ansonsten gibt es beim Händler die gesetzlich vorgeschriebene Gewährleistung von zwei Jahren. Sind eure Ansprüche erloschen, bekommt ihr

gegen eine Pauschale Ersatz (siehe Tabelle). Wer diesen bei Microsoft außerdem via Webseite statt per Telefon anfordert, zahlt ein paar Euro weniger.

Wichtig ist bei einem Reparaturfall unter Umständen, was mit Euren Download-Inhalten und Spielständen passiert: Dafür solltet ihr mit der Hotline besprechen, wie vorgezogen ist. Bei einer Xbox 360 empfehlen wir, die

Festplatte einfach abzunehmen, für Wiis bietet Nintendo in der Regel an, die Inhalte zu übertragen. Bei PS3s solltet ihr zur Sicherheit hin und wieder Backup machen, da ihr die Festplatte zwar entnehmen könnt, diese aber wegen einer digitalen Signatur nur vom Ursprungsgerät gelesen wird.

Die Erste-Hilfe-Stellen bei Konsolen-K.o.s

KONSOLE	HERSTELLER	HOTLINE	WEBSEITE	GARANTIE	ABHOLUNG	ERSATZ NACH ABLAUF
PS3	Sony	01805/766977	–	1 Jahr	ja	169 Euro
Xbox 360	Microsoft	0800/1812968	xbox.com/support	2-3 Jahre	ja	90 / 100 Euro
Wii	Nintendo	01805/181800	–	1 Jahr	nein	70 Euro



LCD, LED, Plasma oder 3D-TV?

Drei grundlegende Fragen solltet ihr Euch vor dem Fernseher-Kauf beantworten. 1. Welche Bildschirmdiagonale möchte ich haben bzw. welche Größe passt überhaupt in mein Zimmer? 2. Wie hoch ist mein Budget? 3. Sollte der TV auch für hochwertigen Filmenuss taugen?

Liegt die anvisierte Bildschirmdiagonale unter 37 Zoll, dann scheiden Plasma-Geräte aus – denn die gibt es schlichtweg nur in 37 Zoll oder größer. Das Budget wiederum bestimmt indirekt die Größe Eures TVs: Wir raten grundsätzlich von Noname-Geräten aus Bau- und Supermarkt ab – die versprechen zwar Riesendiagonalen für wenig Geld, bieten in der Regel aber nur bescheidene Bildqualität. Daher empfehlen wir bei knappem Budget, auf ein aktuelles bzw. maximal ein Jahr altes Markenprodukt zu setzen und dafür bei der Bildschirmdiagonale Abstriche zu machen. Wer beste Filmwiedergabe voraussetzt, sollte hochwertige Plasmas in Betracht ziehen: Filmischer Look beim Bild, authentische Farben und eine exzellente Bewegungskonstruktion überzeugen.

Wer hauptsächlich spielt – und das vielleicht auch gerne mal im nicht abgedunkelten Zimmer –, darf mittlerweile bedenkenlos zu aktuellen LCD- bzw. LED-Geräten greifen. Nachzieheffekte, schlechte Schwarzwerte und Farbstiche sind ausgemerzt. Vielmehr beeindruckt solche TVs heute mit exzellenter Schärfe, kontraststarkem Bild, guter Bewegungskonstruktion und niedrigem Stromverbrauch.

Egal, für welche Technik ihr Euch entscheidet: Achtet in jedem Fall darauf,



3D-Fernseher sind der letzte Schrei – und meist sehr gut beim Bild im 2D-Betrieb. Zu dem höheren Grundpreis kommen noch die Kosten für zusätzliche 3D-Brillen.

dass der TV über Full-HD-Auflösung (1.920 x 1.080 Pixel = 1080p) verfügt und – falls ihr Retro-Konsolen daran betreiben wollt – Anschlüsse wie Scart, Cinch oder S-Video bietet. Übrigens: Spiele, die nicht in der Auflösung 1080p an den Fernseher geliefert werden (betrifft alle Nicht-HD-Konsolen und sogar das Gros der PS3-/Xbox-360-Games), müssen von ihm auf seine sogenannte native Auflösung (1080p) hochgerechnet werden. Beispiel: Die Wii-Konsole gibt maximal 480p aus, der TV hat also einiges an Skalierarbeit zu verrichten. Und hier schneiden preisgünstigere Geräte oftmals schlechter ab als ihre teureren Kollegen. Das Hochrechnen von 720p (liefern die meisten PS3-/Xbox-360-Spiele) auf 1080p ist dagegen weniger problematisch. Zockt ihr also viele niedrig aufgelöste (Retro-)Games, solltet ihr hier nicht sparen.

Wer am Puls der Technik-Welt sein will und sich um das Budget nicht kümmern muss, darf gerne einen 3D-TV ins Auge fassen. Die Testverfahren unseres Schwestermagazins *audiovision* zeigen, dass die Hersteller hier hochwertige Bauteile einsetzen. Soll heißen: Im 'normalen 2D-Einsatz' geben sich die Geräte keine Blöße und liefern Top-Bildqualität. Folgerichtig kann es Euch dann erst einmal egal sein, dass es weder auf Spiel- noch Filmseite ein dickes Angebot an 3D-Material gibt. Wenn es einmal so weit ist, dann seid ihr schon gut gerüstet. Unsere Spielerfahrungen mit dem ersten großen 3D-Konsolensgame "Call of Duty: Black Ops" lest ihr ab Seite 42.

TV-Empfehlungen (powered by *audiovision*)

Fernseher bis 42 Zoll			
MODELL	STRASSENPREIS	DIAGONALE	TYP
1. Sony KDL-40 LX 905	2.500 Euro	40 Zoll (102 cm)	3D-LED
2. Panasonic TX-P 42 V 20	1.050 Euro	42 Zoll (106 cm)	Plasma
3. Philips 40 PFL 8605 K	1.500 Euro	40 Zoll (102 cm)	3D-LED

Fernseher über 42 Zoll			
MODELL	STRASSENPREIS	DIAGONALE	TYP
1. Samsung UE 55 C 9000	5.000 Euro	55 Zoll (138 cm)	3D-LED
2. Samsung UE 46 C 7700	1.600 Euro	46 Zoll (117 cm)	3D-LED
3. Panasonic TX-P 50 GW 20	1.900 Euro	50 Zoll (127 cm)	Plasma

PS3, Xbox 360, Wii – wie lange leben sie noch?

Microsofts aktuelle Daddelbox hat fünf Jahre auf dem Buckel, die Konkurrenten von Sony und Nintendo deren vier. Legt man bisherige Konsolenzyklen zugrunde (die bei durchschnittlich fünf Jahren liegen), dann stünde demnächst eine neue Gerätegeneration an.

Allerdings durchbrechen die Hersteller dieses Mal den Zyklus – zumindest bei Microsoft und Sony scheint dies sicher. Beide Firmen sind mit ihren Konsolen für die Zukunft gerüstet: Sie bieten HD-Grafik, stereoskopische 3D-Unterstützung (nur mit HDMI-Buchse), umfassende Online-Dienste, Multimedia-Features wie Film-Downloads bzw. Blu-ray-Laufwerk und regelmäßige Updates des Betriebssystems inklusive Funktionserweiterung. Zudem startet derzeit mit Move und Kinect die Bewegungssteuerung auch auf PS3 und Xbox 360 durch. Mal ehrlich: Welche Gamer-Wünsche bleiben da noch offen?

Nintendo verbucht mit dem Wii zwar nahezu 50 Prozent Marktanteil beim aktuellen Konsolentrio, doch die Verkäufe sind 2010 im Vergleich zu den Vorjahren deutlich zurückgegangen. Obwohl Wii-Spiele wie "Donkey Kong Country Returns" (Test



ab Seite 72) oder "Super Mario Galaxy 2" auch auf HD-Fernsehern eine tolle Figur abgeben, können sie mit Grafikperlen wie "Uncharted 2: Among Thieves" (PS3) oder "Assassin's Creed II" (PS3, 360) nicht mithalten.

Stereoskopisches 3D klappt wegen fehlender HDMI-Buchse nicht, das Alleinstellungsmerkmal 'Bewegungssteuerung' ist seit Kurzem ebenfalls passé. Und online spielen funktioniert zwar, ist aber alles andere als komfortabel. Kurzum: Technisch hinkt Wii der PS3 und Xbox 360 hinterher.

Unsere Prognose: PS3 und Xbox 360 sind bis 2014 eine sichere Bank, zumal auch die Software-Hersteller mit den Plattformen zufrieden sind und überhaupt keine Notwendigkeit sehen, ihre teuer entwickelten Engines und Entwicklungs-Tools schon wieder über den Haufen zu werfen. Ihre ersonnenen (und mitunter sehr teuren) Spielkonzepte lassen sich auf den HD-Konsolen problemlos umsetzen und werden mit zunehmendem Käuferkreis auch profitabler. Nintendo wird früher reagieren müssen, um mit einer neuen HD-Konsole samt frischer Technik die Spieler wieder begeistern zu können. Denn: Software verkauft zwar Hardware – aber eben nicht auf ewig.

Pixel-Weihnacht



Finde die 24 Nikoläuse aus dem Spiel
"Daze Before Christmas" (SNES, 1994)!





NACHRICHTEN

Schade: kein NBA Elite 11, kein WarDevil

USA • Electronic Arts drückt sich in diesem Jahr vor dem Basketball-Showdown mit dem famosen "NBA 2K11" – das kürzlich auf unbestimmte Zeit verschobene "NBA Elite 11" wurde nun offiziell eingestampft. Im Rahmen der Veröffentlichung der aktuellen Quartalszahlen verkündete EAs John Schappert, dass man mit der Qualität des Produkts nicht zufrieden sei. Außerdem sei das Demo-Feedback negativ ausgefallen. Der Konzern zog Konsequenzen aus der Schlappe und entließ Moira Dang, die Chefin von EA Kanada. Ihr Entwicklerteam war für "NBA Elite 11" verantwortlich. Zudem wird der gesamte EA-Sports-Bereich restrukturiert: Zukünftig entwickelt EA Tiburon die Basketball-Simulation.

Das Spiele- und CGI-Studio Ignition London (ehemals als Digi-Guys bekannt) wird die Entwicklungsarbeiten am Action-Titel "WarDevil: Unleash The Beast Within" nicht fortführen. Lange Zeit für beide HD-Plattformen geplant, wurde das seit 2005 in Arbeit befindliche Spiel zur E3 2007 zum PS3-Eksklusiv-Titel umfunktioniert und durfte sich über einen Trailer-Auftritt auf Sonys

E3-Stand freuen. Später ruderte das Studio zurück – das brutale Endzeit-Hack'n'Slay sollte nun wieder für PS3 und Xbox 360 erscheinen. Jetzt ist der Spuk vorbei: Das Projekt "WarDevil" ist endgültig gestorben. Im Zuge dessen wurden 30 Mitarbeiter des Studios Ignition London entlassen, der Mutterkonzern werkelt derweil weiter an "El Shaddai". tk/ms



Da punktet die Konkurrenz: "NBA Elite 11" (Bild) gibt seinen Fans in diesem Jahr einen Korb. Die greifen zu "NBA 2K11".



Krieger mit Stab metzelt blutende Roboter: Schon lange gab es Gerüchte um vorberechnete "Echtzeit-Trailer" von "WarDevil".



Besser spielen auf der Xbox 360

USA • Seit Anfang November ist in den USA der links abgebildete Wireless-Controller erhältlich. Dessen Trumpf ist ein drehbares Digipad – Ihr könnt die Steuerscheibe in ein Steuerkreuz verwandeln. In Europa kommt das neue Spielgerät wohl erst im nächsten Februar. Was Ihr rechts seht, ist weder Photoshop-Schmu noch Experiment eines Bastlers. Der Avenger

von N-Control ist nicht nur ernst gemeint, sondern für jedermann zu erwerben – unter www.avengercontroller.com. Was soll er bringen? Er versteht sich als High-Tech-Kampfanzug für das Xbox-360-Pad und soll Euch speziell bei Ego-Shootern unschlagbar machen. Hauptaugenmerk wird auf eine verbesserte Reaktionsgeschwindigkeit – durch verkürzte Wege beim Drücken der Trigger – gelegt. Eine PS3-Version soll 2011 folgen. ms/bg



Mario auf dem Mega Drive – Neues aus der Repro-Szene

WELTWEIT • Mario geht fremd: 25 Jahre nach dem Original-Release für das Famicom ist nun endlich eine Umsetzung des Klassikers "Super Mario Bros." für das Mega Drive erschienen und im Internet verfügbar. Der Clou: Der argentinische Programmierer entwickelte einen Code-Konverter, mit dem sich gut 75 Prozent des Programmcodes automatisch für die Sega-Konsole umwandeln ließen; der Rest ist Handarbeit. Ob auf diese Weise weitere NES-Umsetzungen folgen, ist ungewiss.



Eine eBay-Auktion für Rechner aus dem Atari-Hauptquartier förderte eine Beta-Version des Spiels "Tiny Toons" für den Jaguar zutage. Eigentlich als Launch-Titel für 1993 gep-

Bei einer Auktion aufgetaucht: "Tiny Toons" für Atari's Jaguar.

lant, wurde die vermutlich teure Lizenzumsetzung nie fertig: Dem durch Fans nun auf Modul veröffentlichten, höchst unfertigen Titel liegt eine CD mit Dokumenten bei, welche die Entwicklungsodyssee schildert.

Nachdem im Februar bereits mit "Battle Kid – Fortress of Peril" ein neuer Action-Platformer für das NES auf Modul erschien, gibt es seit September ein brandneues Shoot'em-Up von japanischen Hobby-Entwicklern: "Blade Buster" nennt sich die nur zweiminütige High-Score-Jagd und ist kostenlos im Netz verfügbar. Währenddessen werkeln die Leute von Sivak Games bereits am "Battle Kid"-Sequel "Mountain of Torment".

Das mit 1.560 Mbit größte Neo-Geo-Spiel "Fast Striker" bekommt eine Dreamcast-Umsetzung spendiert. Vorbestellungen für das für den Winter angekündigte Vertikal-Ballerfest laufen. Das NG-DevTeam verspricht detaillierte 3D-Hintergründe und gewaltige CGI-Bosse bei vollen 60 Bildern pro Sekunde. dh



"Battle Kid" für das NES im schicken grünen Modul.

ZeniMax kauft Mikami-Schmiede



Der Mann hinter "Resident Evil" und "Vanquish": Shinji Mikami.

WELTWEIT • ZeniMax Media war wieder auf Einkaufstour: Tango Gameworks, das Studio von "Resident Evil"-Schöpfer Shinji Mikami, und Machine Games (gegründet von ehemaligen Starbreeze-Köpfen, u.a. "The Darkness" und "Riddick") gehören nun zum Medienkonzern. Im ZeniMax-Besitz befinden sich zudem Bethesda Game Studios ("Oblivion"), Arkane Studios und id Software ("Rage"). Den Spiele-Vertrieb übernimmt die ZeniMax-Tochter Bethesda Softworks.

Im März gründete Shinji Mikami ein eigenes Entwicklerstudio. Damals umfasste sein Team gerade mal 13 Leute und Mikami suchte auf einer Vorab-Homepage nach Mitarbeitern. Auf der neuen Webseite von Tango Gameworks sind erneut Stellen ausgeschrieben.

In einem Interview mit der japanischen Famitsu im März sagte Mikami, er wolle künftig sowohl an Low-Budget-Titeln als auch an größeren Marken wie der "Resident Evil"-Serie arbeiten. Er erwähnte auch, dass man mit verschiedenen



Vertriebspartnern in Gesprächen sei, allerdings noch nichts unterzeichnet habe.

Ob Mikami seine Vorstellungen bei ZeniMax verwirklichen darf? Die Suche nach einem Vertriebspartner hat sich jedenfalls erledigt. Über finanzielle Details zur Übernahme und zum ersten Projekt von Tango Gameworks unter neuer Flagge wurde nichts bekannt. [gg/tk](#)

Eigenes THQ-Studio für "Assassin's Creed"-Macher

KANADA • Im Sommer gab Spieleentwickler Patrice Désilets ("Assassin's Creed") bekannt, dass er Ubisoft vorerst verlassen und eine kreative Pause einlegen werde. Nach 13 Jahren beim französischen Publisher wechselte der Assassinen-Vater jetzt die Lager und gründete bei der kanadischen Niederlassung von THQ ein neues Studio. In einem offenen Brief erklärte Désilets, dass es sein Wunsch sei, unter einem eigenen Label neue Spiele zu entwickeln, er aber aus verschiedenen Gründen damit nicht vor Sommer 2011 beginnen werde. Vor allem aus Respekt vor den Leuten, die ihm "die erste Chance boten, in die Industrie einzusteigen". [bh](#)



Patrice Désilets, kreativer Kopf hinter Ubisofts "Assassin's Creed"-Serie, wechselt zu THQ.



Viacom stößt "Rock Band"-Macher ab

USA • Viacom bietet sein Tochterunternehmen Harmonix zum Verkauf an. Das Entwicklerstudio und insbesondere das hinter den Erwartungen zurückgebliebene "Rock Band 3" sind nach Meinung des Unternehmens für die negativen Quartalsergebnisse von Viacom verantwortlich. Viacom hatte Harmonix im September 2006 für 175 Millionen US-Dollar gekauft.

Im vergangenen Vierteljahr verzeichnete der US-Medienkonzern einen Rückgang der Gewinne um 59 Prozent. Der Markt für Musikspiele



Die schlechten Zahlen von "Rock Band 3" sorgen für Trauermärche statt Jubelarien.

hat in den USA in diesem Jahr mit Verlusten zu kämpfen: In den ersten drei Quartalen 2010 gingen die Verkäufe um 50 Prozent zurück. Von Januar bis September wurden 152 Millionen US-Dollar mit den Titeln umgesetzt. Zum Vergleich: 2009 waren es 875 Millionen US-Dollar. [gg](#)

Keiji Inafune verlässt Capcom

JAPAN • Nach 23 Jahren harter Arbeit für Capcom zieht es Keiji Inafune zu neuen Ufern – dies bestätigte der Japaner in seinem Blog. Damit gibt er seinen Platz als Chef der Entwicklungsabteilung ab.

Wer nun glaubt, Inafune habe sich mit Capcom verkracht, sieht sich getäuscht. In genanntem Blog schreibt er: "Ich habe die Firma als Charakter-Designer betreten und 23 Jahre sind für mich wie im Flug vergangen. Als Entwickler habe ich die Spitze bei Capcom erreicht. Es gibt dort keine weiteren Herausforderungen mehr. Capcom ist eine wirklich tolle Firma. Ich liebe Capcom und das ist nicht übertrieben. Es könnte die beste Firma in der Welt sein."

Seine Zukunft ist derweil noch ungewiss. Gemäß seines großen Vorbildes, der Regie-Legende Akira Kurosawa, würde er aber auch in Zukunft gerne weiter an Spielen arbeiten. In der jüngsten Vergangenheit war Inafune besonders durch seine Kritik an der japanischen Entwicklergemeinschaft aufgefallen (siehe M! 11/10).

Zu seinen bekanntesten Kreationen gehören der in Japan als "Rockman" bekannte "Mega Man", der seinen Siegeszug auf dem NES begann und bald mit "Mega Man Universe" seine Rückkehr feiert, sowie die "Onimusha"-Reihe. [tk](#)

CAPCOM

Querdenker und Querkopf: Keiji Inafune ist bekannt für seine unverblühte Kritik an der mangelnden Kreativität seiner asiatischen Entwicklerkollegen.



Mit Flinte und Rad zu neuen Ufern

DEUTSCHLAND • Der Name Bigben steht in der Spielebranche eigentlich für alle Arten von Zubehör. Jetzt will sich die Firma auch auf dem Gamesmarkt behaupten und stellt für Nintendos Wii einige Titel samt Hardware bereit.

Angler finden in "Shimano Extreme Fishing" eine actionbetonte Umsetzung ihres Hobbys. Remote und Nunchuk packt Ihr in einen speziellen Angelcontroller. In den Disziplinen 'Bogenfischen' und 'Harpune' gibt sich der Titel wie ein klassischer "Moorhuhn"-Shooter, nur dass Ihr dieses Mal auf Fische statt auf gefiederte Gesellen schießt. Beim normalen Angeln werft Ihr Euren Haken mit der typischen Bewegung aus, wartet kurz, bis ein

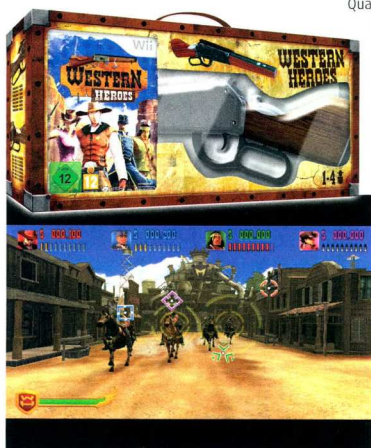
Fisch anbeißt und zieht ihn dann mit der zugehörigen Kurbel an Land. Das Auswerfen und Einholen der Schnur fühlt sich echt an, dem Spiel fehlt es an Realismus.

Schießwütige Spieler bekommen mit "Deer Drive", "Sniper Elite" und "Western Heroes" eine bunte Mischung von Shootern mit dazugehöriger Peripherie.

Die Bundles kosten jeweils ca. 60 Euro. Je nach Spiel zieht Ihr mit einer doppelläufigen Schrotflinte, einem



Geduld brauchen Angler in "Shimano Extreme Fishing" nicht, Geschick mit der Schnur allerdings schon.



Das Wild-West-Gewehr ladet Ihr stilschick mit dem Hebel unter dem Abzug nach. Aber warum ist die Flinte abgesägt?

schwarzen Gewehr samt Zielfernrohr und Zweibein oder einer abgesägten Wild-West-Bleispritze ins Gefecht gegen Mensch und Tier. In "Deer Drive" erlegt Ihr allerlei Wild, achtet darauf, keine Weibchen zu schießen und verteidigt Euch gegen Bären und Elche. Ein Zeitlupen-Modus hilft beim Zielen, die zugehörige Flinte ist für erwachsene Spieler etwas zu kurz geraten und passt nicht bequem an die Schulter. In "Sniper Elite", das 2005 schon für Xbox und PlayStation 2 erschien, zieht Ihr als verdeckt agierender amerikanischer Elite-Scharfschütze durch das umkämpfte Berlin des Zweiten Weltkriegs. Die Steuerung weist einige Tücken auf: Um eine Leiche zu durchsuchen, müsst Ihr zum Beispiel Remote und Nunchuk schütteln. Da Ihr diese aber ins Gewehr einlegt, rüttelt Ihr die gesamte Waffe. Der Einbau des Nunchuks verlangt eine Menge Geschick: Ihr müsst es so einlegen, dass der Deckel noch zugeht. In "Western Heroes" kämpft Ihr schließlich in bester "Wild West"-Manier gegen einen ausgeflippten Cowboy. Das abgesägte Gewehr liegt gut in der Hand und trägt auch bei populären Wii-Schießereien maßgeblich zur Atmosphäre bei. Für die Spiele allein lohnt sich die Investition nur begrenzt, denn es handelt sich durchweg um unspektakuläre Light-gun-Shooter ohne Tiefgang. Die Knarren bekommt Ihr dummerweise nicht einzeln.

Tour de Wii

Bigben hat auch eine wirkliche Neuheit im Gepäck: das "Cyberbike", einen vollwertigen Heimtrainer, den Ihr über den GameCube-Port an Eure Konsole stöpselt. Im zugehörigen Spiel radelt Ihr mit Fahrrad, U-Boot, Cyclocopter oder Berglore durch verschiedene Levels und sammelt Müll, atomaren Abfall sowie alte Brennstäbe, um die Umwelt zu säubern – wenn das mal nicht brandaktuell ist. Nach und nach schaltet Ihr neue Klamotten oder Teile für Euer Gefährt frei. Die Umsetzung Eurer Tret- und Lenkbewegungen auf den Bildschirm funktioniert gut, dagegen lässt auch hier die grafische Qualität zu wünschen übrig. Wer aber beim Fitnesstraining nicht nur auf eine graue Wand starren oder auf das Fernsehprogramm angewiesen sein will, ist mit dem ca. 170 Euro teuren "Cyberbike" gut bedient, zumal sich auch andere Spiele wie "Mario Kart" mit dem Gefährt steuern lassen. In Frankreich und den Beneluxländern ist das "Cyberbike" schon seit Längerem erhältlich, die "Magnetic Edition" kommt mit leichten Verbesserungen auch nach Deutschland. tk



Umweltbewusste Menschen fahren mit dem Rad und sammeln Müll. Schön, dass man dabei Kalorien verliert.



Als deutscher Soldat verkleidet kämpfen wir uns durch Berlin und versuchen, mit dem Gewehr klarzukommen.



In "Deer Drive" gibt es Wild in rauen Mengen, stillstehen und auf Beute warten müsst Ihr nicht.



NEWS-TICKER

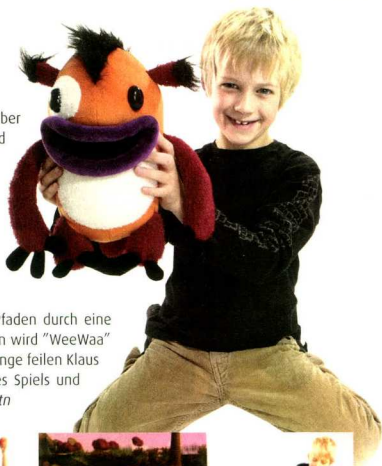
+++ Neues vom Waschbär: In der Anfang Dezember erscheinenden "Sly Trilogy" versteckt sich unter den Credits ein eindeutiger Hinweis auf den vierten Teil der Serie. +++ Shaun White Iron? Passend zum Start des Doppelpacks "Tron: Legacy" (Film) und "Tron: Evolution" (Spiel) bringt Burton einen Snowboard-Schuh im "Tron"-Look auf der Markt; der Stiefel ist in Shops weltweit erhältlich. +++ Treyarch ganz oben: Erwartungs-

WeeWaa erobert die Kinderzimmer

SCHWEDEN • Manchmal ist es einfach, die zynische Fassade altgedienter Profi-Zocker zu erweichen. Bei der diesjährigen E.I.G.A.-Verleihung (wir berichteten) genügte ein knuffiges Plüschtier mit einer Remote im Bauch. Zwar konnte "WeeWaa" dort keinen Preis abstauben, trotzdem waren der kleine Plüschkerl und sein Erfinder Klaus Lyngsted bei der folgenden Party von interessierten Gästen umringt, die unbedingt einen Blick darauf werfen wollten.

Bei "WeeWaa" dient ein Plüschtier als Con-

troller: Ihr steckt die Wii-Remote über den breiten Mund in den Rachen und steuert das Spiel, indem ihr das Tier bewegt. Lasst es von Bein zu Bein springen, dann läuft es vorwärts. Lasst es auf und ab hüpfen, dann rennt es. Legt ihr es auf den Bauch, versteckt es sich. Ein Clou sind die elastischen Ohren – an denen könnt ihr "WeeWaa" schwingen lassen. So steuert ihr das Kerlchen auf festen Pfaden durch eine kunterbunte 3D-Welt. In zwei Monaten wird "WeeWaa" Nintendo zur Freigabe vorgelegt, so lange teilen Klaus und sein Team an den Feinheiten des Spiels und freuen sich über positive Reaktionen. *tn*



Klaus (Designer von "The Kore Gang") und eine seiner herrlich seltsamen Kreationen.

»Auch 45-jährige männliche Spieler sind von "WeeWaa" begeistert«

M! GAMES: Wie ist die Idee zu "WeeWaa" entstanden?

Klaus Lyngsted: Ich spiele mit meinem Sohn sehr gerne auf Wii. Immer wenn wir fertig sind, spielt er dann in seinem Kinderzimmer das nach, was wir vorher an der Konsole erlebt haben: Er macht seine eigenen Geräusche und tut so, als wären seine Spielzeuge im Wii-Game. Da kam mir die Idee: Was wäre, wenn die Remote eine Spielfigur wäre?

Wen siehst Du als die Zielgruppe für "WeeWaa"?

"WeeWaa" haben wir für Kinder ab 4 Jahren entwickelt. Aber auch viel ältere Kinder, also 45-jährige männliche Spieler, sind beispiels-

weise von "WeeWaa" begeistert. Sie sagen uns dann, sie würden das Spiel gerne für ihre Kinder kaufen. Aber ich habe so eine Ahnung, dass sie es dann selbst spielen wollen, wenn der Nachwuchs erst einmal schläft...

Wie ist es, für die jüngsten Spieler zu entwickeln?

Wir haben viele Tests gemacht – es ist gar nicht einfach, einen Titel für kleine Kinder zu entwickeln. Ältere Zocker haben diese Art der Interaktion durch andere Spiele schon verinnerlicht, die jüngeren hingegen nicht. Deswegen haben wir uns angeschaut, wie Kinder mit ihrem Spielzeug und ihren Plüschtieren spielen.

Gesichtstraining für DSI

DEUTSCHLAND • Statt wie bei "Gehirn-jogging" auf spielerische Aufgaben zu setzen, werden beim "Face Training" nur nüchterne Übungen zur Verbesserung Eurer Gesichtsmuskulatur gepakkt – lediglich ein kleines Zeichentrickmännchen namens Mimikorg sorgt für eine Prise Leichtigkeit. Zur Vorbereitung faltet ihr einen beiliegenden Pappaufsteller, auf dem der DSI bzw. DSI XL abgestellt wird. Besitzer früherer Klapp-Handhelds bleiben außen vor, da "Face Training"

nur mit der eingebauten DSI-Kamera funktioniert. Danach erhaltet ihr eine kurze Einleitung, die unter anderem erläutert, dass die Aufgaben auf der Arbeit der japanischen Kosmetikerin Fumiko Inudo basieren. Täglich könnt ihr ein empfohlenes Programm oder Intensivübungen absolvieren: Links sieht ihr die Vorgaben in einer Animation, die von einer sanften Frauenstimme erklärt werden, rechts wird Euer Gesicht erfasst. Kompliziert ist das "Face Training" nicht, jedoch arg trocken und auch für kurze Runden zwischendurch nur bedingt geeignet. Als Resultat bleibt ein gut gemeintes, aber nicht ganz erfolgreiches Experiment, dem etwas der Spaßfaktor abgeht. *us*



Bitte lächeln! "Face Training" gibt Euch ein ausführliches Übungsprogramm in leicht zu begreifenden Schaubildern vor.

Zitat des Monats



"Wir glauben, dass man eher lacht, wenn man einen muskulösen Space Marine sieht, der einen Eidechsenmann verprügelt, so dass dessen Kopf wie eine Wassermelone platzt."

Cliff Bleszinski, Director der "Gears of War"-Serie über die Gewalt in seinen Spielen

gemäß hat "Call of Duty: Black Ops" einen sagenhaften Verkaufsstart hingelegt. Erste Zahlen deuten darauf hin, dass "Black Ops" sogar seinen Vorgänger "Modern Warfare 2" übertrumpft. +++ **Vorher spielen:** Der deutsche Entwickler Yager (derzeit mit "Spec Ops: The Line" beschäftigt) sucht Fokustester aus dem Raum Berlin, Mindestalter 18 Jahre. Interessenten schicken elektronische Post mit Name und E-Mail-Adresse an so-focus-test@yager.de. +++



Ende Oktober schaffte es iDOS, ein Open-Source-Emulator des 15 Jahre alten Betriebssystems MS-DOS, vorbei an den Schranken der ansonsten wachsamem App-Store-Hüter ins iTunes-Verkaufsregal. Für 79 Cent ließ sich damit eine Allzweck-Abspielstation für kultige Retro-Titel wie "Commander Keen", "Police Quest" oder "Sid Meier's Pirates!" für iPhone und iPad erwerben. Die Online-Berichterstattung überschlug sich für eine Handvoll Stunden, bis Apple den Software-Eintrag wieder aus seiner Datenbank entfernte. Die Verwunderung darüber war nicht sonderlich groß; der Ärger hätte nach meinem Geschmack größer ausfallen können. Nachvollziehbar bleibt: Die Applikation erschlich sich volle Zugriffsrechte auf das Dateisystem und riss damit Löcher in die sorgsam gehäkelte iOS-Sicherheits-Socke. Die zwei mitgelieferten Namco-Lizenztitel "Ms. Pac-Man" und "Dig Dug", die auch separat zum App-Store-Kauf stehen, dürften einen ähnlich schwerwiegenden Beitrag zur Suspendierung beigesteuert haben. Den Rausschmiss ausbaden müssen jetzt jedoch Spiele des gleichen Jahrgangs, die bislang komplett ohne iPhone-Auftritt blieben. Ich denke dabei an "XCOM" oder "Dune 2". Erstklassige Code-Bauwerke, die heute meist in vergilbten Pappschachteln ein Dasein im Umzugskarton fristen. Ohne Frage: Selbst wer die Original-Disketten von einem "Transport Tycoon" noch auf seinem Dachboden hortet, besitzt keinen Anspruch auf 'entliehene' Download-Angebote für seine verspielte Zeitreise. Mit eigenhändigen Kopier-Anstrengungen an einem Floppy-Drive lassen sich die verblühten Klassiker der Allesfresser-Emulation jedoch ohne Stolpersteine zum Fraß vorwerfen. Hat jemand Lust auf einen Abstecher ins "Maniac Mansion"?

Soundblaster und Autoexec.bat

Das Leidwesen älterer Spiele-Semester scheint fest verankert mit einer Lizenz-Problematik. Zersplitterte Entwicklerstudios und aufgelöste Publisher-Teams tragen ebenfalls ihren Anteil dazu bei, dass uns einige Neuauflagen ehemaliger Chartstürmer wohl nie erreichen. Bedauerlich, weil mit dem App-Store-Gerüst zum ersten Mal eine beachtenswerte Vertriebsplattform für diese vorsintflutlichen Kulturgüter besteht. iPhone und iPad verkörpern für den Handheld-Markt eine Brutstätte von hochmodernen, angestaubten sowie zeitlosen Spielkonzepten. Paradebeispiele sind nicht schwierig zu finden: Mitte November presste Spaces of Play, ein Programmierer-Kollektiv aus Berlin, das traditionelle "Lemmings"-Konzept in ein neues Software-Kostüm. Bezaubernd. Doch warum trampelt bis heute keiner der direkten Blutsverwandten von den grünhaarigen Gnomen in blauem Hosenanzug über meinen Touch-Bildschirm? Ein kurze Suche klärt auf: Lizenzinhaber Sony Entertainment wirbelte erst in diesem Sommer der schwedischen Adaption die Abmahn-Keule um die Ohren. Seitdem herrscht Funkstille. Juristisch ist das wahrscheinlich Sonys gutes Recht; die Lemmings warteten weiterhin auf ihr erstes App-Store-Schauaufgängen. Vergessen wird: Neuauflagen lohnen! Klassiker-Umsetzungen wie "Prince of Persia", "The Secret of Monkey Island" oder die "ZX Spectrum Elite"-Kollektion verkaufen sich. Bedauerlich bleibt: Eine gigantische Anzahl von Shareware-Software ist durch Apples Ungnade am iDOS-Projekt seinem Kulturkreis entzogen. Andere Güter wie Filme, Musik und Bücher erkämpften sich die digitalen Distributionswege langwierig, inzwischen jedoch erfolgreich. Daher stirbt die Hoffnung zuletzt, dass uns die 'Spiele unserer Jugend' noch vor einem Jahrtausend erreichen, das mit fliegenden Autos und 'Last Minute'-Weltraumspaziergängen aufwartet.

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

TOP 5 GAMES DES MONATS

ChuChu Rocket!

Geschicklichkeit • Preis: 2,39 €



Puzzlespaß mit Katze und Maus: Segas Dreamcast-Klassiker hat auch nach seinem zehnten Geburtstag nicht an Charme eingebüßt.

Gobliins

Point & Click • Preis: 0,79 €



Point'n'Click wie aus den frühen 1990er-Jahren: Drei feuerrote Gnome knobeln sich durch die Amiga- und Atari-ST-Landschaft.

Revolt

Action • Preis: 1,59 €



Mit beiden Daumen auf dem Bildschirm pfercht dieser Dual-Stick-Shooter eine aufstrebende "Terminator"-Spezies zusammen.

Beast Boxing 3D

Geschicklichkeit • Preis: 2,39 €



Unverkennbar: Als Inspiration dieses Ego-Boxers diente "Punch-Out!". Grafik, Sound und Steuerung verzeichnen Bestwerte.

Galaxy on Fire 2

Shoot'em-Up • Preis: 5,49 €



James T. Kirk erlasst: Das deutsche Fishlabs-Team verpulvert seine einjährige Entwicklungszeit in diesem 100-MB-Weltraumkampf.

COMING

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



HELDEN AUS DER ZWEITEN REIHE

Fragt man Spieler nach bekannten Gesichtern aus der großen Welt der Videospiele, hört man mit hoher Wahrscheinlichkeit Namen wie Mario, Lara Croft oder Kratos. Diese Charaktere haben unser Hobby auf die eine oder andere Art geprägt und werden zu Recht mit regelmäßigen Fortsetzungen ihrer Abenteuer bedacht. Doch auch unbekannte Vertreter bekommen ab und an ein neues Spiel spendiert, obwohl die Entwickler wissen, dass ihre Arbeit trotz guter Qualität nur von einem kleinen Teil der Spielergemeinde gewürdigt werden wird. "de Blob 2" und "Okamiden" sind solche Fälle. Ihre Vorgänger waren klasse Spiele, trotzdem dümpeln sie in der Kategorie "Geheimtipp" herum. Auch die "Marvel vs. Capcom"-Serie ist im Vergleich zum großen Bruder "Street Fighter" eher ein Nischentitel, zumal sich gerade in Deutschland die Begeisterung für die Marvel-Helden abseits von Spider-Man in engen Grenzen hält. Es ist gut und wichtig, dass Charaktere wie Amaterasu, de Blob und Dr. Doom immer mal wieder eine Chance bekommen, sich aufs Neue auf unseren Bildschirmen zu beweisen, denn auch sie haben Fans und bringen die nötige Abwechslung in die Reihen der Master Chiefs, Sonics und Ryus. Und manchmal wird aus einem unbekannten Pixel- oder Polygon-Männchen ja auch eine Legende. Das beweist die Geschichte um einen kleinen Latzhosenträger, der in den 1980ern gegen rollende Fässer und einen großen Affen ins Gefecht zog.



**MARVEL VS.
CAPCOM 3**

Seite 29

DE BLOB 2

Seite 31

OKAMIDEN

Seite 33

COMING

PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE

DEZEMBER

5.12	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	3.12.
	Game Party: In Motion	Warner	Sport	360	10.12.
	Hasbro Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	Geschicklichkeit	Wii	16.12.
5.12	Super Mario All-Stars	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	3.12.
1.12	The Sly Trilogy	Sony	Jump'n'Run	PS3	1.12.
NEU	Yogi Bär: Das Videospiel	Namco-Bandai	Jump'n'Run	Wii	17.12.

The Sly Trilogy

1. Dezember • Jump'n'Run • PS3

Aufgemböbelte Sammlungen erfolgreicher PlayStation-2-Spiele erfreuen sich auf der PlayStation 3 großer Beliebtheit. Nach Kriegsgott Kratos und dem persischen Prinzen wagt sich nun Waschbär Sly Cooper auf die Blu-ray-Konsole und bringt seine drei Abenteuer "Sly Raccoon", "Sly 2: Band of Thieves" und "Sly 3: Honor Among Thieves" mit. Der Meisterdieb bekam eine HD-Frischzellenkur, stereoskopisches 3D und einige Move-Minispieler verpasst. Die Jump'n'Run-Serie von Sucker Punch, den Machern von "infamous", sahnte in der MAN!AC Wertungen von 85 bis 89 Prozent ab. Das gutmütige Nilpferd Murray und die Schildkröte Bentley sind natürlich wieder mit von der Partie, genau wie die Polizistin Carmelita Fox, die gegen Sly wie immer den Kürzeren zieht. Jump'n'Run-Fans mit Hang zu Minispielen und Schleichpassagen dürfen einen Blick riskieren.



SPIELE-TERMINE

1. QUARTAL 2011

	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	24.2.
	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	24.3.
	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3 360	28.1.
5.12	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Ego-Shooter	PS3 360	Februar
	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnrunden	Namco-Bandai	Denken	360	
	Dragon Age 2	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360	10.3.
	Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	
UPDATE	E.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3 360	25.3.
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3	März
5.12	Gun Loco	Square Enix	Action	360	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3 360	März
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3 360	
5.6	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	Februar
	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3	Januar
5.12	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	18.2.
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3	Januar
	Mindjack	Square Enix	Action	PS3 360	
NEU	MotoGP 10/11	Capcom	Rennspiel	PS3 360	März
	Naïd	Deep Silver	Rennspiel	PS3 360	4.2.
	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3 360	März
NEU	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive	Ego-Shooter	PS3	
	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3 360	
	Trine II	Atlus	Action-Adventure	PS3 360	
	Tron: Evolution	Disney	Action	PS3 360	Wii Januar
5.12	Yoostar 2	Yoostar Entertainment	Geschicklichkeit	PS3 360	Februar

Yoostar 2

Februar • Geschicklichkeit • PS3 / 360

"Rock Band", "Guitar Hero" und "SingStar" sorgen dafür, dass wir uns vor dem Bildschirm wie echte Rock-/Popstars fühlen. Mit "Yoostar 2" steigen wir nun ins Film-Business ein. Der Titel bietet Euch vom Start weg 80 Filmtitel und Szenen aus bekannten Hollywood-Streifen, die Ihr per Karaoke-Funktion nachspielt oder einfach als Hintergrund für Eure eigenen Ideen nutzt. Wir hatten die Gelegenheit, das Spiel zusammen mit Gregory Fischbach, Gründer von Acclaim Entertainment, auf der PlayStation 3 anzutesten. Wir entscheiden uns für eine kurze Szene aus "Blues Brothers", in der Jake und Elwood sich im Auto unterhalten. Via PlayStation Eye beamt "Yoostar 2" unsere Körper in die Kulisse und gibt uns den Text an die Hand, in Deutschland natürlich auf Deutsch. Unseren Auftritt speichern wir auf der Festplatte und laden ihn bei Bedarf bei YouTube oder Facebook hoch. Wir müssen uns nicht ans Drehbuch halten, die Hintergründe eignen sich auch, um eigene Kurzfilme zu basteln oder den persönlichen Videoblog interessanter zu gestalten. Insgesamt stehen 200 verschiedene Ausschnitte zur Verfügung, die Ihr für kleines Geld im Netz kauft. "Yoostar 2" erscheint auch für Kinect, das durch seine Gestenerkennung für Hobby-Schauspieler prädestiniert ist. Der Titel dürfte bei geselligen Filmabenden für lustige Pausenunterhaltung sorgen.



Gun Loco

1. Quartal 2011 • Action • 360

Allerlei verrückte Typen tummeln sich in "Gun Loco", dem neuen Shooter von Square Enix. Das Spiel pfeift auf die üblichen Deckungs-Mechaniken und bedient sich stattdessen bei allerlei anderen Genre-Vertretern. Mit den Schulter-tasten aktiviert Ihr eine Zeitlupe wie bei "Vanquish", überwindet Hindernisse rutschend und springend im "Brink"-Stil und lasst Euch besondere örtliche Begebenheiten wie in "Mirror's Edge" farbig anzeigen. Dazu gesellen sich kreative Nahkampf-Kills und unkomplizierte Action der alten Schule, die Ihr am besten zusammen im Mehrspieler- oder Koop-Modus bestreitet. Die Grafik erinnert mit ihren überzeichneten Comic-Charakteren und den dreckigen Schauplätzen an eine Mischung aus "Twisted Metal" und "Team Fortress 2".



German Speedrun Masters

Januar 2011 • Frankfurt am Main

Ihr wollt echte Speedrun-Profis am Werk sehen? Dann solltet Ihr im Januar nach Frankfurt düsen, denn dort wird um neue Durchspiel-Rekorde in "Mario Kart Wii", "Metroid Prime: Hunters", "Castlevania: Order of Ecclesia", "Super Mario 64", "The Legend of Zelda: Links Awakening" und "Resident Evil 4" gerungen. Die Sieger erhalten die Guinness-Urkunden direkt vor Ort.

MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS

Über 30 Kämpfer und superbe Effekte, gepaart mit spektakulären Special Moves. So spielt sich die Helden-Klopperei.

» Kaum zu glauben, dass nach fast elf Jahren eine Marke wiederbelebt wird, die damals Beat'em-Up-Fans rund um den Globus begeistert hat. Mit "Marvel vs. Capcom 3" führt Capcom die Tradition des hektischen, aber spaßigen Crossovers zweier Kultmarken fort.

Zu Beginn wählen wir aus den 18 Kämpfern der Vorabversion (in der fertigen Fassung werden es über 30 sein) ein Dreierteam und bestimmen die 'Assist'-Fähigkeiten unserer Gruppe. Danach staunen wir nicht schlecht, als uns die großen und detaillierten Charaktermodelle auf dem Bildschirm präsentiert werden. An den geschmeidigen Bewegungen, den bildschirmfüllenden Special-FX und grafischen Gimmicks können wir uns nicht sattsehen. Auch die fünf Stages der Demo-Version sprühen geradezu vor Leben. In der Times-Square-Stage beispielsweise kämpft Ihr auf einer Aufzugsplattform, die langsam nach oben fährt. Im Hin-

tergrund erblickt Ihr eine Parade mit riesigen Ballons von Spider-Man, Viewtiful Joe und anderen bekannten Figuren, die Hauswände sind mit sehenswerten Artworks diverser Helden geschmückt und die Fahrt gipfelt mit einer Aussicht auf Manhattans Skyline. Bei all der Pracht – der Ausflug in die Höhen New Yorks wird von Kantenflimmern überschattet, das aber bei all den optischen Gags nicht ins Gewicht fällt.

Den Spielablauf verbesserte Capcom: Er bietet zwar nicht den Tiefgang eines "Super Street Fighter IV", steckt aber voller Feinessen. Dashes, Highjumps und Airdashes verleihen Euch geradezu Flügel. Zudem habt Ihr viele Optionen, Eure Moves zu verketteten: Macht Ihr mit Ryu einen "Mid-air-Hurricanekick", kann er gleich im Anschluss seinen "Shinku-Hadoken" abfeuern und sogar den Schusswinkel bestimmen. Die Super-Spezial-Moveketten der zweiten Episode mit Zweier-, Dreier- oder Nacheinander-



360 Exotischer Kämpfermix: Die Wolfsgöttin Amaterasu erteilt dem Marvel-Schizoknaben Deadpool einen Denkkzettel. Auch Dante und Chris Redfield geben sich die Ehre.

Angriffen sind wieder enthalten. Aber auch Einsteiger kommen per 'Simplermodus' auf ihre Kosten, ohne große Vorkenntnisse mitbringen zu müssen.

Außerdem wurde auf ein faires Balancing geachtet: Übermächtige Teamkombinationen wie in Teil 2 wurden eliminiert. Freut Euch auf

ausgeglichene Duelle mit allen Charakteren! Und sogar die Soundkulisse ist vom Feinsten: Je nach Zustand des Teams ändert sich die Musik und setzt sich aus etwa 100 Themetracks beider Serien zusammen. Sho-Ryu-Ken! *tl*

System	PS3 / 360
Entwickler	Capcom, Japan
Hersteller	Capcom
Genre	Beat'em-Up
Termin	18. Februar

DAS GEFÄLLT UNS

- » schön animierte Figuren
- » ausgefallene Kämpferriege
- » brachiales Effektwetter
- » faires Balancing

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » mehr Kämpfer: 56 waren es in Teil 2
- » gelegentliches Kantenflimmern und Teasing

Fazit » Abwechslungsreiches, aber hektisches Beat'em-Up, das mit effektvoller Optik sowie abgefahrenen Moves protz und Einsteigern wie Profis gleichermaßen Spaß macht.



360 Wie im Vorgänger lasst Ihr Eure Mitstreiter per Tastendruck ins Kampfgeschehen eingreifen, um mehr Taktik einzubringen. In der düsteren "Resident Evil"-Stage geht durch die Wucht des Geplänkels sogar der Hintergrund zu Bruch (rechts).



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Ist die Feder mächtiger als das Schwert? Ihr entscheidet, ob Ihr Eure Gegner mit Waffengewalt oder Diplomatie überlistet.

» Die Qual der Wahl gehört bei "Deus Ex" seit der ersten Stunde zu den wichtigsten Merkmalen. Ob sich auch "Deus Ex: Human Revolution" so frei spielen lässt wie die ersten beiden Teile der Serie? Wir haben uns von den Entwicklern an einer Mission zeigen lassen, welche Vorgehensweisen im Spiel möglich sind.

Der Auftrag: Adam Jensen muss einen Computerchip aus dem Kopf einer Leiche bergen. Dummerweise befindet sich der Tote gerade im Labor der örtlichen Polizeiwache. Die Erfahrung aus zahlreichen Ego-Shootern hat uns gelehrt: Mit Waffengewalt kommen wir schon durch. Also betreten wir das Gebäude und zücken unsere Wumme. Die Polizisten verschansen sich sofort und ein Feuergefecht entbrennt. Dank eines Upgrades für unsere Augen sehen wir die Silhouetten unserer Gegner durch die Möbel hindurch. Wenn wir hinter Wänden und Tischen in Deckung

gehen, zoomt die Kamera aus dem Geschehen und zeigt Adam in voller Pracht. Game Director Jean-François Dugas erläuterte den Bruch mit der konsequenten Ego-Perspektive: So kommen Adam und seine High-Tech-Arme besser zur Geltung und der Spieler sieht gleichzeitig bei den brutalen Nahkampf-Kills die Auswirkungen seines Tuns. Vielleicht wählt er deswegen beim nächsten Mal einen anderen Weg. Wir ballern uns bis zum Untersuchungsraum durch, stecken den Chip ein und fliehen durch die Kanalisation. Ob unser Auftraggeber vom aufsehenerregenden Vorgehen begeistert ist?

Im zweiten Anlauf bleiben wir friedlich und überzeugen den Polizisten im Foyer, uns in die Wache zu lassen. Jensen wählt im Gespräch zwischen drei Antwort-Optionen, die wie in "Alpha Protocol" nur die grobe Richtung seines Tonfalls vorgeben. Mit einem unserer Körper-Upgrades analysieren wir Puls und Schweiß-



360 Dieser Herr steht zwischen Euch und dem Zugang zu den Polizeibüros. Nach einem Streit über Eure gemeinsame Vergangenheit lässt er Euch passieren.

bildung unseres Gegenübers und verbessern so unsere Verhandlungschancen. Eigene Talente und Attribute abseits seiner bionischen Implantate hat Adam übrigens nicht. Unbehelligt marschieren wir anschließend durchs Gebäude und schnappen uns das Objekt der Begierde nach einem kurzen Gespräch mit dem zuständigen Arzt.

Im letzten Versuch hacken wir in einem komplexen Minispiel die Hintertür und schleichen mit unserer Tarnfähigkeit ungesehen bis in den Keller. Dort angekommen, schlagen wir einen Polizisten bewusstlos,

um mit seiner Chipkarte die Tür zur Leichenkammer zu öffnen. Wieder entkommen wir durch den Abwasserkanal.

Laut Dugas hat der Spieler immer die Wahl zwischen mehreren Vorgehensweisen. Mit Ausnahme der Bosse müsst Ihr zum Beispiel niemanden töten. Eure Entscheidungen beeinflussen zudem mal mehr, mal weniger offensichtlich, welches Ende des Spiels Ihr seht. tk

System **PS3 / 360**
Entwickler **Eidos, Kanada**
Hersteller **Square Enix**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **februar 2011**

DAS GEFÄHRT UNS

- » freie Wahl bei der Vorgehensweise
- » zahlreiche Upgrades für Waffen und bionische Körperteile
- » anspruchsvolles Hacking
- » tolle Cyberpunk-Atmosphäre

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » die Grafik benötigt Feinschliff
- » Schusswechsel sind etwas statisch

Fazit » Auch der dritte Teil lässt dem Spieler alle Freiheiten bei der Wahl seiner Vorgehensweise. Das sorgt zusammen mit unterschiedlichen Enden für Abwechslung und Langzeitmotivation.



PS3 Richtig aufgewertet: und mit durchschlagenden Waffen ausgerüstet, nehmt Ihr es auch mit mehreren Gegnern auf.



360 In Deckung zoomt die Kamera ein Stück heraus. So gewinnt Ihr einen besseren Überblick und seht Adam in Großaufnahme.

SPIELE-TERMINE

2011/2012

	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3	360	2011
	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3	360	2011
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3	2011	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360	2011
	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	2012
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	PS3	360	Wii 2.Q. 2011
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360	2011
	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter	Wii	2011	
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360	2011
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3	2011	
5.31	de Blob 2	THQ	Jump'n'Run	PS3	360	Wii 22.2.2011
	Deep Black	SOS Games	Action	PS3	360	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360	2011
	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360	2012
	DIRT 3	Codemasters	Rennsport	PS3	360	2011
	DMC - Devil May Cry	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Doodys Großes Abenteuer	THQ	Action-Adventure	Wii	2011	
	Drivers: San Francisco	Ubisoft	Rennsport	PS3	360	2011
	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	2011
NEU	Dynasty Warriors 7	Tecmo	Action	PS3	360	2011
	Earth Defense Force: Insect Armageddon	D3 Publishing	Action	PS3	360	2011
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Fight Night Champion	Electronic Arts	Sport	PS3	360	2011
	FIM Motocross World Championship	Black Bean Games	Rennsport	PS3	360	2011
	Gears of War 3	Epic	Action	360	3. Q. 2011	
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360	2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii 2011
	Haunt	Microsoft	Action-Adventure	360	2011	
	Heroes on the Move	Sony	Action-Adventure	PS3	2011	
	I am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3	2011	
	infamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3	2011	
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2011
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360	3. Q. 2011
	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	2011	
	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2011
	L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360	Wii 2011
	Mario Sports Mix	Nintendo	Sport	Wii	2011	
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360	2011
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PS3	360	2011
	Mortal Kombat	Warner Bros.	Beat'em-Up	PS3	360	2011
	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennsport	PS3	2011	
	Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed	Electronic Arts	Rennsport	PS3	360	2011
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360	2011
	No More Heroes	Konami	Action	PS3	2011	
5.31	Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Pictionary	THQ	Geschicklichkeit	Wii	2011	
5.32	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360	2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360	2011	
	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	16.9.2011
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3	2011	
	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	2011	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360	2011
	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure	360	2011	
	Saints Row 3	THQ	Action	PS3	360	2011
	Shadows of the Damned	Electronic Arts	Action	PS3	360	2011
	Silent Hill	Konami	Action-Adventure	PS3	360	2011
	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	PS3	2011	
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3	2011	
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360	2011
	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action	360	2011	
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360	2012
	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	PS3	360	2011
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360	2012

SPIELE-TERMINE

2011/2012

	The Agency	Sony	Action	PS3	2011
NEU	The Cursed Crusade	Atlas	Action-Rollenspiel	PS3	360 2011
	The Grinder	nicht bekannt	Action	Wii	2011
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel	Wii	2011
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure	Wii	2011
	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PS3	360 Wii 2011
	Top Spin 4	Take 2	Sport	PS3	360 Wii 2011
	Trinity: Souls of Zill O'lli	THQ	Action-Rollenspiel	PS3	2011
	True Crime: Hong Kong	Activision	Action	PS3	360 2011
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3	2011
	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PS3	2011
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360 2011
	Warriors: Legends of Troy	THQ	Action	PS3	360 2011
	WWE All Stars	THQ	Sport	PS3	360 Wii 2011
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	360	2011
	X-Men: Destiny	Activision	Action	PS3	360 2011
	Yakuza 4	Sega	Action-Adventure	PS3	2011
	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3	2011

Operation Flashpoint: Red River

2011 • Ego-Shooter • PS3 / 360

"Operation Flashpoint: Dragon Rising" erhielt im letzten Jahr von M!-Autor Oliver Ehrle 80 Spielspaß-Punkte. Ob es der Nachfolger besser macht? Die Handlung des taktischen Militär-Shooters verschlägt Euch nach Tadschikistan, wo Amerikaner und Chinesen um die Vorherrschaft kämpfen. Der Koop-Modus steht in der neuen Episode im Vordergrund. Bis zu vier Spieler gehen auch online gemeinsam auf die Jagd. Leichter wird das Spiel auch im dritten Teil der Serie nicht, Codemasters verspricht eine ausgefeilte Gegner-KI. Umfangreiche Tutorials erleichtern Euch aber den Einstieg.



de Blob 2

2011 • Action-Adventure • PS3 / 360 / Wii / DS



Publisher THQ lud zusammen mit dem australischen Entwicklerstudio Blue Tongue nach Amsterdam, um die Alpha-Version von "de Blob 2" anzutesten. Erneut steht Blob mit kunterbunten Farbtöpfen gegen die dunkle Tyrannin von Genosse Schwarz und seinen Inkies. Im ersten Xbox-360- und PS3-Auftritt gilt es, poppige Pinselstriche in zwölf blassen 3D-Welten mit über 100 zweidimensionalen Untergrund-Ausflügen zu schwingen. Den farbenfrohen Anstrich für die Einwohner von Prisma City erkämpft Ihr gegen neun Gegnerklassen und deren Level-Endbosse in über zehn Stunden Spielzeit zurück.

Mit den Schultertasten visiert ihr die unterschiedlichen Farbeimer an und sammelt sie mit einem akrobatischen Hechtsprung ein. In bester Graffiti-Manier verteilen sich die bunten Kleckse dann an den grauen Häuserschluchten. Wer nicht die niedrigste Schwierigkeitsstufe wählt, spürt das Zeitlimit im Nacken. Eine PS3-Move-Unterstützung sowie ein Koop-Modus sind angekündigt.





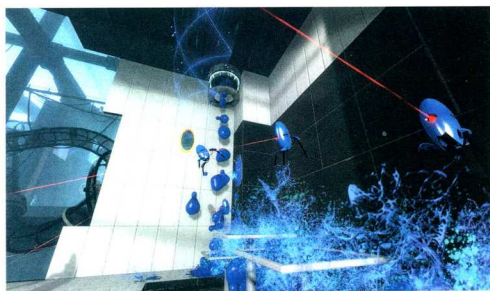
» Als "Portal" im Jahr 2007 als Teil der "Orange Box" erschien, hatte es niemand auf dem Radar. Es wurde ein Überraschungshit, der Spielerherzen für etwa drei Stunden höher schlagen ließ - dann ertönte der famose Endsong und man wusste endlich, ob der Kuchen eine Lüge ist. Die Erwartungen an den Nachfolger sind dementsprechend hoch und Valve stellt sich der Herausforderung mit vielen Neuerungen und einer vielfach verlängerten Spieldauer.

"Portal 2" spielt einige Zeit nach dem Vorgänger. Die Aperture Science-Testräume liegen in Trümmern und sind von Pflanzen überwuchert, aber GLaDOS, eure KI-Gegenspielerin aus Teil 1, räumt schon mächtig auf. Sie bietet Euch sogar an, die Streitigkeiten um der Wissenschaft willen beizulegen. Ob man ihr vertrauen kann?

Um die neuen Aufgaben zu meistern, stehen Euch zusätzlich zur gewohnten Portalkanone viele

neue Werkzeuge zur Verfügung. Mit blauem Schleim verwandelt Ihr feste Böden und Wände in Trampoline, orangene Flüssigkeit macht aus normalen Wegen beschleunigende Rutschbahnen. Dazu gesellen sich Sprungplattformen, Ansaugrohre, mit deren Sog Ihr Hindernisse wie die sprechenden Selbstschussanlagen entfernt, umlenkbare Laser und Traktorstrahlen, auf denen Ihr über Abgründe schwebt. Ob es wieder einen "Companion Cube" gibt, wissen wir noch nicht, einen Helfer habt Ihr aber sicher an Eurer Seite: Ein fliegendes Roboterauge namens Weatley weist Euch in einigen Passagen den Weg und amüsiert mit stetigem Geplapper.

Zwei weitere Roboter-Kumpen begegnen Euch im neuen sechsstündigen Koop-Modus. Ihr schlüpft zusammen mit einem Freund in die eiserne Hülle der beiden Gesellen und löst gemeinsam spezielle Rätsel, die Teamarbeit und Absprachen voraussetzen. Mit zwei Portalkanonen



360 Blauer Schleim verwandelt festen Boden in gummiartige Trampoline.

und damit vier möglichen Portalen sind komplexe Puzzles vorprogrammiert. Natürlich warten mit tödlichen Laserstrahlen, Pressen und den angesprochenen Geschütztürmen auch wieder jede Menge Gefahren, im kooperativen Spiel müsst Ihr aber keine Angst vor dem virtuellen Ableben haben. Sollte einer der beiden Roboter draufgehen, wird er von GLaDOS einfach neu produziert und an den

Anfang der Rätselkammer gesetzt. Wo und wann die Geschichte der Blechmänner spielt und für welchen Zweck die künstliche Intelligenz mit der eingängigen Stimme die beiden trainiert, wisst Ihr erst am Ende der Einzelspielerkampagne, die doppelt so lang ist wie "Portal". tk

System **PS3 / 360**
Entwickler **Valve, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Denken**
Termin **2011**

DAS BEFALLT UNS

- » Koop-Modus und Portalkanonen passen perfekt zusammen
- » ca. 6 Stunden Kampagne und 6 Stunden Koop-Modus
- » verschiedene Schleimsorten sorgen für Abwechslung

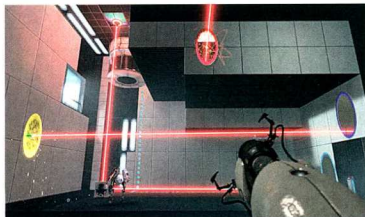
DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » werden die Rätsel zu komplex?

PS11 » Für den "Portal"-Nachfolger lässt sich Valve einiges einfallen: Mit zwei Spielern hat der Ego-Puzzler gleich doppeltes Potenzial, ein Hit zu werden.



PS3 Diese Ansaugrohre finden auch in vielen Puzzles Anwendung.



360 Vier Portale sorgen im Koop-Modus für komplexe Rätsel.

COMING

PSP • DS • 3DS

SPELLE-TERMINE

HANDHELD

	Animal Crossing	Nintendo	Simulation	3DS	2011
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure	3DS	2011
	Dead or Alive: Dimensions	Tecmo Koei	Beat'em-Up	3DS	2011
5.31	de Blob 2	THQ	Action-Adventure	DS	2011
	Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy	Square Enix	Beat'em-Up	PSP	2011
	DJ Hero 3D	Activision	Musik	3DS	2011
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel	DS	2011
	Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel	3DS	2011
	Ghost Recon	Ubisoft	Action	3DS	2011
UPDATE	Ghost Trick: Phantom Detective	Nintendo	Adventure	DS	14.1.2011
	God Eater Burst	Namco-Bandai	Action	PSP	2011
5.88	Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	Nintendo	Rollenspiel	DS	10.12.2010
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action-Adventure	DS	2011
	Kingdom Hearts Re: coded	Square Enix	Rollenspiel	DS	14.1.2011
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	3DS	2011
	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit	DS	2011
	Mega Man Legends 3	Capcom	Action	3DS	2011
	Megamind	THQ	Action-Adventure	PSP	2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2011
	My Garden	Electronic Arts	Simulation	3DS	2011
5.35	Okamiden	Capcom	Action-Adventure	DS	18.3.2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
	Patapon 3	Sony	Action	DS	2010
	PilotWings Resort	Nintendo	Simulation	3DS	2011
	Pokemon Schwarz & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel	DS	2011
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure	3DS	2011
	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action	3DS	2011
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2011
	Ridge Racer	Namco-Bandai	Rennspiel	3DS	2011
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action	3DS	2011
	Star Fox 64	Nintendo	Action	3DS	2011
	Steel Diver	Nintendo	Action	3DS	2011
	Super Monkey Ball	Sega	Geschicklichkeit	3DS	2011
	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up	3DS	2011
	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	Square Enix	Rollenspiel	PSP	2011
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2011
	The Third Birthday	Square Enix	Action	PSP	2011
	Tron: Evolution	Disney	Action	PSP DS	Januar 2011
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2011
	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP	2011
NEU	Yogi Bär: Das Videospiel	Namco-Bandai	Jump'n'Run	DS	17.12.2010

Nintendo 3DS

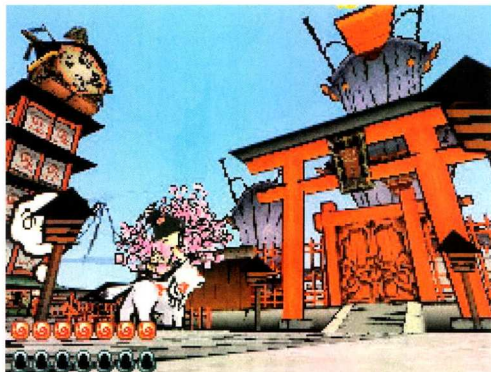
März 2011

Am 26. Februar wird der Nintendo 3DS in Japan veröffentlicht. Wir müssen uns bis März gedulden, bevor wir in den Genuss von 3D-Grafik ohne Brille kommen. Das Gerät kostet im Land der aufgehenden Sonne 25.000 Yen, was umgerechnet momentan etwa 220 Euro entspricht. Der 3DS verfügt über einen eigenständigen Virtual-Console-Service, über den Ihr etwa ältere GBA-Titel bezieht. Außerdem kommunizieren mehrere 3DS sogar im Schlaf-Modus miteinander. Von anderen Nutzern heruntergeladene Daten speichert der 3DS dauerhaft.



Okamiden

18. März • Action-Adventure • DS



Kaum läuft die Preview-Fassung von "Okamiden" auf unserem DS, tönt auch schon das aus dem PS2- und Wii-Vorgänger bekannte, nervige Gebrabbel aus den Lautsprechern. Na, danke schön! Zum Glück wurde der sensationell hübsche Grafikstil des Originals erhalten; zwar bemerken wir einige unschöne Pixel in den Hintergründen, dafür ist unser Wölfchen klasse modelliert und animiert, das Artdesign und die Farbwahl sind wundervoll.

Diesmal steuern wir Chibiterasu, das Wölfchen des "Okami"-Helden Amaterasu, durch die mal verträumten, mal bedrohlichen Auen. Die Kamera ist fest, die Perspektiven sind sinnvoll gewählt und das Kampfsystem wurde auf Ein-Knopf-Angriffe reduziert. Immer noch möglich: Auf Knopfdruck zückt Ihr den himmlischen Pinsel und verpasst den Feinden eine Tusche-Ohrfeige. Das klappt mit dem Stylus noch besser als früher. Auch das Zerhacken von Steinen, das Erschaffen von Pfaden und das Begrünen von Pflanzen klappt gut per Tintenstrich. Neu ist eine von "Zelda" entlehnte Mechanik: Wenn Chibi-

terasu mal nicht weiterkann, setzt Ihr seinen Reiter ab und zeichnet dessen Laufweg per Stylus vor. So löst Ihr verzwickte Rätsel wie das auf dem unteren Bild: Unser Wolf wartet bei den roten Schaltern, bis sein Reiter oben den gelben Pfad abläuft.





L.A. NOIRE

Rockstar zaubert ein tot geglaubtes Projekt aus dem Hut und überrascht mit einem düsteren Thriller im Los Angeles der 1940er-Jahre, der vor allem auf realistische Mimik setzt.

» Schon die Vorgeschichte dieses Spiels liest sich wie ein Krimi: Die ersten Gerüchte über ein interaktives 3D-Noir-Projekt kursierten bereits 2003. 2004 kündigte Brendan McNamara, Gründer von Team Bondi und Schöpfer von "The Getaway", einen exklusiven PS3-Titel an, der im Los Angeles der 40er-Jahre spielen sollte. Dann verschwand das Projekt für Jahre in der Entwicklungshölle. Mal tauchte ein Trailer auf, der aber keine echte Spielgrafik enthielt. Mal wurde eine E3-Präsentation abgesagt. Anfang dieses Jahres gab es "L.A. Noire" dann unvermittelt im amerikanischen "Game Informer" zu sehen – diesmal als Multi-Konsolentitel

angekündigt. Dann folgten wieder Monate der Funkstille, bis wir vor einigen Tagen eine überraschende Einladung von Rockstar erhielten, uns selbst von der Qualität des Krimispiels zu überzeugen.

Kein 1940er-"GTA"

Schnell war klar, dass hier kein "Grand Theft Auto" historisch überfärbt werden soll, sondern eine spielbare Detektivgeschichte im Stil des Film Noir entsteht. Zwar bewegt Ihr Euch in der Gestalt des Weltkriegs-Veteranen und Polizisten-Frischlings Cole Phelps in einem frei begehbaren und befahrbaren Los Angeles. Der Fokus des Spiels liegt aber auf der Ermittlungsarbeit

in einer Stadt, die zwischen Hollywood-Glamour und organisiertem Verbrechen zerrissen wird. Hier arbeitet sich Phelps vom kleinen Streifenpolizisten zum gestandenen Kriminalisten hoch und begreift mit jedem gelösten Fall, dass hinter der prachtvollen Fassade seiner Stadt ein Abgrund des Verbrechens lauert. Das zeigte sich auch in der von Rockstar präsentierten Demo, in deren Verlauf sich ein scheinbarer Autounfall, den Cole während seiner Zeit im Verkehrsdezernat bearbeiten muss, als widerlicher Vergewaltigungsfall entpuppt: Eine alternde B-Movie-Darstellerin ist mit dem Auto über eine Böschung gerauscht. Offenbar waren Drogen

im Spiel und die Beifahrerin, eine angehende Jungschauspieler, erlitt eine Kopfverletzung. Mit dem Notizbuch bewaffnet, erreichen Phelps und sein KI-Partner Bekowsky den Unfallort. Im Büchlein werden sämtliche Indizien verzeichnet, die Phelps in Form verdächtiger Gegenstände oder Dialogzeilen sammelt. Nähert er sich einem interessanten Objekt, vibriert Euer Pad und der chillige Jazz-Soundtrack wird von bedrohlichen Klavierakkorden durchsetzt. Hebt Phelps ein Objekt auf, kann er es per Analogstick von allen Richtungen betrachten.

So stößt er auf einen Schrumpfkopf aus Gips, der offenbar das Gaspedal des Unfallwagens niedergedrückt hielt. Ebenfalls verdächtig: ein zerrissener Mädchenslip. Ein Plausch mit dem als Tippgeber fungierenden Bekowsky bestärkt Phelps in seiner Vermutung: Hier geschah ein Verbrechen. Entsprechend gewappnet geht es nun zum zentralen Spielelement von "L.A. Noire": Verdächtige ausquetschen!



PS3 Was weiß der Mann hinter dem Spiegel? Phelps' Erfolg als Detektiv hängt von Eurer Fähigkeit ab, den Gesichtsausdruck verdächtiger Personen korrekt zu deuten.



PS3 Als Kriegsveteran kann Phelps auch mit größeren Kalibern umgehen. Schießereien stehen in "L.A. Noire" aber nicht an erster Stelle.



PS3 Auch Verfolgungsjagden in dunklen Hintergassen gehören zum Aufgabenbereich von Cole Phelps, hier noch in seiner fischen Uniform als Streifenpolizist.

Diese Spielphase läuft im Grunde ähnlich ab wie die "Phoenix Wright"-Abenteuer für DS. Ihr wählt per Notizbuch eine Frage, wägt ab, ob Euer Gegenüber die Wahrheit sagt oder flunkert, und deckt Widersprüche auf, indem ihr Lügen mit einem Klick auf das korrekte Indiz entlarvt.

Gefühlsechte Mimik

Wo Mr. Wright allerdings mit simplen Anime-Standbildern vorliebnehmen muss, steht Detective Phelps die volle Grafikpracht der aktuellen Konsolengeneration zur Verfügung. Diese wird von Team Bondi nicht nur genutzt, um Los Angeles als Rockstar-typisch detailreiche 3D-Umgebung zu simulieren, sondern fließt vor allem in die Darstellung glaubhafter menschlicher Gefühlsregungen. In unserem Beispielfall wird die gefühlsechte Mimik beeindruckend vorgeführt, wenn Phelps die zickige June Ballard zum Unfallhergang befragt. Dank Team Bondis

Das zentrale Spielelement von "L.A. Noire": Verdächtige ausquetschen!

eigener MotionScan-Technologie (siehe Kasten) können Mimik und Ausdruck der "L.A. Noire"-Figuren mit den Gesichtern der "Heavy Rain"-Charaktere locker mithalten, wirken stellenweise sogar realistisch.

Im Gegensatz zu David Cages Spielfilm werden die simulierten Emotionen in "L.A. Noire" aber nicht nur zum Erzählen benutzt, sondern stehen im Zentrum eines spielerisch vollwertigen Action-Adventures. So sitzt uns mit June eine egomane, alternde Diva gegenüber, die – noch immer von Betäubungsmitteln benebelt – kaum verbergen kann, dass sie daumendicke Lügen verzapft. So weicht June Phelps Blicken aus, ihre Mundpartie wirkt



PS3 Jeder Fall des Spiels startet mit einer Einsatzbesprechung im frei begehbaren Polizeipräsidium von Los Angeles.

angespannt, die Stirn kräuselt sich. Sekundiert durch die vorher gefundenen Indizien, kitzeln wir durch hartes Nachfragen den Namen des Mannes aus June heraus, der sie und ihre Beifahrerin durch einen fingierten Unfall töten wollte: Filmproduzent Mark Bishop. Wie sich später herausstellt, missbraucht der systematisch minderjährige Schauspielereinen auf seiner Besetzungscouch, ist inzwischen aber selbst auf der Flucht vor den Schlägern von Junes Mann, einem mächtigen Gangsterboss. Bis wir den ganzen Fall aufgeklärt haben, müssen wir noch eine Autoverfolgungsjagd

meistern, ungesehen ein Telefonat belauschen, in herrlich vollgepölkten Kulissenwerkstätten und Produzentenbüros nach Beweisen suchen und eine Schießerei durchstehen. Dazwischen lauschen wir immer wieder hervorragend gespielten und geschriebenen Dialoge, bei denen die Emotionen Eurer Gesprächspartner teils überdeutlich aus den Gesichtern sprechen. mw

MOTIONSCAN

Wie viele Spiele nutzt "L.A. Noire" klassisches Motion Capturing, um die Darstellungskunst von Schauspielern ins Spiel zu übertragen. Deren Gesichter werden aber mit einer neuen Technik digitalisiert, bei der die Schauspielerköpfe von unzähligen Kameras aus allen Himmelsrichtungen aufgenommen werden. Der Vorteil dieser MotionScan-Technik: Die Gesichtsausdrücke werden nicht von unzähligen Pins registriert und mit viel Rechenaufwand auf ein 3D-Modell umgelegt, sondern die komplette Oberfläche der Haut aufgenommen und als dreidimensionale, bewegliche Textur gespeichert. Bis auf die zu matten Augen der "L.A. Noire"-Figuren ist das Ergebnis dieses Verfahrens beeindruckend realitätsnah. So sehen die virtuellen Charaktere ihren realen Gegenständen nicht nur ähnlich, sie können mit Fug und Recht als virtuelle Schauspieler bezeichnet werden.



Gut zu erkennen: US-Serienstar Aaron Staton (Ken Cosgrove in "Mad Men") als Cole Phelps.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Team Bondi, Australien**
Hersteller **Take 2**
Genre **Action-Adventure**
Termin **2011**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » tolle Mimik wird von der Spielmechanik sinnvoll genutzt
- » aufgeregte, aber hochspannende Indizienjagd
- » harte, glaubwürdige Kriminalfälle
- » unverbrauchtes Film-Noir-Setting

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » manche Verdächtige lügen zu offensichtlich
- » Actionszene fallen momentan gegen Ermittlungspart deutlich ab
- » an Los Angeles darf gerne noch herumpoliert werden

FAZIT » Die Rockstars bauen ihr Angebot an interessanten Franchises für Erwachsene mit diesem verdammt coolen Thrillerspiel konsequent aus. Die Spielmechanik auf die Qualität der Mimik der Verdächtigen zu stützen ist riskant, aber wegweisend.

Commodore 64

Erschienen: 1982
 Startpreis: 595 US-Dollar / 1.495 DM
 Hersteller: Commodore
 Verkaufte Geräte: ca. 20 Millionen
 Spiele: ca. 4.000

Technik: Zwei Bauteile des C64 sind hauptverantwortlich für seinen Siegeszug Mitte der 1980er-Jahre, sie heißen VIC-II und SID. Ersterer ist eine Weiterentwicklung des VC-20-Grafikchips, schafft mit 16 Farben, Hardware-Scrolling und Prozessor-schonendem Sprite-Handling beste Voraussetzungen für die Programmierung schneller Actionspiele, eignet sich aber mit einer Darstellung von 40 x 25 Zeichen auch für ernsthafte Anwendungen. Der legendäre SID ist ein dreistimmiger, flexibel zu programmierender Soundchip, der beinahe professionelle Synthesizer-Qualität liefert und die piepsende Konkurrenz um Längen schlägt. Beide Chips werden wie auch der 6510-Prozessor von MOS Technology hergestellt – seit 1976 eine Commodore-Tochter, die zu einem unglaublich niedrigen Preis die C64-Bauteile liefert. Die Produktion ist derart günstig, dass man sich üppiges 64 KB RAM leisten kann (von dem allerdings nur 38.911 Bytes für BASIC-Programme nutzbar sind, wie der Computer beim Einschalten der Welt mitteilt).

Marktbedeutung: Die Grafik- und Soundchips werden ursprünglich für eine Spielkonsole konzipiert, erst nach deren Fertigstellung im November 1981 entscheidet Commodore-Boss Jack Tramiel, dass sie in einem Heimcomputer ihre Arbeit verrichten sollen. Der C64 kommt im Herbst 1982 in den USA, Anfang 1983 in Europa auf den Markt und wird in Nordamerika, Deutschland, den Niederlanden und Skandinavien zum Bestseller. 1984 sind weltweit bereits vier Millionen Rechner verkauft, bei uns feiert man 1986 die erste Million mit einer 300 Geräte umfassenden Gold Edition. Durch einen gnadenlosen Preiskrieg gewinnt der C64 in den USA die Heimcomputer-Marktführerschaft gegen Texas Instruments, Apple und Atari. Zudem wird der Rechner nicht nur im Bürofachhandel, sondern auch als Spielzeug und Unterhaltungselektronik vertrieben, wodurch er erfolgreich Wohn- und Kinderzimmer kapert. In Europa dominiert der C64 nicht überall: In England muss er sich dem günstigeren ZX Spectrum geschlagen geben, Frankreich und Spanien lieben den Schneider CPC 464. Dennoch verkauft sich der C64 in zwölf Jahren rund 20 Millionen Mal, bleibt bis in die frühen 1990er populär und überlebt seine Verwandten C128, C16, C116 und Plus4.

Spiele: Eine ganze Generation von Spielern wird geprägt von C64-Software, ihrer thematischen Bandbreite und schierem Fülle. Und eine ganze Generation von Entwicklern wächst heran dank der enormen Nachfrage nach C64-Spielen. Immer tiefer loten sie die Grenzen der Hardware aus, zementieren Marken und verfeinern Genres. Zunächst dominieren die Amerikaner: Broderbund, Synapse, Origin, Infocom, EA,SSI und Epyx liefern Action und Strategie, RPG und Adventure, Sport- und Geschicklichkeitsspiele, oftmals verschwenderisch in Umfang und Optik – schließlich nutzt man in den USA vornehmlich die Floppy Disk als Medium. Anders in England, wo all die Jahre die Datasette regiert und Spiele zunächst hauptsächlich vom ZX Spectrum umgesetzt werden. Doch auch der C64 findet seine Anhänger in der brodelnden britischen Entwicklungsgemeinde: Geoff Crammond ("Revs"), Archer McLean ("International Karate"), Jeff Minter ("Attack of the Mutant Camels") oder Andrew Braybrook ("Paradroid") liefern exklusive Hits. Auch in Deutschland wird nicht nur raubkopiert: Spiele von Rainbow Arts ("Katakis") oder Ariolasoft ("Kaiser") haben bis heute Kultstatus.

Sammelsurium: Der legendäre "Brotkasten" und sein schlankeres Nachfolgemodell C64 II lassen sich problemlos für wenig Geld (20 bis 40 Euro) auftreiben, auch Floppy Disk, Datasette oder Monitor wurden über zehn Jahre in solchen Mengen produziert, dass das Angebot die Nachfrage heute weit übertrifft. Sehr rar und sehr teuer sind dagegen die Ergebnisse fehlgeleiteter Commodore-Produktpolitik: Der (gut 10 kg schwere) "tragbare", C64-kompatible SX64 ist nicht für unter 200 Euro zu haben, für die 1990 viel zu spät von Commodore veröffentlichte Modulkonsole C64 Game System zahlen Sammler bis zu 1.000 Euro. Spiele rangieren von Cent-Ware (Kassetten-Software) bis Wertanlage (etwa "M.U.L.E.", frühe "Ultima"-Episoden oder "The Great Giana Sisters").



Während die Engländer der Datasette (links) die Treue halten, setzt sich bei uns das 5 1/4-Zoll-Diskettenlaufwerk VC1541 durch (Mitte). Das 3 1/2-Zoll-Laufwerk VC1581 ist nur eine Fußnote der C64-Geschichte.



"Hochauflösende Farbgrafik & Musiksynthesizer" steht auf der Packung – eine treffende Beschreibung für den C64.



1986 wird der C64 im neuen, ergonomischen Gehäuse auf den Markt gebracht. Die Chips bleiben gleich.



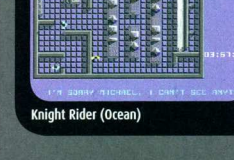
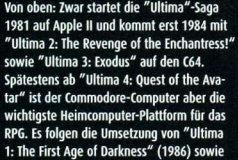
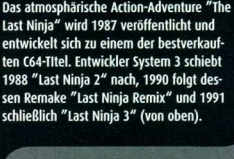
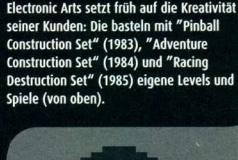
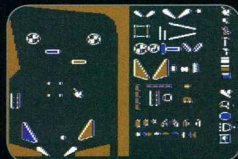
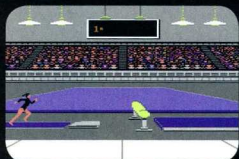
Mit integriertem Diskettenlaufwerk und Monitor kostet der SX64 heute ab 200 Euro aufwärts.



Der C128 ist ein aufgeboghrter, um diverse Features erweiterter C64, der 1985 (erfolglos) erscheint.

Serien!

Fortsetzungen, die den C64 geprägt haben.



Epyx bittet ab 1984 zum Mehrkampf, zunächst klassisch in "Summer Games", "Summer Games 2" und "Winter Games", dann ausgefallen in "World Games" und "California Games" und schließlich wieder mit traditionellen Disziplinen in "The Games: Summer Edition" und "The Games: Winter Edition" (von oben).

Von oben: Zwar startet die "Ultima"-Saga 1981 auf Apple II und kommt erst 1984 mit "Ultima 2: The Revenge of the Enchantress!" sowie "Ultima 3: Exodus" auf den C64.

Spätestens ab "Ultima 4: Quest of the Avatar" ist der Commodore-Computer aber die wichtigste Heimcomputer-Plattform für das RPG. Es folgen die Umsetzung von "Ultima 1: The First Age of Darkness" (1986) sowie "Ultima 5: Warriors of Destiny" (1988) und "Ultima 6: The False Prophet" (1990).

Sound!

Der SID-Chip macht C64-Komponisten zu Stars der Entwicklerszene.

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Knight Rider (Ocean)



Highlander (Ocean)



Rob Hubbard: Master of Magic (Mastertronic)



Martin Galway: Yie Ar Kung Fu (Imagine)



Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



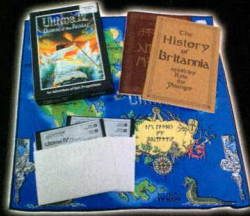
Die Ur-Version des C64 ist am fehlenden Regenbogen-Typenschild zu erkennen und wurde aufgrund eines Fehlers im Betriebssystem schnell aus dem Verkehr gezogen.



Die 64er-Konsole C64 Game System ist äußerst selten und am ehesten aus England zu bekommen.



Spiele von Electronic Arts befinden sich oft in wunderbaren, LP-Hüllen-artigen Verpackungen. So wie die grandiose "Bard's Tale"-Reihe.



"Ultima"-Spiele sind beliebt und teuer – am wichtigsten ist natürlich, dass alle Beigaben wie Stoffkarte oder Metall-Ankh noch vorhanden sind.



Nicht viele Spiele erscheinen für den C64 auf Modul. Ein gutes Dutzend kommen von den englischen Herstellern Ocean und Domark; sie sind selten und mittlerweile ein begehrtes Sammlerobjekt.



Interaktive Fiktion von Telarium macht sich im Bücherregal noch besser als die gedruckten Vorlagen.



Hard Drivin' (Domark)



Ninja Hamster (CRL)



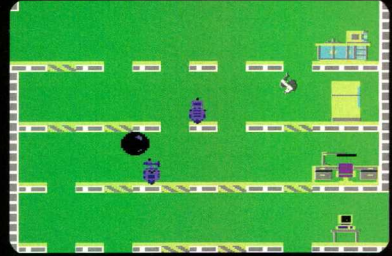
David Whittaker: Armageddon Man (Martech)



Chris Hulsbeck: Giana Sisters (Rainbow Arts)

Spiele!

10 Spiele für den C64, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet!



Impossible Mission (Epyx)



Archon (Electronic Arts)



International Soccer (Commodore)



Jumpman (Epyx)



International Karate (System 3)



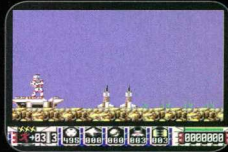
Maniac Mansion (LucasArts)



Seven Cities of Gold (Electronic Arts)



Paradroid (Graftgold)



Turrican (Rainbow Arts)



Kaiser (Ariolasoft)

WER HAT'S ERFUNDEN?

Zielhilfe

2010



Call of Duty: Black Ops » Auch 2010 greift die beliebte Ego-Shooter-Reihe Spielern beim Zielen unter die Arme.

2008



Unreal Tournament III » Der Raketenwerfer bietet eine temporäre Zielaufsichtung. Projektile fliegen einen Bogen.

2000



Perfect Dark » 2000 kompensiert Rares Ego-Shooter die Unzulänglichkeiten des N64-Controllers.

1992



Cyber-Cop » 1992 nimmt Euer Fadenkreuz automatisch alles ins Visier, was ins Bild kommt.

Mit "Call of Duty: Black Ops" und "Assassin's Creed Brotherhood" haben wir diesen Monat zwei Highlights im Test, die trotz ihrer großen Unterschiede ein Spielelement mit vergleichbarem Nutzen bieten, welches das Überleben spürbar vereinfacht – eine Unterstützung beim Zielen.

Dabei unterscheiden sich die beiden eingesetzten Mechanismen beträchtlich: Während sich Ezio's Third-Person-Kletterabenteuer einer optionalen Zielaufsichtung in der dreidimensionalen Spielumgebung bedient, die den Anvisierten nicht mehr lösst, greifen die "Black Ops"-Macher Ego-Shooter-Fans subtiler unter die Arme. Wer die Zielhilfe im Optionsmenü aktiviert, erlebt, wie sich das Fadenkreuz in Feindesnähe marginal langsamer bewegt und dem Spieler so mehr Zeit zum präzisen Zielen lässt. Wechselt man hingegen in der Nähe eines Gegners in die Kimme- und Korn-Ansicht, springt das Fadenkreuz auf das nächstgelegene Ziel, verharrt dort aber nur kurzzeitig. Derartige Hilfestellungen sind bei Ego-Shootern für Konsolen mittlerweile üblich, nur wenige Titel wie "Rainbow Six Vegas" (2006) verzichten darauf.

Doch wo liegen die Ursprünge der Zielhilfe, wie wir sie aus modernen Ego-Shootern kennen? PC-Spielern ist eine derartige Unterstützung dank der weitaus präziseren Maus-Tastatur-Steuerung seit jeher fremd, frühe PC-Genrevertreter wie "Doom" (1993) oder "Quake" (1996) unterlassen auch in den PSone- und N64-Umsetzungen jegliche Hilfeleistung. Erst die beiden Rare-Titel "GoldenEye" (1997) und "Perfect Dark" (2000) unterstützen bei der Ausrichtung des Fadenkreuzes, um den eingeschränkten Möglichkeiten des N64-Controllers Rechnung zu tragen. Erfinden haben sie die Zielhilfe aber nicht.

Zielhilfe auf dem ganzen Schirm

Bereits 1992 finden wir auf Segas Mega Drive ein Action-Spiel mit Ego-Perspektive, das uns beim Zielen hilft: "Cyber-Cop", alternativ auch als "Corporation" bekannt, stammt vom "Tomb Raider"-Erfinder Core Design. Die triste Ego-Ballerie macht zwar keinen Spaß, vereint aber die beiden eingangs beschriebenen, unterschiedlichen Konzepte Zielhilfe und Zielaufsichtung, was der simplen Natur des frühen 3D-Titels geschuldet ist: In einem kleinen Bildausschnitt navigiert Ihr Euren Helden durch ein texturfrees Farblächenlabyrinth voller bösartiger Roboter und Sicherheitskameras. Weil sich manche Objekte höher im Bild befinden

als andere, steht der Spieler mangels Y-Achse vor einem Problem – er kann nicht vertikal zielen! Deshalb genügt es, das feindliche Ziel im Bildausschnitt zu halten, wodurch sich das sonst zentrierte Fadenkreuz automatisch drüberlegt. Sind mehrere Widersacher gleichzeitig zu sehen, springt die Zielhilfe zum nächstgelegenen Objekt – vertikal und im Gegensatz zu "Doom" auch horizontal. Die Abfrage deckt zwar nahezu den kompletten Bildausschnitt ab, das zugrundeliegende Prinzip bleibt aber identisch zum aktuellen "Call of Duty: Black Ops" und Konsorten, nur ist heutzutage der sensible Bildausschnitt bedeutend kleiner. mh

Verwechslungsgefahr: Lock-on!



Panzer Dragoon » 1995 greift Sega in "Panzer Dragoon" auf, was schon 1987 in "After Burner" funktionierte: Einmal aufgeschaltete Feinde bleiben gespeichert, zielsuchende Schüsse finden ihren Weg dorthin ohne weiteres Zutun des Spielers.



Metroid Prime 3: Corruption » 2007 kombiniert Samus Aran's Wii-Debut eine Lock-on-Funktion mit manueller Justierung beim Zielen auf bewegte Objekte.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Sprachausgabe oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

SPIELE-TEST

M!

Entwickler: **MI-Team, Deutschland**
 Hersteller: **Cybermedia Verlag GmbH**
 Termin: **letzter Freitag im Monat**
 Preis: **4,50 Euro**

Unterstützt: » bis 50.000 Leser (offline),
 Sprache: deutsch, Text: deutsch

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
 » **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb,
 mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer: 10 von 10
 Multiplayer: 9 von 10
 Grafik: 9 von 10
 Sound: 1 von 10

99

FAZIT » Das älteste MultiFormat-Magazin
 Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele
 ohne Kompromisse.

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive
 Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der
 oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Kon-
 solen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und
 verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele
 unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch
 und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den System-
 vergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenen-
 falls im Text).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-
 Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal
 Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung
 vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt
 M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland er-
 scheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem
 vollständigen Termin-Kalender zusammen
 (siehe COMING-SEktion). Ins Testlabor wandert
 eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests
 beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von**
1 bis 100 Punkten.



Die maximale Spiele-Analyse mit innovativen Zusatzelementen:
 M! testet ausgewählte Spitzenspiele auf mindestens sechs Seiten.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik,
 Sound (jeweils systembezogen) sowie die
 Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-
 Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handels-
 versionen oder freigegebene Fassungen des
 Herstellers oder Entwicklers.

3D-FAKTOR



Unterstützen Spiele stereoskopisches 3D, beur-
 teilt M! die Qualität des räumlichen Erlebnisses
 in drei Stufen – zu erkennen an der Farbe der

Brillengläser: rot (lahm), gelb
 (okay), grün (super). Wir testen
 mit einem Sony 3D-TV, dem **KDL 40 HX 800**.



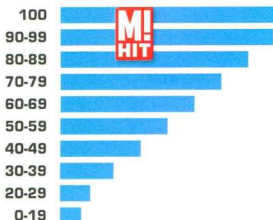
SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß
 auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf
 die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglich-
 keit und Logik, Ausgewogenheit und Mecha-
 nikanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von
 Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originali-
 tät und das Design der Charaktere. Bei einer
 Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei
 Strategiespiel oder Simulation die Komplexi-
 tät. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen,
 analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und
 effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung
 abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es
 ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit
 anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen
 in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die
 Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk
 ohne technisches Know-how und Sorgfalt zu-
 sammengeschustert? Senken Ladezeiten den
 Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken
 und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbre-
 chung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß
 bewertet M! das Spieldesign und dessen Um-
 setzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung
 Spiele ab 85 Punkte.



Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

OB/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein
 Spiel bei ihnen ankam.



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: DK Country Returns (Wii),
 CoD: Black Ops (PS3)
 Hört zurzeit: Whitesnake – 1987



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up,
 Ego-Shooter, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: CoD: Black Ops (PS3)
 Sieht zurzeit: Machete (Kino)
 Hört zurzeit: die Letzte Instanz



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run,
 Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Game Dev Story (iPhone),
 Scott Pilgrim (Blu-ray)
 Hört zurzeit: Space Station Soma (Stream)



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter,
 Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: DK Country Returns (Wii)
 Hört zurzeit: Samsas Traum – Oh Luna Mein
 Assassin's Creed II Soundtrack



"LAHM"

Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele,
 Rollenspiele, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: FIFA Ultimate Team 11
 (PS3), Vanguish (PS3)
 Sieht zurzeit: Rocky I - VI



"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure,
 Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Fallout: New Vegas (PS3)
 Hört zurzeit: Corvus Corax – Cantus
 Buranus II



"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Two Worlds II (360),
 GoldenEye 007 (Wii)
 Sieht zurzeit: Machete

Call of Duty: Black Ops

PS3 360 DS
Ego-Shooter
18
**M!
HIT**


PS3 Sonderlich schlau sind die Computergegner nie: Während ein Feind zum Schlag mit dem Gewehrkolben ausholt, übt sich sein Kollege im Hinter-Kisten-in-Deckung-Gehen.

» Überraschung! "Call of Duty: Black Ops" besitzt eine Story, die nicht nur spannend erzählt wird, sondern mitunter sogar an den schirm fesselt. Soll das heißen, dass diesmal zwei oder gar drei Bierdeckel für das Aufschreiben des Drehbuchs erhalten mussten? In den Vorgängern war einer schließlich mehr als genug...

Spaß beiseite: In "Black Ops" dreht sich alles um Geheim-Super-Ausnahmesoldat Alex Mason, durch dessen Erinnerungsmartyrium Euch das Spiel schickt. Ganz im Stile von Ubisofts Assassinen-Story rund um Abtergo, Desmond, Altair, Ezio und den Animus katapultiert Euch Entwickler Treyarch in aufregende Erinnerungsstücke, die sich als besagte

Black-Ops-Einsätze entpuppen. Wie schon in den Vorgängern gehören wüste Railshooter-Einlagen, z.B. hinter dem Bord-MG eines Panzers, zum guten Ton. Neu ist die Möglichkeit, selbst einen Helikopter durchs Kampfgebiet zu lotsen: Zwar lassen Euch die Entwickler nur durch einen begrenzten Korridor (und nicht selbst hoch und runter) fliegen, dafür könnt Ihr entscheiden, wann Ihr ein vietnamesisches Dorf ausreichend dem Erdboden gleichgemacht habt.

Euren den Lebensodem aushauchen: den Feinden direkt in die Augen. Einen Aufreger wie die Flughafen-Mission in "Modern Warfare 2" leistet sich Treyarch jedoch nicht.

Auch der Patriotismus, sonst ein alter Bekannter der Serie, begegnet Euch zwar hin und wieder, ist aber bei Weitem nicht so penetrant wie z.B. jüngst in "Medal of Honor". Dennoch kehren die Entwickler mit eisernem Besen: Der Feind ist böse und schlecht, er verdient den Tod. Und wenn er davonrennt, dann schießt man ihm in den Rücken.

Englischen Ton gibt es in deutschen und österreichischen "Black Ops"-Versionen nicht, ebenso wenig eine Anleitung, die sich anzuschauen lohnt; auch Untertitel gibt es nicht. Letzteres finden wir schade – weil vor allem einige Zwischensequenzen viel zu leise abgemischt sind, wer-

REALITY-CHECK

Natürlich darf ein Videospiel unrealistisch sein, vermutlich muss ein Kriegsschooter das sogar sein: ein Schuss, verwundet, kampfunfähig – macht vermutlich wenig Spaß. Trotzdem wollten wir an dieser Stelle einige Details von "Black Ops" auf ihren Realitätsgrad hin überprüfen – im M!-Reality-Check.

Wir beginnen mit dem Gewicht von Waffen und Munition: Wenn Ihr ein typisches M60-Maschinengewehr mit 600 Schuss, die in "Black Ops" nicht unüblich sind, mit Euch herumschleppt, dann kommt Ihr schon mal auf locker 100 kg Marschgepäck. Natürlich könnt Ihr trotzdem sprinten oder katzenleich über die Dächer von Hongkong hüpfen. Auch der Gasmasken-Schutzanzug, den Ihr zum Ende hin überstreift, wird in der Realität nicht erst nach einem gefühlten Dutzend Einschusslöchern seine Funktion verlieren. Dass Autos unter MG-Beschuss in Sekundenschnelle explodieren, hat sich Treyarch bei allerlei Hollywood-Streifen abgeschaut – dort ist das so üblich, in der Realität aber Unsinn.

Für Ungereimtheiten sorgt auch das Alter mancher Knammen, schließlich spielt "Black Ops" in den 1960ern: Dass die erst ab 1977 vom österreichischen Heer eingesetzte Schnellfeuerwaffe Steyr AUG in den 1960ern von amerikanischen Black-Ops-Einheiten benutzt wurde, halten wir für reichlich abstrus. Den Vogel schießen im wahrsten Wortsinne die Walküre-Raketen ab, die Ihr zum Beispiel in der letzten Mission abfeuert und dann selbst lenkt – schließlich wurde die ähnliche, US-amerikanische Stinger-Rakete erst ab Anfang der 1980er produziert.

Weniger Schindluder trieben die Macher bei den Schauplätzen: Sowohl das im Nordural gelegene Strafgefangenenlager Workuta als auch die Biowaffen-Labors auf der Insel der Wiedergeburt gab es im riesigen Sowjetreich wirklich.



Harter Tobak

Wie Ihr dieser Beschreibung entnehmen könnt, sind Krieg, Tod und Vernichtung einmal mehr die Zutaten des schmackhaften "Call of Duty"-Süppchens. Ihr erdrosselt und erstecht Soldaten hinterücks oder während der Nachtruhe und seht



PS3 Im diesem Laborkomplex bekommt Ihr es mit dem geballten sowjetischen Widerstand zu tun – da gehen schon mal die Glasscheiben zu Bruch!



PS3 Gutes Beispiel für die beschränkte Pfadwahl im Solo-Modus – Euer Kamerad versperrt den Weg, Ihr dürft erst weiterschleichen, wenn er sich bewegt.



PS3 Nachdem Ihr die Wachmannschaft des Hinds entsorgt habt (großes Bild links), fliegt Ihr einen Fluss entlang und ballert Camps, Brücken und Wachtürme zu Klump.

NORMAL, HARDENED ODER PRESTIGE? DIE SPECIAL EDITIONS

65 Euro für knapp sechs Stunden Kampagne und ein zugegebenermaßen endlos langes, überaus Online-Erlebnis ist Euch zu günstig? Dann zückt den Geldbeutel, finanziert Bobby einen saftigen Bonus und holt Euch die Luxusvarianten von "Black Ops". Für ca. 80 Euro erhalten PS3- wie Xbox-360-Besitzer die "Hardened Edition" (Abbildung der PS3-Version rechts). Darin enthalten ist eine wertige Steelbook-Hülle sowie ein Black-Ops-Abzeichen. Beiliegende Download-



Codes verschaffen Euch vier klassische Überlebensmodus-Karten aus "Call of Duty: World at War", die uns Deutschen damals versagt blieben. Zudem wartet ein exklusives PlayStation-Home- bzw. Avatar-Outfit. Was Euch Activision nicht verrät: Die Avatar-Klamotte kann nur ein männlicher Xbox-Avatar überstreifen – willkommen in der Steinzeit. Dreierweise rät Euch eine Textenblendung dann, den Code einem Freund zu schenken – super Idee!

Wer 150 Euro hinblättert, bekommt mit der "Prestige Edition" dasselbe, plus ein fernsteuerbares Fahrzeug (Abbildung links), das Euch aus bis zu 60 Meter Entfernung Bilder und Töne funkt.

det Ihr gezwungen, den Sound ordentlich aufzudrehen, wollt Ihr alle Dialoge verstehen.

Grafisch muss sich "Black Ops" nur vor wenigen anderen Spielen verstecken – allerdings sucht Ihr große Unterschiede zu den sehr schicken Vorgängern mit der Lupe. Hier eine besonders plastisch wirkende Schneeverwehung, dort ein malerisches Bergpanorama. Folgt Ihr dem hohen Tempo, das Euch die Entwickler nahelegen, wirkt die Optik wie aus einem Guss. Explosionen links, Feuersbrünste rechts. Klatschender Regen in sturmgepeitschter Nacht, grelles Mündungsfeuer, das geister-

hafte Schatten an die Wände einer Höhle zeichnet. Wer aber innehält, der wird – wie schon in "Modern Warfare" & Co. – nicht belohnt: Zum einen verpasst er sehenswerte gescriptete Events, zum anderen stößt er auf reichliche matschige Texturen oder bemerkt verschwindende Leichen. Dass Euch der Titel beinahe während der gesamten Spielzeit in einen dichten Soundteppich aus Schussgeräuschen, Funksprüchen, Bombendonner und Schmerzensschreien hüllt (siehe Surround-Kasten auf Seite 47), haben wir natürlich erwartet. Unerwähnt bleiben darf die bemerkenswerte Grafik-Sound-

Kombination, die Euch ein solch cineastisches Spielerlebnis serviert, aber natürlich nicht.

Spielzeit ist ein gutes Stichwort: Wer "Call of Duty: Black Ops" nicht gleich auf einer der beiden höchsten Schwierigkeitsstufen startet, der sieht den Abspann der Story nach maximal sechs Stunden. Natürlich sind die vollgestopft mit Action. Natürlich ist das Spiel technisch sehr aufwändig. Und natürlich ist da der riesige Mehrspieler-Modus und die Nazi-Zombie-Party "Überlebenskampf". Dennoch beschleicht uns der Eindruck, dass Spiele wie "Medal of Honor", "Star Wars: The Force

Unleashed II" und jetzt auch "Black Ops" die typische Spielzeit eines Actiontitels weiter drücken wollen: Hatten wir uns gerade mit acht bis zehn Stunden angefreundet, werden uns plötzlich nur noch vier bis sechs serviert. Bei "Black Ops" fällt nicht nur die Länge der Kampagne negativ auf: Auch manche Mission selbst ist zu kurz geraten – kaum habt Ihr Euch an eine frische Umgebung gewöhnt, die Aussicht genossen und ein, zwei Häuserblöcke durchsiebt, da zerrt Euch Masons Erinnerungsmarathon schon zum nächsten Einsatzort.

Die Steuerung von "Black Ops" ist erwartet präzise und bietet wie



Behrang Ghassemi

Bisher ließ ich die "CoD"-Reihe links liegen, nach dem langen Hype war ich aber gespannt auf "Black Ops". Die Missionen überraschten mich mit ihrem Abwechslungsreichtum und schockierten mich zugleich mit ihrer Geradlinigkeit. In einer Mission z.B. muss ich nur mit einem Beil bewaffnet bis zu einem bestimmten Punkt schleichen, bevor ich wieder anständige Waffen erhalte. Widersetzte ich mich dem Script und gebe in die Offensive, ist es aus. Selbst mit sechs per Beil erschlagenen Soldaten zu meinen Füßen verwehrt mir das Spiel das Aufheben ihrer Waffe – ich bin gezwungen, dem Script zu folgen. Zwar belohnt mich "Black Ops" mit einer kinoreifen Präsentation, doch spiele ich lieber in einer offenen Welt à la "Operation Flashpoint", wo ich selbst Befehle bellen darf, anstatt mich wie ein Hund an der Leine führen zu lassen.



PS3 Nicht so spektakulär wie die Tschernobyl-Mission in "Modern Warfare", aber dennoch spannend inszeniert: Am Weltraumflughafen Baikonur schlüpft Euer Team in russische Uniformen, um den Raketenstart zu sabotieren. Ein Lob für den grandiosen Himmel!

schon in den vorherigen Episoden keinen nennenswerten Anlass zur Kritik. Die künstliche Intelligenz der Feinde hingegen ist weit von einem "Killzone 2" oder "Half-Life 2" entfernt. Flankieren, Rückzug, Teamwork & Co. sind Fremdwörter für Eure Feinde – sie bringen Euch durch Feuerkraft, Überzahl oder ihre Platzierung in Bedrängnis. Statt als eine denkende Kampfeinheit präsentieren sie sich als moderne, hübsch gestaltete Schießbudenfiguren, deren Abschuss aber mächtig Spaß macht. Das hat der Titel auch seinem reich gefüllten Waffenschranks zu verdanken: Von mehreren Varianten des Automat Kalaschnikowa, obrasza 47 (auch bekannt als AK-47) über modernere Schnellfeuerwaffen und derbe Schrotflinten bis hin zum Flammenwerfer-Aufsatz, Granatspuckern, Raketenwerfern und der Armbrust (wahlweise mit Explosiv-Geschossen) ist alles dabei, was bei den Soldaten, Söldnern und Terroristen dieser Welt hoch im Kurs steht.

Vorsicht, Aufpasser!

Ziemlich am Anfang dieses Tests haben wir von kurzen Railshooter-Passagen erzählt, die Euch immer wieder begegnen. Dies sind nicht die einzigen Stellen, an denen Euch die Entwickler an der Hand nehmen bzw. Euch das Ruder entreißen. Noch mehr als in "World at War" und den beiden "Modern Warfare"-Episoden habt Ihr stets einen oder mehrere Wachhunde (alias Begleiter) dabei, die Euch den Weg weisen. Zum einen erledigen Eure Mitstreiter tatsächlich Feinde, zum anderen aber bestimmen sie über den Spielverlauf. Sie sagen, wann ein Wachposten gemeuchelt wird. Sie geben Euch die



Oliver Schultes

Ich bin der klassische Solo-Gamer, der sich bei Ego-Shootern nur selten ins Online-Getümmel stürzt. Und für solche Zeitgenossen bietet "Black Ops" erschreckend wenig: Auf Stufe "Normal" nach gut fünf Stunden den Spass zu sehen, ist für ein 60-Euro-Spiel frech. Vielleicht sollte Aktivierung künftig Solo- und Multiplayer-Modus getrennt verkaufen – jeweils für den halben Preis. Wie Kollege Behrang finde ich die mit jedem "Call of Duty"-Teil steigende Gängelung des Spielers bedenklich. Hallo? Wir schreiben das Jahr 6 nach dem Meilenstein "Half-Life 2"! Ich erwarte von "CoD" keinen Open-World-Shooter, aber mehr Freiheiten sind beim nächsten Teil Pflicht. Genug gemerkt: Schließlich ist "Black Ops" eine kompetent gemachte und klasse inszenierte Schlauch-Ballerei, bei der es im Sekundentakt kracht und scheppert, dass einem im positiven Sinne Hören und Sehen vergeht. Ein Extralob gibt es für die teilweise wirklich originellen Schauplätze.



Missions-Check

Hier findet Ihr alle Infos zu den 15 Missionen von "Call of Duty: Black Ops" – von den Schauplätzen bis hin zu den spielerischen Highlights. Keine Sorge, die Story oder das Ende verraten wir nicht.

MISSION 1: OPERATION 40

Euer Auftrag: Fidel Castro töten. Zu diesem Zweck ballert Ihr Euch durch Kubas mit Scripten gepflasterte Straßen und erlebt kernige Kämpfe innerhalb einer Villa – die Kameraden töten kräftig mit. Habt Ihr Euer Ziel erfüllt, flucht die Spaßkurve ab. Die Flucht über offene Plätze, eine Plantage und das Flugfeld wirkt gehetzt.

6 von 10



MISSION 2: WORKUTA

Wer "World at War" gespielt hat, wird sich an den alten Kämpfen Victor Reznov erinnern. "Black Ops"-Mission 2 katapultiert Euch ins berüchtigte sowjetische Arbeitslager nach Workuta. Dort zettelt Ihr an der Seite von Reznov einen Gefangenenaufstand an. Dessen Beginn ist überraschend, die Flucht dynamisch inszeniert. Auch die Idee mit der Deckung durch den Kohlewagen, den Kollegen schieben, bringt Spannung in die Revolve. Passend zur Thematik geizt diese Mission nicht mit Gewalt, die Insassen gehen brutal mit ihren ehemaligen Peinigern ins Gericht. Zum Schluss wartet eine spielerisch simple, aber fetzige Motorrad-Verfolgungsjagd, die an die Skidoo-Jagd aus "Modern Warfare 2" erinnert.

9 von 10



MISSION 3: UDSSR

Dieser Abschnitt verdornt Euch zum Zusehen. In den Sequenzen begegnet Ihr ranghohen Militärs und holt Euch schließlich von Amerikas Nr. 1 höchstselbst einen Auftrag ab. Nett ist hier die kurze, überraschende Halluzination während Eures Gesprächs mit JFK.

5 von 10



MISSION 4: PRÄSIDENTENERLASS

Infiltriert den russischen Weltraumflughafen Baikonur! Der Beginn erinnert an die legendäre "Modern Warfare"-Mission in Tschernobyl – an der Seite eines Partners umschleicht bzw. meuchelt Ihr Patrouillen und tarnt Euch mit deren Uniformen. Natürlich artet, zum Ende dieser grafisch hübschen Mission wieder mal alles in wildes Geballe aus – sabotiert den Start einer Sojus-Rakete!

8 von 10



MISSION 5: SOG

Der erste Vietnam-Ausflug des Spiels serviert Euch unzählige Shots, Hillensound (siehe Kasten auf Seite 47) und hetzt Euch durch die Schützengräben. Spielerisch ist das simpel und erinnert an einen x-beliebigen Weltkriegsabschnitt der Vorgänger: Ihr jagt Panzer mit dem Raketenwerfer hoch, bemannt stationäre MGs und entfacht in den feindlichen Gräben eine tödliche Feuersbrunst – letzteres Script ist relativ leicht zu übersehen, so kämpft Ihr schon mal mit unendlich Gegnernachschub. Auch der abschließende Kampf mit sechs Panzern ist unübersichtlich.

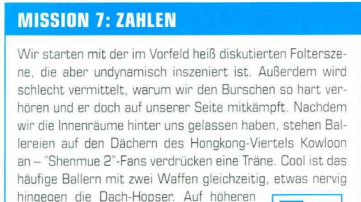
7 von 10



MISSION 6: DER ÜBERLÄUFER

Lust auf brutale Shotgun-Shootouts und Granatwerfer-Krachbumm? Dann ist "Der Überläufer" das Richtige für Euch. Anfangs schießt Ihr Euch durch die Räume eines Gebäudes, später durch die Straßen der zentralvietnamesischen Stadt Huế. Um den Widerstand in den Gebäuden zu brechen, fordert Ihr Luftschläge an. Nach einem Wiedersehen mit Reznov kulminiert der Einsatz im Halten einer Stellung – so lange bis Luftunterstützung kommt.

8 von 10



MISSION 7: ZAHLEN

Wir starten mit der im Vorfeld heiß diskutierten Folterszene, die aber undynamisch inszeniert ist. Außerdem wird schlecht vermittelt, warum wir den Burschen so hart verhören und er doch auf unserer Seite mitkämpft. Nachdem wir die Innenräume hinter uns gelassen haben, stehen Ballereien auf den Dächern des Hongkong-Viertels Kwloon an – "Shenmue 2"-Fans verdrukken eine Träne. Cool ist das häufige Ballern mit zwei Waffen gleichzeitig, etwas nervig hingegen die Dach-Hopsers. Auf höheren Schwierigkeitsstufen macht der Fall-Schaden die Shootouts noch schwerer.

7 von 10

MISSION 8: PROJEKT NOVA

Und es geht doch wieder in den Zweiten Weltkrieg! Ihr schlüpft in die Stiefel von Reznov und räuchert die letzten deutschen Stellungen aus – hierzulande natürlich ohne Hakenkreuze. Die Kämpfe in den Schneefeldern und Lager-

hallen am Polarkreis sind fetzig, hier stellt jedoch die KI mitunter ihre ganze Dummheit zur Schau. Nach einer lahmen, aber langen Sequenz erkundet Ihr ein dezent gruseliges Schiffswrack.

8 von 10



MISSION 15: ERLÖSUNG

Der letzte 'Black Ops'-Einsatz ist einer der besten und abwechslungsreichsten. Wir starten in der Luft und decken einen Ozeanriesen mit MG- und Raketen salvo ein. Nach dem Duell mit einem Hind wird der Einsatz zu Fuß fortgesetzt – ballert Euch über das Deck und holt die Helis mit dem Valkyrie-Raketenwerfer vom Himmel. Das Finale der Kampagne schließlich findet unter Deck statt – macht Euch auf beinahe harte Schusswechsel gefasst!

9 von 10

MISSION 9: VICTOR CHARLIE

Schwimmen, schleichen, schlafende Schergen schlitzen. Nach einer dramatischen Anfangsszene (Heli-Absturz) lässt sich dieser Vietnam-Einsatz Zeit. Dann geht's rund: Ihr rädert ein Camp aus, coole Sniper-Einlagen und Tunnelkämpfe wechseln sich ab. Eine 'Entkomme deinen Feinden'-Aufgabe bildet den (grafisch schwachen) Abschluss.

9 von 10

MISSION 10: ABSTURZSTELLE

Spielerisch ordentlich, technisch lahm ist der Beginn: Ihr schippert mit einem Boot durch Laos und ballert Konvois, Schiffe und Camps kaputt. Habt Ihr die schwer erkennbaren Sniper aus den Bäumen geholt, kämpft Ihr Euch zu einer hübsch ausgestatteten Flugzeug-Absturzstelle durch.

7 von 10

MISSION 11: MASSENVERNICHTUNG

Abwechslungsreich und intensiv: Ihr startet an Bord eines Blackbird-Flugzeugs und kommandiert pixelgroße Soldaten aus der Luft. Coole Idee, jedoch ohne spielerische Freiheiten. Doch der rasante Wechsel zwischen Luft-Taktik und Boden-Action gefällt. Die Infiltration des Sowjet-Stützpunktes im verschneiten Jamantau ist grafisch stark und spannend – freut Euch auf Armbrust-Abschüsse aus der Ferne, Abseil-Action und eine abschließende Jeepfahrt.

8 von 10

MISSION 12: ZAHLTAG

Nach einer brutalen Sequenz rechnet der Held mit dem Vietcong ab: Auf dem Weg aus seinem Höhlengefängnis macht er keine Gefangenen. Es folgt eine spielerisch banale, aber krachige Szene, in der Ihr einen russischen Hind fliegt. Zum Schluss wünschen wir viel Spaß beim Grillfest.

8 von 10

MISSION 13: WIEDERGEURT

Endlich seid Ihr auf der Insel der Wiedergeburt angekommen – der sowjetischen Bio-Waffen-Brutstätte inmitten des mächtigen Aralsees. Von Letzterem seht Ihr nichts, dafür stehen nach einer ordentlichen Schleichtour satte Schießereien in den Laborkorridoren an. Im zweiten Teil der Mission wechselt Ihr die Seiten: Ihr blickt durch die Maske eines biologischen Schutzanzugs und hebt Feinde mit dem Infrarotvisier des Scharfschützengewehrs aus. Zusammen mit der 15. Mission unser Highlight.

9 von 10

MISSION 14: ENTHÜLLUNGEN

Wer ist Euer Held wirklich? Für wen kämpft er? Diesen Fragen fühlt Abschnitt 14 auf den Zahn. Im 'Lost'-Stil verwirren Euch Flashbacks voller rot leuchtender Ziffern. Leider beschränkt sich die Interaktion auf das zähe Wanken durch ein Gängelabyrinth.

4 von 10



PS3 Die große und vielgestaltige Mehrspieler-Welt von "Black Ops" in Auszügen: Links oben beobachten wir im Match-Theater eine feindliche Fernlenk-Ladung. Rechts oben sieht ihr eine Ecke der Karte 'Grid', an der es regelmäßig zur Sache geht – wer zu Beginn eines Matches dorthin eilt und campet, dem sind ein oder mehrere Abschlüsse fast sicher. Links unten sieht ihr die praktische Zeitspur des Theater-Modus mit roten und grünen Markierungen, die Eure Tode und Kills kennzeichnen. Rechts unten schließlich nutzen wir genüsslich unsere 'Zweite Chance' und legen gleich zwei verdutzte Feinde mit der Pistole um.

Schleichroute vor. Sie fahren den Wagen, während ihr auf Verfolger feuert. Mit einem typischen Ego-Shooter anno 2000 oder auch dem viel freieren "Halo: Reach" ist dieses Spielgefühl kaum mehr zu vergleichen. Vielmehr zwingt Euch Treyarch ein kinoreif in Szene gesetztes Action-Allerlei auf. Wenn Euch das nicht stört, dann wird Euch die Kampagne von "Black Ops" vermutlich so viel Spaß bereiten wie dem Autor dieses Textes. Freut Euch auf eine knapp sechsstündige Achterbahnfahrt – voll mit dramatischen Schießereien, ge-

scripteten Adrenallincks, blutigen Kills, spannenden Schleichtouren und einer intensiven Geschichte. Letztere verwirrt Euch manchmal bewusst (wie es auch ein "Assassin's Creed" tut), schafft aber das, was den Vorgängern nicht gelang: Sie gibt Eurer Spielfigur ein Gesicht und regt dazu an, sich das nächste Level lieber gleich als morgen anzuschauen.

Zu mehreren spielen

Keine Fahrzeuge und weniger Schäferhunde – Treyarch hat aus den

Fehlern des Vorjahres gelernt und peppt das von Infinity Ward anno 2007 eingeführte Erfolgsprinzip auf. Zum Glück ist schon das Grundgerüst so spaßig, so motivierend, so durchdacht, dass fast alle anderen Online-Shooter das Nachsehen haben. Dreh- und Angelpunkt ist erneut das Auflevel-System mit seinen vielen Gimmicks: Nach fast jeder Partie werdet ihr mit neuen Auszeichnungen belohnt, schaltet Waffen und Spielvarianten frei oder möt Euren Soldaten mit den berühmten Perks auf – dann seid ihr z.B. flinker,



Matthias Schmid

In puncto Solo-Modus schließe ich mich größtenteils Olis Meinung an: Die Kampagne spielt sich zwar wie aus einem Guss und sieht meist spektakulär aus – so langsam aber kann das gecripelte, in puncto Freiheit stark eingeschränkte Action-Erlebnis eine Frischzellenkur vertragen. Die Story hingegen hat mich positiv überrascht: Ich habe sie aufmerksam verfolgt und wollte stets wissen, was passiert – ein Urteil, von dem die drei Vorgänger weit entfernt waren. Mein "Black Ops"-Highlight ist der Mehrspieler-Modus: Zwar würden mich allein schon die genialen Team-Deathmatches glücklich machen, doch da ist ja noch so viel mehr. Ich schmökere mich durch endlose Statistiken meiner Spielkarte und schaue im Theater anderen "Black Ops"-Schützen über die Schulter, die mal so locker einen 10er-Killstreak rausrauchen. Schön auch, dass viele MGs bei Dauerfeuer stärker nach oben ziehen und dass ich nach einem Match für die nächste Karte abstimmen kann. Zusammen mit "Halo: Reach" mein Online-highlight des Jahres!

ladet rascher nach, schießt durch Wände und zückt nach dem Tod eine Pistole. Wer ohne zu sterben drei, fünf, sieben oder mehr Feinde über den Jordan schickt, aktiviert die Killstreak-Belohnungen – Heli-Unterstützung oder Radar-Scan kennen wir schon, neu ist die hinterhältige Sprengladung in Form eines kleinen Fernlenk-Flitzers. Zum Einstieg empfehlen wir die beliebte Variante

3D-FAKTOR



"Black Ops" ist auf beiden HD-Konsolen in 3D spielbar.

Xbox-360-Besitzer müssen sich kurz mit den Fernseher-Einstellungen beschäftigen, dann genießen sie dasselbe interessante, aber leider nie überragende stereoskopische 3D-Erlebnis. Die Waffen stehen schön sichtbar vor dem Hintergrund, der 3D-Effekt fehlt aber z.B. bei den Cutscenes. Im Mehrspieler-Modus wird er auch unterstützt. Auf Xbox 360 haben wir uns in 3D über die zu breiten Schriften und falsch dargestellte System-Menüs gewundert.



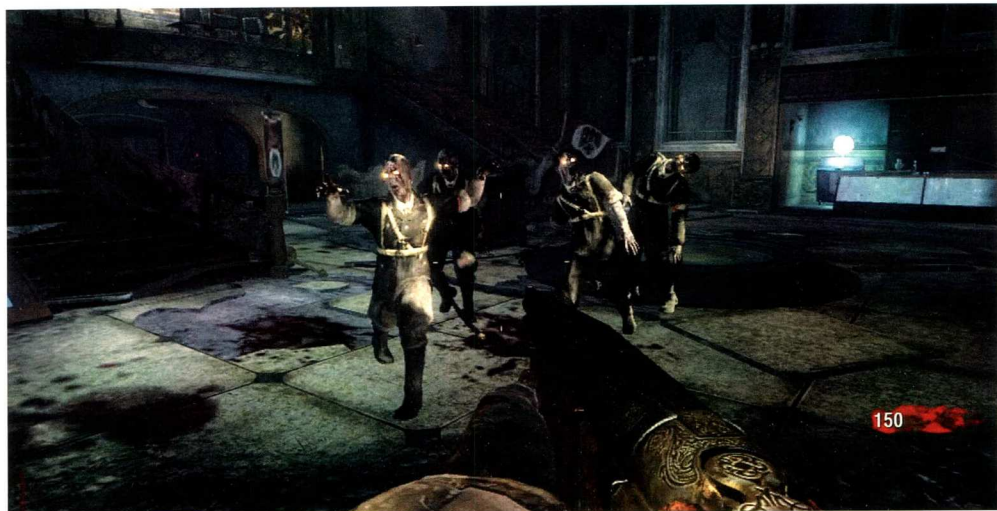
PS3 Geheimnis: Drückt im "Black Ops"-Hauptmenü schnell L2, R2, L2, R2 usw., damit ihr aufstehen und zum Computer gehen könnt. Mit 'DOA' startet ihr den blutigen Twin-Stick-Shooter "Dead Ops Arcade" (links), mit 'ZORK' das kultige Textadventure "Zork".

SCHNITTE IN DER KAMPAGNE – REGIONS-EINSCHRÄNKUNGEN IM ÜBERLEBENSMODUS

Über die Schnitte in der deutschen "Black Ops"-Fassung haben wir letzten Monat ausführlich berichtet: Neben einem geänderten Musikstück und dem Ersetzen von verfassungsfeindlichen Symbolen fallen zunächst einige veränderte Ingame-Sequenzen auf. So etwa eine schwach inszenierte Folterszene, bei der Euer Charakter dem Gesprächspartner eine Scherbe in den Mund steckt und ihn anschließend ins Gesicht schlägt. Spürbar gekürzt wurden die Blut- und Splattereffekte im normalen Spielverlauf der Kampagne: Wenige Regdol-Effekte sowie Blut- und Schadenstexturen fehlen ebenso wie abgeschossene Gliedmaßen und blutige Stümpfe beim Einsatz von Schrotflinte & Co. Unterm Strich fällt die ungeschnittene UK-Fassung weniger brutal aus als die des letzten Treyarch-"Call of Duty". Die österreichische PEGI-Fassung ist bis auf die nicht vorhandenen Nazi-Symbolen inhaltlich gleich mit der UK- oder US-Fassung.

Der normale Mehrspieler-Part von "Black Ops" ist ungeschnitten, auch das Spielen mit allen anderen "CoD"-Kriegern der Welt ist möglich. Nicht so der Überlebensmodus: Aufgrund der Gewalt- und Symbol-Kürzungen dürfen deutsche Zombiejäger nur miteinander zocken. Beim Praxistest hatte dies auf beiden Plattformen schwach gefüllte Server zur Folge.





PS3 Der Nazi-Zombie-Modus 'Überlebenskampf' in Aktion: Mit schwerem Gerät (hier: Schrotflinte) säubern wir die 'Kino der Toten'-Karte von wankenden Wehrmachtlern.

'Team Deathmatch', später dürft Ihr Euch an Bomben-, Flaggen- oder Gebietseroberungs-Modi wagen.

Neuerdings erspielt Ihr durch Kills und Assists nicht nur die fürs Leveln nötigen Erfahrungspunkte, sondern auch 'CoD-Dollars'. Die könnt Ihr in den Wettspiel-Varianten vermehren: Setzt bei diversen neuen Modi unterschiedlich hohe Beträge darauf, dass Ihr unter den ersten Drei landet. So wirkt z.B. der reizvolle 'Eine im Lauf'-Typ wie ein Abkömmling der 'Golden Gun'-Modifikation von Rares indiziertem N64-Bond-Shooter.

Neu im 'CoD'-Universum ist das Training: Hier werft Ihr CPU-Gegner ins Match, wählt Wunsch-Karten und pimpt den Charakter. Jedoch dürft Ihr

das Level und die Ausrüstung nicht in den normalen Modus übernehmen. Schwach ist die Beschränkung, nur gegen KI-Feinde einer bestimmten Schwierigkeitsstufe antreten zu können, Ihr dürft also nicht gegen drei Idioten-Bots und fünf Killer-Bots ran. Nett ist der Einfall, dass CPU-Feinde auf Wunsch die Namen Eurer Online-Freunde tragen – so begleitet Ihr offene Rechnungen!

Von 'Halo' inspiriert ist das Theater: Ihr schaut Matches aus mehreren Perspektiven an, schaltet Spieler durch, schneidet Clips zusammen, knipst Screenshots und ladet sie hoch. Argerlich: Ihr dürft nur mit vierfacher Geschwindigkeit vor- und zurückspulen. Besonders cool sind dafür

die unzähligen Statistiken, die sich hinter Eurer Spielkarte verbergen – von der Lieblingswaffe über die absolvierte Zeit bis hin zu einer Fieberkurve mit Euren Abschieds-Quoten. Die 14 Karten sind großteils gelungen, schwanken aber optisch mitunter stark. Im Schnitt findet Ihr weniger gute weite Sniper-Positionen als bisher, trotzdem freuen sich Camper über einige fiese Versteck-Ecken.

Der simpel-reizvolle Koop-Modus 'Überlebenskampf' kommt Besitzern eines ausländischen 'World at War' bekannt vor – hier kämpft Ihr gegen Zombiewellen frisch aus den Gräbern des Dritten Reichs: Investiert Abschieds-Kohle in Waffen, belebt Kameraden, vernagelt Türen und Fens-

ter, öffnet neue Kartenabschnitte und vergesst nie, dass nur ein Team eine Chance gegen die immer aggressiver werdenden Untoten hat.

Die DS-Version von 'Black Ops' wartet mit 16 eigenständigen Missionen auf, deren Schauplätze sich aber am großen Vorbild orientieren. Meistens bewegt Ihr Euch durch enge Levelschläuche und schießt auf Moorhuhn-Gegner. Durchbrochen wird die Baller-Action von Minispielchen, welche Ihr mit dem Touchpen löst. Ihr platziert zum Beispiel Truppen an Verteidigungspositionen oder stellt eine Funkfrequenz ein. Die Steuerung per Stylus oder Knöpfen verlangt Einarbeitungszeit, funktioniert aber ordentlich. Gelungen die Vielfalt der Einzel- und Mehrspieler-Modi: Sogar die Zombie-Variante ist mit von der Partie. *ms/tk*

SURROUND-HIGHLIGHT: MISSION 5 – SOG (VIETNAM)

Gleich zu Beginn kreist eine Armada Hubschrauber über Eurem Kopf, das etwas bassschwache Geräusch der Rotorblätter verteilt sich im Raum, einzeln abfliegende Helis sind klar in der Richtung ortbar. Eure Jeep-Fahrt wird durch Beschuss unterbrochen, Granaten schlagen schön verteilt um Euch herum im Raum ein. Nachdem Ihr einen Verwundeten in einen Bunker geschleppt habt, meldet sich der Subwoofer kräftiger zu Wort: Im Erdloch hört Ihr es bei jeder Explosion dumpf wummern. Draußen in den Gräben angekommen, knattern die Maschinengewehre im gesamten Zockerzimmer und aus allen Ecken gellen Schreie. Kurze Zeit später bedient Ihr in einem Geschützstand ein stationäres MG. Tipp: Legt hier mal eine kurze Feuerpause ein und lauscht Euren Kollegen, die aus den Rear-Boxen fauchend an Euch vorbeifeuern. Im folgenden Gefechtsstand schnappt Ihr Euch eine Bazooka und erledigt anrollende Panzer; lauft danach nach draußen und verfolgt die spektakuläre Bombardierung der Feinde durch Eure Jagdflieger – es rauscht, zischt, rattert und bollert. Anschließend geht es einen Hügel hinauf und hinunter in einen Tunnel: Über Euch einschlagende Granaten lassen Bildschirm und Wohnzimmer beben. Erdbecken regnen hörbar hernieder: Wieder draußen gilt es, einen Hügel hinabzustürmen: Ein gescriptetes Flugzeug wirft eine Napalmombe ab, sobald Ihr das erste MG bemerkt – der Subwoofer hüpf dabei vor Freude. Habt Ihr die Gräben gesichert, geht es einen Hügel hinauf. Hier gibt die Soundmischung volle Power: MG-Feuer aus allen Richtungen, donnernde Mörserereinschläge, niederprasselnde Dreackklumpen – ein Surround-Fest! Als krönender Abschluss folgt eine Jeep-Fahrt durch ein Camp: Eure Jagdflieger werfen Bomben (kaboom!), Ihr feuert mit dem Granatwerfer (fumpf) und lenkt kameragesteuerte Raketen auf feindliche Panzer (kreisch!). Eine klasse Demo-Szene für Eure Surround-Anlage!



Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Im Handel
Preis: 65 Euro

Unterstützt: bis 18 Spieler (online),
Sprache: deutsch, Text: einstellbar

- » kein Koop-Modus in der Kampagne
- » im Spitscreen zu zweit online spielbar
- » Killstreaks & Co. auf Wunsch abschaltbar
- » Online-Karten nicht explizit anwählbar
- » PS3 vs. 360: ganz leichte Grafikvorteile und weniger Online-Abstürze auf Xbox 360

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	PS3/360
Multiplayer	10 von 10	86
Grafik	8 von 10	
Sound	9 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	8 von 10	75
Grafik	6 von 10	
Sound	5 von 10	

FAZIT » Brachial inszenierte, gute Solo-Action ohne spielerische Freiräume. Online dank kluger Verbesserungen die Wucht in Tüten.

GoldenEye 007

Wii DS

Ego-Shooter

16



DS Positive Überraschung: Die Handheldfassung spielt sich dank guter Stylus-Steuerung ebenso flott.

» Nach Nintendo und Electronic Arts ist Activision der dritte Hersteller, der sich an einer Umsetzung des James-Bond-Films "GoldenEye" (1995) versucht: Diesmal erwartet Euch ein etwas ungewöhnliches Update des Klassikers, das sowohl Film- als auch Spielelemente des Originals auf den neusten Stand bringt. So schlüpft jetzt statt Pierce Brosnan der kernige Daniel Craig in die Hauptrolle, auch für die deutsche Synchro sind die Originalsprecher tätig. Einige Levels erinnern stark an das N64-Original, dessen Anhänger trotzdem keine schlichte Wiederholung erwartet: Es gibt zwar zahlreiche ähnliche Szenen, doch die bekannten Schauplätze wie Damm, Schiff und Forschungsbasis wurden komplett neu gestaltet. Auf dem Wii spioniert Ihr mit Zapper, Nunchuk und



Wii Die Mauern lassen sich in Stücke schießen: Bleibt immer in Bewegung, sonst erwischt Euch der Hubschrauber.



Wii Jetzt wird gefeiert: Im düsteren Technoclub trifft 007 seine Kontaktagentin - mit dem Smartphone stellt Ihr sicher, dass es sich um die richtige Person handelt.

Remote oder dem Classic-Controller: Alle drei Varianten lenken sich hervorragend, auch wenn man sich mit dem Joypad leichter umdrehen und präzisere Feuerstöße abgeben kann als mit der Remote-Kimme.

Geballert wird mit Pistolen, MP5, Shotguns, Sturm- und Scharfschützengewehren, welche Ihr meist von den Gegnern einsammelt - Ihr findet die Waffen mit den verschiedensten Upgrades wie Red-Dot-Visier, Ziella-ser oder Schalldämpfer. Neben sei-

ner geliebten P99 kann Bond stets zwei weitere Wummen tragen, was angesichts alles andere als dummer Feinde anzuraten ist: Die Schergen wechseln flink die Deckung und fallen geschickt zurück, wenn Ihr in ihre Flanke stürmt. Außerdem können sie Verstärkung anfordern, die Euch in die Zange nimmt: Wer unentdeckt bleibt, erspart sich so manchen Ärger! Bond bahnt sich jetzt seinen Weg auch durch Militärbasen, Technoclub und Rechenzentrum, wobei sein

neues Spielzeug zum Einsatz kommt: Das Smartphone kann WLAN-Netze und Computer hacken sowie mittels Kamera und biometrischem Scan Zielpersonen identifizieren.

Spion gegen Spion

Auch der berühmte Mehrspieler-Modus feiert ein Comeback, wahlweise für bis zu vier Spieler per Splitscreen oder zu acht online. Zur Wahl stehen neun Spielmodi, wobei man drei mit Erfahrung freischaltet. Bei den meisten handelt es sich um Deathmatch- und Teamkampf-Varianten (z.B. mit Golden Gun oder ohne Radar), in zwei Sondermodi kämpft Ihr um eine Blackbox bzw. das GoldenEye-Terminal.

Wer unterwegs spionieren will, greift zur DS-Version, die gut aussieht und sich spielerisch erfreulich eng an die Wii-Fassung hält. oe



Oliver Ehrle

Der Activision-Remix von "GoldenEye" veredelt das Agenten-Abenteuer mit vielfältiger Bewaffnung, durchlocherbarer Umgebung und reichlich neuen aufregenden

Szenen. Weil die P99 mit Schalldämpfer immer verfügbar ist, lassen sich die meisten Levels wahlweise bedeckt oder offensiv durchqueren - Ihr habt die Wahl! Das Smartphone kommt nicht zu häufig zum Einsatz und ist eine willkommene Abwechslung. Kenner des N64-Klassikers werden angesichts so mancher architektonischer Ähnlichkeiten schmunzeln, obwohl im Detail viele neue Überraschungen warten - man hat nicht das Gefühl, Szenen doppelt zu spielen. Meilensteincharakter kann die Neuaufgabe nicht beanspruchen, schließlich hat man alles schon mal gesehen. Angetan bin ich zudem von der DS-Fassung, die auch unterwegs flotte Gefechte erlaubt.



Wii Im sibirischen Schneesturm nähert Ihr Euch einer Militärbasis: Die Wachen können nur wenige Meter weit sehen, so dass Ihr Euch frech anpischt.

Entwickler	Eurocom, England
Hersteller	Activision
Termin	im Handel
Preis	40/ 45 Euro

Unterstützt » bis 8 Spieler (online),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » aufregende Neuinszenierung des alten Agenten-Spektakels
- » reichlich Waffenvarianten für den Zapper
- » vielfältig zerstörbare Umgebung
- » 9 vernünftige Mehrspieler-Modi

SPIELSPASS	
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

80

FAZIT » Explosives Agenten-Spektakel in klassisch inspielter Umgebung: ein gefundenes Fressen für 007-Fans und Zapper-Schützen.

James Bond 007: Blood Stone

PS3 360 Action 16



360 Obwohl Bond auch im Nahkampf eine gute Figur macht, sind Attacken aus sicherer Deckung vorzuziehen – zumal die Gegner Euch den Gefallen tun, weder besonders aggressiv noch allzu klug zu agieren.

James Bond macht aufgrund von Geldnöten der Filmfirma eine Leinwandpause und erlebt sein nächstes Abenteuer exklusiv als Videospiel. Anders als der für Wii erschienene Markenkollege "GoldenEye 007" (Test auf Seite 48) setzt Entwickler Bizarre Creations für seinen PS3- und Xbox-360-Agenten nicht auf das Ego-Shooter-Konzept. Stattdessen seid ihr mit 007 in Third-Person-Abschnitten unterwegs oder schnappt Euch das Lenkrad bei rasanten Fahrmissionen, die etwa ein Drittel der 17 Levels ausmachen.

Die ballerlastigen Zu-Fuß-Einsätze bedienen sich bei Vorbildern wie "Splinter Cell Conviction" oder "Batman: Arkham Asylum": Sam Fisher steuert Nahkampfpattacken bei, durch die ihr 'Fokus'-Angriffe gewinnt. Aktiviert ihr diese per Tastendruck, wird der anvisierte Feind garantiert mit einem Treffer niedergestreckt. Vom Fledermaus-Detektiv könnte Bonds Smartphone stammen, das die Umgebung mit einem



360 007 verfolgt einen Attentäter über Hausdächer – Sprünge und Klettereien werden per Knopfdruck automatisch ausgeführt.

digitalen Filter überzieht, der jederzeit den Weg zum nächsten Checkpoint und die Position aller Gegner anzeigt. Wenig überraschend könnt ihr an allen möglichen Objekten in Deckung gehen und von dort aus Feinde anpeilen, was die in der Regel nicht weiter stört: Die Schurken sind in "Blood Stone" taktisch nicht sonderlich versiert und stehen deshalb gerne unbeteiligt herum oder reagieren wenig intelligent auf Eure Angriffe. Auch grafisch sind die Zu-Fuß-Abschnitte nüchtern in

Szene gesetzt, nur vereinzelt fallen etwa am Schauplatz Monaco mehr grafische Details ins Auge. Bond und Chef M überzeugen mit ihren Originalstimmen, die Mimik ihrer Polygon-Ebenenbilder fiel dagegen etwas steif aus.

Project Bond Racing?

Am dynamischsten sind die Fahrsequenzen, in denen ihr mit Sportflitzer oder Schnellboot meist einem fliehenden Bösewicht auf den Fersen bleiben müsst. Hier kracht und scheppert es laufend, schicke Wetter- und Wassereffekte und ein hohes Tempo machen Eindruck – angedacht Bizarres "Project Gotham Racing"-Erfahrung kein Wunder. Darin hält sich der spielerische Tiefgang



360 Die Fahrsequenzen sind das inszenatorische Highlight von "Blood Stone". Die grafische Duzenheit wird jedoch durch Trial&Error-Passagen erkauft.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Wäre "Blood Stone" ein Film, fiel die Beurteilung leicht: besser als "Ein Quantum Trost" (kein großes Kunststück), aber keine Konkurrenz für "Casino Royale".

Virtuell gibt das Agenten-Abenteuer trotz passender Zutaten – Ballereien, Boliden, Bond-Girl – eine uneinheitliche Figur ab. Die Grafik schwankt zwischen mittelmäßig und ansehnlich, wobei Letzteres vor allem auf die Fahrsequenzen zutrifft. Während diese im Gegenzug spielerisch schlicht ausfallen, halten die Zu-Fuß-Abschnitte prinzipiell eine gute Mischung aus Ballern und Schleichen parat. Durch die doofen Gegner und wenig komplexen Umgebungen fehlt es dem Geschehen jedoch an Tiefgang, auch der Umfang ist mit sechs bis acht Stunden gering. Solange wurde ich aber gut unterhalten – als gespieltes Popcorn-Kino macht Bond folglich einen ordentlichen Job.



360 Batman lässt grüßen: Das Smartphone zeigt jederzeit auf Wunsch den nächsten Checkpoint und Feindpositionen an.

in engen Grenzen, da alle Ereignisse vorbestimmt sind und ihr durch Auswendiglernen der Route am besten vorankommt. Letztlich entpuppt sich "Blood Stone" als Action-Happen für Hobby-Agenten ohne große Ansprüche, der nicht zuletzt wegen der kurzen Spielzeit keinen bleibenden Eindruck hinterlässt – daran ändern auch die (wenig originellen) Online-Schießereien nichts. us

Entwickler: Bizarre Creations, England
Hersteller: Activision
Termin im Handel: im Handel
Preis: 60 Euro

Unterstützt: bis 16 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » eigenständige Story mit 17 Missionen
- » überwiegend Third-Person-Action, aber auch einige Fahrsequenzen
- » Originalsprecher von Bond und M
- » installiert 3,5 GB auf PS3-Festplatte

SPIELSPASS

Singleplayer 7 von 10
Multiplayer 7 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

73

FAZIT » Kurzweilige Agentenaction mit Baller- und Fahrabschnitten, die technisch und spielerisch Standardkost bietet.

Star Wars: The Force Unleashed II

PS3 360 Wii Action 16 12



360 Ein Musterbeispiel für das Leveldesign: Während aus umstehenden Kabinen immer wieder neue Feinde klettern, entfesselt Held Starkiller dank simpelster Tastenkommandos spektakulär anzu sehende Machtblitzgewitter und akrobatische Schwertaktionen.

Starkiller, der Protagonist der ersten "The Force Unleashed"-Episode, kehrt aufgrund eines Klonexperiments seines ehemaligen Mentors Darth Vader zurück ins Leben. Weil nämlich der aufsässige Schüler im "guten" Ende des Vorgängers zum Begründer der Rebellenallianz wurde, soll dessen ruhmreicher Ruf durch einen Klon entmystifiziert werden. Doch der Plan scheitert und der von Erinnerungen gepeinigter Starkiller flüchtet mit zwei Lichtschwertern bewaffnet vom Klonplaneten Kamino und macht sich auf die Suche nach seiner Kameradin Juno Eclipse sowie dem Jedi-General Rahm Kota.

Macht-Spaß?

Das kaum sechs Stunden währende Third-Person-Abenteuer erzählt auf allen Konsolen die gleiche Geschichte, die einzelnen Levelabschnitte der Wii-Variante unterscheiden sich aber von den HD-Kollegen.

Auf PS3 und Xbox 360 gestaltet sich das Kampfsystem der Lichtschwert-Action simpel, im Vergleich

zu Genrekollegen wie "God of War III" oder "Castlevania: Lords of Shadow" ist es geradezu banal. Eine Taste für Schwertcombos, eine für Machtblitze und eine weitere für Energiestöße sind geboten – selbstverständlich inklusive Erfahrungspunkte und rudimentären Fähigkeiten-Upgrades. Das zusätzliche Lichtschwert bietet trotz nun abtrennbarer Körperteile keine nennenswerte Verbesserung. Dafür manipuliert Starkiller den Verstand seiner Widersacher oder wirbelt sie per Machtgriff durch die Luft. Um das ansprechend zu inszenieren, feilen die Entwickler an der schon im Vorgänger schicken Grafik und setzen erneut auf das Zusammenspiel von Havok Physics und Euphoria-Engine, dank derer sich herumgeschleuderte Sturmtruppen panisch am Ärmel der Kollegen festklammern.

Die Präsentation wird von Tearing und Rucklern ebenso überschattet wie vom Mangel an stilistischer Vielfalt. Über weite Teile durchquert ihr abwechselnd identisch anmutende Korridore und kleinere Arenen. Die Vielgestaltigkeit der "Star Wars"-Welten kommt hier nicht zur Gel-



PS3 Neues Feature für Teil 2: Starkiller beeinflusst den Verstand seiner Widersacher, um sie in den Selbstmord zu treiben oder zu Verbündeten zu machen.

tung. Dafür locken Boni wie Artwork-Galerien und Lichtschwertkristalle mit individuellen Eigenschaften zum mehrmaligen Durchspielen.

Solche Boni finden sich auch in der Wii-Version, die sich technisch ordentlich, spielerisch sogar eine Spur abwechslungsreicher präsentiert. Die Möglichkeiten der Bewegungssteuerung werden hauptsächlich in Quick-Time-Events sowie bei Geschicklichkeitsaufgaben rund um die "Macht" genutzt, Standardhiebe verteilt Starkiller mittels A-Taste. Für



Michael Herde

Nach langer Vorfreude auf Starkillers Rückkehr macht sich angesichts des einfallslosen und repetitiven Spielaufbaus schnell Ernüchterung breit. Das Spiel ist zwar

erschreckend kurz, schafft es aber mühelos, mich noch in der ersten von neun Missionen zu langweilen. Die Formel "Korridor-Arena-Korridor" wiederholt sich erbarmungslos, marginale Auflockerung bieten Quick-Time-Event-Animationen, die nach dem ersten Mal ausgelutscht sind. Obendrein beschränkt sich das unflexible Kampfsystem auf stupides Knöpfchen-hämmern mit stets den gleichen Combos, die Gegner sind dabei dumm wie Stroh. Besser gefällt mir die Wii-Version, deren Tastenlayout zwar anfangs fummelig ist, die dann aber dank häufigerer Macht-Geschicklichkeitseinlagen besser kaschiert, dass "The Force Unleashed II" selbst für Fans eine Enttäuschung ist.

kurzweilige Intermezzi taugt auch der Mehrspieler-Modus, der sich an Nintendos "Smash Bros."-Reihe orientiert, ohne deren Klasse zu erreichen. mh

Entwickler LucasArts, USA
Hersteller Activision
Termin im Handel
Preis 50-60 Euro

Unterstützt » 1 Spieler / 1-4 Spieler (Wii),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

» zwischen Episode III und IV angesiedelt
» Fokus liegt auf monotonen Kämpfen
» Wii-Version inklusive Mehrspieler-Part
» PS3 vs. 360: PS3-Version marginal schärfer

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	PS3/360
Multiplayer	7 von 10	60
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	
Singleplayer	6 von 10	Wii
Multiplayer	6 von 10	62
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Spielerisch eintöniges, inszenatorisch weitgehend uninteressantes Sequel, das auf Wii etwas mehr Abwechslung bietet.



Wii Die Wii-Version bietet eigenständige, coole Moves und Combos – dafür blockt ihr mit quer gehaltenen Fernbedienung.



Wii Quick-Time-Events fordern Wii-Spieler mehr als HD-Sternenkrieger dank vielseitigerer Aktionen.

The Fight

PS3 Sport 19

Das bisherige Spieleangebot für Sonys Move-Peripherie zielt mit Ausnahme von "Time Crisis: Razing Storm" eher auf die Casual-Gemeinde. "The Fight" soll jetzt auch die Hardcore-Gamer ins Boot holen. Leider nimmt sich das Spiel so ernst, dass es lächerlich wirkt. Ihr mimt einen namenlosen Straßenkämpfer, der sich in schmuddeligen Straßen und Hinterhöfen mit anderem Abschaum im Faustkampf duelliert. Eure Motivation bleibt dabei im Dunkeln. Als Mentor fungiert der betont schlecht gelaunte "Machete"-Star Danny Trejo, der Euch mit kernigen Worten die Steuerung erklärt und

dabei für unfreiwillige Lachanfälle sorgt.

Im Karriere-Modus kämpft Ihr mit einer Kombination aus Move-Controller und Pad oder zwei Move-Controllern mit unzähligen Gegnern und investiert das Preisgeld in Trainingssessions, um Eure Attribute auszubauen. Am Punchingball und Sandsack entscheidet Eure Fitness, wie viele Erfahrungspunkte Ihr bekommt. Im Kampf verfügt Euer Alter Ego dann seltsamerweise über einen Ausdauerbalken, den Ihr für längere Schlagserien auflädt. Fuchteleien werden so im Keim erstickt, Ihr müsst Deckung und Schläge genau berech-

nen. Die Steuerung funktioniert mal gut und Euer Recke setzt Wucht und Richtung Eurer Angriffe wunderbar um, mal verdrehen sich seine Arme aber auch oder Eure Schläge treffen nicht. Diese Aussetzer treten auf, obwohl Ihr die Steuerung vor jedem Kampf neu konfiguriert. tk

3D-FAKTOR



In 3D setzen sich Euer Kämpfer und sein Kontrahent gut vom Hintergrund ab. Der Effekt hilft dabei, die Entfernung zum Gegner korrekt einzuschätzen. Doppelkonturen treten kaum auf.



PS3 Die Gegner bieten ordentlich Paroli, Taktik ist ein Muss.



PS3 Euer Trainer 'Duke' sieht mit Move unfreiwillig komisch aus.



Tobias Kujawa

Warum ahmt mein Alter Ego alle meine Schläge nach, spiegelt aber nicht meine persönliche Fitness wider? "The Fight" versetzt mich letztlich nicht konsequent genug

in die Straßenkampf-Szene. Die Duelle an sich sind meistens zwar nachvollziehbar, ich habe aber mit Verzögerungen und unfreiwilligen Hämpelein zu kämpfen, die schnell zur Niederlage führen.

Entwickler: Sony, USA

Hersteller: Sony

Termin: im Handel

Preis: ca. 40 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler (online),

Sprache: deutsch, Text: deutsch

» mindestens ein Move-Controller nötig

» dreckige Hinterhof-Atmosphäre wirkt überzogen und eindring

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

65

FAZIT » Move-Prügelei im grauen "Fight Club"-Ambiente, die Eure Fitness herausfordert und schnell ihren Reiz verliert.

Fist of the North Star: Ken's Rage

PS3 360 Action 18

Die "Fist of the North Star"-Saga (in Japan: "Hokuto no Ken") ist mehr als eine Manga- bzw. Anime-Gewaltfantasie von Zeichner Tetsuo Hara und Autor Buronson. Sie ist eine optisch beeindruckende Auseinandersetzung mit Themen, die das Japan der 80er-Jahre bewegten. In ihr manifestieren sich die Ängste vor den Folgen der Umwelt-

verschmutzung des Nachkriegs-Japan sowie vor einer weiteren nuklearen Katastrophe. Gleichzeitig kämpfen die wenigen verbliebenen Edelleute, darunter Held Kenshiro, für den Erhalt der Menschlichkeit vor dem Anblick der postapokalyptischen Einöde. Natürlich darf eine tragische Liebesgeschichte, für die es kein Happy End geben kann, nicht fehlen.

Auch das Spiel "Ken's Rage" schneidet diese Themen an, entpuppt sich spielerisch jedoch als blut-

triefendes Action-Geprügel vor matschig texturierten Endzeitkulissen. Mit dem stoischen Hünen Kenshiro stürzen wir uns in den langen 'Legendenmodus', spielen die Originalstory nach, treffen berühmte Feinde wie Yagi, Raoh, Shin oder den Fettsack Mr. Heart sowie Legionen von dümmlichen Standardpunks, deren Leiber wir mit Schlägen, Tritten, Sprungkicks und Auflade-Attacken zum Platzen bringen. Im Gegensatz zum langweiligen Schlauch-Level-

design sind die Kampfkontrollen gelungen – vor allem als wir später andere Figuren steuern (z.B. Rei & Mamiya), fallen die Unterschiede in puncto Schnelligkeit und Move-Repertoire auf. Den allgegenwärtigen Trashfaktor unterstreichen die hektische Kamera, lange Ladezeiten und zahlreiche Rechtschreibfehler. Ein Lob hingegen für die enthaltene japanische Sprachausgabe und das aufwändige Auflade-System mit vielen Upgrades und Special Moves. ms



Matthias Schmid

Auf dieses Spiel habe ich gewartet, seit ich vor fast 15 Jahren zum ersten Mal mit der sagenhaften "Fist of the North Star"-Franchise in Berührung kam. Ich gebe zu: Man muss ein Fan der Serie sein, um trotz banalem Prügelprinzip, altbackenem Leveldesign und quasi null Gegner-KI seinen Spaß mit dem Titel zu haben. Wenn jedoch das Herz in der Brust hüpft, wenn er Kenshinos "ATATATATATA" bei der Ausführung seiner Spezialattacken hört, der kann mein positives Fazit nachvollziehen. Ich freue mich über coole Bossfights, massig Umfang, zig freischaltbare Moves und den chaotischen, aber launigen "Traum"-Modus – spätestens hier merkt Ihr, dass "Ken's Rage" von den "Dynasty Warriors"-Machern entwickelt wurde.



360 "Fist of the North Star" ist bei uns sogar eine Spur saftiger als in Japan – nach Kenshinos Abreibung zerplatzen die Punks zu Bröckchen und Blutwolken.

Entwickler: Omega Force, Japan

Hersteller: Koei-Tecmo

Termin: im Handel

Preis: 60 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler, Sprache: englisch/

japanisch, Text: einstellbar

» langer Story-Modus mit versch. Zeitlinien

» Traum-Modus im "Dynasty Warriors"-Stil mit alternativen "Hokuto no Ken"-Szenarien

» japanische DLCs enthalten

» erscheint ungeschnitten in Deutschland

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	5 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

70

FAZIT » "Hokuto no Ken"-Fanatiker freuen sich diebisch über Story, Charaktere und Gewalt – alle anderen lassen die Finger davon.

Dance Central

360 Musik

0



360 "Dance Central" spart nicht mit Lob, sofern Ihr gut agiert: Schafft Ihr einige 'Perfekt' am Stück, verwandelt sich der Hintergrund in einen schicken Tanzclub – auch wenn Ihr wenig davon mitbekommt, da Ihr Euch auf die Aktionsskizzen konzentrieren müsst.

» Gitarre, Schlagzeug und Keyboard hat Harmonix bereits im Griff – siehe "Rock Band 3". Nun wollen die Musikspiel-Profis mit ihrer ersten Kinect-Entwicklung "Dance Central" auch noch die Tanzflächen erobern. Hier geht es darum, vorgegebene Tanzperformances mit ganzem Körpereinsatz so gut wie möglich nachzuahmen. "Dance Central" arbeitet dabei aber nicht nur mit

einfachen Gesten oder Posen, sondern will Euch tatsächlich hunderte Tanzschritte beibringen. Zu jedem Lied gibt es eine Reihe ausgewählter Moves, die aneinandergereiht werden, angefangen von einfachen Seitwärtsschritten bis zu fordernden Hand- und Fußkoordinationen. Bevor Ihr Euch an den gesamten Song wagt, solltet Ihr die Tanzschule besuchen: Dort wird jede Bewegung vor-

geführt und Ihr könnt sie ausgiebig üben. Macht Ihr sie dreimal richtig, kommt die nächste an die Reihe – wahlweise wiederholt Ihr die Aufgabe oder Ihr schaltet sie auf Zeitlupe, um sie genau zu studieren.

Shake Your Body

Kinect fragt die Bewegungen Eurer Gliedmaßen erstaunlich genau ab: Macht Ihr etwas falsch, wird die entsprechende Körperpartie rot umrandet. Durch fleißiges Üben habt Ihr in der Regel schnell den Dreh raus, bei komplexen Bewegungen tut Ihr Euch aber spürbar schwerer, die Erkennung auszulösen – Probleme mit Lag hatten wir aber keine. Punkte gibt es je nach Synchronität Eurer Aktionen; schafft Ihr genügend Sterne, winken neue Outfits oder Schauplätze. Kreative Tänzer dürfen einmal pro Song in einer Freestyle-Sektion frei agieren und die Performance aufzeich-



"GUT"

Ulrich Steppberger

"Dance Central" hält, was ich mir von Harmonix versprochen habe: Wenn ich hier vor dem Bildschirm herumhose, habe ich tatsächlich das Gefühl, dass meine

Bewegungen genau registriert werden. Manche Moves fallen zwar arg schwer und bei anderen kann man schummeln, aber in der Summe überzeugt das Resultat. Einen großen Anteil daran hat die Trainingsfunktion, dank der Ihr erstaunlich schnell koordinierte Aktionen zustande bringt. Wer aber mehr als einfache Tänze schaffen will, der darf sich auf lange und schweißtreibende Übungen einstellen. Ansonsten merkt man "Dance Central" an, dass es ein Serienteil ist: Die Songliste ist klasse, aber nicht allzu lang; die Grafik wirkt hübsch, aber ausbaufähig. Zudem gibt es wenig Spielmodi und vor allem keine direkten Tanzduelle – doch der nächste Teil kommt bestimmt.

nen. 32 Lieder klingen im Vergleich zu "Rock Band 3" mickrig, aber mit je drei unterschiedlich schweren Tanz-Routinen seid Ihr dennoch langfristig beschäftigt. Enttäuschender ist eher, dass es keine tiefgründigen Spielmodi oder direkten Duelle mit Freunden gibt – zwei Spieler dürfen nur abwechselnd ran. us

DIE SONGS

Audio Push – "Tesch Me How To Jerk"
Basement Jaxx – "Rendez-Vu"
Beastie Boys – "Body Movin' (Fatboy Slim Remix)"
Beenie Man – "King Of The Dancehall"
Bell Biv DeVoe – "Poison"
Benny Benassi – "Satisfaction"
Cascade – "Evacuate the Dancefloor"
Christina Milian – "Dip It Low"
Craig Mack – "Flava In Ya Ear (Remix)"
Dirty Vegas – "Days Go By"
Eric B. & Rakim – "Don't Sweat the Technique"
Fannyjack – "Hey Mami"
Jay Sean ft. Lil Wayne – "Down"
Kool & The Gang – "Jungle Boogie"
Kylie Minogue – "Can't Get You Out of My Head"
Lady Gaga – "Just Dance"

Lady Gaga – "Poker Face"
Lips Inc. – "Funky Town"
M.I.A. – "Belong US"
Nelly Furtado – "Maneater"
Nina Sky – "Move Ya Body"
No Doubt – "Hella Good"
Pitbull – "I Know You Want Me (Calle Ocho)"
Quad City DJs – "C'mon N' Ride It (The Train)"
Rihanna – "Pon de Replay"
Sait-N-Pepp – "Push It"
Snoop Dogg/Pharrell – "Drop It Like It's Hot"
Soule Boy Tell Em – "Crunk That (Soule Boy)"
Technronic – "Rump Up the Jam"
The Commodores – "Brick House"
Wreckin'-Effect – "Rump Shaker"
Young MC – "Bust A Move"

Entwickler: Harmonix, USA
Hersteller: Microsoft
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

Unterstützt: bis 8 Spieler (online),

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 32 Original-Songs
- auf Kinect-Steuerung ausgelegt
- keine direkten Tanzduelle für 2 Spieler

SPIELSPASS

Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: 6 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 9 von 10

77

FAZIT: » Launiges Tanzspiel mit tollen Songs, das die Stärken von Kinect gelingend einsetzt, aber etwas spartanisch ausgestattet ist.

WEISST DU NOCH?

Dance Evolution

360 Musik

0



360 Während der Performance werdet Ihr mit eingeblendet – prinzipiell ein nettes Gimmick, es heißt sich aber mit den Render-Tänzern.

» Nomen est omen? Konami taufte seine Tanzspiel-Reihe "Dance Dance Revolution" in "Dance Evolution" um – denn revolutionär ist diese Weiterentwicklung wahrlich nicht. Statt wie "Dance Central", konsequent auf komplexe Bewegungskennung zu setzen, fordert die Nippon-Tänzeri von Euch eine Mischung aus Posen und einfacheren Gesten. Alle paar Takte rauschen Silhouetten ins Bild – Eure Aufgabe: diese möglichst genau nachstellen. Zur Orientierung seht Ihr Euer Abbild auf dem Bildschirm, allerdings entpuppt sich die Abfrage als Kom-

promiss: Besonders genau posieren müsst Ihr in der Regel nicht, was bei den filigranen Vorgaben sonst auch zu Problemen führen würde. Außerdem steht Handarbeit an: 'Ripples' sind Kreise, auf die Ihr deuten sollt, 'Schweife' eingezeichnete Kurven, denen Ihr folgt. Das alles ist einfacher zu meistern als die Bewegungen von "Dance Central", aber auf Dauer weniger abwechslungsreich. Musikalisch solltet Ihr Eurobeat-Stamper mögen, denn etwas anderes findet Ihr in der Songliste nicht. Dafür loblich: Zwei Spieler können gleichzeitig ihre Glieder schütteln. us



Ulrich Steppberger

Die ersten Minuten fühlt sich "Dance Evolution" zugänglicher an als "Dance Central", auch die Vortanz-Blondine sieht eine Spur besser aus. Bald stellt sich aber

Ernüchterung ein: Die Abfrage der Posen wirkt leicht chaotisch, die Ripples und Schweife funktionieren akzeptabel, lassen aber wenig echtes Tanzflair aufkommen. Die bewusste Beschränkung auf unbekannte Eurobeat-Stamper ist schade, denn gerade für launige Zweispieler-Duelle mit partytauglichen Songs hätte "Evolution" gut getaugt – so bleibt nur der zweite Platz in der Kinect-Tanzrangliste.

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro

Unterstützt » bis 4 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » 31 Songs, vor allem Eurobeat
- » Spieler wird auf dem TV dargestellt
- » Online-Duelle möglich

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: 6 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

65

FAZIT » Gut funktionierendes Tanzspiel mit eigenwilliger Musik und simpler Steuerung, aber weniger Tiefgang als "Dance Central".

Fighters Uncaged

360 Sport

16



360 Bequem, aber unrealistisch: Diesen Tritt mit Körperdrehung führt Ihr aus, indem Ihr Euren rechten Fuß hinter den linken stellt und in der Hüfte leicht einknickt.

» Ein Prügelspiel, in dem Euer Kämpfer Eure Bewegungen nachahmt, liegt bei Kinect-Einsatz auf der Hand. Das dachten sich auch die Entwickler von "Fighters Uncaged". Mehr als eine laue Hinterhof-Keilerei kam aber nicht dabei heraus.

Ihr schlüpft in die Rolle eines namenlosen, unsympathischen Straßenkämpfers und nehmt es nach einem langwierigen Tutorial mit allerlei Prügel-Stereotypen auf. Mit Kopfstoßen, verschiedenen Schlägen und Tritten klopft Ihr Eure Gegner weich und verdient Kronen, um Zugang zur nächsten Liga mit stärkeren

Kämpfern zu bekommen. Was im Training noch halbwegs anständig funktioniert, gerät im Duell zur Farce. Schläge gehen ins Leere oder werden gar nicht erst ausgeführt, weil Euer Kontrahent zu weit weg oder zu nah dran ist. Außerdem gibt es eine deutliche Verzögerung bei der Umsetzung Eurer Bewegungen, deren Palette zudem stark eingeschränkt wirkt. Das Laufen hat Euer Recke auch noch nicht gelernt. Ihr verharret starr auf der Stelle, die Attacken Eurer Gegner, die sich anfangs durch ein Aufleuchten der Gliedmaßen ankündigen, blockt Ihr ab, statt ihnen auszuweichen. tk



Tobias Kujawa

Wieso muss ich eigentlich mit diesem dummen Kerl spielen, der nur blöde Sprüche auf Lager hat, sich nicht vom Fleck bewegen kann und meine Aktionen erst nach

einer Denkpause umsetzt? Warum gewinne ich viele Kämpfe mit spektakulären Tritten, obwohl ich meine Beine einfach nur unmotiviert nach rechts und links pendeln lasse? Und warum gibt es keinen Mehrspieler-Modus, in dem ich mich mit meinen Freunden prügle? Fragen über Fragen, die ich mit einer Runde "Super Street Fighter IV" vergesse – das funktioniert wenigstens einwandfrei.

Entwickler: AMA Studios, USA
Hersteller: Ubisoft
Termin: im Handel
Preis: ca. 50 Euro

Unterstützt » 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » Schläge und Tritte führt Ihr selbst aus
- » deutliche Verzögerung und falsche Ausführung Eurer Bewegungen

SPIELSPASS

Singleplayer: 4 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

38

FAZIT » Unterdurchschnittlicher Kinect-Prügler, der nach anfänglicher Faszination in pure Hampelrei ausartet.

Kinect Sports

360 Sport



360 Beim Weitsprung im Leichtathletik-Wettbewerb nehmt Ihr Anlauf, indem Ihr auf der Stelle lauft, und springt im richtigen Moment nach oben (nicht nach vorne!). Niedliche Linienrichter achten auf korrektes Timing und motzen bei Übertretungen.

» Das derzeit beste Kinect-Sportspiel kommt aus dem Hause Rare und kombiniert die positive Eigenschaften eines "Wii Sports" und "Wii Fit" mit der überzeugenden Auswertung der Bewegungssensordaten. "Kinect Sports" versetzt Euch in eine Art olympisches Sport-Event für Avatare. So werden sämtliche Zuschauer und Teilnehmer der Veran-

staltungen als simple, aber sympathische Polygonfigürchen dargestellt, deren Bewegungen sich teilweise verblüffend genau an Eure Hampelen vor dem Fernseher angleichen.

Der größte Pluspunkt von "Kinect Sports" ist die Tatsache, dass Euer gesamter Körper abgefragt wird und nicht nur Arme und Hände. Das leistete "Wii Fit" zwar auch schon ak-

zeptabel, doch hier konntet Ihr Euch nicht vom Balance-Board herunterbewegen. Die Vorzüge der Microsoft-Methode werden bei Disziplinen wie Tischtennis oder Volleyball deutlich. Außerdem verfügt "Kinect Sports" über eine saubere Menüführung, die Auswahl zwischen Links- und Rechtshänder-Modus ist vorbildlich.

Sechs Disziplinen

Abgesehen von Tischtennis und Volleyball versucht Ihr Euch allein oder mit bis zu drei Mitspielern in Fußball, Boxen, Bowling und einer Leichtathletik-Meisterschaft. Letztere besteht aus Hürdenlaufen, Speer- und Diskuswerfen sowie Weitsprung. 16 weitere Minispiele variieren die Sportarten zu teils extrem partytauglichen Nonsens-Wettbewerben – besonders angetan hat es uns der Tischtennis-Multiball mit zwei Schlägern. So stampft, springt, kickt und



Max Wildgruber

"Kinect Sports" gefällt mir von allen Sportspielen für Microsofts Superwebcam am besten. Zwar bleiben auch hier die wohl unvermeidlichen Anleihen bei

"Wii Sports" nicht aus. Da sich diese in Rares Wettkampf aber nur auf die Bowling-Disziplin und den Look beschränken, macht mir das wenig aus. Bis auf einen verschmerzbaeren Lag transferiert "Kinect Sports" Eure Bewegungen überraschend genau. Die meisten Fehlleistungen gingen deshalb auf mein eigenes Konto. Gerade beim Tischtennis und Boxen hatte ich teilweise das Gefühl, an einer realen Platte bzw. wirklich im Ring zu stehen. Allerdings ist nach ein paar Stunden etwas die Luft raus, weil weder ein ordentlicher Karriere-Modus noch ein Trainingsprogramm für Langzeit-Motivation sorgen. Schade auch, dass Fußball und Tischtennis im Mehrspieler-Modus verlieren.

zappelt Ihr vor dem TV-Gerät herum, bis der Muskelkater kommt. Zusätzlich zum lokalen Mehrspieler-Modus, der eine Menge freien Platz erfordert, trifft Ihr Euch online mit anderen Kinect-Sportlern. Vor allem Bowling, Leichtathletik und Volleyball entpuppten sich als brauchbare Multiplayer-Disziplinen. *mw*



360 Wie Tippkick mit echten Kickern: Habt Ihr den Ball, friert die Zeit kurz ein und Ihr dürft entscheiden, in welche Richtung Ihr weiterspielt.

Entwickler: Rare, England
Hersteller: Microsoft
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

Unterstützt » bis 4 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
» 6 Sportarten, 16 Minispiele
» für Kinect-Steuerung konzipiert

SPIELSPASS

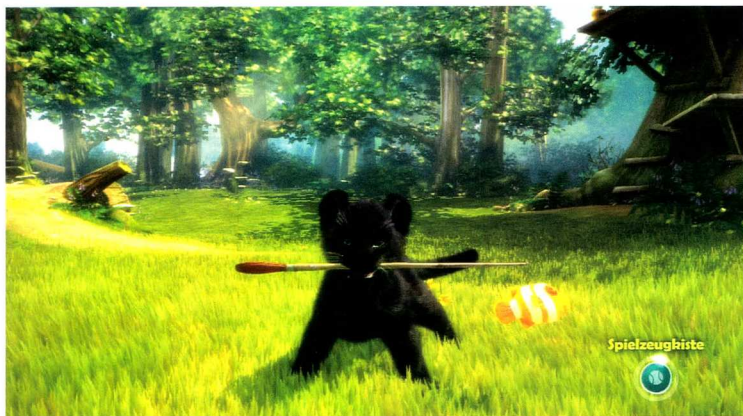
Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: 6 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

76

FAZIT » Sympathisches Sportspiel mit sechs Disziplinen, das zwar keine langfristige Motivation, aber bewegenden Party-Wik bietet.

Kinectimals

360 Geschicklichkeit



360 Euer hübsches Kätzchen ist nie untätig – macht Ihr ein paar Sekunden nichts, schleppt es einen Spielzeug-Vorschlag an.

» Mit "Kinectimals" holt Ihr Euch eine kleine Minispielsammlung ins Haus, die in eine simple Rahmenstory eingebunden ist: Ihr befindet Euch auf einer tropischen Insel, die einst das Versteck von Piraten war. Zu Beginn sucht Ihr ein kuscheliges Tierchen aus, mit dem Ihr die Insel erkundet, spielt und interagiert. Auch wenn der Titel verschiedene Tierarten erwarten lässt, gibt es standardmäßig nur Raubkatzen. Durch die Story führt ein fliegender Kater namens Hummel, er erklärt Items und Minispiele – wie die

Menüs steuert Ihr diese ausschließlich per Kinect-Kontrolle. Macht eine Wurfbewegung, um Eurer Katze einen Ball zuzuwerfen, neckt sie mit einer Angel, mit der Ihr herumwedelt oder macht Turnbewegungen vor, um ihr Kunststückchen beizubringen.

Abseits davon könnt Ihr Euch leider nicht frei auf der Insel bewegen – Ihr wählt einzelne Orte (die Ihr nach und nach freischaltet) auf der Karte an, die Wege dorthin werden durch hübsche Cutscenes illustriert. Insgesamt verbringt Ihr zu wenig Zeit mit Interaktion und Spielen – oft steht

Ihr tatenlos vor dem Fernseher oder müht Euch mit dem Navigieren ab. Denn obwohl die Kinect-Steuerung funktioniert, ist das Menü umständlich, da wünscht man sich glatt ein Pad. Aktionen wie Bällecken oder Autofahren (per Lenkbewegung) funktionieren einwandfrei, das Werfen ist weniger gelungen. Manche Minispiele machen richtig Laune wie z.B. Volley- oder Fußball; andere wie Wasserpistolenpritzen und Schmetterlinge-fangen unterfordern selbst Achtjährige. "Kinectimals" ist übrigens keine Tierpflegesimulation



360 Der Einsatz der Wasserpistole ist arg simpel, unser Serval hat trotzdem Spaß (links). Das Rennfahr-Minispiel steuert sich gut.



Scannt separat erhältliche Plüschtiere, um u.a. Königstiger, Affe und Bär zu erhalten.



"GEHT SO"

Kerstin Mayer

Die Raubkatzen sind wirklich niedlich und schön modelliert – zu dem freut mich, dass neben den Klassikern Löwe, Tiger und Gepard auch Exoten wie Serval und

Nebelparder dabei sind. Anfangs war es nett, deren Animationen zuzusehen und die neue Steuerung bei den Minispielen auszuprobieren. Aber mal ehrlich: Wer die Pubertät hinter sich hat, sollte sich den Kauf gründlich überlegen. Ob das Spiel pädagogisch wertvoll ist, steht auf einem anderen Blatt – hätten ein paar Hintergrundinfos zu den Tieren geschadet? Zudem gibt's zu viele ähnliche Minigames – der Unterschied zwischen dem Werfen eines UFOs, eines Sombros oder einer Frisbee muss noch gefunden werden...

wie "Nintendogs", bei der Ihr auf das Wohlbefinden Eures Schützlings achten müsst – Ihr könnt die Katze bürsten, füttern und waschen, aber diese Aktionen sind optional. km

Entwickler: Frontier, England
Hersteller: Microsoft
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt » 1 Spieler,

Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » alles wird per Kinect-Kontrolle gesteuert
- » Fokus auf Minispiele statt Simulation
- » simple Sprachbefehle für Tricks

SPIELSPASS

Singleplayer 7 von 10
Multiplayer –
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

66

FAZIT » Mehr Minispiel-Sammlung denn Tierhe-Simulation – die süße Aufmachung täuscht nicht lange über die geringe Spieltiefe hinweg.

ERINNERST DU DICH?



**FRÜHER
WAR ALLES
BESSER.**



HEUTE AUCH!



**25 Jahre Super Mario Bros. –
hol dir den Spaß zurück!**



www.nintendo.de/mario_wii.com

© 1993–2010 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo

Wii

Hey, wo warst du damals? Natürlich Münzen sammeln, Prinzessin befreien, aberwitzige Level bezwingen. Und jetzt? Super Mario Bros. wird 25 und in der Super Mario All Stars Jubiläumsedition stecken vier klassische Super Mario Titel für Wii, eine Soundtrack-CD und ein liebevoll gestaltetes History-Booklet. Früher war alles besser – aber das kannst du auch heute haben!



- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 2
- Super Mario Bros. The Lost Levels
- Super Mario Bros. 3
- History Booklet
- Soundtrack CD

MotionSports: Play For Real

360 Sport

» Achtung! Originalitätsalarm! Als einziger Vertreter der Kinect-Sportmannschaft setzt Ubisoft nicht auf sportelnde Avatare, sondern lässt Euch mit "MotionSports: Play For Real" mit eigenen Polygonpersonen antreten. In optisch teilweise ansprechenden Umgebungen versuchen sich mittelmäßig gestaltete Modellathleten in sechs Sportarten, die von einem übermotivierten Mo-

derator kommentiert werden. Teilweise werden die Disziplinen nicht komplett simuliert, sondern müssen als übergreifendes Thema für eine Hand voll Minispiele herhalten.

So übt Ihr im Fußball den Kick aufs Tor oder weicht beim American Football in einer Art Spießrutenlauf den gegnerischen Verteidigern aus. Als ausgewachsene Sportereignisse werden dagegen Springreiten, Skiabfahrt, Boxen und Drachenfliegen inszeniert. Gerade bei den Faust-

kämpfen fällt aber auf, dass die Kinect-Steuerung nicht in jeder Disziplin fehlerfrei realisiert wurde. Weder könnt Ihr zur Deckung Eure Hände hochheben noch punktgenaue Treffer aufs Kinn Eurer Kontrahenten landen. Ähnlich verloren fühlt Ihr Euch auf der Abfahrtspiste, wo Ihr Euren Brettern so hilflos ausgeliefert seid, als hättet Ihr eine Flasche Strohrum intus. Die beiden Musterdisziplinen stellen Springreiten und die an "Pilotwings" erinnernde Gleitfliege-

rei dar. Euer sprunghaftes Ross lässt sich recht zuverlässig durch den Hürdenparcours dirigieren. Die Lenkung des Flugdrachens verlangt zwar keine großen Bewegungen, entpuppt sich aber als exakt. So haltet Ihr Euer Fluggerät mit etwas Übung gekonnt in der Luft und segelt in halsbrecherischen Sturzflügen unter Felsbrücken hindurch. mw



Max Wildgruber

Irgendwie ironisch, dass gerade die minimalistische Steuerung des Flugdrachens in "MotionSports" am besten funktioniert. Wären diese entspannenden Ausflüge in hübsche Landschaften nicht enthalten, müsste ich eine noch schlechtere Wertung vergeben. Seltens, dass z.B. das furchtbar ungenaue Box-Spielchen von denselben Entwicklern stammen soll. Absolut indiskutabel in allen Sportarten ist das Geplärre des offenbar geisteskranken Moderators, der gerne mal Ereignisse kommentiert, die überhaupt nicht stattgefunden haben.



360 Drachenfliegen: groß mir die Sonne. Über der bizarren Felswüste gleitet Ihr von Spirale zu Spirale, um im Aufwind wieder an Höhe zu gewinnen.

Entwickler: **Ubisoft Milan, Italien**
Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **31. Oktober**
Preis: **45 Euro**

Unterstützt: **bis 4 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

- » 6 Disziplinen: Springreiten, Boxen, Skifahren, American Football, Fußball, Drachenfliegen
- » KI-Moderator
- » nur steuerbar mit Kinect-Sensor

SPIELSPASS

Singleplayer: 5 von 10
Multiplayer: 5 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

50

FAZIT » Durchwachsenes Bewegungs-Sportspiel mit netten Drachenflug-Segeleien, aber insgesamt schlampiger Steuerung.

Sports Island Freedom

360 Sport

6

» Manchmal ist mehr eben auch weniger: Hudsons Variante des Sportspiels ohne Controller bietet zwar die meiste Abwechslung, was die Masse der Sportarten angeht. Eine ungenaue und teils furchtbar verzögerte Abfrage der Kinect-Kamera und die mit Abstand hässlichste Grafik machen "Sport Island Freedom" aber zum Schlusslicht der Disziplinen-Parade. Dabei wählt die Sportinsel grafisch genau wie Rares "Kinect Sport" den Weg des "Wii

Sports"-Klons, weder die Animationen der Sportler-Avatare noch die hingeschlachten Hintergründe kommen aber an den simplen Charme der Konkurrenz heran.

Zehn Sportarten stehen zur Wahl: Neben klassischen Disziplinen wie Beach-Volleyball oder Tennis setzt "Sports Island Freedom" verstärkt auf martialisches Ertrüchtungen wie Kendo, Paintball, Völkerball und natürlich Boxen. Das vergleichsweise entspannte Bogenschießen sowie Abfahrten mit Alpinskiern und Snowboards runden das an sich befriedi-

gende Angebot an Betätigungen ab. Leider geht Hudson Soft in der spielmechanischen Umsetzung den Weg des geringsten Widerstandes und versucht, Bewegungskonzepte von "Wii Sports" beziehungsweise "Wii Fit" ohne vernünftige Anpassungen auf die Kinect-Erkennung umzumünzen. Das funktioniert aber nur bedingt, denn erstens stört ein saftiger Lag das Gefühl für Timing. Zweitens merkt man gerade bei Spielen, die von Zielgenauigkeit abhängen, wie Boxen oder Paintball, wie schlampig die Kamera hier ab-

gefragt wird. So verkommt die Insel des Sports zum hingeschluderten Eiland des Grauens, von dessen Besuch wir Euch hiermit abraten. mw



360 Gezieltes Schmettern? Das ist beim Beach-Volleyball eine Sache des Glücks.



Max Wildgruber

Huhu, Hudson? Euch ist schon klar, dass Ihr nicht das einzige Kinect-Sportspiel raubt? Etwas mehr Einsatz bitte! Ich will mich gar nicht über den dreisten Klau bei "Wii Fit" beklagen, manchmal funktioniert das ja (siehe "Kinect Sports"). Aber wenn ein Produkt mit Bewegungssteuerung meine Aktivitäten konsequent zu spät, gar nicht erkennt oder missinterpretiert, dann hat der Sportspass ein gewaltiges Loch. Was für ein Jammer, dabei hatte ich mich im Vorfeld auf das große Angebot der teilweise ungewöhnlichen Disziplinen gefreut.



360 Hey, ein Treffer! War aber Zufall. Gerade in der Paradedisziplin Boxen wird die miese Abfrage des Kinect-Systems schmerzlich bewusst.

Entwickler: **Hudson, Japan**
Hersteller: **Konami**
Termin: **25. November**
Preis: **40 Euro**

Unterstützt: **bis 4 Spieler (online), Text: englisch**

- » 10 teils ungewöhnliche Sportarten wie Paintball oder Kendo
- » Avatare als Spielfiguren
- » Team-Modus
- » nur steuerbar mit Kinect-Sensor

SPIELSPASS

Singleplayer: 3 von 10
Multiplayer: 3 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

38

FAZIT » Bislang schlechtestes Kinect-Sportspiel mit teils ungewöhnlichen Sportarten, aber durchweg vergebiger Steuerung.

Kinect Joy Ride

360 Rennspiel

0

» „Kinect Joy Ride“ hat eine bewegte Geschichte hinter sich: Ursprünglich wurde der Avatar-Flitzer auf der E3 2009 als kostenloser Arcade-Download angekündigt, bei dem Spieler sich mit Itemkäufen aufrüsten sollten. Danach verschwand der Titel von der Bildfläche, nur um ein Jahr später wieder aufzutauchen – als Kinect-Produkt und teilweise zum Standardpreis.

Entsprechend kauft ihr jetzt keine Kleinigkeiten mehr hinzu, sondern

bekommt das ganze Produkt auf einer Scheibe. In einem halben Dutzend Modi sitzt ihr in einem flotten Auto und bewältigt verschiedene Aufgaben: Fahrt Rennen (mit oder ohne Extra-Einsatz), weicht beim Sprint Hindernissen aus, vollführt in einer Halfpipe Kunststücke, demoliert die Umgebung oder ahmt Posen nach. Das ist teilweise durchaus launig, einen übergreifenden Story-Modus oder Meisterschaften vermissen wir trotzdem. Gesteuert

wird mit vollem Körpereinsatz: Haltet ein imaginäres Lenkrad zwischen den ausgestreckten Armen, Gas und Bremse regelt „Joy Ride“ automatisch – anspruchsvoll ist das wirklich nicht. Tricks in der Luft werden dagegen durch Neigen und Drehen des Oberkörpers ausgelöst.

Nach etwas Eingewöhnung nehmt ihr die Kurven überraschend gut, allerdings sind die Kurse mit breiten Fahrbahnen gesegnet. Apropos Kurse: Davon gibt es pro Spielmodus nur

wenige, die zudem nicht besonders detailliert aussehen – „Joy Ride“ merkt man seinen Ursprung als Gratis-Spiel einfach an. us



360 In einer gigantischen Halfpipe vollführt ihr wahnsinnige Stunts.



Ulrich Steppberger

Wenn „Joy Ride“ beweisen soll, dass Kinect rennspieltauglich ist, dann hat es seinen Zweck erfüllt. Viel mehr als eine ordentliche Demonstration findet sich auf der DVD nämlich nicht: Die schlichte Avatar-Optik ist okay und die Spielmodi sind durchaus Spaßig, aber beim Umfang hapert es. Es gibt viel zu wenig Strecken, die zudem noch simpel ausfallen und zum Teil erst langwierig freigeschaltet werden müssen. Als unkomplizierte Raserei erfüllt „Joy Ride“ seinen Zweck, mehr aber nicht.



360 Lasst die Karre glühen: Nur wer seinen Turboschub regelmäßig einsetzt, lässt die Konkurrenz am Auspuffrohr schnuppen.

Entwickler: BigPark, Kanada

Hersteller: Microsoft

Termin: im Handel

Preis: 45 Euro

Unterstützt: » bis 8 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

» einfache Kinect-Steuerung
» 6 Spielmodi
» ausschließlich mit Avataren spielbar

SPIELSPASS

Singleplayer 6 von 10
Multiplayer 7 von 10
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

56

FAZIT » Unkompliziertes, charmantes Rennspiel, das zu simpel ist und in puncto Umfang enttäuscht.

Sonic Free Riders

360 Rennspiel

6

» Herzlichen Dank, Sega: Dass ihr für Euer erstes Kinect-Spiel auf das Firmenmaskottchen zurückgreift, ist verständlich. Und auch, dass der Igel in ein Rennspiel gesteckt wird. Aber wieso nicht wenigstens in das gelungene „All-Stars Racing“-Gewand? Stattdessen sollen wir mit „Sonic Free Riders“ zum dritten Mal überzeugt werden, dass ein futuristisch angehauchter Hektik-Raser Spaß machen soll. Das Ergebnis?

So weit vom Ziel entfernt war Sonic Team damit noch nie.

Diesmal gehen der blaue Stachelstar und seine Freunde mit einer Art Hoverboard an den Start und treten zu einer von Dr. Eggman ausgerichteten Meisterschaft an. Neben normalen Rennen warten Läufe, bei denen ihr z.B. Ringe sammelt oder bei Stunts eine Mindestpunktzahl erreichen müsst. Das ist soweit noch biedere Standardkost in knallbunter Primärfarben-Optik, doch mit der Kinect-Einbindung raubt Euch Sega die Nerven. So tauchen bereits in den

Tutorials Lektionen auf, die ihr bestenfalls per Zufall meistert, weil die Steuerungserklärung vage und die Gestenerkennung oft schlichtweg mies ist. So müsst ihr Euch zum Lenken seitlich hinstellen und den Oberkörper nach vorne und hinten neigen – das wird immer wieder nicht richtig erkannt, obwohl ihr vor jedem Rennen eine Kalibrierung durchführen müsst. Ebenso ätzend: Zum Beschleunigen könnt ihr u.a. mit dem Fuß anschieben – nur weiß das Spiel schon mal während der Fahrt nicht mehr, was Euer linker oder rechter

Treter ist. Das Resultat? Statt Gas zu geben wird gebremst. Ähnlich lästig gestaltet sich das Einsetzen von Extras durch übermäßig komplizierte Gesten. us



360 In manchen Rennen wechselt ihr kurzzeitig in ein anderes Fahrzeug.



Ulrich Steppberger

Die „Sonic Riders“-Spiele waren noch nie spannend, aber wenigstens vernünftig zu steuern – bei „Free Riders“ klappt das nicht. Es wird zu viel Gesteinklamauk verlangt und dann zu ungenau abgefragt, das konnte nicht gutgehen. Wer sich trotzdem mit den Unzulänglichkeiten anfreundet, der bekommt zumindest einen bunten und flotten Raser. Doch dann nerven da noch langweilige Missionen, die lieblos präsentierte Story, eine dämliche Menusteuerung und reihenweise chaotische Rennsituationen. Wer unbedingt schon jetzt ein Rennspiel für Kinect haben muss, der ist mit „Joy Ride“ besser bedient.



360 Immer wieder zeigen Euch Strichmännchen, was ihr am besten tun solltet – nur klappt das durch die ungenaue Abfrage Eurer Bewegungen oft nicht wie gewollt.

Entwickler: Sonic Team, Japan

Hersteller: Sega

Termin: im Handel

Preis: 45 Euro

Unterstützt: » bis 8 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: einstellbar

» 16 Strecken mit vielen Abkürzungen
» Story nur in Standbildern erzählt
» Kalibrierung vor jedem Rennen

SPIELSPASS

Singleplayer 4 von 10
Multiplayer 5 von 10
Grafik 6 von 10
Sound 5 von 10

41

FAZIT » Chaotische Hoverboard-Rennen, die wegen der überladenen und schlecht reagierenden Steuerung frustrieren.

Crossboard 7

360 Sport 6

» Keine Angst, ihr habt "Crossboard 1-6" nicht verpasst. Diese Spiele gibt es schlicht nicht. Warum Konami die Snowboard-Raserei "Adrenalin Misfits" in Deutschland "Crossboard 7" nennt, blieb uns bisher verborgen. Fest steht aber, dass ihr hier eine zugängliche und unterhaltsame Umsetzung des Brettssports für das nagelneue Kinect-Zubehör geboten bekommt.

Um eine der fantasievollen Pisten herunterzufahren, stellt ihr Euch einfach seitlich zum Bildschirm und lehnt Euch nach vorne. Für Sprünge hüpft ihr auf der Stelle und Tricks vollführt ihr, indem ihr Euch im

Sprung wild bewegt, die Hüften kreisen lasst oder die Füße in die Höhe hebt. Wirklich koordinierte Kunststücke führt ihr so zwar nicht aus, schweißtreibend und für einen Lacher gut sind Eure Hameleien aber allemal. Auf Wunsch nimmt Kinect sogar Schnapsschüsse von Euren Aktionen auf, das sorgt gerade im Zweispieler-Modus für Gelächter. Probleme bereiteten Spezialaktionen, die ihr mit einem kräftigen Stampfen auf den Boden aktiviert. Wir brachten mit unseren dicken Winterschuhen die Redaktion zum Beben, unser Boarder ließ sich davon aber nicht beeindrucken.

Spielerisch als auch grafisch kopiert "Crossboard 7" keineswegs den realen Sport. Ihr tretet gegen eine Vielzahl von bunten, abgedrehten Charakteren an, springt von Wasserfällen und vollführt Salts auch aus dem Stand. Im Zweispieler-Modus duelliert ihr Euch im Splitscreen, Eure Alter Egos reagieren hier manchmal unsauber auf Eure Eingaben. Zahlreiche Disziplinen, freischaltbare Figuren, Boards und Strecken bieten Freizeit-Boardern genügend Gründe, sich länger mit dem Titel zu befassen. Spieler auf der Suche nach einer realistischen Snowboard-Simulation sind hier aber falsch. tk



Tobias Kujawa

Für ein lockeres Spiel zwischendurch eignet sich "Crossboard 7" durchaus, langfristig vermisse ich aber Tiefgang. Kunststücke, die ordentlich Punkte einbringen, löse ich nämlich immer nur durch unkoordinierte Hamelei aus, kontrolliert anwenden kann ich sie nicht. Dafür funktioniert die Abfrage der Lenk- und Beschleunigungsbewegungen gut.

"GEHT SO"

bringen, löse ich nämlich immer nur durch unkoordinierte Hamelei aus, kontrolliert anwenden kann ich sie nicht. Dafür funktioniert die Abfrage der Lenk- und Beschleunigungsbewegungen gut.

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: im Handel
Preis: ca. 60 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler,
Sprache: englisch, Text: deutsch

» die Boards steuern sich intuitiv
» im Zweispieler-Modus interpretiert Kinect einige Bewegungen falsch

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: 7 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

63

FAZIT: » Kunterbunte Snowboard-Adaption, die nach kurzer Eingewöhnungsphase ordentlich funktioniert und unterhält.



360 Ihr surft nicht nur im Schnee, sondern auch im Wasser:



360 Die Misfits trauen sich an Abhänge, die sonst keiner fährt.

Kinect Adventures!

360 Geschicklichkeit 0

» Für Viele wird der Erstkontakt mit Microsofts Bewegungssteuerung über diese familienfreundliche Sammlung von Minispielen laufen. Nicht weil sie so toll ist, sondern weil sie dem Standard-Bundle von Kinect beiliegt. Im Look vergleichbar mit Rares "Kinect Sports", tummeln sich hier energetische Avatare in knallbunten Umgebungen im Plastik-Look, die zu bewegenden Abenteuern auf und

unter dem Wasser, in der Wildnis und sogar im Weltall einladen. Bei allen Spielen geht es darum, mit Händen und Füßen im korrekten Moment bestimmte Bewegungen auszuführen.

Bei der "Flussrause" steuert ihr durch Gewichtsverlagerung ein Gummiboot über Stromschnellen und springt im rechten Moment, um Bonusmünzen einzusammeln. Auf dem "Reflex-Bergkamm" breitet ihr in einer Schienenbahn über einen halbschweren Hindernis-Parcours, und müsst Euch ducken, springen oder zur Seite ausweichen,

um nicht von gepolsterten Metallarmen umgehauen zu werden. Im Weltall spielt der "Raumknall", wo ihr in einer Kammer schwebt, in der ihr Trauben von Blasen mit den Händen zum Platzen bringt. Die Navigation im Raum bewerkstelligt ihr hier mit albernem Flatterbewegungen. In eine ähnliche Kammer, allerdings aus Glas und unter Wasser, versetzt Euch "20.000 Lecks": Freche Fische stoßen Löcher in Eurer Aquarium, die ihr möglichst schnell mit Händen und Füßen abdichten müsst, bevor Euer Avatar ersäuft.

Als Belohnung für sämtliche Spiele erhaltet ihr Münzen und schaltet witzige, aber sinnlose Statuen frei, die ihr per Körperbewegung lustig herumhampeln lasst. mw



360 Unter dem Meer versuchen niedliche Fischlein, Euch zu ertränken.



Max Wildgruber

Als Techdemo und Gratisgaudio erfüllen die "Kinect Adventures!" ihren Zweck. Die bunte Grafik ist casualtauglich, die Abfrage des Kinect-Sensors bis auf einen leichten Lag zufriedenstellend. Für Spieler, die sich schon ganze Nächte lang mit ähnlichen Hoppel-Spielen die Zeit vertrieben haben, ist die Luft aber relativ schnell raus – denn weder könnt ihr durch gute Leistungen neue Disziplinen noch alternative Spiel-Modi freischalten. Dass die zwischen den Partien gezeigten Schnapsschüsse Eurer Verrenkungen zudem im falschen Format ausgegeben werden, ist nicht spielerisch, nervt aber trotzdem.

"GEHT SO"

leichter Lag zufriedenstellend. Für Spieler, die sich schon ganze Nächte lang mit ähnlichen Hoppel-Spielen die Zeit vertrieben haben, ist die Luft aber relativ schnell raus – denn weder könnt ihr durch gute Leistungen neue Disziplinen noch alternative Spiel-Modi freischalten. Dass die zwischen den Partien gezeigten Schnapsschüsse Eurer Verrenkungen zudem im falschen Format ausgegeben werden, ist nicht spielerisch, nervt aber trotzdem.



360 Das Timing beim "Reflex-Bergkamm" ist anfangs nicht leicht zu treffen. Mit etwas Übung bewegt ihr Euch aber wie ein American Gladiator durch den Parcours.

Entwickler: Good Science Studio, USA
Hersteller: Microsoft
Termin: im Handel
Preis: enthalten im Kinect-Bundle

Unterstützt: bis 2 Spieler (online),
Text: einstellbar

» 5 Bewegungs-Minispiele
» nicht als Einzelspiel erhältlich
» Fotos der Spieler haben fälschliches Format

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: 6 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

66

FAZIT: » Sammlung familienfreundlicher Geschicklichkeitsspiele, die schnell Freude bringen und genau so schnell langweilen.

WINTER SPORTS

GO FOR GOLD

2011

DEIN HEIMSPIEL
FÜR DEN WINTER!



SKI JUMPING
WINTER SPORTS
2011

JETZT AUCH
ALS APP!



Erlebe packende Wettkämpfe
auf Schnee & Eis

WWW.WINTERSPORTS-GAME.DE



R.T.L.
SPORTS



Wii



PS3



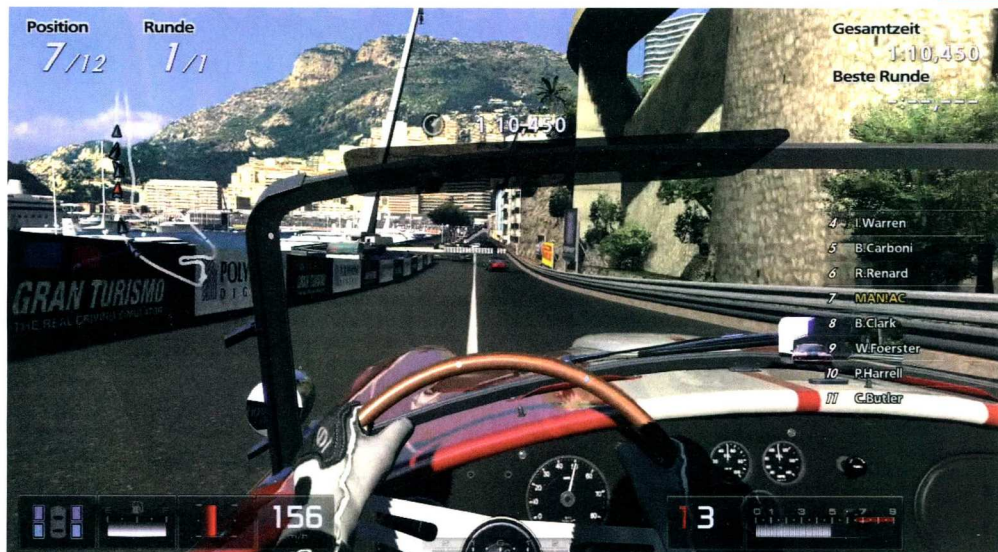
XBOX 360

XBOX
LIVE

3

USK
0

Gran Turismo 5

PS3 Rennspiel


PS3 Die schönste Aussicht genießt man in einem Oldtimer-Cabrio, das neben klassischen Armaturen auch eine interessante Rückspiegel-Anordnung bietet.

» Faszination, Begierde, Frust – diese drei Emotionen haben Liebhaber virtueller Asphalt-geschosse besonders einem Spiel zu verdanken. Faszination lösten die fabelhaften Trailer und Feature-Ankündigungen aus. Begierde übermannte Grafikfetischisten mit dem Gedanken 'will haben'. Frust bekamen alle dürstenden Spieler zu spüren, die jahrelang vertroestet wurden. Jene, die jeden News-Schnipsel über dieses Epos verschlangen und jedes veröffentlichte Releasedatum glaubten – und enttäuscht wurden.

Doch für genau jene Spieler dürfte das langersehnte Erscheinen von "Gran Turismo 5" mit einer himmlischen Erlösung vergleichbar sein. Schließlich schürte der Titel wie kein zweiter die Erwartungen. Endlich

ist die Zeit gekommen, über 1.000 Autos aus ihrer Garage zu befreien und zu erfahren, ob sich die Warterei gelohnt hat.

Perfektion

Serien-Schöpfer Kazunori Yamauchi überließ nichts dem Zufall: Die enthaltenen Wagen und Rennstrecken wurden vor Ort exakt ausgemessen, auch das Motorengeheul der Boliden wurde aufgezeichnet und am Fahrverhalten nochmals geschraubt. Zudem holte er sich prominente Hilfe: NASCAR-Ass Jeff Gordon, Rallye-Champion Sébastien Loeb, Formel-1-Weltmeister Sebastian Vettel und Konstrukteurs-Legende Adrian Newey assistierten den Perfektionisten von Polyphony.

Diese Zutaten ebnen den Weg zu einem realistischen Bildschirmleben als Rennfahrer. Doch so einfach dürft Ihr nicht in einem der in den Showrooms hochpolierten Rennwagen Platz nehmen. Das dürftige Startkapital von 20.000 Credits reicht gerade mal für einen neuen Kompakten wie den Daihatsu Copen oder einen Suzuki Swift. Alternativ schaut Ihr Euch auf dem Gebrauchtmarkt um. Die übrigen Moneten langen vielleicht noch für einen Sportauspuff oder ein Chip-Tuning. Schon könnt Ihr Euer Glück bei Sonntagsfahrten versuchen, die Euch aber nur mit nur mäßigen Preisgeldern entlohnen.

Wer die höherdotierten Cops fahren will, braucht eine der sechs Rennlizenzen, die aufeinander aufbauen. Für jede absolviert Ihr je-

weils zehn Fahrprüfungen. Wie im Vorgänger stehen Bremstests an, Überholmanöver auf Zeit sowie sauberes Fahren von Teilabschnitten oder kompletten Runden. Als Belohnung winken Bronze-, Silber- und Goldpokale sowie Bonuswagen. Wie üblich werden sich ehrgeizige Fahrer für Gold die Zähne ausbeißen und so manche Extrarunde drehen müssen, aber die Bonuswagen sind es wert.

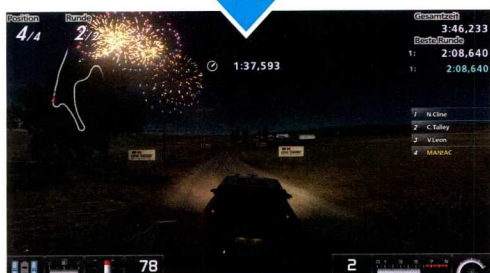
So arbeitet Ihr Euch durch verschiedenste Cups – von der Anfänger-, Amateur-, Profi-, Experten- bis zur Extremserie. Anfangs dümpelt Ihr noch durch den Leichtgewichts-Cup oder ärgert Euch über Beschränkungen auf Frontantrieb oder japanische Wagen aus den 1990ern. Das kann ins Geld gehen, solltet Ihr nicht zufällig den passenden Wagen



PS3 Im Karriere-Modus entfällt die Stadtkartenübersicht der Vorgänger. Stattdessen dient dieser Bildschirm als Zentrale...



PS3 ... von der Ihr direkt zu den alphabetisch geordneten Autohändlern gelangt. Dort bewundert Ihr unerschwingliche Schätze wie diesen Lamborghini.



PS3 Mehr Umwelteinflüsse: In der Toscana freut Ihr Euch über einen schnellen Tag-/Nacht-Wechsel, der bereits nach einer Runde eintritt (links) – das Feuerwerk entschädigt für die eingeschränkte Sicht. Auf anderen Strecken wie der Eiger Nordwand kämpft Ihr mit dem gleichen Problem – hier allerdings aufgrund von dichtem Regen (rechts).

bereits in der Garage stehen haben. Erst später geht es richtig zur Sache – mit reindrassigen Rennwagen und Langstreckenwettbewerben. Dann winken auch satte Preisgelder, die Ihr umgehend beim nächsten Autohändler wieder ausgeben, um Euren Fuhrpark zu komplettieren.

Qual der Wahl

Doch einfach wird es Euch auch hier nicht gemacht: 38 Automarken und 13 Tuning-Schmidien bühnen um Eure Gunst. Zu den Händlern gesellen sich neben den üblichen Ver-

dächtigen wie Nissan, Mitsubishi, Mercedes, BMW oder Volkswagen auch Raserträume von Ferrari, Lamborghini und Ruf. Ebenso dürft Ihr in Exoten wie dem extra für "Gran Turismo" entwickelten Red Bull X1 oder dem Citroën GT Concept Car Platz nehmen.

Variantenreich

In "Gran Turismo 5" wollen 27 Strecken mit diversen Streckenvariationen gemeistert werden. Zu den altbekannten Pisten zählen Fuji Speedway, Suzuka Circuit, Daytona,

Tsukuba und Laguna Seca. Besonders Erwähnung verdienen hier der Circuit de la Sarthe (Le Mans) mit fünf Varianten sowie der Nürburgring. Diesen befahrt Ihr nicht nur auf der Nordschleife, sondern auch auf dem Grand-Prix-Kurs. Wieder mit dabei sind die "GT"-typischen Fantasiekurse High Speed Ring, Autumn Ring, Deep Forest, Grand Valley, Trial Mountain, Eiger Nordwand und der frische Cape Ring.

Zu den neuen Umsetzungen echter Asphalt-Rennstrecken zählen Indianapolis, Monza sowie der Test Track des berühmten-berechtigten UK-

Fernsehformats "Top Gear". Stadtkurse in London, Rom, Madrid, Tokio und der Côte d'Azur peppen die Asphalttrige grafisch auf. Wem das nicht reicht, der darf im Strecken-Editor (siehe Kasten unten) seine eigenen Kreationen auf die Festplatte bannen. Schließlich müsst Ihr Driftkünste auf drei Offroad-Kursen beweisen: Eiger Nordwand, Toscana und Chamonix stehen in zahlreichen Abwandlungen bereit.

Regenwetter gibt es nur auf ausgesuchten Strecken – ein variables Wettersystem sucht Ihr aber vergebens. » weiter auf Seite 66

STRECKEN-EDITOR – KURSE IM EIGENBAU

Die größte Neuerung hat "GT 5" mit dem Strecken-Editor in petto. Damit erstellt Ihr aber nur indirekt neue Pisten mithilfe von bestimmten Parametern. Das Nachbauen echter Rennstrecken ist somit leider nicht möglich. Wählt zunächst eine von sieben Umgebungen wie Toscana, Alaska, Tokio oder Eifel für eine Asphalt- oder Offroad-Piste aus. Dann bestimmt Ihr die Anzahl der Sektoren von 1 bis 7. Bei manchen Settings kann das Wetter auf sonnig oder regnerisch gestellt werden, bei anderen stellt Ihr die gewünschte Tageszeit ein. Nun regelt Ihr für jeden einzelnen Sektor die Komplexität des Abschnitts auf einer Skala, die Streckenbreite sowie den durchschnittlichen Kurvenradius. Daraus wird automatisch eine geradlinige oder verschlungene Strecke errechnet, auf der Ihr

umgehend eine Testfahrt wagen dürft. Mit den angegebenen Parametern bestimmt Ihr zudem auch etwaige Höhenunterschiede. Leider kommen die Heimwerker-Pisten optisch recht trist daher – abseits der Randbebauung mit einigen Bäumen sucht Ihr markante Objekte am Streckenrand vergebens.



PS3 Die eigene Strecke ist mit einfachen Optionen (oben) fix gebaut und befahrbar (links).

Häufig gestellte Fragen zu GT 5

Tradition verpflichtet – das trifft insbesondere auf die "Gran Turismo"-Reihe zu. Was sich verändert hat und was beim Alten geblieben ist, beantworten wir hier.

MUSS ICH WIEDER DIE EWIG GLEICHEN RENNEN FAHREN, UM AN GELD ZU KOMMEN?

Ja und nein: Das spärliche Anfangskapital von 20.000 Credits und das Levelsystem zwingen zum Fahren der mäßig spannenden Anfänger-Cups. Gut, wenn Ihr ein PSP-"Gran Turismo" besitzt und auf dort bereits erworbene Wagen zurückgreifen könnt. Allerdings müsst Ihr zuerst Eure Fahrstufe hochleveln, um überhaupt

stärkere Boliden fahren zu dürfen. Selbiges gilt für den von Euch eingesetzten B-Spec-Piloten. Dieses neue RPG-Element belohnt fleißiges Fahren und sorgt für ein gewisses Plus an Motivation. Die serientypischen Rennlizenzen sind zudem Voraussetzung für höherdotierte Cups. Dennoch kommt Ihr im Vergleich zu

den Vorgängern deutlich schneller zu Geld. Der Anfang gestaltet sich wie immer einfach: Mit simplem Tuning (Sportauff, Ölwechsel, Chiptuning) hängt Ihr dank einigen Extra-PS jeden Sonntagfahrer ab.

PS3 Viel Fahrzeit verbringt Ihr bei Anfänger- und Amateur-Cups.



WIE GUT IST DAS SCHADENSMODELL?

Zuletzt wurde ein dreistufiges System angekündigt: Von Beulen und abfallenden Teilen bis zu zerstörter Mechanik. In der Praxis konnten wir bisher allerdings nur beschädigte Karosserien beobachten – und selbst dazu ist viel Anlauf nötig. Bei Standard-Modellen schaffen wir es nicht einmal, Kratzer in den Lack zu bekommen. Das Fahrverhalten wurde dabei nicht in Mitleidenschaft gezogen.

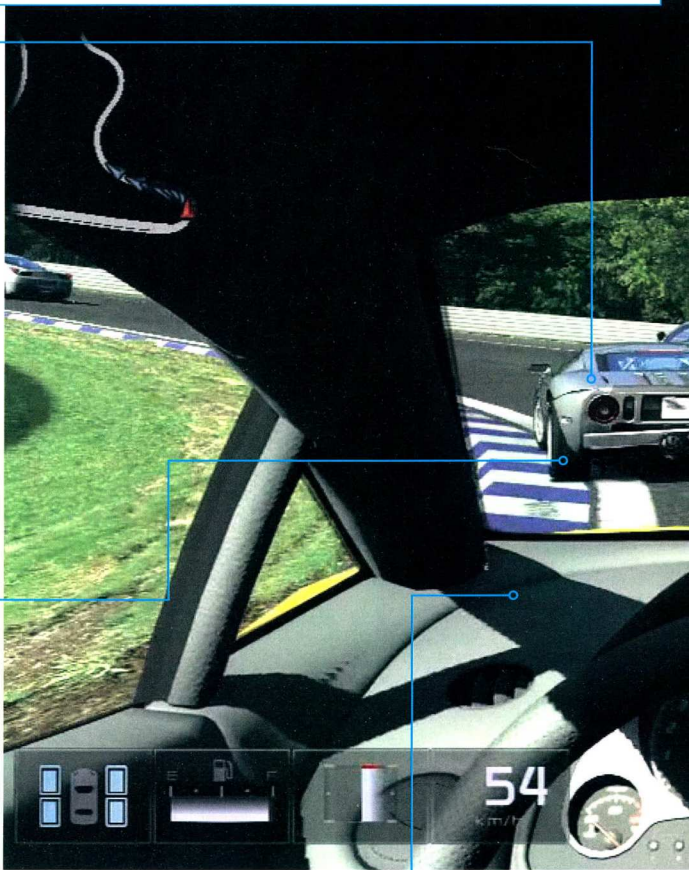
Zumindest das serientypisch unrealistische Kollisionsverhalten wurde überarbeitet: So bleibt Ihr an Streckenbegrenzungen deutlich mehr hängen und könnt nicht mehr einfach 'entlangschliddern'. Fahrt Ihr auf den Vordermann auf, 'klebt' Ihr mehr an seinem Heck, als dass Ihr ihn wegschieben könnt. Ebenso sind nun Überschläge möglich.



WIE VERHÄLT SICH DIE KI?

Einer der Hauptkritikpunkte von "Gran Turismo" war schon immer die Gegner-Intelligenz, die stur und rücksichtslos ihre Bahnen zieht. Nun wurde den KI-Männern einige Flexibilität eingebleibt. Sie reihen sich nicht mehr wie an einer Perlschnur hintereinander auf, sondern fahren verschiedene Ideallinien. Ebenso kommt auch ein unfreiwilliger Ausflug ins Grüne vor, den Ihr ausnutzen könnt.

Im Zweikampf mit gleich starken Wagen sind die Burschen eine Herausforderung, denn sie klemmen sich ständig in Euren Windschatten, um Euch zu überrumpeln. Leider machen sie aber nie Platz und rammen Euch gerne vom Asphalt – so flexibel wie die Konkurrenz wie "GRID" oder "Need for Speed SHIFT" sind sie einfach nicht.



WIE FUNKTIONIERT DAS HEAD-TRACKING?

Mit einer angeschlossenen Playstation-Eye-Kamera und entsprechenden Kopfbewegungen dürft Ihr Euch in der Cockpitperspektive umblenden. Dabei wird auch das Hin- und Herneigen des Körpers registriert und virtuell umgesetzt. In den Optionen editiert Ihr Kamera-Empfindlichkeit und definiert den Gesichtsbereich. Achtet auf gute Beleuchtung im Raum und korrekte Positionierung vor dem Rennen – nur wenn die rote Kamera-LED leuchtet, seid Ihr registriert. Wegen mäßiger Erkennung und träger Umsetzung der Bewegungen taugt das Feature aber nur als Spielerei.



WAS IST DER UNTERSCHIED ZWISCHEN STANDARD- UND PREMIUM-WAGEN?

Für Unmut sorgte im Vorfeld die Einteilung der Wagen in zwei Klassen: Premium und Standard. Erstere besitzen ein aufwändiges Polygon-Kleid, ein detailliertes Cockpit und ein Schadensmodell. Standard-Fahrer dagegen kommen abgespeckt daher; wirken vor allem im Replay trist und besitzen teilweise nicht einmal ausmodellerte Felgen (unten). Teils ausgefranste Texturen wirken wie Überreste der letzten Konsolengeneration. Pfu!


Standard

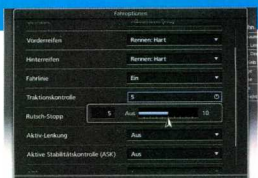
Premium


WIE REALISTISCH IST DAS FAHRVERHALTEN?

Obwohl das Fahrverhalten zum Vorgänger "GT 5 Prologue" nochmals überarbeitet wurde, erwarten Euch wenig Überraschungen. In der Standardeinstellung untersteuert der eigene Wagen serientypisch merklich: Wenn Ihr jedoch die Option "Rutsch-Stopp" deaktiviert und die Traktionskontrolle herunterregelt, reagiert der Wagen sensibler auf Fahrkommandos. So erhaltet Ihr deutlich mehr Kontrolle und könnt auch Drifts gezielt einsetzen. Einsteiger freuen sich über

Lenkhilfe, Stabilitätskontrolle und ABS. Experimentiert mit individuellen Einstellungen, um Rundenzeiten und natürlich den Fahrspaß zu verbessern.

Gerade Fronttriebler und Mittelmotor-Boliden unterscheiden sich beim Fahren frappierend. Bei übermotorisierten Muscle-Cars wird das Heck beim Gasgeben schnell nervös. Rennwagen dagegen lassen sich dank massig Grip wesentlich schneller durch die Kurven schleudern.



VIRTUELLES FOTOSHOOTING

Der aus dem Vorgänger bekannte Foto-Modus liefert auch diesmal fantastisch detaillierte Schnappschüsse – optional auch in einem speziellen 3D-Format. Es stehen jedoch nur vier Lokalitäten zur Wahl: Vor der Kulisse des Gion-Bezirks in Kyoto (rechts), in Bern, in Ahrweiler und am futuristischen Flughafangar von Red Bull platziert. Ihr Kamera und Wunschwagen punktgenau. Zudem dürfen Abblende- oder Fernlichter aktiviert sowie die Stellung der Vorderräder bestimmt werden. Nach der Auswahl des Bildausschnitts justiert Ihr Fokus sowie Belichtung und schaltet Filter wie Sepia, Schwarz-Weiß oder Farbverschiebungen zu. Leider dürfen nur Premium-Wagen in Auflösungen bis maximal 1920 x 1080 Pixel abgelichtet werden. Allerdings können auch Standard-Fahrer während der Renn-Replays (unten) auf Fotos gebannt werden. Längere Belichtungszeiten sorgen bei hohen Geschwindigkeiten für dramatische Action-Perspektiven und Wisch-Effekte (rechts unten). Die abgelichteten Werke dürfen in den Foto-Bereich des System-Menüs als JPG-Datei exportiert oder gleich als Hintergrundbild benutzt werden.



Den Wechsel der Tageszeit bieten gar nur drei Pisten: Nürburgring, Circuit de la Sarthe sowie die Schotterstrecke in der Toscana, in der die Sonne schnell, aber spektakulär untergeht.

Startbereit

Genreüblich dürft Ihr vor dem eigentlichen Rennen am Setup schrauben und Fahrhilfen wie Traktionskontrolle, ABS etc. zu- oder abschalten. Dann findet Ihr Euch an einem zufälligen Startplatz in der Mitte des Feldes zum stehenden Start wieder. Bei einigen Rennserien wie der NASCAR geht es

dagegen mit einem fliegenden Start im maximal 12-köpfigen Fahrerfeld los. Aggressive Piloten müssen aufpassen: Das übereifrige Rammen der Gegner oder das Abkürzen der Strecke kostet mehr Sekunden als in den Vorgängern – später hagelt es zudem Zeitstrafen. Ebenso verschleißen bei Hausrück-Aktionen die Reifen schneller, was gerade bei längeren Rennen einen zusätzlichen Boxenstopp notwendig macht und Euch so den Sieg kosten kann.

Langstrecken-Cups erfordern Stopp in Eurer Garage: Bei der Einfahrt in die schön modellierte Bo-

xengasse entscheidet Ihr, welche Reifenart aufgezogen und wie viel Liter Benzin nachgefüllt werden soll.

Rasen um die Welt

Neben den serientypischen Cups mit Beschränkungen auf PS, Antrieb oder Herkunft wurden auch einige echte Rennserien lizenziert. Bei der japanischen GT-Serie gehen Rennboliden von Toyota, Nissan und Honda aufeinander los. Wer noch mehr Abwechslung sucht, findet unter 'Spezial' außergewöhnliche Aufgaben. Hier dürft Ihr z.B. mit agilen Karts

schnelle spaßige Runden hinlegen. Ernster wird es bei der Mercedes-AMG-Fahrschule oder bei Jeff Gordon persönlich: Die Rundkurs-Legende erklärt Euch das Windschattenfahren bei NASCAR-Rennen. Die taktischen Duelle trägt Ihr mit dem Chevrolet Impala oder dem Toyota Camry in Indianapolis oder Daytona aus.

Nicht minder spannend geht es abseits des Asphalts zu: Mit offiziellen WRC-Rallye-Wagen jagt Ihr über Schotter, Sand und Schnee. Dabei heizt Ihr über Rundkurse im Kampf gegen drei Gegner und deren Staub- bzw. Schneefahrer, die sie spektakulär hinter sich herziehen. Das sensible Fahrverhalten beim Driften ist auf den rutschigen Untergründen nur nach einiger Einarbeitung zu meistern. In der Offroad-Fahrschule steht Euch Sébastien Loeb als Ratgeber zur Seite.



PS3 Stadtkurse wie London oder hier Rom gefallen mit prächtiger Randbebauung, sind aber deutlich unübersichtlicher als viele Rennstrecken. Unschön: Schatten auf der Karosserie oder Fahrzeugkanten, die durch Staub scheinen, sind mitunter grobpixelig.

3D-FAKTOR



Im 3D-Modus läuft der Titel nur mit 720p-Auflösung. Die Bildrate wird auf 30 Bilder pro Sekunde und niedriger heruntergeschraubt. In der Außenperspektive ist der dreidimensionale Effekt nur mäßig erkennbar. Im Cockpit kommt der plastische Eindruck deutlich besser rüber – entsprechender Kontrast auf der Strecke vorausgesetzt. Im Replay sehen die Boliden zum Greifen nah aus – allerdings ruckelt es auch öfter. Vorbildlich: Im Foto-Modus dürft Ihr Schnappschüsse auch in 3D knipsen.



PS3 Die äußerst wendigen Karts bringen Abwechslung ins Spiel. Fahren dürft Ihr die schnuckeligen Renner nur auf speziellen Kart-Kursen.



PS3 Im sonnigen Chamonix ist die Strecke wegen des aufgewirbelten Schnees der Vordermänner kaum noch auszumachen. Gute Streckenkenntnis ist gefragt!

Rundum-Service

Unter dem Punkt 'GT-Auto' gibt es neben Autowäsche, Ölwechsel und Felgen bekannter Hersteller auch Lackierungen für Eure Fahrzeuge – vorausgesetzt Ihr habt die Wunschfarbe freigespielt. Für erfüllte Aufgaben erhaltet Ihr außerdem Objekte wie neue Hupen, die Ihr in Eure Wagen einbauen dürft.

Mehr Sinn haben da Aerodynamik-Teile oder Ihr rüstet Euren Straßenwagen mit einem Renn-Kit auf. Traditionsgemäß spielt "GT 5" beim Thema Tuning der inneren Werte seine Stärken aus: Hobby-Mechani-

ker verstärken das Chassis, verbauen Turbolader, Nitroinspritzung oder Rennkupplungen. Komponenten wie Getriebe und Fahrwerk lassen sich erst in höheren Ausbaustufen an Eure Fahrweise anpassen. Ebenso wichtig sind die Reifen: Weiche Mischungen beispielsweise verbessern den Grip, halten aber nur wenige Runden. Harte Pneus dagegen können Euch vielleicht einen lästigen Boxenstopp ersparen. Habt Ihr genug von Karriere und Tuning, dürft Ihr jederzeit eine Runde im Arcade-Modus drehen, der auch für Testfahrten potenzieller Kaufobjekte dient.



PS3 Bei NASCAR-Rennen ist der Windschatten das A und O. Halte die Augen offen, wo genau sich die Kontrahenten vor und hinter Euch befinden, um Lücken auszunutzen und Gegner rechtzeitig zu blocken.

FAHREN UND FAHREN LASSEN

Im B-Spec-Modus agiert Ihr als Teamchef und setzt den Computer ans Steuer: Erstellt zunächst einen Fahrer mit Eigenschaften wie Tempo, mentale und körperliche Stärke. Dieser darf zu denselben Cups antreten wie Ihr. Dennoch habt Ihr das Kommando. So weist Ihr ihn an, langsamer oder schneller zu fahren bzw. zu überholen. Überfordert ihn aber nicht, sonst schrumpfen seine Stärke-Balken zu schnell und er wird unkonzentriert. Als Ansicht wählt Ihr entweder verschiedene Blickwinkel von der Strecke oder die Karte mit Echtzeitanzeige des Fahrerfelds. Für erfolgreiche Rennen erntet der CPU-Kamerad Punkte und Erfahrungsstufen, um seine Fähigkeiten zu steigern. Für längere Rennen dürft Ihr sogar mehrere Fahrer verpflichten – bis zu sechs Piloten können erstellt werden.



PS3 Rennentscheidend: Gebt Euren Fahrer Kommandos im richtigen Moment.

Technisch gefällt "Gran Turismo 5" mit 1080p-Auflösung, 3D-Funktionalität (siehe Kasten) und der Möglichkeit, eigene Playlisten für Musik zu erstellen, was den nervenden Soundtrack schnell vergessen macht. Die optionale Festplatteninstallation verbirgt eine Dreiviertelstunde – alternativ installiert das Spiel beim erstmaligen Aufrufen von Funktionen oder Strecken automatisch benötigte Dateien.

In Sachen Mehrspieler dürft Ihr zu zweit im Splitscreen antreten. Den längst überfälligen Online-Modus konnten wir bis Redaktionsschluss nicht testen. Nächsten Monat werfen wir aber einen ausgiebigen Blick auf Lobby-System, Mehrspieler-Rennen und "Gran Turismo TV". ts



Thomas Stuchlik

Endlich hatte der Rennspiel-Gott ein Einsehl! Endlich darf ich über grafisch wunderschöne Asphalt-Kreationen rasen. Endlich darf ich eigene Strecken basteln. Endlich darf ich meine Garagensätze in HD ablichten. Doch halt: Trotz aller Euphorie erscheinen selbst mir als "Gran Turismo"-Fan der ersten Stunde einige Dinge halbgar: Angesichts der ansonsten grafischen Klasse enttäuscht das Schadensmodell. Dazu kommt die fragwürdige Unterteilung in Standard- und Premium-Modelle – inklusive diverser Beschränkungen. Auch werden weniger Strecken als im Vorgänger aufgeteilt, gerade an Rundkursen und Rallye-Strecken mangelt es. Das reicht nach kostenpflichtigem Download-Content, bei dem vielleicht auch ein vernünftiges Schadensmodell dabei ist? Doch selbst diese unschönen Details trüben nicht meine Begeisterung über den gigantischen Karriere-Modus, das vielschichtige Fahrverhalten und monatelange Herausforderungen hinter dem Steuer und der Foto-Kamera.

Entwickler: Polyphony Digital, Japan
Hersteller: Sony
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

Unterstützt: » bis 16 Spieler (online),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » 1.031 Autos
- » 27 Strecken in zahlreichen Variationen
- » umfangreiche Rasser-Karriere
- » einfacher Strecken-Editor
- » tiefgründige Fahrphysik

SPIELSPASS

Singleplayer: 9 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

92

FAZIT » Die lang erwartete Rennspiel-Legende entfaltet ihre volle Faszination mit riesigem Fahrpark, Bombast-Optik und Strecken-Editor.

» Online-Nachtest in der nächsten Ausgabe

Need for Speed: Hot Pursuit

PS3 360 Rennspiel 12



PS3 Obwohl die Verkehrsdichte auf den Straßen von Seacrest County nicht allzu hoch ist, müsst Ihr wachsam sein: Langsame Zivilfahrzeuge sind eine häufige Unfallursache – fährt Ihr dagegen knapp an ihnen vorbei, wird der Turbovorrat aufgestockt.



Ulrich Steppberger

Mein erster Gedanke, als das Criterion-„Need for Speed“ bestätigt wurde: Das wird doch sicher ein „Burnout“, nur etwas anders. Und tatsächlich ist diese Beschreibung

von „Hot Pursuit“ in vielen Aspekten treffend. Design, Spielgefühl, rempallastiges Rase – wer die vorherigen Rennspiele der Briten gerockt hat, fühlt sich gleich heimisch. Und ein flüssig laufendes „Need for Speed“, das ist ungewohnt... Ein wenig vermisse ich alte Markenzeichen wie eine dezent trashige Rahmenhandlung, doch das tadellose Vollgas-Feeling macht das mehr als wett. So spektakulär wie bei „Burnout Paradise“ wirkt die Optik nicht und an das gefühlte Gewicht der Boliden muss man sich erst gewöhnen. Aber die packenden Verfolgungsjagden und die motivierende „Autlog“-Einbindung machen mächtig Laune – als arcadelastigerer Bruder zum simalthen „SHIFT“ ist „Hot Pursuit“ genau das Richtige.

Nachdem die „Need for Speed“-Serie mit „Undercover“ 2008 die Publikumsgunst zu überstrapazieren drohte, zog Electronic Arts die Notbremse, präsentierte Xbox-360- und PS3-Fahrern den realitätsnäheren Serienabgänger „SHIFT“ und setzt nun das um, was viele Spieler seit Langem fordern: Lasst doch endlich die „Burnout“-Entwickler Criterion ein vernünftiges „Need for Speed“ machen!

Das Resultat dieser Traum Paarung nennt sich „Hot Pursuit“ und nimmt nicht zufällig Bezug auf den gleichnamigen dritten „Need for Speed“-Teil von 1998. Damals wie heute stehen brachiale Vollgasrennen im Mittelpunkt, bei denen sich respektlose Raser und wackere Cops bekämpfen. Im Zuge der Rückbesinnung gingen



PS3 Moderne Raser-Bekämpfung: Schaltet Ihr den Elektrompuls lange genug auf, wird der Flüchtige kurzzeitig ausgebremst.



PS3 Der Helikopter ist ein hartnäckiges Problem: Er legt wiederholt Nagelbretter bevorzugt direkt in Eurer Fahrlinie aus.

eine jüngere Seriengedächtnis über Bord: Eine aufwändig inszenierte Rahmenhandlung gibt es nicht mehr. Obwohl der Schauplatz namens Seacrest County ein Straßennetz von rund 200 km Länge beinhaltet, das auf Wunsch frei erkundet werden kann, besteht der

Hauptaspekt des Spiels aus Rennen auf geradlinigen Routen.

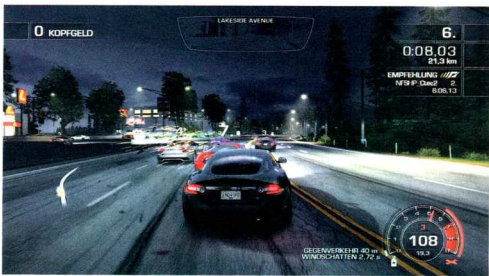
Guter oder böser Raser?

„Hot Pursuit“ lässt Euch beide Seiten der Medaille erleben: Als Raser wollt Ihr den höchsten Rang der 'Gesucht'-Liste ergattern. Auf Seite der Polizisten geht es um den obersten Dienstgrad. Dazu sammelt Ihr 'Kopfgeld'-Punkte durch das erfolgreiche Beenden der über 100 Wettbewerbe sowie mit gewagten Fahrmanövern.

Versucht Ihr Euch als Gesetzesbrecher, stehen verschiedene Disziplinen an: Jagt alleine über den Asphalt, um vorgegebene Zeiten zu knacken, oder tretet gegen mehrere Rivalen an. Dabei zählt sich die Kenntnis der Umgebung aus: Diese steckt voller Alternativrouten neben der Hauptfahrbahn, die allerdings nicht immer eine Weg- oder Zeitersparnis mit sich bringen. Eine vorsichtige Fahrweise solltet Ihr vergessen: Wer stets im Gengeverkehr unterwegs ist, viel driftet oder nur

RIVALITÄT ERWÜNSCHT: DAS IST „AUTOLOG“

Vereinzelte Experimente, Spieler zu mehr indirektem Wettbewerb anzustacheln, gab es schon vor „Hot Pursuit“. Zuletzt versuchte es „Blur“ mit Facebook, Twitter und Direktnachrichtenversand für Herausforderungen. Kriterien setzt für seine Community-Einbindung mit dem Kunstwort 'Autolog' auf eine weitgehend unaufdringliche Einbindung, die jede Menge Potenzial beinhaltet: So wird z.B. bei jedem Rennen vorab eingeladen, welche Leistungen Eure Freunde vollbracht haben, und während der Fahrt stets der Vergleich gezogen, wie Ihr Euch gerade schlägt. Habt Ihr einen Mitspieler übertrumpft, könnt Ihr auf Wunsch den Erfolg auf der 'Speedwall' vermelden: Das Nachrichtenbrett verwaltet alle Neuheiten der Rivalen und lässt Euch auch wissen, wenn jemand etwa ein schickes Foto veröffentlicht hat – natürlich dürft Ihr dann auch Kommentare dazu abgeben. Zudem gibt es einen eigenen Menüpunkt, in dem Ihr auf Euch zugeschnittene Herausforderungen findet. Haben Euch die letzten Tage mehrere Freunde in einem bestimmten Rennen übertrumpft, dann wird dies dort vermerkt, ohne dass Ihr Euch erst durch die normale Rennauswahl klicken müsst. Als Motivationshilfe und zur Bildung eines Gemeinschaftsgefühls ist 'Autolog' eine gelungene Sache – lediglich das Risiko, von allzu vielen Meldungen übermäßig mittelungsbedürftiger Kumpels überrollt zu werden, ist nicht ganz ausgeschlossen.



PS3 Obwohl Seacrest County nicht die spektakulärsten Umgebungen bietet, sorgen unterschiedliche Witterung und Tageszeiten für genügend visuelle Abwechslung.



PS3 Nicht nur Polizeimaßnahmen wie eine Straßenblockade (oben) sind gefährlich – CPU-Rivalen bauen Unfälle und reißen Euch dadurch auch mal mit ins Verderben (unten).

knapp Unfällen entgeht, lädt seinen Turboschub auf. Spektakulär wird es, wenn sich die Polizei einmischt: Bei 'Hot Pursuit'-Rennen tun Cops alles, um Euch mit abgeworfenen Nagelbrettern, Straßensperren oder die Bordelektronik störenden Magnetimpulsen aufzuhalten. Wehrlös seid Ihr nicht, denn je höher Euer Rang steigt, desto mehr Bordwaffen habt Ihr: Feuere Nagelbretter und Impulse (auch auf die Konkurrenz), ein Störsender schützt vor Attacken und der Superturbo lässt Euch Hören und Sehen vergehen. Alternativ wechselt Ihr auf die Seite der Guten und macht Euch daran, Raser zu stellen: Schrotet z.B. innerhalb des Zeitlimits eine Mindestzahl an Verkehrsrowdys.

So gut wie noch nie?

Die Grafik von 'Hot Pursuit' läuft zwar 'nur' mit 30 statt 60 Bildern



PS3 Doppelt hält besser: (Fast) alle Fahrzeuge sind sowohl als Reservewehrlös als auch als Polizeiauto freispielbar.

pro Sekunde, das passiert aber so stabil wie noch nie in der 'Need for Speed'-Historie. Die lizenzierten Boliden glänzen mit vielen Details und schickem Schadensmodell. Die Umgebung setzt auf Natur und wirkt nicht so spektakulär wie etwa 'Burnout Paradise', lässt aber in ihrer Gesamtwirkung sämtliche 'Need for Speed'-Vorgänger außer 'Most Wanted' hinter sich. Die Fahrzeuge fühlen sich erstaunlich schwer an und reagieren nicht so flink wie gewöhnliche Arcade-Flitzer, doch ein Hauch Anspruch tut dem Fahrgefühl durchaus gut. Letztlich erfüllt 'Hot Pursuit' vielleicht nicht ganz die hohen Erwartungen, die man beim Namen Criterion stellt, doch eins schafft das neue 'Need for Speed' auf jeden Fall: Es ist ein rundum gelungener Vollgasspaß und macht damit seinem Namen alle Ehre. us

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Electronic Arts
Termin im Handel: 60 Euro

Unterstützt » bis 8 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » ruhekeifere Grafik
- » 2 Kampagnenprofile: Raser und Polizei
- » offensiver Einsatz verschiedener 'Waffen'
- » keine Story
- » durchdachte Community-Optionen

SPIELSPASS

Singleplayer 8 von 10
Multiplayer 8 von 10
Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10

85

FAZIT » Rasante Rückbesinnung zu den Raserwurzeln, die mit guter Optik und viel Dynamik punktet, aber wenig Überraschendes bietet.

SEIT ÜBER 16 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nahe BURGER KING
TEL: 0201-777225

Jetzt auch 24 Std. ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE



Top 4: 1. Black Ops 2 2. indiz. 3. Fallout NV 4. Fable 3

für Xb360 und Ps3	XBOX360 GAMES	PLAYSTATION3 slim	299,95
ALPHA PROTOCOL dt.	29,95	Alpha Protocol dt.	29,95
BATMAN dt. Text/Spr.	29,95	BAYONETTA (18)	29,95
ALAN WAKE dt.	39,95	BLUR dt.	39,95
BLUR dt.	39,95	Borderlands: Götter (18)	49,95
Borderlands: Götter (18)	49,95	BIOShock 2 uncult (18)	29,95
Deadly Promotion (18)	69,95	DEMON SOULS dt.	59,95
Fallout 3 Götter (18) (dt)	69,95	God of War Collection uncult	39,95
FI 2010 PAL	59,95	God of War 3 uncult (18)	59,95
KINECT inkl. Adv.	149,95	God of War 3 Ultimate Edit. (18)	179,95
MASS EFFECT 2 dt.	39,95	FALLOUT 3 Götter (18) (dt)	59,95
MAFIA 2 uncult (18)	54,95	KILLZONE 2 uncult/steelbook	59,95
Quantum Theory uncult je	59,95	MAFIA 2 uncult (18)	54,95
HALO REACH uncult (18)	64,95	Split Second dt.	39,95
Kane & Lynch 2 (18)	49,95	TimeCrisis Rising Storm uncult	59,95
Left 4 Dead 2 dt. (18)	59,95	UNCHARTED 2 dt.	29,95
SPLIT Second dt.	39,95	YAKUZA 3 PAL uncult (18)	49,95
FI 2010 PAL	59,95		

Dualshock 3 in blau, weiss und rot lieferbar
PLAYSTATION MOVE / Spiele und Zubehör lieferbar
NEU: über 200 GEBRAUCHTSPIELE für Ps3 und Xb360 auf Lager
BESTELLSHOTLINE: 0201-7772235
Versandkosten: 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO N.Geb. oder Vorlesse 5,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 tägiges Rückgaberecht (nur versiegelt)
JETZT MIT ALTERSCHAHEIN REGISTRIEREN UND 18+ SPIELE BESTELLEN!!!
BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

GROSSES KINO jetzt im Handel

KINO ZU HAUSE Ausgabe 1281 17. September 4,90 €

audiovision

HDTV • SURROUND

Erster 21:9 TV mit 3D

Weg mit den
Bauern: 3D-Zell-
Projektion
im XXL-Test

**HebTV: der
neue Videotext**

• einfach zu nutzen
• mehr als 1000
• alle Features & Qualität

7 INTERNET, MULTIMEDIA, 3D XXL-TEST

HYBRID-TV's

Schillerndste für Großbild-Geister: 46 bis 55 Zoll-Fernseher für heute, morgen und übermorgen

**IHR WEG ZUR
PERFekten ANLAGE**

4 BOXSETS

3.1 Surround ab 1.100 Euro:
Die neuen Sets von Treble,
Contour, Magnat und Boston

RATGEBER-SERIE
Teil 1: das beste Bild

DISC CHE

40 FILME IM TEST

BLU-RAY-REFERENZ

Warenliste glücklich mit dem Philips RDP 9000:
Viele Parameter für Bild, Ton und Ausstattung im All-Test

NEWS&SERVICE

3D ZUM NACHRÜSTEN
3D-Set für Ihre Philips 3D-TV
(3D-Wiedergabe von Blu-ray)

SUPER-SOUND IM RING
Als selbst wahre Digital-Systeme in
ausgeprägter Cinema-Optik

BLU-RAY AM ENDE?
Nicht! Sie sind nur die
10 Schritte davorher

3 3D-Fernseher mit 46/47 Zoll Diagonale

4 3D-Fernseher mit 50-55 Zoll Diagonale

21:9-TV von Philips mit 3D in Cinemascope

DLP-Projektor mit Riesenbild für 1.000 Euro

Neue Referenz: Philips 3D-Blu-ray Player

4 Boxensets: Canton, Teufel, Magnat und Boston

audiovision.de

TrackMania

Wii DS Rennspiel



Wii Der Schein trügt: Der Gegner auf dem Bild ist nur ein Geist, der die Bestzeit symbolisiert. Fahrt vor ihm durchs Ziel und gewinnt die Goldmedaille.

Wer in seiner Kindheit mit Matchbox-Autos gespielt hat, fühlt sich bei "TrackMania" pudelwohl. Wie beim altherwürdigen Kinderspielzeug rast Ihr mit farbenfrohen Autos über abgedrehte Kurse mit Loopings, Rampen und Steilkurven. Klassische Rennen gibt es bei "TrackMania" nicht, stattdessen fahrt Ihr gegen Geister-Gegner, welche stellvertretend für die Bestzeiten stehen. Anfangs knackt Ihr die Rekorde noch recht locker, nach den Trainingsstrecken entfällt der Titel aber sein Frust- und Suchtpotenzial. Nur wer perfekt fährt, hat eine Chance auf die Goldmedaille und damit Geld für den Shop, in dem Ihr weitere Strecken und Items für den Editor kauft. Die Minus-Taste drückt Ihr in diesem Spiel oft, denn damit startet Ihr das Rennen neu. Trotzdem entsteht sofort das "Nur noch ein Versuch"-Gefühl. Die Kurse sind angenehm kurz und teilen sich in sechs verschiedene Umgebungen samt dazugehöriger Wagen auf, die sich mit Remote, Nunchuk oder Classic Controller unterschiedlich, aber präzise steuern. Wer längere Aufgaben möchte, besucht den "Plattform"-Modus und meistert anspruchsvolle Kurse mit möglichst wenigen Neu-



DS Turbopfeile und eine Rampe ohne Begrenzung bedeuten häufige Abstürze.

starts, aber ohne Zeitdruck.

Abgerundet wird das Paket von einem umfangreichen Strecken-Editor, mit dem Ihr für unendlich viel Nachschub sorgt, sollten Euch die unzähligen Standardkurse nicht reichen. Hier verbringt Ihr Eure Zeit außerdem mit dem "Puzzle"-Modus, in dem Ihr Strecken vervollständigt und anschließend ein Rennen auf ihnen austragt.

Auf dem DS trägt das Spiel den Untertitel "Turbo". Trotz weniger Umgebungen und Kurse bietet auch diese Fassung abwechslungsreiche Rennunterhaltung, durch die Pixel-optik verschwimmt die Strecke bei hektischen Kurvenfahrten aber mitunter, was für Frust sorgt. tk



Tobias Kujawa

Da ich die "TrackMania"-Spiele auf dem PC bereits kenne und schätze, war ich sehr gespannt, wie sich die Bestzeit-Hatz auf Nintendos Wii macht. Der etwas komplizierte, aber gut gefüllte Editor, die Vielzahl der Strecken und der auch auf dem heimischen Fernsehgerät einsetzende Suchtfaktor erfüllten meine Erwartungen voll und ganz. Online und im Split-Screen gibt der Titel ebenfalls eine gute Figur ab, dort ist die Jagd nach der perfekten Kurvendurchfahrt noch verbissener. Nervig sind der monotone Soundtrack und die simplen Texturen, die wohl zu Gunsten der Geschwindigkeit so grobkörnig ausfallen mussten.

Entwickler: **Firebrand Games, Schottland**
Hersteller: **Focus Home Interactive**
Termin: **im Handel**
Preis: **30-40 Euro**

Unterstützt » bis 6 Spieler (online),
Text: deutsch

» flüssiges, schnelles Rennerlebnis
» detaillierter Editor, der Euch die Konstruktion verrückter Kurse erlaubt
» auf dem DS ist die körnige Grafik oft unübersichtlich

SPIELSPASS

	Wii
Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10
	80

	DS
Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10
	79

FAZIT » Knackige Bestzeit-Raserei mit Suchtpotenzial. Mit dem Editor erschafft Ihr unbegrenzten Nachschub.

Tony Hawk: SHRED

360 PS3 Wii Sport

» Tony Hawk und Activision lassen sich von der Kritik an "Tony Hawk: RIDE" nicht abschrecken und starten mit "SHRED" einen neuen Versuch, den Skateboard-Controller zu etablieren. Besitzer des "RIDE"-Bretts benutzen ihre Peripherie auch mit dem neuen Titel, Erstkunden greifen zum Bundle aus Skateboard und Spiel.

Spielegerisch und optisch bleibt die Brettsporl-Umsetzung in der Kinderstube hängen. Tricks löst Ihr durch Ollies und Nollies, also das Anheben von Nase oder Heck des Skateboards, aus. Zusätzlich kippt Ihr das Board nach links und rechts und verdeckt

Für Grabereien der Sensoren, die sich an allen vier Seiten des Bretts befinden. Einfache Kunststücke führt Ihr recht präzise aus, komplexe Bewegungen und Kombinationen sind aber durch die mangelhafte Abfrage Glücksache. Da hilft auch das neue HUD nicht, das Euch die Belastung des Bretts genauer anzeigt. Für Grunds springt Ihr einfach per Ollie auf eine Kante, balancieren müsst Ihr nicht. In den ersten beiden der vier freischaltbaren Steuerungsarten nimmt Euch das Spiel sogar das Lenken ab und Ihr fahrt wie an der Schnur gezogen durch die kunterbunten, tunnelartigen Levels. Auf der

höchsten Schwierigkeitsstufe steuert Ihr Euren Skater selbst, dafür sind dann Stürze und verpasste Sprünge an der Tagesordnung.

Zusätzlich bietet das neue "Tony Hawk" zum ersten Mal einen Snowboard-Modus, der sich bis auf die unterschiedliche Optik in den vier Schnee-Levels aber genauso anfühlt wie die gewohnte Skater-Kost. Ihr fahrt Pisten und Rampen hinab, wackelt bei Sprüngen auf dem Brett in alle Richtungen und kassiert dafür hohe Punktzahlen und ein Lob von verschiedenen Funsportlern, die Tony Hawk zu kleinen Video-Einblendungen verdonnert hat. **tk**



360 Die bunte Cel-Shading-Optik zielt auf jüngere Spieler ab.



360 Im Schnee seid Ihr so unterwegs wie auf der Straße.



Tobias Kujawa

Irgendwie fühle ich mich verschaukelt, wenn einer von Tony Hawks Kumpen mich für meine unglaubliche Leistung lobt, obwohl ich nur wild mit dem Skateboard herum-
e. Die ungenaue Abfrage-
ngen vermiest mir zusam-
backenen Optik den Spaß.
Spielern im Party-Modus
per einen gewissen Reiz.

"LAHM"

Entwickler	Activision, USA
Hersteller	Activision
Termin	im Handel
Preis	50-90 Euro

Unterstützt: * bis 4 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: deutsch

- » neuer Snowboard-Modus
- » grafisch und spielerisch auf eine sehr junge Zielgruppe fixiert

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10

52

FAZIT » "SHRED" vereinfacht die Skateboard-Steuerung, ungenau bleibt sie dennoch. Skateboarder sollten beim echten Sport bleiben.

JETZT AM KIOSK



**HD-Boxen für nur 50 Euro • Sat-TV aus der Steckdose
im Praxis-Check • 5.000 Sender per Satellit:
Drehanlage montieren und geheime Kanäle finden •
Hotlines im Test • großer Einsteigerteil**

Sammlerbörse Hamburg
VIDEO-& Retro-
GAMES-Arcade, DVD/Blu-ray
22.1.11 & 24.9.11

**Bürgerhaus
Wilhelmsburg
Mengestr. 20
21107 HAMBURG
11-15 Uhr
-200 lfd. Meter
-Einlass ab 18
Jahren!
-Eintritt 5,00€**

**-Von Pong bis PS3:
18er Versionen, uncut
Games, DVD, Blu-ray,
Retro-Games, PCB,
Oldies & Exoten, Toys
& Figures, Animes,
aktuelle & antiquari-
sche Games usw.**

Veranstalter:
Firma Lars Nyerup
Tel. 04506-694
E-mail:
gyrodine@aol.com



Donkey Kong Country Returns

Wii Jump'n'Run 0



Wii "Madagascar" lässt grüßen: Während im Hintergrund Zebra, Giraffe und Elefant dahinschippeln, reitet Donkey auf einem Wal. Da Diddy soeben ein Leben verloren hat, gleitet er an einem Fass zurück ins Spiel – ob und wann er das tut, ist dem zweiten Spieler überlassen. Ungewübte warten somit ab, bis die schwierigsten Momente überstanden sind.

Seit ein paar Jahren kooperieren japanische Hersteller vermehrt mit westlichen Entwicklern, um in der zunehmend amerikanisierten Branche konkurrenzfähig zu bleiben – leider meist mit bescheidenem Ergebnis. Den bis dato größten Erfolg dieser Kontinente übergreifenden Zusammenarbeit verbucht Nintendo, schließlich zeigte das Joint Venture mit den texanischen Entwicklern der Retro Studios schon 2002 anhand von "Metroid Prime", wie man es richtig macht.

Nun hauchen die US-Amerikaner mit "Donkey Kong Country Returns" einer weiteren Nintendo-Marke frisches Leben ein. Im Gegensatz zu Samus Arans modernisierten Ego-Ausflügen orientiert sich Donkeys

neues Hüpfabenteuer jedoch gnadenlos am altmodischen 2D-Konzept, das mit punktgenauen Sprüngen und einem enorm fordernden Schwierigkeitsgrad selbst altgediente 16-Bit-Veteranen bis ans Limit fordert.

Alte Story, neue Feinde

Diesmal sind es allerdings nicht die Kremllings unter dem Zepter des Krokodilkönigs King K. Rool, die Euren Bananenvorrat stibitzen, sondern hölzerne Tiki-Figuren, die durch einen Vulkanausbruch auf Donkeys Insel ihr Unwesen treiben. Sie hypnotisieren einige Tiere und machen sich mit einer Ladung Früchte aus dem Staub. Wie im Original beginnt Euer Abenteuer in Donkey Kongs

Hütte. Wahlweise alleine oder zusammen mit einem Mitspieler, der die Kontrolle über Euren Kumpel Diddy übernimmt, macht Ihr Euch auf die Jagd nach den verlorenen Bananen, die durch acht thematisch unterschiedliche Welten führt. Neben Dschungel- und Strandabschnitten inklusive schießwütigen Piratenschiffen erkundet Ihr Lavareis, mechanische Anlagen sowie natürlich Minen und Höhlen. Diese laden erneut zu haarigen Lorenfahrten ein, bei denen Ihr gut getimte Sprünge über zerstörte Gleisabschnitte und Feindangriffe absolviert. Andersorts schwingt Ihr Euch auf den Rücken des Nashorns Rambi, das anderweitig nicht passierbare Blockaden zertrümmert. Weitere Reittiere wie den

Schwertfisch Enguarde, der Euch im SNES-Original durch wunderschöne Unterwasserlevels begleitete, gibt es indes nicht.

Durch die neue Hintergrundgeschichte hat sich das Feindrepertoire drastisch geändert. So bekämpft Ihr nicht länger schuppige Alligatoren und Hornissen, sondern Vögel, Kröten und Maulwürfe sowie undefinierbar skurrile Geschöpfe. Diese erinnern mit irrwitzigen Animationen durchweg an das unvergesslich schräge Design des englischen Entwicklers Rare, der seinerzeit für die SNES-Versionen verantwortlich zeichnete. Selbstverständlich lauert am Ende jeder Welt ein zäher Endboss, der mit ausgeklügelten Angriffsmustern Eure Control-

DAS ERSTE LEVEL – SO BEGINNT DONKEY KONGS RÜCKKEHR



Im knackscharfen Renditenro klauen Dschungeltiere im Auftrag von Tiki-Figuren Donkey Kongs Bananen.



Schüttelt die Remote und den optionalen Nunchuk, um Donkeys Hütte zu verlassen.



Donkey zerpuscht Blumen, um Boni abzustauben, während Diddy dank Raketenantriebs über Abgründe schwebt.



Wii Vor atmosphärischem Sonnenuntergang kämpfen Donkey und Diddy gegen aggressives Buschwerk. Es fällt dabei zwar nicht leicht, verborgene Boni aufzuspüren, Eure Helden sind jedoch dank roter Krawatte bzw. Mütze stets gut zu erkennen.



Wii Cranky Kongs Hütte gibt es in jeder Welt – erwerbt mit Bananemünzen Extraleben, Unverwundbarkeitsränke oder Hilfe bei der Suche nach Puzzlestücken.

lerkünste fordert. Mit klassischem Dreifachsprung auf den Kopf ist es diesmal jedoch erfreulicherweise nicht getan.

Viele Hilfestellungen

Um die zahlreichen schwierigen Herausforderungen zu meistern, spendieren Euch die Entwickler erstmals zwei Lebensherzen, wodurch Donkey einen zusätzlichen Treffer einsteckt. Spüren Solo-Spieler ein Fass mit Diddy Kong auf, verdoppelt sich der Herzenvorrat sogar. Daneben sammelt Ihr 100 Bananen für ein

Extraleben sowie Bananemünzen, die Ihr in Cranky Kongs Laden gegen nützliche Objekte eintauscht. Extraherzen erlauben einmalig einen zusätzlichen Treffer, ein Trank macht Euch vorübergehend unverwundbar.

Als weitere Hilfestellung seid Ihr auch im Solo-Modus stets als Duo unterwegs. Diddy erklimmt Euren Rücken und erleichtert punktgenaues Springen durch seinen Raketenrucksack, mit dem Ihr für einen Augenblick in der Luft verharrt. Zudem löst Ihr eine vernichtende Rollattacke aus, wenn Ihr den Analogstick nach links oder rechts drückt und dabei



Wii Auf der Weltkarte wählt Ihr Euer nächstes Level: Blau markierte Abschnitte habt Ihr selbst gemeistert, rote sind noch zu erledigen – oder wurden per Spielhilfe gelöst.

die Fernbedienung schüttelt. Duckt Ihr Euch hingegen und schüttelt, pustet Donkey. So untersucht Ihr nicht nur Pflanzen am Wegesrand nach Bananen, Münzen und Puzzleteilen, mit denen Ihr Bildergalerien und Musikstücke freischaltet. An manchen Stellen vernichtet Ihr so auch Feinde oder aktiviert Mechanismen – sei es, um im Level voranzukommen oder um eines der unzähligen Bonuslevels aufzuspüren.

Den vielleicht größten Schutz vor Frust hält ein etwas deplatziert wirkendes Schwein in Form klassischer Checkpoints für Euch bereit, von dem

es in jedem Abschnitt mindestens einen gibt. Zusätzlich bietet es Euch den Super-Assistenten an, den Nintendo-Fans bereits aus "New Super Mario Bros. Wii" kennen: Scheitert Ihr mehrmals im Verlauf eines Levels, dürft Ihr einem weißen Gorilla dabei zusehen, wie der Abschnitt zu spielen ist. Weil Ihr in diesem Fall keinen der ergatterten Bonusgegenstände behalten dürft, steigt Ihr auf Wunsch jederzeit ins aktuelle Level ein und bringt es selbst zu Ende. Leider verrät der bleiche Affe nicht, wo sich clever verborgene Geheimnisse, Puzzleteile und lukrative Bonusräume befinden.



Michael Herde

Donkeys Rückkehr beschert mir ein Wechselbad der Gefühle: Im einen Augenblick frohlocke ich angesichts der fantastischen Einfälle der Leveldesigner, im nächsten verfluche ich das Entwickler-Team: Das Jump'n'Run der alten Schule ist enorm schwierig und beschert mir viele Bildschirmröte. Zum Glück motiviert das Spiel derart, dass ich stets gerne einen weiteren Versuch wage. Das liegt nicht nur an den zahlreichen Geheimnissen oder der grandiosen Musik, sondern vor allem an der farnosen Spielbarkeit und frustschonenden Neuerungen wie den beiden Lebensherzen. Leider gibt es außer Nashorn Rambi keine Reittiere, auch die stimmungsvollen Unterwasser-Levels von früher fehlen. Die Kollisionsabfrage ist mir jedoch etwas zu penibel, witzige Anspielungen auf andere Nintendo-Titel entschädigen mich dafür allemal.



Euer Kumpel Diddy legt sich mit einer Krote an, als Donkey 100 Bananen für ein Extraleben sammeln will.



Die Rückkehr der Fässer: Erstmals katapultiert sich Euer Affenduo auch in die Bildtiefe.



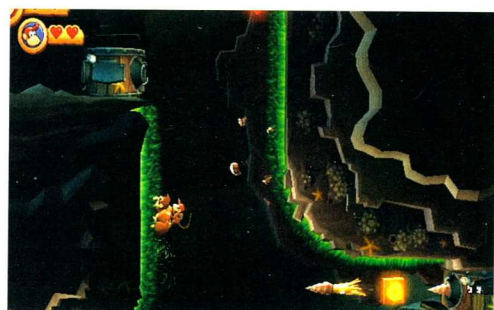
Am Levelende bestimmt Timing über Eure Belohnung – mitunter müsst Ihr auch die Controller schütteln.



Wii Während Diddy auf Kugel-Donkey Dodos wegkugelt, wartet das Checkpoint-Schwein auf Euren Besuch. In späteren Levels begegnet Ihr dem rosa Freund sogar mehrmals – angesichts der harschen Schwierigkeit ein stets willkommenes Treffen.



Wii Sammelt mit dem Nashorn Rambi Bananen und achtet auf gut getimte Sprünge, denn gleichzeitig bricht das komplette Level unter Euch weg.



Wii Neuer Move: Euer Affenduo klettert sich an Wänden und Decken fest, die mit Gras bewachsen sind – in späteren Levels sorgt das für prüffig-fördernde Passagen.

Auch der Zweispieler-Modus ist frustschonend gestaltet: Ungeübte Spieler wählen Leichtgewicht Diddy Kong, der sich bei besonders knackigen Passagen auf Donkeys Rücken tragen lassen darf. Verschwindet zudem einer der beiden Affen aus dem Bildschirm, weil sie zu weit voneinander entfernt sind, stirbt der Außenstehende nicht wie in "New Super Mario Bros. Wii", sondern wird

binnen Sekunden zurück zum Kameradenteleportiert.

Trotz all der Hilfestellungen, die Euch "Donkey Kong Country Returns" an die Hand gibt, sowie einer hervorragenden Lernkurve ist das Spiel kein Spaziergang. Wirken anfängliche Levels mangels Zeitlimit noch vergleichsweise harmlos, legt die Hüpferei spätestens in der vierten Welt mehrere Schippen Anspruch

drauf und macht mit knifflig zu besiegenden Feinden und harschen Hochgeschwindigkeitspassagen inklusive Shoot'em-Up-Anleihen das Überleben schwer.

Wirklich kein HD-Spiel?

Neben den spielerischen Qualitäten bietet Donkeys Rückkehr auch eine Menge für Augen und Ohren. Weil

die Levels nicht aus vorgeordneten und somit statischen Grafiken bestehen, bieten sich den Entwicklern faszinierende Möglichkeiten der Inszenierung. Permanent kracht es um Euch herum, Levelbauteile stürzen zusammen und Fässer katapultieren Euch in die Bildecke. Untermalt wird die knackscharfe Grafik durch altbekannte Melodien, die erneut sofort ins Ohr gehen – traumhaft! *mh*

DONKEY KONG COUNTRY – DIE 16-BIT-WURZELN



Kurz bevor das Super Nintendo von Saturn und PlayStation abgelöst wird, entfacht das englische Entwicklerstudio Rare mit "Donkey Kong Country" noch einmal wahre Begeisterungstürme unter den an pixelige Bitmapgrafiken gewöhnten 16-Bit-Fans. In bahnbrechend detaillierten wie plastisch wirkenden Rendergrafiken flimmert 1994 das erste von drei Hupspielen rund um die Affenbande über den Bildschirm.

Wie schon "Super Mario World" zu Beginn der SNES-Ära trumpfen auch Donkey und Diddy Kong mit zahlreichen vorber-



genen Bonuslevels, Unterwasserpassagen und jeder Menge Boni auf. Zusätzlich sorgen Reittiere wie das Nashorn Rambi oder der Schwertfisch Engarde für Abwechslung.

Obwohl in den beiden Folgejahren die Protagonisten munter durchwechseln, eint die drei Hupspielklassiker (Bilder von links: Teil 1, 2 & 3), die in der Virtual Console der Wii auf Euren Download warten, eine Gemeinsamkeit: Sie sind extrem fordernd, vor allem, wenn Ihr nach dem Endboss auf die Jagd nach 100% geht.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Entwickler: **Retro Studios, USA**
Hersteller: **Nintendo**
Termin: **3. Dezember**
Preis: **50 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler**
Sprache: **uh, uh, ah, Text: einstellbar**

- » Geheimnisse verlocken zum wiederholten Spielen der Levels
- » Überraschung nach dem Durchspielen
- » schaltet Musikstücke frei
- » spielbar mit und ohne Nunchuk

SPIELSPASS

Singleplayer: **9 von 10**
Nintendo: **9 von 10**
Grafik: **10 von 10**
Sound: **10 von 10**

90

FAZIT » Beinhaltet Rückkehr einer Legende: Donkey Kong begeistert mit forderndem Leveldesign und witziger Inszenierung.



Oliver Schultes

Fans der SNES-"Kong"-Episoden, von "New Super Mario Bros. Wii" oder 2D-Jump'n'Runs generell, kommen bei "Donkey Kong Country Returns" aus dem Grinsen nicht heraus. Das Leveldesign mit seinen abgedrehten Ideen und clever platzierten Geheimnissen, die witzigen Animationen (lasst Donkey mal eine Weile unbewegt sitzen!), die herausragende Musik und die punktgenaue Steuerung (ich empfehle die Variante mit Nunchuk) lupen Eure Mundwinkel Stück für Stück nach oben. In gleichem Maße klettert die Schwierigkeit mit jeder absolvierten Welt: Videospiel-Neulinge beißen sich wohl die Zähne aus, immerhin gibt es für sie den Super-Assistenten als Frustbremse – lobenswert. Ein Lob gebührt auch den Grafiken: Was die aus der Wii-Konsole heraussholen, ist schlicht sensationell und eine Zierde für jeden HD-Fernseher!

Sonic Colours

Wii DS Jump'n'Run

6



Wii Oben düst Sonic durch eine prächtige Weltall-Kulisse – rechts verspielt er dank lila Wisp-Power seine Feinde.

Es ist da: ein 3D-„Sonic“, bei dem ihr nur mit Sonic spielt. Der Igel saust in einem Hölletempo durch hübsche, kreative und opulent ausgestattete Hüpf- und Rennparcours. Vor allem bei den selbst ablaufenden Korkenzieher-, Überkopf- und Achterbahn-Passagen tobt sich die Designer aus – das ist spielerisch supersimpel (nach vorne drücken reicht), sieht aber für Wii-Verhältnisse spektakulär aus.

Aber warum sprechen wir eigentlich von einem 3D-„Sonic“? Klar, weil die Grafik dreidimensional ist – in spielerischer Hinsicht laufen aber viele Abschnitte in puristischem 2D ab. Das fühlt sich gut und meist schnell an, für Millimeter-Hüpfpassagen ist die Steuerung aber einen Tick zu schwammig. Zwar kommt ihr auch in „Sonic Colours“ nicht um unverschuldete Tode und Nerv-Stellen herum, doch sind die unterschiedlich langen Stages so motivierend, wild und abwechslungsreich, dass ich glatt das Prädikat „Das beste Heimkonsolen-„Sonic“ seit „Adventure 2“ zücke. Gelingen sind auch Sonics bunte Verwandlungen, die nur einige Sekunden anhalten – wie die pro



DS Zwei Routen zum türkisen Wisp: Sonic gründet über den oberen Bildschirm oder hüpf von unten über das Pudding-Trampolin.



Stage fünf sammelbaren Embleme erhöhen sie den Wiederspielwert erheblich.

Die DS-Version schließt an „Rush“ und „Rush Adventure“ an, ist kürzer als die Wii-Version, bietet aber komplett andere Levels. Sie nutzt beide Schirme und erweitert die schnelle 2D-Handheld-Hatz um Sonics Transformationen. Jedoch nutzt sich das Tempo-Tempo-Tempo-Prinzip in der nunmehr dritten Iteration ab. *ms*



Matthias Schmid

Wenngleich mein blauer Freund noch eine Spaß-Dimension von Marios Galaxie entfernt wohnt, bin ich erleichtert, fast verzückt. Denn abgesehen von zu unvermittelt endenden Bossfights und der mitunter fehlenden führenden Hand (wenn die Levels unübersichtlich sind), ist „Colours“ ein rundum feines Hüpfspiel. DS-Zocker werden ebenso gut unterhalten, nur leider nicht überrascht.

Entwickler: **Sonic Team / Dimps, Japan**
 Hersteller: **Sega**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **45 Euro (Wii) / 35 Euro (DS)**
 Unterstützt: **bis 2 Spieler, Sprache (Wii): englisch / japanisch, Text: einstellbar**
 » dümmlich-lustige Zwischensequenzen
 » kurze Wisp-Verwandlungen für Sonic
 » gute 5 Stunden Hüpfspiel-Unterhaltung
 » freischaltbare Mehrspieler-Levels

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	Wii
Multiplayer	5 von 10	
Grafik	8 von 10	78
Sound	7 von 10	

Singleplayer	8 von 10	DS
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	7 von 10	79
Sound	6 von 10	

FAZIT » Gut gemacht: ebenso kurzweiliges wie fantasievolles Jump'n'Run, bei dem die Lust endlich mal wieder über den Frust siegt.



GAME CENTER
 WWW.GAMECENTER-SHOP.DE

Actionfiguren - Videospiele - Modding - Ersatzteile

Game Center

In der Muslen 11
 78054 VS-Schwenningen

Tel: +49 (0)7720-959948

Fax: +49 (0)7720-959949

Mail: info@gamecenter-shop.de

Web: www.gamecenter-shop.de



Playstation 3 Spiele



63.99€



62.99€



59.99€



29.99€

Alpha Protocol UK
 Assassins Creed Brotherhood UK
 Battlefield Bad Company 2 UK
 Blur UK
 Castlevania
 Dantes Inferno Death Edition UK
 Duke Nukem Forever (pre-Order)
 Enslaved: Odyssey to the West
 F1 2010 PEGI *UK*
 Fist of the North Star - Ken's Rage
 Resident Evil 5 Gold Move Edition
 Saw 2 - Flesh and Blood
 Time Crisis Razing
 White Knight Chronicles UK

27.99€
 56.99€
 39.98€
 32.99€
 56.99€
 26.99€
 59.99€
 54.99€
 49.99€
 54.99€
 23.35€
 49.99€
 45.99€
 34.99€

**PLAYSTATION 3
 - 320 GB -**

299€



Xbox 360 Spiele



62.99€



56.99€



61.99€



9.95€

BioShock 2: Rapture Edition
 Call of Duty Black Ops
 Colin McRae DIRT 2
 Dead Space -uncut-
 Dragon Age: Origins - Awakening
 Enslaved: Odyssey to the West
 Final Fantasy XIII UK
 Halo Reach UK
 Kinect Sports
 Lost Planet 2
 Metro 2033
 NBA 2K11
 Sims 3
 WRC: World Rally Championship

29.99€
 62.99€
 19.99€
 29.99€
 22.99€
 54.99€
 34.99€
 47.99€
 48.99€
 23.99€
 30.99€
 44.99€
 62.99€
 57.99€

**XBOX 360 SLIM
 - 4 GB -**

195€



Konsolen & Zubehör

PS3 Slim - 160GB
 Xbox 360 Slim - 250GB
 Nintendo Wii schwarz
 DXi XL (versch. Farben)
 Sony PSP 3004 (versch. Farben)

kein Aufpreis für 18er Spiele

Uncut Games & Index Titel

Versandkosten ab 3,99

Innen- und Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten.
 Alle Marken- und Warenzeichen sind Eigentum ihrer rechtmäßigen Eigentümer und dienen nur der Bezeichnung.

www.gamecenter-shop.de

Super Mario All-Stars – 25 Jahre Jubiläumsedition

Wii Jump'n'Run 0



Wii Ein fieser Klassiker der Mario-Geschichte: Lakitu versteckt sich keck hinter seiner Wolke und wirft Stachelgegner auf die "Super Mario Bros."-Spieler.

Pixel-Spiele altern bekanntermaßen charmanter als die Polygon-Kollegen. Ein "Sonic the Hedgehog" sieht immer noch cool aus, während ein "Turok" vom N64 heutzutage grausig anmutet. Dennoch kann man nicht allen ehemals tollen Bitmap-Titeln den Stempel 'Zeitloser Klassiker' aufdrücken. Nun unterzieht sich die SNES-Collection "Super Mario All-Stars" dieser Prüfung: Evergreen des Jump'n'Run-Genres oder veraltete Hüpferei?

Bevor wir auf die Qualität der einzelnen Bestandteile, sprich Spiele, eingehen, warnen wir Euch vor: Schiebt Ihr die "Super Mario All-Stars"-Disc in den Wii, erwartet Euch keine Retro-Sammlung im Stile der "Sega Mega Drive Collection". Anstatt eines neuen Menüs, digitaler Anleitungen, versteckter Bonusgames oder freischaltbarer Galerien serviert Euch Nintendo lediglich die Emulation eines einzigen Super-Nintendo-Moduls, der "Super Mario All-Stars"-Collection. Entweder schlagt Ihr jetzt Seite 46 der allerersten

MANIAC-Ausgabe 11/93 auf und lest dort Martin Gakschs Test des Spiels oder Ihr bleibt hier dran...

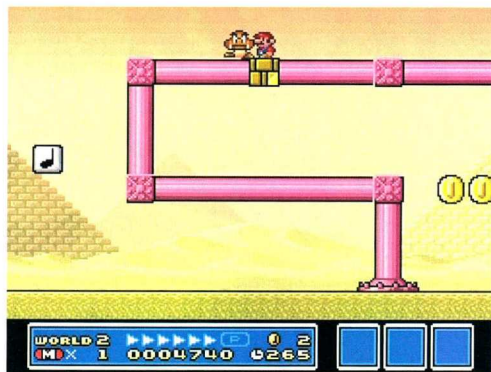
NES wird zu SNES

Alle vier NES- bzw. Famicom-Titel blieben spielerisch unangetastet, erfuhren jedoch eine grafische bzw. Sound-technische Anpassung an die Möglichkeiten des SNES. Zudem könnt Ihr Spielstände speichern – die Konsole laufen lassen ist ja so 80er...

"Super Mario Bros." wirkt aus heutiger Sicht zwar arm an Extras und ziemlich kurz, dafür flutscht die



Wii Im Ruben-Rupf-Test "Super Mario Bros. 2" ist u.a. auch ein Toad spielbar.



Wii Knutsch den Gumbal Die zweite Welt von "Super Mario Bros. 3" steht unter dem Thema 'Wüste'. Warum wachsen dort noch einmal rosa Röhren aus dem Boden?

Steuerung und die Jagd nach versteckten Blöcken und Warp-Zonen ist so reizvoll wie eh und je – diesen Klassiker der Hüpfspielgeschichte sollte jeder gespielt haben. "Super Mario Bros. 2" hingegen ist ein Kuriosum: Nintendo münzte seinerzeit das Jump'n'Run "Yume Kōjō: Doki Doki Panic" für den Westen zu einem Klemmpner-Titel um – dessen Qualität reicht nicht an das Original heran, dafür freut Ihr Euch über die Premieren von u.a. Birdo und dem POW-Block. Das echte japanische "Super Mario Bros. 2" ist als "SMB: The Lost Levels" mit an Bord – Euch erwarten

knallharte Hüpfparcours und viele geheime Warp-Röhren. Das unangefochtene Highlight ist "Super Mario Bros. 3" – mit seinen verrückten Kostümen, der Flugfähigkeit und vor allem dem ausgeklügelten Level-Design ist Marios bis dato umfangreichstes Spiel auch heute noch ein Hüpf-Hit. ms



Matthias Schmid

Weil der Disc ein Buchlein und eine Musik-CD beiliegt, dachte Nintendo wohl, man könne am Spielinhalt sparen. Wo fast alle anderen Retro-Sammlungen in-

teressante Extras, alternative Auflösungs-einstellungen oder andere Gimmicks offerieren, gucken Mario-Fans in die sprichwörtliche Röhre. Historisch wertvoll sind alle aufpolierten NES-Episoden, spielerisch heute noch klasse drei der vier Titel. Schon "Super Mario Bros. 3" allein bietet so viel Hüpfspaß wie nur wenige Jump'n'Runs der Spielegeschichte. Zwar vermissen "New Super Mario Bros."-Spieler Fähigkeiten wie den Wandsprung, dafür sind Marios Kostüme ein Volltreffer.



Wii Da ist er! Den Todespitz gibt es nur in "Super Mario Bros. The Lost Levels".

DIE BILLIGERE ALTERNATIVE: VIRTUAL CONSOLE

Wer keinen Wert auf die grafische Aufwandschulung legt, die die vier enthaltenen NES-Klassiker im Rahmen der "All-Stars"-Veröffentlichung auf dem Super Nintendo erfuhren, der kommt auch über den Umweg Virtual Console an die Jump'n'Run-Oldies. Allerdings fährt er damit nicht viel billiger als Käufer der Wii-Neueröffentlichung: Denn für jeden Titel legt Ihr in Nintendos Online-Krämerladen immer noch 500 Wii-Punkte auf den Tisch; "Super Mario Bros.: The Lost Levels" kostet als Hanabi-Special sogar 600 Einheiten. Damit kommt Ihr unterm Strich auf die Summe von etwas mehr als 20 Euro.

Wer 10 Euro mehr hinblättert, der erhält in der neuen Wii-Collection nicht nur eine DVD samt Hülle, sondern auch eine Audio-CD mit Stücken aus "Mario"-Spielen der letzten 25 Jahre, darunter Ohrwürmer aus "Super Mario 64" oder "Super Mario Galaxy 2". Zusätzlich schmökert Ihr durch ein Booklet mit Artworks und Anekdoten rund um den kultigen Italo-Klempern:



Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 3. Dezember
Preis: 30 Euro

Unterstützt » bis 2 Spieler, Text: englisch

- » enthält 1 SNES-Spiel, das aus 4 grafisch verbesserten NES-Train bestete
- » in "SMB 2" sind neben Mario und Luigi auch die Prinzessin und ein Toad wählbar
- » zu zweit nur nacheinander spielbar

SPIELSPASS

Singleplayer: 9 von 10
Multiplayer: 10 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 9 von 10

88

FAZIT » Auf Software-Seite spartanische Klassiker-Sammlung, deren Highlight "SMB 3" auch 2010 vollends begeistert.

Create

PS3 Wii 3DS Denken 0



Wii In einer Art Tutorial dürft Ihr mit einem Monster-Truck quer über das "Create"-Logo rollen. Beachtet die zwei Sonnen am Himmel.

» "Create" ist ein Denkspiel in der Art von "Crazy Machines": Ihr bekommt Herausforderungen gestellt, die Ihr mit dem Einsatz von allerlei Gegenständen lösen sollt. Eure erste Aufgabe: Helft einem Monster-Truck dabei, das "Create"-Logo zu überqueren. Dafür stehen Euch lediglich Holzrampen zur Verfügung – mehr ist aber auch nicht nötig. Ist die Rampe platziert, drückt Ihr Start, damit sich der Truck in Bewegung setzt und die Dinge ihren Lauf nehmen.

In einer anderen Mission muss ein schwerfälliger Eiswagen sicher sein Ziel jenseits eines Grabens erreichen. Dafür bedarf es schon einer Rakete, um das Vehikel auf das nötige Tempo zu bringen. Glücklicherweise steht Euch eine solche für diese Mission nebst Rampe zu Verfügung. Anderswo hantiert Ihr z.B. mit Luftballons, Ventilatoren, verschiedenen Fahrzeugen, Stahlträgern, diversen Bällen und sogar Toastern.

Diese Vielfalt ermöglicht oft mehrere Lösungswege: Geht Ihr bei einem Rätsel besonders effizient vor, werdet Ihr entsprechend höher belohnt. So schaltet Ihr neben neuen Rätseln auch Gegenstände frei, die Ihr außerhalb der Missionen beliebig



PS3 Oben geht im Hintergrund die Post ab, während unten das Katapult-Marke Eigenbau sich bewährt.

einsetzen könnt. Das motiviert, auch bereits bestandene Aufgaben erneut anzugehen und die Lösung zu optimieren. Seid Ihr auf ein Werk besonders stolz, dann speichert Ihr es für die eigene Galerie oder ladet es auf den "Create"-Server, um es mit der Community teilen.

"Create" bietet zusätzlich die Möglichkeit, die Umwelt "umzubauen". Ihr tauscht Texturen aus, gebt dem Himmel einen neuen Anstrich, pflanzt Bäume sowie anderes Grün und lasst Tiere durch die Gegend laufen. Einfluss auf das Lösen der Rätsel hat dies jedoch nicht. *bg*



Behrang Ghassemi

"Create" fasziniert und frustriert zugleich. Viele der späteren Rätsel haben es in sich und lassen Euch zu Anfang oft verzweifeln. Doch darin liegt auch der Reiz: Wie bei einem schweren Kreuzworträtsel ist die Befriedigung umso größer, wenn man auf die Lösung kommt. Dass mehrere Wege möglich sind, motiviert zusätzlich. Frust verursacht dagegen die Steuerung: Was mit einer Maus ein Kinderspiel wäre, gerät bei Wii-Remote und Move oft zur haarigen Geduldssprobe. Mit dem Pad bewegt Ihr Euch sicherer, aber auch langsamer. Weitere Frustrationsfaktoren sind die verschachtelte Menüführung und die unübersichtliche Belegung der Buttons.

Entwickler: EA Bright Light, UK
Hersteller: Electronic Arts
Termin: im Handel
Preis: 29 / 39 Euro

Unterstützt » 1 Spieler, Text: deutsch

- » Move-Unterstützung
- » unzählige Stunden Spaß und Frust
- » Steuerung und Menüführung nicht sehr eingängig

SPIELSPASS

Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: 5 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

74

FAZIT » Denkspiel mit großem Motivations- wie auch Frustrationspotenzial. Knobel-Liebhaber dürfen bedenkenlos zugreifen.

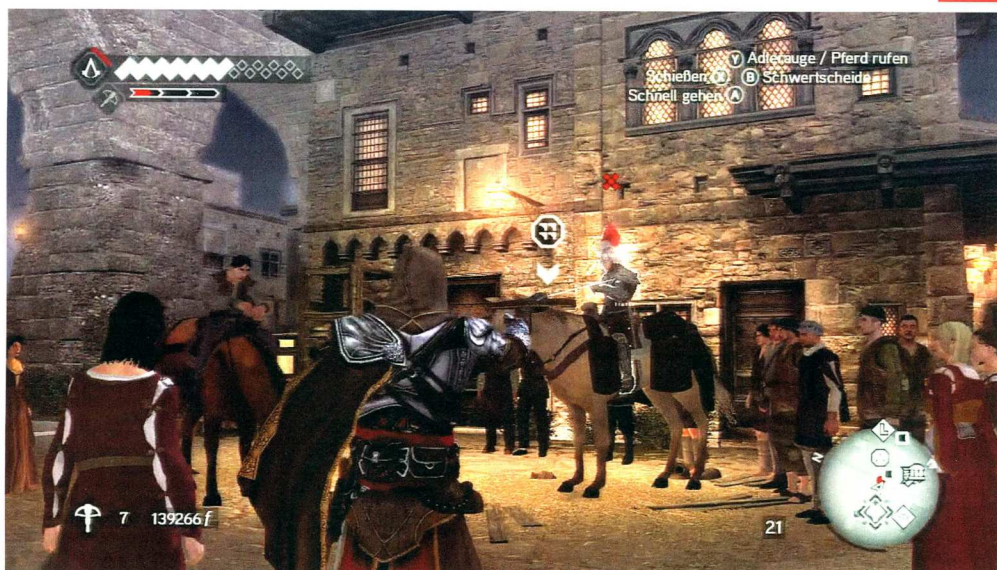
M! GAMES

Die App für iPhone, iPod touch und iPad



» jetzt im App Store erhältlich
» Gratis-Download mit
einer kostenlosen Ausgabe
» aktuelle Ausgabe nur 2,99 €

Assassin's Creed Brotherhood

PS3 360 Action-Rollenspiel


360 Mitten im Getümmel probieren wir Ezios neue Armbrust aus, mit der wir den benannten Soldaten flugs vom Pferd holen – auch auf Dächern erleichtert das Accessoire das Überleben dramatisch. Weil kein weiterer Wächter in der Nähe ist, können wir ungestört das Ross stibitzen und uns aus dem Staub machen.

➤ Kaum zu glauben: Solch gegensätzliche Titel wie "Call of Duty: Modern Warfare 2" und "Final Fantasy X-2" teilen eine Gemeinsamkeit, die sie mit "Assassin's Creed Brotherhood" verbindet. Sind Fortsetzungen erfolgreicher Spiele nämlich mittlerweile eher Regel denn Ausnahme, greift langsam eine weitaus abstrusere Form des Sequelisierungswahns um sich – die Fortsetzung einer Fortsetzung! "Assassin's Creed Brotherhood" bleibt nicht nur

die 3 im Titel verwehrt, es knüpft auch spielerisch wie thematisch am letztjährigen Abenteuer-Highlight "Assassin's Creed II" an.

Statt nämlich mit dem Protagonisten der Reihe, dem 25-jährigen Barkeeper Desmond Miles, per Animus-Erinnerungsmaschine nach Mittelalter und Renaissance nun eine neue Epoche zu erkunden, kehren wir zurück ins Rom zu Beginn des 16. Jahrhunderts, wo wir erneut Ezio Auditore da Firenze begegnen. Jenen

verwohnten Bankierssohn, der Familienmitglieder durch ein Komplott am Galgen sah. Jenen Assassinen, der einen der sagenumwobenen Edensplitter vor den mächtigen Anhängern des Templerordens bewahrte. Und jenen agilen Klettermaxen, mit dem wir unzählige Stunden über die Dächer von Florenz und Venedig gesprungen sind, Passanten geschubst und Soldaten gemeuchelt haben.

Doch ehe wir erneut in die prunkvollen Gewänder des gewandten

Todbringers gleiten, erfahren wir, wie es um Ezios Erben Desmond steht. Der versteckt sich mit seinem Team aus Teil 2 nun in Monteriggioni, eine etwas monotone Sprung- und Kletterpassage auf dem Weg in die Auditore-Villa ruft die Grundlagen der Steuerung ins Gedächtnis. Schnell gelingen flotte Hops über Stock und Stein und Desmond überlässt alsbald seinen Verstand der Kontrolle des Animus. Mithilfe dieser Vorrichtung taucht unser Held ein-

SERIEN-HISTORIE



2007: 83% (360), 82% (PS3) – Barkeeper Desmond Miles wird 2012 von Abstergo Industries entführt. Mithilfe der Animus-Maschine will der dafür verantwortliche Templerorden Desmonds Erinnerungen erforschen, da dieser Nachfahre der feindlichen Assassinen ist. 1191 meuchelt er als Altair neun Zielpersonen in Jerusalem, Damaskus und Akkon, ehe Desmond am Ende mit der Abstergo-Mitarbeiterin und Undercover-Assassinin Lucy Stillman flieht.

ASSASSIN'S CREED



2008: 68% (DSi) – Das Prequel zu "Assassin's Creed" ignoriert die Geschichte um Desmond Miles und bietet durchwachsene Hüpf-, Kletter- und Kampfkost mit Altair.



2009: 68% (PSP) – Das Sequel erzählt von Altairs Templer-Jagd auf Zypern – erneut ohne Desmond Miles.



2009: 77% (DSi) – Parallel zur Handlung des zweiten Teils reist Ezio Auditore Ende des 15. Jahrhunderts nach Spanien, hüpf- und meuchelt in 2D und trifft auf Christoph Columbus.



2009: 92% (PS3/360) – Nach der Flucht erlebt Desmond Miles die Erinnerungen von Ezio Auditore da Firenze zur Zeit der italienischen Renaissance. Das Spiel thematisiert die Entwicklung Ezios vom verwohnten Bankierssohn zum Assassinen, der die Ermordung seiner Verwandtschaft durch den Borgia-Clan rächt. Gleichzeitig suchen Desmond und Lucy nach einem mächtigen Edensplitter, weshalb es Ezio nach Florenz, Venedig und Rom verschlägt.



360 Benützte Angreifer holt Ezio mittels Konter-Move vom hohen Ross auf den Boden der Tatsachen zurück – stecht sie ab, ehe sie wieder aufsteigen!

mal mehr in die genetisch ererbten Erinnerungen an seinen italienischen Vorfahren und dessen Assassinenkünste ein. Doch die Vertreter des feindseligen Templerordens suchen ebenfalls nach dem mächtigen Edensplitter-Artefakt, weshalb Desmond und sein Team einen Wettlauf gegen die Zeit bestreiten.

Ezio, den wir fortan steuern, ist bereits im Besitz des gesuchten Artefakts. Doch nach einem Angriff auf dessen Villa in Monteriggioni ist nicht nur der Edensplitter weg, auch Onkel Mario ist tot – Grund genug für Ezio, seinem neuen Widersacher Cesare Borgia nach Rom zu folgen.

Doch um dem einflussreichen Feldherrn unter der Gunst seines päpstlichen Vaters Einhalt zu gebieten, muss Ezio das darbende Volk auf seine Seite bringen und die Bruderschaft der Assassinen aufbauen.

Alle gegen Einen

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern konzentriert sich "Brotherhood" auf nur eine Stadt, wenn auch mit mehreren Vororten und Randgebieten. Die "ewige Stadt" Rom ist mit Architektur aus Antike, Mittelalter und Renaissance überraschend vielseitig und die eindrucksvollen Licht-



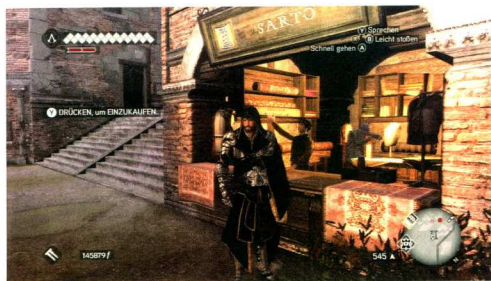
PS3 In Zwischensequenzen ist nicht zu übersehen, dass die Gesichter mittlerweile deutlich besser und lebendiger wirken als noch in "Assassin's Creed II".

stimmungen suchen einmal mehr ihresgleichen. In dicht bevölkerten Straßen gibt es an jeder Ecke Neues zu entdecken. Mal eilt ein bettelndes Dreigespann alter Weiber herbei, ein Passant kehrt die Straße, dann wieder spielt ein Musiker auf, Pärchen lieblosen sich und geschwätzige Herolde verkünden Neuigkeiten.

Dazwischen erschließt sich Ezio all die Spielelemente, die schon Teil 2 so mitreißend machten, erneut und bekämpft Soldaten des Borgia-Clans. Mehr noch als im Vorgänger stopfen die Entwickler die Spielwelt voll mit Beschäftigungsangeboten – sammelt über 100 Flaggen und eine Ladung

Federn und Schätze, absolviert Zahl X von diesen Attentaten und Menge Y von jenen Verfolgungsjagden. Erklimmt Aussichtstürme, befreit 18 Stadtgebiete vom Einfluss der Borgia-Statthalter oder erkundet sechs piffige Jump'n'Run-Katakomben, um die Rüstung des Brutus zu erhalten. Obendrein nimmt Ihr Aufträge von verbündeten Gilden entgegen, schickt Kameraden des Assassinenordens auf Auslandseinsätze, erschleicht Pläne von da Vincis Kriegsmaschinen und zerstört die Todbringer – oder treibt ganz einfach Schabernack in den Gassen Roms.

Noch immer beherrscht Ezio ein



360 Beim örtlichen Schneider kauft Ezio nicht nur größere Tragetaschen, er lässt auch sein Kostüm färben – je nach Lage des Stoffkünstlers unterscheiden sich die Farben.



360 Durch erfolgreiche Einsätze verdienen Ezios Lehrlinge Fähigkeitspunkte, die Ihr auf Rüstung oder Waffen verteilt. Jeder Auftrag bringt Erfahrung und Geld ein.

MEHRSPIELER-MODUS



360 Von links nach rechts: Jägers hilft der linke Trigger beim Fokussieren, als Gejagter verstecken wir uns bei einem Passanten, schießend bemerkt uns die Zielperson nicht. Erstmals in der Seriengeschichte enthält "Assassin's Creed" einen Mehrspieler-Modus. Bis zu acht Teilnehmer spielen auf zwölf Karten Jäger und Gejagte in bis zu sechs Modi, die Ihr durch erfolgreiches Aufsteigen Eures Charakters freischaltet. Bis zu 17 Charaktere, die sich nur optisch voneinander unterscheiden, aktiviert Ihr mit der Zeit, manche sind jedoch nur in Special Editions oder via Uplay erhältlich.

Ab Level 10 bestückt Ihr vor Matchbeginn zwei Slots mit Fähigkeiten wie einem Sprint-Booster;

Level-14-Spieler verwandeln sich gar kurzzeitig in einen anderen Charakter, um die Häsher zu täuschen. Wie in "Call of Duty: Black Ops" erspielt Ihr Perks für zusätzliche Eigenschaften, kämpft um bonusträchtige Killstreaks und sammelt bis zu drei Ausrüstungstypen und Farben. Wer möchte, konzentriert sich neben der eigentlichen Aufgabe auf diverse Herausforderungen wie "1.000 Punkte in einer Sitzung erspielen"; selbstverständlich vanno neben normalen und privaten auch Ranglisten-Matches auf Euch.

Spielerisch drehte sich bei unseren Proberunden mit Ubisoft-Mitarbeitern alles um Fangen und Verstecken – jedem Spieler wird ein potenzielles Opfer zugewiesen, simultan steht er selber auf der Abschlusliste eines oder mehrerer Opponenten. Erledigt Ihr den Falschen, werdet betäubt, abhängt oder von Eurem Häsher kaltgemacht, ist Euer Auftrag verloren. Die ungewöhnliche wie fordernde Jäger-Gejagter-Dynamik sorgt für spannende Gefechte, zumal viele NPC-Dubletten Verwirrung stiften.

ausgesprochen breites Spektrum an Bewegungsmöglichkeiten – kontext-sensitive Einblendungen verraten stets, was gerade geht. Hier bemerken wir eine der bedeutendsten Neuerungen in "Brotherhood": Weil erstmals mehrere Feinde gleichzeitig angreifen, hat sich die Kampfdynamik spürbar verändert. Mit gezückter Klinge wartet Ihr den Angriff Eures Gegenübers ab und drückt rechtzeitig die Konter-Taste, um mit einer Vielzahl vorgefertigter, reichlicher Animationen Euren Widersacher ins Jenseits zu befördern. Drückt Ihr währenddessen den Analogstick in die Richtung des nächsten Opponenten, erledigt Ezio diesen sodann mit einem einzigen Schwertstreich – verknüpft auf diese Weise beliebig viele Angriffe zu spektakulären Combos! Beachtet während Eures Killstreaks die Bewegungen umstehender Soldaten und baut für Angreifer einen weiteren Konter ein. Wenn jedoch unterschiedlich schnelle Gegnertypen attackieren, von denen Euch manche mit Lanzen auf Abstand halten, andere bei jedem Eurer Hiebe ausweichen und Ezio mit seinem tödlich-tragen Zweihänder hantiert, kann der Überblick schon mal verloren gehen und ungeduldige Hektiker scheitern zwangsläufig.

Nicht an einem Tag erbaut

Zum Glück gibt es in Rom neben Apotheken auch jede Menge Händler. Um aber Heilmittel, neue Waffen und stärkeres Rüstzeug kaufen zu dürfen, muss Ezio erst in den römischen Handel investieren. Vom Einfluss der Borgia befreite Gebiete erlauben, Schmiedewerkstätten, »



Max Wildgruber

Scusi, aber ich gebe zu, dass ich diesem Spiel lange Zeit skeptisch gegenüberstand. Warum kein "Assassin's Creed III"? Heute kann ich meinem früheren Selbst zurufen:

"SUPER"

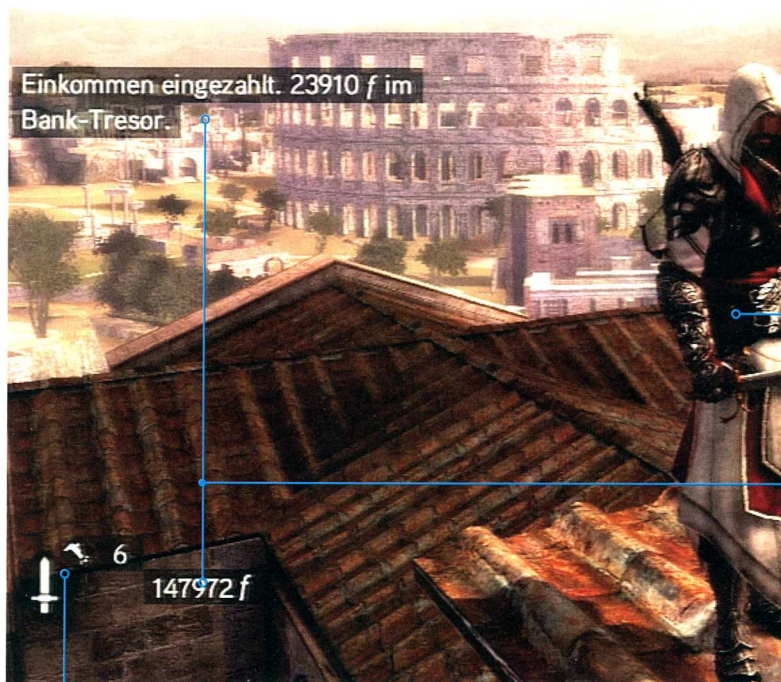
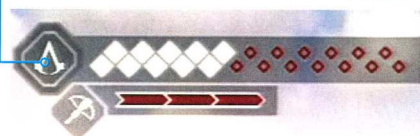
Ciao, stronzo! Weil in der Renaissance nämlich tatsächlich noch genügend Material für ein weiteres Ezio-Abenteuer steckt! Zumindest spielerisch, denn Rom ist die größte und abwechslungsreichste Stadt, die ich in dieser Serie bislang besuchte. Vor allem von den mordslustigen Abrissarbeiten an den Borgia-Türmen konnte ich nicht genug bekommen – so hatte ich mir den Spielablauf von "Assassin's Creed" ausgemalt, als ich 2006 die ersten Infos zu Ubisofts neuer Serie aufschnappte! In einem Aspekt merkt man "Brotherhood" das aufgewärmte Szenario jedoch an: Erzählen konnte "Assassin's Creed II" besser. Zu viel krampfliches Eosetirgeblubber in der Rahmenhandlung und zu viele vorhersehbare Szenen im Audiotext lassen die Bruderschaft hier abstinken. Ansonsten finde ich Ezio Bruder sogar als Rollenspieler molto bene!

WIE AUFMERKSAM!

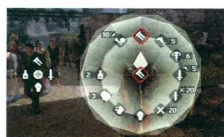


360 Die farbige Markierung über dem Kopf des Gegners verrät, wie spanisch ihm der kletternde Italiener vorkommt.

Auf Ezios Streifzügen in und um Rom unterscheidet "Brotherhood" zwischen drei Stufen der Aufmerksamkeit: Wer nicht rennt, klettert, Zivilisten tötet oder Wachen angreift, wird ignoriert. Verdet Ihr bemerkt, färbt sich ein Symbol über den Häuptern der nahenden Wächter gelb. Nun sollte Ezio schleunigst aus deren Sichtfeld verschwinden oder auf einer Bank, in einem Heuhaufen oder einer Dach-Pagode untertauchen, bis die argwöhnischen Aufpasser auf ihren Posten zurückkehren. Ist die Anzeige hingegen rot, schlagen die Borgia-Soldaten Alarm – dann rücken sämtliche Soldaten aus der Umgebung an und jagen Ezio. Versteckte sind nutzlos – kämpft oder verschwindet! Wer es zu bunt treibt, wird berüchtigt: Dann solltet Ihr flüchtende Zeugen töten, geschwätzige Heroide bestechen oder Steckbriefe abreißen, die meistens in absurd-unzugänglichen Winkeln aufgehängt werden.



EZIOS MORDWERKZEUGE



360 Im Ringmenü wählt Ihr die Ausrüstung, mittels Digikreuz wechselt Ihr zwischen den vier aktiven Objekten.

In Ezios Inventar befinden sich im Verlauf des Spiel zunehmend Gegenstände, die den Assassinen-Alltag erleichtern. Wählt zwischen einer verborgenen (Doppel-)Klinge und einem giftigen Messer, das Opfer sekundenslang hysterisch um sich schlagen lässt und so Aufmerksamkeit auf sich zieht. Pistole, Armbrust, Dolch, Schwert oder Wurfmesser legt Ihr auf eine weitere Taste, Rauchbomben und Geldmünzen, mit denen Ihr für Tumult unter Passanten sorgt, hat Ezio ebenfalls dabei. Auf die linke Taste des Digipads legt Ihr Heiltränke, die Ihr Leichen abnimmt oder beim Arzt erwerbt. Um mächtige Zweihänder zu schwingen, kauft Ihr beim Stoffhändler entsprechende Scheiden, in größere Beutel passen mehr Tränke, Messer und Rauchbomben. Schwerter und Dolche unterscheiden sich in Schnelligkeit und Durchschlagskraft und lassen sich mit der Pistole und Wurfmessern zu Combos verknüpfen.

WEG MIT DEN BORGIA-TÜRME



360 Ehe Ezio den Turm abfackelt, muss der Statthalter sterben – manche flüchten, der hier wartet im Turm.

Rom ist fest in der Hand des Borgia-Clans, weshalb Ezio bis zu 18 Wachtürme zerstört, um das Volk auf seine Seite zu bringen. Bevor Ihr die Gebäude erklimmen und die Familien-Insignien verbrennen dürft, liquidiert Ihr den Anführer des jeweiligen Wachtrupps. Der ist stets speziell gekennzeichnet und neigt zur Flucht. Dringt daher unbemerkt in das stark bewachte Areal ein und schaltet den Chef aus. Entkommt dieser, gilt der Versuch als gescheitert und Ihr müsst auf den nächsten Schichtwechsel zur Dämmerung warten. Diese optionalen, unterschiedlich anspruchsvollen Abschnitte sind Voraussetzung für weitere Spielfeatures: Nur in befreiten Gebieten renoviert Ihr Geschäfte, rekrutiert Gefolge und spürt neue Assassinen-Schüler auf. Außerdem dienen die Borgia-Türme als Aussichtspunkte, die neue Bereiche auf der Karte sichtbar machen.

Angriff X **Adlerauge / Anhalten Y** **Fallenlassen B** **Schnell gehen A**

PUPPENSPIEL

Dank mehrfach belegter Tasten ist die Steuerung sehr komplex, deshalb verraten kontextsensitive Einblendungen die aktuelle Funktion. "Brotherhood" greift das Puppenspiel-Konzept der Vorgänger auf, das jedem Körperteil eine Taste zuweist: Auf der Xbox 360 steht der Y-Button für den Kopf, X und B kontrollieren Arme, Beinaktionen werden per A-Taste gesteuert.

TAG & NACHT

Obwohl "Brotherhood" nur eine Stadt inklusive mehrerer Randgebiete bietet, ist für grafische Vielfalt gesorgt: Unterschiedliche Lichtverhältnisse, Farbakzente und vor allem Dämmerlicht sowie Tag-Nacht-Wechsel vermeiden optische Langeweile. Tearing, Ruckler und Pop-Ups plagen zwar beide Versionen des Spiels, dafür sehen Gesichter spürbar besser aus als noch im Vorgänger.

DIE KARTE

Drückt 'Pause' für eine zoombare Vollansicht der Karte, auf der Ihr Haupt- und Nebenmissionen ebenso verzeichnet findet wie Schatztruhen, Geschäfte oder Aussichtstürme. Auf Wunsch sorgt Ihr im überbordenden Datenangebot für Überblick und blendet irrelevante Informationen aus. Hilfreich ist auch die Möglichkeit, ein Ziel zu markieren, das dann auf der Mini-Map angezeigt wird.

GILDEN-HILFE

Im Verlauf der Handlung verdient sich Ezio das Vertrauen von vier Gilden: Dieben, Söldnern, Kurtisanen und Assassinen. An vorgegebenen Orten renoviert Ihr Häuser für eine der Fraktionen, mit etwas Kleingeld baut Ihr diese nach Belieben wieder um. Dann stehen entsprechende Personen in der Nähe zu Eurer Verfügung – heuert sie für einen Obolus an! In einer Gruppe freizügiger Kurtisanen bewegt sich Ezio unsichtbar; alternativ lenkt Ihr Wachen mit deren Hilfe ab. Diebe lugern in den Straßen Roms herum und halten Ezios Verfolgen auf, Söldner folgen Euch gar über Dächern und kämpfen mit. Attentäter hingegen schickt Ihr auf lukrative, einige Echtzeit-Minuten währende Auslandseinsätze oder ruft diejenigen, die Ihr nicht fortgeschickt habt, zur Unterstützung. Dann erscheinen sie aus naheliegenden Strohhaufen, springen von Dächern herab oder biegen angriffslustig um die nächste Ecke. Sind alle Gegner besiegt, verschwinden sie wieder. Mit genügend Assassinen auf Eurer Seite beschwört Ihr einen tödlichen Pfeilturm, der alle Gegner im Bild erledigt – anschließend wartet Ihr, bis sich die drei roten Balken unter der Lebensleiste regeneriert haben.

GELD VERDIENEN

Ohne Bares läuft in dekadenten Rom nichts: Deshalb fließt von vielen Seiten Geld auf Ezios Bankkonto. Dessen Fassungsvermögen orientiert sich an der Zahl der renovierten Banken in der Spielwelt, ist irgendwann aber erschöpft. Weil sich der Kontostand alle 20 Minuten erhöht – Euren Investitionen in Geschäfte und Sehenswürdigkeiten sei Dank –, besucht Ezio regelmäßig eine der Bankfilialen, um das Konto zu räumen. Absurderweise schleppt Ihr bald eine Irrsinnsmenge an Barem mit Euch, das Ihr auf diese Weise aber bequem ausgeben dürft.

Für mehr Geld heftet sich Ezio an die Fersen von Borgia-Boten, plündert Leichen und verkauft in Laden-Missionen Edelsteine, Stoffe und Egel im Glas, was den Zugang zu weiterer Ausrüstung ermöglicht. Fürs Taschengeld zwischendurch beklaugt Ezio Passanten – beachtet aber, dass sie den Diebstahl bald bemerken!

GEWAND

Je nach Spielfortschritt und Kontostand kauft Ihr beim Schmied Rüstungsteile für Schulter, Brust, Arm und Bein, die Ezio robuster und schicker machen. Detailverliebte Ornamente lassen Euch ebenso staunen wie die extravaganten Farbvariationen für Euer Kostüm, die Ihr bei Stoffhändlern erwerbt – jeder Wechsel kostet Geld, indem gekaufte Farben bleiben nicht erhalten!



Michael Herde

Als ich mit Ezio über die Dächer Roms spürte und dabei Jesper Kyds grandiosem Soundtrack lausche, ist es, als kehre ich nach Hause zurück: Die Musik bedient sich zwar einen Trick zu einfalllos bei Teil 2, dafür ist Rom aber randvoll mit vielfältigen Haupt- und Nebenmissionen sowie jeder Menge Zusatzbeschäftigungen. Als ich mit knapp 50% das Spiel beende und vom abrupt-verwirrenden Schluss der schwachen Story enttäuscht bin, habe ich in Rom noch einiges vor, zum Beispiel die coolen Romulus-Level oder spannende Schleichenlagen. Die an sich simple Free-Running-Mechanik perfektioniere ich im virtuellen Training, in Kämpfen stehen mir nun mehr Feinde denn je gegenüber, was mitunter nervt – doch zum Glück ist "Brotherhood" nicht besonders schwer. Nicht glücklich bin ich mit den technischen Schwächen: Tearing und Dauerruckeln stören mich weniger als unmotiviert ins Bild ploppende Personen und gelegentlich holzerne Laufanimationen.

Schneider, Mediziner oder Banken zu renovieren. In deren Läden erwerbt ihr mit der Zeit ein stattliches Arsenal, auf Wunsch färbt ihr wie schon im Vorgänger Euer Outfit.

Neben dem Handel unterstützt ihr Architekten und renoviert den Aquädukt sowie Niederlassungen verbündeter Gilden, um fortan im entsprechenden Stadtteil Unterstützung von Dieben, Prostituierten oder Söldnern zu erhalten. An hergerichteten Ställen warten Rösser auf Ezio, unterwegs pfeift ihr auf Knopfdruck ein Pferd herbei, auf dem ihr inner-

VIRTUELLES TRAINING FÜR ASSASSINEN



360 Folgt den roten Markierungen und klappert möglichst schnell alle Checkpoints ab.



360 In 'Kampf' übt ihr Trefferserien – und pflastert mit Timing das Trainingsareal mit Leichen.

Scheitert ihr an der neuen Kampfdynamik oder bei Verfolgungsjagden? Dann empfehlen wir den Punkt 'Virtuelles Training' im Pausenmenü, wo ihr in vier Kategorien Ezios Fähigkeiten übt. 'Freies Umherlaufen' besteht aus einem Renn-Tutorial, sechs kurzen und zwei langen Parkour-Abschnitten, die euch nützliche Feinheiten lehren. 'Heimliches Attentat' stellt euch drei Aufgaben, die ihr mal nur mit der versteckten Klinge, mal mit allen



360 Schleicht Euch unbemerkt an acht Ziele heran und schaltet sie aus, um die Attentat-Missionen zu absolvieren.



360 In Ezios Inventar unter 'Monturen' findet ihr anschließend das Raiden-Kostüm – inklusive Ezio-Zopf und alten Waffen.

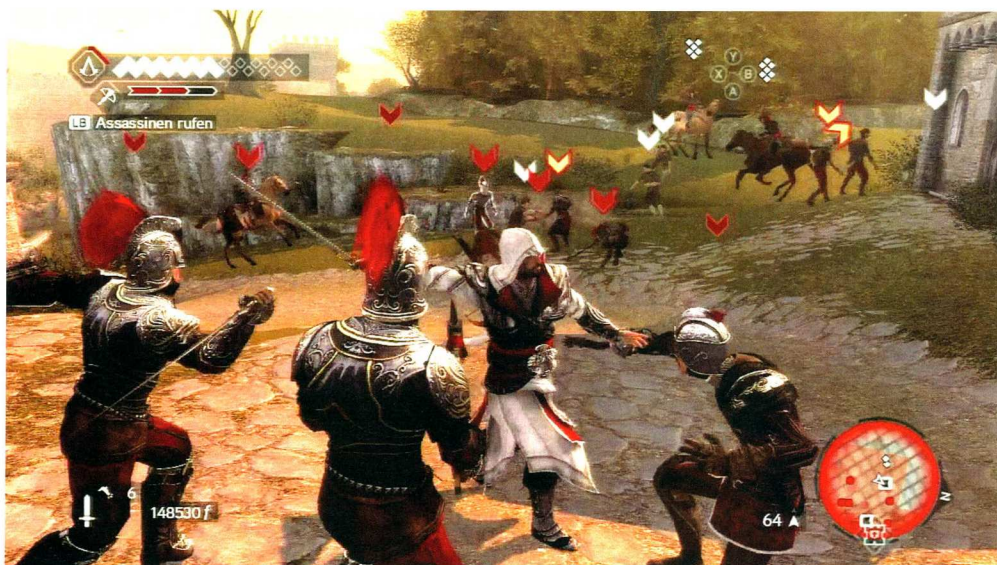
Waffen meistern müsst. In 'Flaggenjagd' sammelt ihr dreimal möglichst schnell 15 Banner; 'Kampf' hingegen trainiert eure Konter-Fähigkeiten ebenso wie das Timing langer Angriffsserien. Habt ihr jede Aufgabe mindestens mit Bronze-Auszeichnung abgeschlossen, schaltet ihr Raidens Cyborg-Ninja-Kostüm aus 'Metal Gear Solid 4' für Ezio frei – die unpassend wirkende Kluft hat jedoch nur optische Auswirkungen.

und außerhalb der Stadt reitet und kämpft; gewiefte Artisten springen selbst von Dächern auf den Rücken des Gauls. Noch schneller bewegt ihr euch zwischen den Aufträgen, wenn ihr die Brunnenanlage zum

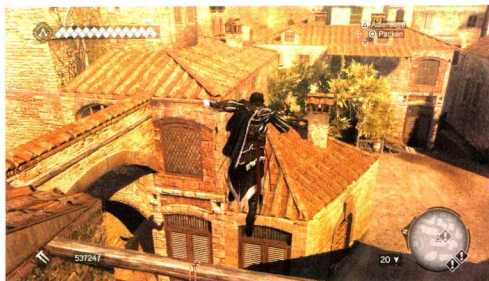
Schnellreisensystem erneuert – für jede Investition in die Stadt erhöht sich der Betrag, der alle 20 Spielminuten auf Ezios Bankkonto fließt.

Um bei der breiten Masse an Angeboten nicht den Überblick zu

verlieren, markiert ihr auf der Karte Ziele oder blendet redundante Informationen aus. Zudem erlaubt euch der Animus nun, in ältere, bereits absolvierte Erinnerungsabschnitte zurückzukehren, um die oft einfalls-



360 Massenkeilerei in Rom: Während Ezio im Vordergrund drei Soldaten per Konter-System in Schach hält, mischen im Hintergrund eure Verbündeten die Borgia-Soldaten auf. Auf den Rossen rechts im Bild hocken zwei Assassinen, die Kämpfer mit weißen Pfeilen über den Köpfen sind Söldner; rote und gelbe Pfeile kennzeichnen Feinde.



PS3 Ezio springt in gewohnter Manier über Balken und Dächer; Desmond tut es ihm dank des Sickerreffektes mittlerweile in ein paar wenigen Passagen gleich.

reich inszenierten Aufträge erneut zu erleben. Wiederspielwert und Anspruch des recht einfachen Abenteuerprofitierens von der neuen Missionssynchronisierung: Jede Aufgabe empfiehlt eine Vorgehensweise, für deren Beachtung Ihr mit 100% Synchronisierung belohnt werdet, wer scheitert und die Mission dennoch abschließt, erhält 50%.

Du bist nicht allein!

Mit "Assassin's Creed Brotherhood" führt Ubisoft die spielerischen Tugenden des Vorgängers fort und erweitert das Spektrum – vor allem

inszenatorisch. Das rudimentäre Wirtschaftssystem des zweiten Teils wurde auf ganz Rom ausgedehnt und wirkt sich auf zahlreiche Spielelemente von der Kampfausrüstung bis zu den neuen Assassinen-Missionen aus – knapp wird es im Beutel dabei nie. Sind Eure frisch gebackenen Kameraden nicht gerade alleine oder im Team auf Auslandseinsatz, eilen sie auf Knopfdruck herbei, kämpfen mit oder lassen einen Pfeilstrum auf markierte Ziele los. Als Variation des RPG-Beschwörungszaubers sind die Kollegen jedoch zu stark geraten.

Vergleichsweise schwach ist Ezios

SPECIAL EDITION: EINE REICHT NICHT

Neben der Standardversion mit zwei Bonusmissionen stellt Ubisoft zwei Sammler-Editionen in den Handel. Die Auditore-Version für rund 75 Euro bietet eine transparente Box mit Animus-Effekt sowie ein dreidimensionales Porträt des Protagonisten Ezio Auditore. Dazu gesellen sich Sammelkarten der Mehrspieler-Charaktere, eine Kurzfilm-DVD mit drei "Lineage"-Episoden über Ezios Vater Giovanni, die es kostenlos auch bei YouTube zu sehen gibt. Abgerundet wird das Paket durch eine Draehenrüstung und den Aquädukt-Bonusbereich im Einzelspieler-Modus. In der Codex-Edition für etwa 90 Euro finden sich zusätzlich eine Landkarte, ein 60-seitiger Kodex, der Soundtrack (wie im Vorgänger nur auf DVD), zwei Bonus-Charaktere für den Mehrspieler-Modus sowie neben dem Aquädukt eine weitere Solo-Mission: das Trajansforum.

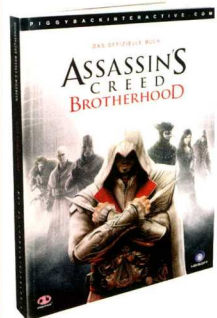


Auditory-Edition: schicke Verpackung, allerdings ohne Trajansforum-Mission.

Codex-Edition: adrette Truhe mit Bonus-Outfit und Zusatzinhalten.

Rückkehr aus erzählerischer Sicht. Das Spiel bemüht sich redlich und brilliert mit schöneren Gesichtern, zahllosen, stimmungsvollen Details und Musik, die großteils aus dem Vorgänger stammt. Doch an "Assassin's Creed II" scheitert die Bruderschaft. Bot Ezios Einstand nämlich eine nachvollziehbare Entwicklung des Protagonisten vom arroganten Lausbuben zum loyalen Meister-Assassinen, findet in der Fortsetzung nahezu keine Charakterentwicklung statt. Die Handlung bleibt für Fans etwas dünn, überfordert aber Neueinsteiger. Auf spielerischer Seite bietet "Assassin's Creed Brotherhood" jedoch genügend Altes und Neues, um erneut ans Pad zu fesseln: Nach dem abrupt-verwirrenden Ende in Desmonds Welt kehrt Ihr zurück nach Rom, um noch Aufgaben wie die Rätsel um Subjekt 16 zu meistern, alternativ wagt Ihr Euch an die motivierenden Mehrspieler-Modi. *mh*

LÖSUNGSBUCH



Für 16 Euro veröffentlicht Piggyback ein 226 Seiten starkes Buch, das neben einem Wegweiser durch das Hauptspiel je 40 Seiten für Nebenmissionen und Extras reserviert. Ein Kapitel zum Mehrspieler-Modus sowie ein Rom-Poster runden das praktische Nachschlagewerk ab.



360 Was im Vorgänger die Assassinengräber, das sind hier die Verstecke von Romulus: imposant inszenierte und Jump'n'Run-lastige Katakomben, in denen Ezio nach Schriftrollen sucht, um am Ende eine besonders coole Rüstung zu erhalten – die des Brutus!

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Entwickler **Ubisoft Montreal, Kanada**
Hersteller **Ubisoft**
Termin **im Handel**
Preis **60-90 Euro**

Unterstützt » bis 8 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » Blutdarstellung anfangs deaktiviert
- » schickt Assassinen in den Kampf oder auf Auslandseinsätze
- » viele Musikstücke aus Vorgänger recycled
- » PS3-Version mit exklusiver Download-Mission als Bonus
- » **PS3 vs. 360:** Die PS3-Version wirkt blässer und schärfer als die Xbox-360-Variante, die dafür kräftigere Farben bietet – beide ruckeln und weisen Teuring auf.

SPIELSPASS

Singleplayer 9 von 10
Multiplayer 9 von 10
Grafik 9 von 10
Sound 9 von 10

90

FAZIT » Atmosphärisch dichter Abenteuer-spielplatz voller Möglichkeiten zum Ausbrennen, der viele Ideen des Vorgängers wiederholt.

Two Worlds II

360 PS3 Rollenspiel 16



360 Sofort-Tod: Schleicht Euch an und rammt dem Ork das Messer in die Seite!

Die Schlacht um Anthaloor geht in die zweite Runde: Magier Gandohar hat sich Eurer lieblichen Schwester Kyra bemächtigt und steht kurz davor, die Mächte des Bösen zu kontrollieren. Zum Glück kann der Held mithilfe einer Orkbande aus dem Verlies ausbrechen und dem Spuk auf den Grund gehen. Denn in Gandohars Vergangenheit schlummert ein finsternes Geheimnis, das seine einzige Schwäche offenbart – könnt Ihr sie nutzen, um Anthaloor zu retten?

Ein Held für alle Fälle!

Die neue Inselwelt erkundet Ihr zu Fuß, auf dem Pferd und mit dem Segelboot: Euer Held trainiert die Kunst von Nahkampf, Bogenschießen



Oliver Ehrle

Im Grunde ist "Two Worlds II" ein prächtiges Abenteuer, das Euch mit seinen vielen Geheimnissen und Taktikelementen aufregende Stunden beschert. Besonders die

trickreichen Kämpfe, das Aufstellen von Fellen und der tolle Schützenmodus haben es mir angetan. An guten Einfällen mangelt es den Entwicklern nicht, wohl aber an technischer Sorgfalt: Die Ruckler sind nur im einfachen Laufmodus erträglich, in Extremfällen flackert der komplette Bildschirm! Die schwache KI wäre zu verschmerzen, wenn Ihr Euch nicht noch mit den vielen Bugs herumschlagen müsstet. So arten einige Kämpfe in Chaos aus, das Ihr nur mit Glück überlebt. Ebenso enttäuschend sind plump animierte Protagonisten, holprig eingebaute Story-Szenen und die vollkommen überladene Steuerung – die Xbox 360 scheint überfordert.



360 Bei Händlern (links) sind Waffen und Rüstungen Nebensache. Ihr sammelt sie besser von Feinden und aus abgelegenen Schatzkisten (rechts): Ihr dürft alle Ausrüstungsgegenstände in ihre Grundbestandteile zerlegen und damit andere Items verbessern.



360 "Two Worlds II" beeindruckt mit vielen Feinheiten, die sich taktisch hervorragend einsetzen lassen: Hier nutzen wir die Multi-Fähigkeit, um mehrere Gegner gleichzeitig anzugreifen. Die Anzahl der möglichen Geschosse und Ziele lässt sich ausbauen.

sowie Magie und kann flink zwischen drei Ausrüstungssets wechseln. Jeder Gegnertyp besitzt individuelle Schwächen und eine eigene Kampftaktik, die es zu überlisten gilt. Mal müsst Ihr blocken und Konterattacken ansetzen, mal ist ein lautloser Dolchgriff oder der Einsatz von Elementmagie taktisch klüger. Waffen- und Magiesystem überzeugen mit beispielloser Vielfalt, weil man eigene Zauber mit Karten mischt und alle Ausrüstungsgegenstände mit verschiedenen Materialien beliebig verbessert.

Die Missionen sind abwechslungsreich arrangiert, unterwegs erwarten Euch einige Überraschungen und Umwege: So müsst Ihr schon mal Kraxelpfade ausloten, da Euch launische Wachen nicht passieren lassen. Es gibt jede Menge geheime Wege zu entdecken, allein in Städten könnt Ihr über unzählige Dächer und Balken klettern, um etwa in verschlossene Häuser einzusteigen. Außerdem darf man allerlei Gegenstände tragen und stapeln, um etwa Treppen zu bauen. Die ebenso prächtige wie komplexe Umgebung

hat allerdings auch ihre Macken: Bei schneller Bewegung (reiten und rennen) kommt die Grafik mächtig ins Stottern. Außerdem könnt Ihr bestimmte Stufen nicht im Schleichmodus besteigen und an verschiedenen Stellen versagen Interaktionen wie der Instant-Kill.

Auch in puncto Gegnerintelligenz müsst Ihr Euch auf einiges gefasst machen: Feinde verhaken sich regelmäßig zwischen Felsen oder brechen den Kampf ab, wenn Ihr Euch zu weit vom ursprünglichen Treffpunkt entfernt – solche Mätzchen können Euch den letzten Nerv rauben! oe



360 Ideal für die Teleportersuche: Mit dem Pferd könnt Ihr weite Strecken in Windeseile zurücklegen, ohne dass Ihr Euch mit Monstern anlegen müsst.



360 Wer nahe den Wachen das Schwert benutzt, kommt auf die Fahndungsliste.

Entwickler Reality Pump, Polen
Hersteller Top Ware Interactive
Termin im Handel
Preis 60 Euro

Unterstützt » bis 8 Spieler (online),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » prächtige Abenteuerwelt mit vielen Physik-Spielereien und durchdachter Architektur
- » taktische Kämpfe und trickreiche Missionen
- » viele Minispiele und Geheimnisse
- » massig Fehler in Spiellogik und KI

SPIELSPASS

Singleplayer 7 von 10
Multiplayer 6 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

74

FAZIT » Die Grafik verblüfft nur kurz, dann stechen viele Fehler ins Auge: Schade, denn das Abenteuer hat jede Menge Potenzial!

Divinity II: Dragon Knight Saga

360 Rollenspiel 12



360 Im Add-on "Flames of Vengeance" verbringt Ihr die meiste Zeit in den Gassen, Schänken und Kerkern der schön modellierten Stadt Aleroth.

Wer "Divinity II: Ego Draconis" spielt und nun sehnsüchtig auf die Erweiterung gewartet hat, wird doppelt begeistert. Denn das Add-on "Flames of Vengeance" gibt es nur zusammen mit dem Hauptspiel als "The Dragon Knight Saga"-Paket. Wer sich davon nicht abschrecken lässt – immerhin zahlt Ihr für beides zusammen nicht einmal den Vollpreis –, muss damit leben, dass er seine Spielstände nicht übernehmen kann. Eine Info für Gamerscore-Sammler: Sämtliche Erfolge des Hauptspiels lassen sich nochmal absahnen. Möchtet Ihr also nur die Erweiterung spielen, bleibt Euch nichts anderes übrig, als mit einem neuen Charakter zu starten.

Ungeachtet dessen bietet "Flames of Vengeance" jedoch viele Stunden in einer detailreichen Fantasywelt. Die Erweiterung beginnt dort, wo das Hauptspiel aufhörte. Ein zwielichtiger Geist befreit Euch aus

Eurem kristallinen Gefängnis – mit der Bedingung, ihm selbst später das Entkommen zu ermöglichen. So begeben sich Ihr erneut nach Aleroth, der belagerten Stadt, und stellt Nachforschungen an. Abseits der Hauptquest warten zahlreiche Nebenaufträge, die Euch in manch finsternen Verlies und zu skurrilen Persönlichkeiten führen – "Divinity" ist ein oft lustiges, zuweilen etwas zu albernes Spiel. Freut Euch auf eine einfallsreiche Story und ungewöhnliche Charaktere wie etwa einen dichtenden Zauberer oder einen parfümbesessenen Geist.

Zum Drachenturm aus dem Hauptteil habt Ihr noch immer Zugang, dieser ist jedoch nicht storyrelevant; auch das Verwandeln in die Flügelschnecke spielt eine untergeordnete Rolle. Wie schon in "Ego Draconis" ist die Schwierigkeit in "Flames of Vengeance" oft unausgeglichen – Ihr erledigt zahlreiche Gegner mit links, nur um dann im nächsten Gebiet chancenlos niedergemacht zu werden. Diesen Designfehler macht die Erweiterung wett, indem die Gegner in Dungeons wieder auftauchen und Ihr Euch so einfach auflaufen könnt, wenn es zu schwierig wird. *km*



Kerstin Mayer

Wie jetzt? Ich kann die Spielstände aus meinem durchgespielten "Ego Draconis" nicht übernehmen? Wozu habe ich Stunde um Stunde meinen Charakter auf-

"SUPER"

gelevert? Und was ist mit den gehorteten Rüstungen und Waffen im Drachenturm? Alles umsonst? Zugegeben, die emotionale Bindung zu einem Helden, dessen Aussehen und Geschlecht ich jederzeit ändern kann, ist nicht die größte – aber die etwas schönere Grafik und manch behober Bug sind ein schwacher Trost. Trotz dieses Tietschlags hat mich "Flames of Vengeance" voll überzeugt. Das Add-on ist angenehm lang, lockt mit vielen Nebenquests und grenzt sich damit klar von den häppchenweise servierten Download-Zusatzmissionen anderer Spiele ab. Wirkte in "Divinity II: Ego Draconis" der Held in der Umgebung oft etwas verloren, wurde nun in Hauptspiel und Add-on die Kamera näher herangerückt – gut so. Schade hingegen, dass das Durchspielen in der Erweiterung viel zu kurz kommt.

Entwickler: Larian Games, Belgien
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

Unterstützt » 1 Spieler,
Sprache: deutsch, Text: einstellbar

- » zusammen über 60 Stunden Spielzeit
- » pausierbare Echtzeit-Kämpfe mit Schwert, Magie & beschworenen Kreaturen
- » Spielstände aus "Divinity II: Ego Draconis" nicht mit "Dragon Knight Saga" kompatibel
- » gelegentliche Sound-Aussetzer

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

78

FAZIT » "Divinity II"-unkundige RPG-Fans erhalten die Weltbühne fürs Geld. Wer das Hauptspiel besitzt, wartet auf eine Preissenkung.

Atelier Rorona: The Alchemist...

PS3 Rollenspiel 6



PS3 Die kniffligen Figuren in den rein rundenbasierten Kampfszenen erinnern ein wenig an Tri-Crescendos frühes HD-Rollenspiel "Eternal Sonata".

Wer die "Atelier"-Serie bislang nur von den drei "Iris"-Episoden auf der PS2 kennt, den erwartet eine Überraschung: Die nur in Europa erschienenen Abenteuer waren ziemlich klassische RPGs mit leichtem Crafting-Einschlag und stellten eine starke Abkehr vom eigentlichen Fokus der Serie – der Alchemie – dar. Bei "Atelier Rorona" besinnt sich das kleine Entwicklerstudio Gust wieder auf die Stärken der frühen, nur in Japan erschienenen PC- und PSone-Episoden. Anstatt in typischer Abenteuer-Manier durch die Lande zu ziehen, bewirtschaftet Ihr im kurzen Kleidchen von Heldin Rorona das Alchemie-Atelier des kleinen Arland. Da Eure eigenwillige Meisterin Astrid den Schuppen dank ihrer legendären Faulheit völlig hart verkommen lassen, will der König ihn schließen. Zum Glück bekommt Ihr aber noch eine Frist: Wenn Ihr die eingehenden Aufträge des Palasts zufriedenstellend erledigt, bleibt Euer kleiner Laden bestehen.



Thomas Nickel

Wer hätte gedacht, dass das Leben hinter der Ladenheke eines kleinen Fantasy-Reichs so spannend und motivierend ist! Seid Ihr durch die ungewöhnliche Prämisse

des Spiels Anfangs noch irritiert, wächst die Motivation mit jedem erledigten Auftrag. Ihr kocht neue, interessante Items zusammen, probiert eigene Rezepte aus oder variiert existierende Formeln und schließt allmählich Freundschaft mit ganz Arland – eine willkommene Abwechslung zu den üblichen RPG-Plots. Dazu trägt auch die einfache, niedliche Aufmachung des Spiels bei: Die Welt ist ein einziges buntes Märchenbuch-Klischee, dank des oft zotig-zweideutigen Humors wird diese Zuckerei aber immer wieder gekostet gebrochen. Kurzum: Seid Ihr bereit, Euch auf ein völlig anderes RPG-Erlebnis einzulassen, werdet Ihr Euch im bunten Arland sehr wohl fühlen.



PS3 Einen guten Teil des Spiels bringt Ihr in den Alchemie-Menüs zu.

Somit tickt ein Zeitlimit über Euch – jede Aktion, sei es nun das zentrale Zusammenkochen von neuen Gegenständen oder die Suche nach Rohstoffen inklusive klassisch-rundenbasiertem Monster-Geklecke in der näheren und weiteren Umgebung, kostet Zeit. Verpasst Ihr die königliche Deadline, dann droht das gefürchtete "Game Over".

Aber keine Angst, die Limits sind so großzügig bemessen, dass Ihr Eure Hauptjobs ziemlich problemlos erledigen könnt. Kniffliger wird es dagegen bei den zahllosen Nebenquests. Anfangs ist Rorona nämlich bei ihren Mitbürgern nicht sonderlich beliebt, das lässt sich durch das zuverlässige Erfüllen diverser Aufträge beheben. So lernt Ihr mit der Zeit auch neue hilfreiche Freunde kennen, die Euch bei Euren Expeditionen freiwillig oder gegen Bezahlung mit ihren überlegenen Kampfkennntissen zur Seite stehen. *tn*

Entwickler: Gust, Japan
Hersteller: NIS America
Termin: im Handel
Preis: ca. 50 Euro

Unterstützt » 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: englisch

- » bunt-niedlicher Manga-Look
- » sehr komplexes Item-Crafting-System
- » Sprachausgabe optional japanisch

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	8 von 10

77

FAZIT » Komplexes Rollenspiel in niedlicher Schale: Wer der Kunst der Alchemie verfallt, verlässt Roronas Atelier so schnell nicht mehr.

Majin and the Forsaken Kingdom

PS3 360 Action-Adventure

12



360 Und hoppl! Der massige Majin ist zwar so naiv wie ein Kleinkind, kümmert sich aber rührend um sein Menschlein.

Sidekicks haben nicht nur beim Film eine lange Tradition, auch in der Welt der Videospiele gibt es mittlerweile etliche Gesellschafter – die rangieren von 'nett aber nutzlos' über 'absolut hilfebedürftig' bis hin zu 'gnadenlos kompetent'.

Irgendwo zwischen dem mittleren und dem letzten Punkt rangiert der "Majin" von Nippon-Entwickler Game Republic, der uns kurz nach Veröffentlichung der PS3 das ähnlich märchenhafte Sammel-Rollenspiel "Folklore" bescherte. Eigentlich sucht unser Alter Ego Tepeu (ein kleiner Langfinger, der die Sprache der Tiere versteht) den Muppet-ähnlichen Japano-Troll, weil der über kolos-

sale magische Kräfte verfügen soll. Mit seinen mystischen Fertigkeiten könnte der Majin (der eigentlich auf den Namen 'Teotl' hört) in null Komma nichts ein verwünschtes Königreich befreien, mit dessen Schutz er vor hundert Jahren betraut war.

So viel zur Theorie.

Praktisch ist der zottelige Ökobrocken (dem ein dekoratives Blumenmeer aus dem Buckel sprießt) nach seinem langen Dornröschenschlaf so sehr geschwächt und ausgehungert, dass er Eurem Helden nur eingeschränkt zu helfen weiß. Dank seiner schier Größe und rohen Körperkraft kann der freundliche Riese zumindest kleine Gegnergruppen unangespitzt in den Erdbö-

den rammen – aber so ganz ohne Tepeus Hilfe geht's nicht.

Ich will weglaufen!

Mit diesem Klageruf macht sich Euer 'Schützling' bemerkbar, wenn ihm die Teer-artigen Schattenwesen, die Eure Welt unterjochen, allzu sehr zusetzen und sein Energiebalken empfindlich schrumpft. Dann müsst Ihr dem angeschlagenen Koloss (dem jetzt schon fast die Zunge weht aus dem übergroßen Maul baumelt) so schnell wie möglich eine Heilfrucht zuwerfen. Die ist nicht nur lecker – vor allem weckt sie die eingeschlafenen Lebensgeister Eures Riesen-Babys wieder. Das ist zum einen wichtig, weil das Ableben des dicken Kumpels ebenso wie Euer eigenes Ende das 'Game Over' bedeutet. Aber zum anderen ist Teotl Eure einzige Lebensversicherung! Seid Ihr selber vom Kämpfen, Klettern und Springen ausgezehrt, sind die heilenden Kräfte des Majin Eure einzige Chance auf Rettung. Begebt



Robert Bannert

Zwar komme ich nicht umhin, den Majin mit den genialen Videos von "Last Guardian" zu vergleichen (die mich schon nach wenigen Sekunden zu Tränen gerührt haben) – aber Namco-Bandaais monströser Kumpel besitzt genug eigenen Charme, um weit mehr zu sein als ein Lückenbüßer, der uns das Warten auf Fumito Ueda's Vogel-Vieh verkürzt. Der gemütliche Majin vereint auf einmalige Weise Merkmale von Studio Ghibli mit Stilelementen aus den Henson Studios und wirkt wie ein kuschiger Japano-Muppet-Zwitzer. Die knackigen Ratsel sind wegen einiger unfairer Geschicklichkeitseinlagen manchmal extrem frustig geraten. Doch glücklicherweise ist der übergroße Kumpel so handzahn und folgsam, dass wir die meisten Problemstellen dennoch zügig in den Griff bekommen. Hinzu kommt die gleiche märchenhafte Stimmung, die schon "Folklore" vom selben Entwickler-Team auszeichnete, und dabei hilft, die zahlreichen Verfehlungen bei der Steuerung auszugleichen. "Majin and the Forsaken Kingdom" ist anspruchsvoll und intelligent, doch vor allem eins – unglaublich sympathisch.

Euch einfach in unmittelbare Nähe des freundlichen Totteltiers, schon hüllt Euch Euer großer Freund in eine wohlthuende Sphäre aus regenerierender Energie. Tatsächlich stellt Teotl das Wohlergehen seines kleinen Retters sogar über das eigene: Ganz gleich, wie erschöpft und schwer verletzt er selber ist – Tepeus Heilung hat in jedem Fall Priorität!

Damit es nie so weit kommt, ist es eine gute Idee, dem klobigen Kuschelmonster so gut wie möglich beizustehen: Weil Euer Menschlein mit dem Stahldübel bewaffnet ist, der zuvor den Majin an sein Gefängnis fesselte, trägt er einen Teil dessen magischer Essenz mit sich herum. In Kombination mit Teotls Kampfkraft ist die mystische Schraube eine extrem wirkungsvolle Waffe!



PS3 Heilen sich gegenseitig: Tepeu und Teotl genesen durch Früchte sowie Zauberei.



PS3 "Das ist zu schwer!", achzt Teotl und fordert seinen kleinen Kumpel zur Hilfe auf.

Je höher die Synchronität zwischen dem ungleichen Pärchen, desto effektiver die Combo-Attacken, die den beiden zur Verfügung stehen: Zunächst legt Teotl Angreifer mit einem mächtigen Hieb von den Beinen. Dann bearbeitet ihr die am Boden liegenden Widersacher, drückt im richtigen Moment die Combo-Taste – und schaut gut gelaunt dabei zu, wie der kleine Kerl von seinem großen Bruder mit viel Schmackes in die Luft und gen Gegner geschleudert wird.

Ich gehe jetzt!

Aber keine Sorge: Die Kooperationsmöglichkeiten zwischen Mann und Monster beschränken sich längst nicht nur auf das Schlachtfeld. Noch wichtiger ist das Kommando-Menü, mit dem Tepeu seinen grasbewachsenen und pelzigen Kameraden herumscheucht. Denn obwohl Teotl das Herz am rechten Fleck hat – über besonders viel Hirn verfügt der stier-nackige Bursche nicht.

Darum gibt's auf Schultertastendruck eine Befehlsliste, die sich der jeweiligen Situation anpasst: Einfach die passende Option wählen, schon verharret der Majin brav auf der Stelle oder marschiert treudoof hinter Euch her. Das Kommando 'Handeln' wiederum verrät Euren magischen Freund, dass er das angepeilte Objekt begraben, manipulieren, herumschubsen oder durch die Mangel drehen soll: Auf diese Weise öffnet der starke Teotl Türen oder greift sich z.B. einen am Boden liegenden Käfig, um ihn daraufhin einer über-großen Teer-Spinne an die Birne zu donnern.

So richtig interessant wird das Abenteuer, wenn ihr den Majin füttert: in manchen Szenarien wartet



PS3 Tolles Paar: Der Mensch hat das Hirn, der Wächterdämon steuert Magie und Muckis bei.

– von besonders garstigen Schatten bewacht – eine extradicke, leckere Frucht, die einen Teil von Teotls verloren gegangenen Kräften in sich birgt. Erobert ihr das zauberhafte 'Früchtchen' und kredenzt es Euren stämmigen Kollegen, entwickelt der ungeahnte Talente – darunter z.B. die Fähigkeit, Elektrizität zu produzieren, mit gewaltigen Windböen Teile der Level-Architektur ins Wanken, Schwanken und Schwingen zu bringen oder noch kräftiger reinzu-dreschen.

Auf diese Weise wird die Odyssee der beiden nicht nur zum mit kernigen Gefechten gespickten Action-Adventure, sondern zugleich zum herausfordernden Rätsel-Parcours. Nur schade, dass der viel zu oft mit Geschicklichkeitseinlagen verquicht wird, für die sich die wenig präzise Steuerung nur bedingt eignet – hier



PS3 Pfui Deibel: Lauft Teotl in einen Pilz, versprüht der giftige Sporen.

ist Frust vorprogrammiert, wenn Euer Duo mal wieder nicht das macht, was ihr Euch vorstellt.

"Majin und the Forsaken Kingdom" lebt aber nicht von packender Action oder seinem Handling – das verzauberte Ambiente und der her-zige Weggefährte machen das Abenteuer besonders. Dafür nimmt man auch den einen oder anderen Schnit-zer in Kauf. **rb**

Behrang Ghassemi
Ich hatte große Hoffnungen für "Majin" – vielleicht etwas zu große. Grafik und Präsentation haben nicht um, der Sound fällt wenig auf, die deutsche

Synchronisation nervt teilweise. Zudem ist das "Forsaken-Kingdom" sehr nach dem 'Gang-Raum-Gang-Raum'-Prinzip aufgebaut. Unterm Strich finde ich "Majin" trotzdem äußerst gelungen: Die Kämpfe werden dank des großartigen Zusammenspiels zwischen Ries und Riesen nicht langweilig, die Rätsel sind herausfordernd und abwechslungsreich. Aber vor allem die stetig wachsende Beziehung zwischen dem Helden-Gespinn macht das Abenteuer zu einem besonderen Erlebnis.

Entwickler: **Game Republic, Japan**
Hersteller: **Namco-Bandai**
Termin: **im Handel**
Preis: **55 Euro**
Unterstützt: **1 Spieler**
Sprache: **einstellbar**, Text: **einstellbar**

- » kontextsensitive Aktionsmenüs für die Steuerung des Majin
- » fantastische Märchen-Atmosphäre
- » erlern- und steigerbare Spezialattacken

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

81

FAZIT » Zauberhaftes Rätsel- und Action-Adventure mit per Menü kontrollierbarem Japano-Monster-Muppet.



360 Der kleine Dieb Tepeu ist zwar nicht annähernd so mächtig wie sein großer Begleiter, aber keineswegs wehrlos: Mithilfe einer magischen Schraube und durch wuchtige Majin-Mensch-Comboattacken unterstützt er Teotl, wo er nur kann. Außerdem spricht er mit den Tieren und erlangt auf diese Weise wertvolle Tipps für die Lösung besonders knackiger Puzzles.

Golden Sun: Die dunkle Dämmerung

DS Rollenspiel 6

» Den DS-Nachfolger der besten, eigens für den GBA konzipierten Rollenspiele zu entwickeln, ist gewiss kein leichtes Unterfangen. Kein Wunder also, dass sich die Brüder Hiroyuki und Shugo Takahashi von Camelot gute sieben Jahre Zeit ließen, bis sie mit "Die dunkle Dämmerung" den dritten Teil ihrer Japan-RPG-Musterserie vorlegten. Wer nun aber einen Titel erwartet, der die Genre-Konkurrenz ähnlich souverän überflügelt wie seinerzeit "Golden Sun" alle anderen GBA-Rollenspiele, der irrt leider.

Als stünde die Zeit still

Obwohl in der Spielwelt Weyard 30 Jahre seit dem Ende von "Golden Sun: Die vergessene Epoche" vergangen sind, scheint "Die dunkle Dämmerung" inhaltlich direkt aus dem Jahr 2003 zu stammen. Sobald ihr Eure Party beisammen habt, die übrigens aus den Söhnen und Töchtern der alten GBA-Helden besteht, brecht ihr zu einer Reise auf, die wie in den ersten beiden Teilen durch weite Teile von Weyard führt. Das hat sich seit der Herbeirufung der Goldenen Sonne am Ende des zweiten Spiels stark verändert. Neue Kontinente sind aufgestiegen, seltsame schwarze Löcher haben sich aufgetan und saugen sämtliche Psynergy aus der Welt. Diese Phänomene betreffen aber nur die zunehmend wirre Story: Unter seiner Oberfläche besteht Weyard noch immer aus denselben spielmechanischen Elementen wie früher.

Durchsetzt von zufälligen, routiniert gestalteten Rundenkämpfen reist ihr auf einer Oberweltkarte durch malerische Landschaften und



DS Das Stadt- und Dungeon-Design könnte direkt vom GBA stammen.

erkundet Ortschaften, Tempel oder Höhlen. Um Felsäulen wegzuschieben, zarte Pflänzchen in erkletterbare Ranken zu verwandeln oder brennbare Objekte abzufackeln, setzt ihr die Psynergy-Fähigkeiten Eurer vier Helden ein, die wie ihre Eltern als Adepten der vier Elemente Mars, Venus, Jupiter und Merkur unterwegs sind. In Tempeln wird der Einsatz von Psynergy mit Bodenschaltern und verschiebbaren Steinquadern kombiniert, so dass jede Menge unterhaltsamer Puzzles entstehen, die insgesamt aber nicht an die Kopf-



DS Manche Dschinns schließen sich Euch an, wenn ihr sie nur berührt, andere wie dieses Venus-Exemplar stellen sich zum Rundenkampf.

DIE VORGÄNGER

2001 und 2003 erschienen, gehören "Golden Sun" und "Golden Sun: Die vergessene Epoche" in den Sammlerschränken jedes GBA-Fans. Ursprünglich als Rollenspiel für das Nintendo 64 konzipiert, entschied sich Camelot nach dem Aus der Heimkonsole, das fertig geschriebene Designdokument für den GBA umzusetzen. Weil sich die monumentale Story als zu lang erwies, wurde sie kurzerhand auf zwei Spiele verteilt. Per Passwort kommt ihr aber die erste Party um Held Isaac aus dem ersten Teil in den Nachfolger übertragen.



nuss-Qualität der Knochen aus den Originalspielen heranreichen.

Zwischen Rätseln, Einkaufstouren und Bosskämpfen sammelt ihr Elementarwesen namens Dschinns, die Euch neue Psynergy-Sprüche lehren, je nach Kombination unterschiedliche Charakterklassen freischalten und bei Bedarf mächtige Beschwörungsmonster in den Kampf rufen.

Alle 72 Dschinns der beiden Vorgänger sind enthalten und wollen im Lauf Eurer Heldenreise eingesammelt werden. Wie gehabt stolpert ihr über manche Exemplare fast automatisch, andere müsst ihr im Kampf besiegen oder über geheime Passagen erreichen.

Dargestellt wird dieser nostalgische Ausflug in die Vergangenheit in ausgesprochen hübscher 3D-Optik, die bis auf ein paar imposante Kammerschwenke und nette Kampfeffekte spielmäßig leider nicht weiter ausgenutzt wird. So bleiben malerische Bergpanoramen, irrwitzige Palastdenkmalwerke und zerfallene Heiligtümer nur schöne Zierde, werden aber nicht genutzt, um beispielsweise eine Schatztruhe oder einen geheimen Eingang perspektivisch zu verbergen. Ein besonderes Grafiklob gebührt den spektakulären Beschwörungs-Sequenzen, die zur DS-Oberklasse gehören. mw



"GUT"

Max Wildgruber

Als ich am Anfang des Spiels den gealterten Isaac mit würdigem Bärtchen im Gesicht sah, war ich ehrlich gerührt. Für Fans der Original-Episoden ist "Die dunkle Dämmerung" ein Pflichtkauf. Die freuen sich darüber, dass das Abenteuer exakt dasselbe Spielgefühl bietet wie die GBA-Originale. Für alle anderen Rollenspieler enthält "Golden Sun" aber zu wenig Neues, um erstklassig zu sein. Wo ein "Dragon Quest IX" sein Retro-Design mit erzählerischem Witz und einem tollen Mehrspieler-Modus aufpeppt, enttäuscht das dritte "Golden Sun" mit wirrer Story und Klonen der Original-Charaktere.



DS Die Beschwörungs-Sequenzen erstrecken sich über den Doppelschirm.



DS Im Kampf beschworene Dschinns werden im oberen Bildschirm angezeigt.

Entwickler: Camelot Software, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 10. Dezember
Preis: 40 Euro

Unterstützt: 1 Spieler, Text: deutsch

- » die 4 neuen Helden sind Nachfahren der Original-Party
- » 72 sammelbare Elementar-Dschinns mit individuellem Design
- » rätseltastige Tempel

SPIELSPASS

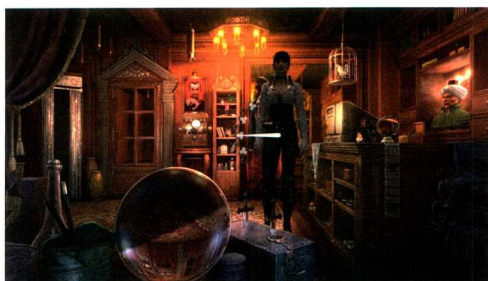
Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

79

FAZIT » Prächtiges Japan-RPG, das zwar den Geist der Vorgänger beschwört, aber ohne eigenständige Entwicklung bleibt.

Gray Matter

360 Adventure 12



360 Samantha im Zauberland: Das Ringmenü in der Mitte des Bildschirms zeigt an, welche Gegenstände in der Umgebung Ihr befehlen können.

Damit hätten wir fast nicht mehr gerechnet: Schon 2004 sollte "Gray Matter", das neue Abenteuer der "Gabriel Knight"-Erfinderin Jane Jensen, in die Läden kommen. 2007 zeigte Publisher dtp schließlich die PC-Version auf der Leipziger Games Convention. 2008 wurde das Spiel dem ungarischen Entwickler Tonuzaba abgenommen und an die französischen Wizarbox-Kollegen übergeben – jetzt steht es endlich in den Läden und noch dazu überraschend für die Xbox 360.

Ihr schlüpft zuerst in die Rolle von Samantha "Sam" Everett. Die junge Straßenkünstlerin hat es nach Oxford in die Villa des zurückgezogenen Doktor Styles verschlagen – dessen Rolle übernehmt Ihr im Verlauf des Adventures ebenfalls. Der verlor seine Frau bei einem tragischen Unfall und richtet seine Forschung seitdem darauf aus, Kontakt mit ihr herzustellen. Egal, ob Ihr Sam oder Dr. Styles spielt – stets sind die klassischen Adventure-Tätigkeiten gefragt: Redet mit allen Passanten, nehmt je-



360 Gespräche werden per "Mass Effect"-artiger Menüs geführt.

den Gegenstand mit, der irgendwie interessant aussieht, und löst so Rätsel um Rätsel. Ein Fortschrittsmesser zeigt, wie weit Ihr im aktuellen Kapitel gerade seid. Interessant sind bei "Gray Matter" die eingestreuten Magic-Einlagen: Als Illusionist beherrscht Sam einige interessante Tricks, die Ihr zur Lösung von etlichen Rätseln benötigt.

Die typische PC-Maussteuerung wurde auf einfallsreiche Art auf das Pad übertragen. Ihr steuert Eure Figur per Analogstick durch die Szenarien, mit den Schultertasten öffnet Ihr ein Ringmenü, damit Ihr die verschiedenen Objekte in Eurer Umgebung anwählen und mit ihnen interagieren könnt. Das klappt meist gut, wird in besonders vollen Räumen allerdings unfreiwillig zur Geduldssprobe – eine alternative Steuerung über den klassischen Adventure-Cursor wäre hier sinnvoll gewesen. *tn*



Thomas Nickle

Wie man es von einem Jane-Jensen-Adventure erwarten kann, überzeugt die Story von "Gray Matter" auf ganzer Linie. Bereits nach kurzer Zeit hat Euch der mitreißend erzählte Mystery-Plot gepackt. Jensen versteht es, spannende Charaktere zu schreiben und exzellent recherchierte Settings zu präsentieren – wer Oxford kennt, wird sich in "Gray Matter" schnell wohlfühlen. Die Rätsel sind überzeugend und fair, wirken aber meist eher zweckmäßig: Brillante Puzzles wie zu goldenen Lucas-Arten-Zeiten bleiben die Ausnahme. Etwas steil wirken manche Raster-Hintergründe – ein paar mehr Animationen hätten nicht geschadet. Die Umsetzung auf Konsole ist dafür gut gelungen: Die Ladereisen fallen kurz aus und die Steuerung verrichtet ihren Dienst in der Regel zuverlässig, ist aber manchmal etwas fummelig.

Entwickler: Wizarbox, Frankreich
Hersteller: dtp Entertainment
Termin im Handel: ca. 45 Euro
Preis: ca. 45 Euro
Unterstützt: 1 Spieler,
Text: einstellbar, Sprache: einstellbar
» exzellente Story
» interessante Joypad-Steuerung
» sehr gute deutsche Sprachausgabe

SPIELSPASS

Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: –
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

80

FAZIT » Spannende Mystery-Rätsel mit toller Handlung und ordentlichen Rätseln – perfekt für lange, kalte Winterabende.

Deadly Premonition

360 Action-Adventure 18



360 Wenn die Tentakel von der Decke züngeln und rote Nebelwände den Weg versperren, sind die Zombies nicht weit: Zielt zwischen die Augen!

FBI-Agent Morgan besucht das Bergstädtchen Greenville, um eine bizarre Mordserie zu klären: Es gilt, Hinweise finden, Zeugen zu befragen und in Absprache mit den Sheriffs Tatorte zu sichern. Dabei simuliert das Abenteuer Tag und Nacht sowie das Befinden Eures Agenten – der muss sich auch mal den Bauch vollschlagen und sich ein Nickerchen gönnen. Den roten Faden durch die Gruselhandlung bilden die Episoden, die Euch inhaltliche Ziele setzen – man kann aber auch auf eigene Faust losziehen, Ermittlungen anstellen und allerlei Minispiele wie

Dart und Angeln entdecken. Unheimlich wird es in den Alpträumen und schauerlichen Begegnungen, die Morgan durchlebt: Zombies und der Kapuzenmörder mit leuchtenden Augen machen Euch das Leben schwer. Mit Pistole, MP und Shotgun streckt Ihr die Ausgeburten der Hölle nieder. Leider ist das Abenteuer technisch nicht auf dem neuesten Stand, stellenweise wirkt die Umgebung gar hässlich blockig. Die Steuerung verlangt ebenfalls Eingewöhnungszeit, sowohl mit dem Auto als auch zu Fuß eckt Ihr laufend an – darunter leidet die Gruselstimmung. *oe*



360 Die Stadtwelt bereist Ihr mit dem Auto: Achtet auf den Zustand des Fahrzeugs und die Tankanzeige, sonst bleibt Ihr mitten in der Pampa liegen.



Oliver Ehrle

Mit singenden Kindern in blutigen Tentakelräumen, düsteren Zombie-Labyrinthen und rätselhaften Scheinrealitäten hat "Deadly Premonition" vielsprechende Horror-Anlagen. Allerdings steuert sich das Abenteuer träge, von den StopGo-Schießereien bis hin zu den hakigen Autofahrten wird man schnell aller Elemente überdrüssig. Und auch die Aufgaben sind einfalllos: Man sammelt Schlüssel und bringt den Stadtbewohnern die Items, die sie suchen – nur gelegentlich gibt es eine Denkaufgabe zu bewältigen, denn Morgan kombiniert üblicherweise auf Knopfdruck mit seinen

Entwickler: Access Games, Japan
Hersteller: Rising Star
Termin im Handel: 30 Euro
Preis: 30 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: deutsch

» FBI-Ermittlung mit Simulationselementen
» offene Stadtwelt mit Tag/Nacht-Wechsel
» trager Spielablauf und Haken-Steuerung
» typisch japanischer Psycho-Grusel
» mitunter gruseltümliche Grafik

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: –
Grafik: 4 von 10
Sound: 6 von 10

60

FAZIT » Träge Zombiejagd mit 24-Stunden-Survival-Simulation, bizarrer Handlung und vielen technischen Schwächen.

Micky Epic

Wii Jump'n'Run

6



Wii Wer in den Luftschaft klettern will, muss die Ventilatorenflügel löschen.

» Micky-Maus-Hüpfspiele gibt es schon seit den frühesten Konsolentagen in allen Varianten. Deshalb muss man sich schon etwas Besonderes einfallen lassen, um dem Disney-Maskottchen neue Seiten abzugewinnen. Entwickler-veteran Warren Spector (u.a. bekannt durch "Wing Commander" und "System Shock") lässt Euch in diesem ironischen Abenteuer hinter die Kulissen der Comic-Fassade blicken. Das klappt via magischem Pinsel, mit dem der Disney-Zauberer kunterbunte Fantasiewelten erschaffen, aber auch ausradieren kann. Micky schleicht sich eines Nachts in sein Schloss, schnappt sich das Malgerät und verschüttet dabei versehentlich den Farbverdünner quer über das Modell von Wasteland. Dabei handelt es sich nicht um eine Endzeitwüste, sondern das Land der vergessenen Innovationen. Hier leben die verschollenen Figuren aus uralten Disney-Trickfilmen zwischen halb skizzierten Comic-Schauplätzen und Bergen an verlorenem Retro-Merchandise – da gibt es auch für ältere Spieler einiges zum Schmuselei! Durch den Farbverdünner vermischt, droht Wasteland jedoch von den Phantomden des Vergessens verschluckt zu werden. Deshalb muss Micky schnellstens durch die Comicwelten streifen, Fehler ausbessern und die Ideenmampfer aus der Szene streichen. Mit von der Partie sind stets die Kobolde, welche Micky mit ihren handwerklichen Talenten und Tipps zur Seite stehen.



Wii Aus Alt mach Neu: Mit dem Farbstrahl lassen sich komplette Häuser sanieren. Einen kleinen Grundvorrat an Farbe und Verdünner habt Ihr immer dabei, aber für längere Spritzerreien müsst Ihr die Flüssigkeiten (rechts und links unten) sammeln.

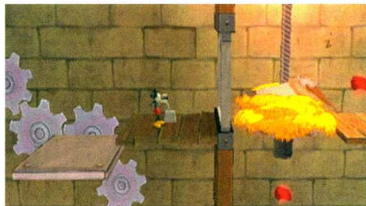
Malen und löschen

Micky steuert Ihr mit Nunchuk und Remote: Die Maus erklimmt Hindernisse mit dem Doppelsprung, nutzt den Wirbelangriff und springt den Phantomden aufs Dach. Diese kann sie

Dann greifen sie die eigenen Kameraden an, statt Euch zu verfolgen. Weil man sich auch anschleichen kann, ermöglicht das Malwerkzeug vielfältige Taktiken: Größere Phantomhoren löschen sich gegenseitig

Experimentiert mit den Figuren und beobachtet, was dann passiert!

Darüber hinaus sammelt Micky Skizzen, mit denen Ihr Extras ins Spiel pinselt: Da gibt es zum Beispiel den Fernseher, der alle Phantome in



Wii Bei jedem Szenenwechsel erwartet Euch eine kleine Bonuswelt, die Ihr mit klassischer 2D-Steuerung durchquert: Mal krawxelt Ihr einen Turm nach oben (links), mal hüpfet Ihr durch horizontal scrollende Landschaften (rechts).



allerdings nur für kurze Zeit betäuben, aus dem Bild streicht Ihr sie nur mit dem Zauberpinsel. Dieser spritzt wahlweise Farbe oder Verdünner auf alles, was Ihr mit der Remote anpeilt: Der Verdünner löscht die Phantome, Ihr könnt sie aber auch mit Farbe bemalen und so auf Mickys Seite holen.

aus, wenn Ihr ein Gleichgewicht der Kräfte schafft – man kann aber auch nur einzelne Phantome bemalen, um die anderen für einige Zeit abzulenken. Natürlich gibt es verschiedene Phantomtypen mit individuellen Verhaltenweisen, die sich für Eure Vorhaben unterschiedlich eignen:

seinen Bann zieht – auch so könnt Ihr Gegner ablenken. Mit der Stoppruh lässt sich dagegen die Zeit verlang-samen, damit Ihr vor Monstern flüchten oder Todesfallen entkommen könnt. Der Amboss bringt die Physik ins Spiel, malt ihn über Phantome oder auf Wippen, den Rest erledigt



Wii Wer alle Geheimnisse finden will, muss hinter jede Ecke blicken und Krawelpfade erspähen: Den versteckten Schatzkisten entnimmt Ihr Trophäen und Galerieelemente.



Wii Malt einen Fernseher in das Level, dann glotzen die Phantome gespannt in die Röhre: Umgeht sie oder verpasst ihnen einen neuen Anstrich!



Wii Duell im verrückten Uhrwerk, der Megawecker will Euch mit seinen Fäusten plätten: Löscht mit dem Verdünnner die Panzerplatten an seinen Armen, damit sich das Ungetüm beim Angriff selbst beschädigt – Micky muss dabei nur seitlich ausweichen.

die Schwerkraft – auf diese Weise löst Ihr viele Rätsel.

Tricky Micky

Aber auch die Welten von Wasteland besitzen zahllose Elemente, die Ihr mit dem Zauberpinsel bearbeiten dürft: Phantome lassen sich z.B. auch beseitigen, indem Ihr den Boden unter ihren Füßen löscht – dann geht's abwärts. Ihr entfernt aber auch Wände, um an Schatzkisten zu gelangen, und vervollständigt Rohre, damit sie Dampfmaschinen antreiben. Es bleibt aber nicht dabei, die Aufgaben werden zunehmend komplizierter: Dann müsst Ihr Plattformen mehrfach löschen und wieder ins Bild malen, um Steinschläge auszulösen und so den Weg freizuräumen. An anderer Stelle malt und löscht Ihr Zahnräder, um die damit angetriebenen Plattformen in die korrekten Positionen zu manöv-

rieren – nur wenn alle Stufen passen, könnt Ihr nach oben hüpfen. Zwischendrin erwarten Euch auch einige Zeitrennen und Obermotschkämpfe, in denen Ihr die Wächter des Phantoms taktisch ausradet: Dabei gilt es, die Aktionen Eurer Gegner mit dem Löschwerkzeug zu sabotieren, damit sie ins Stolpern geraten.



Wii Passt auf wo Ihr hinmalt: Auch Steinschlag und Fallgruben werden ausgelöst!

Schließlich dürft Ihr mit dem Pinsel auch allerlei Gags entdecken, die sich meist im Hintergrund abspielen: Da kann man vermeintliche Seitenstraßen als holzerne Plakatkulisse enttarnen und allerlei anderen Un-

sinn anstellen. Zur Orientierung nutzt Ihr Karte und Aufgabenliste, weil Ihr oft mehrere Missionen parallel verfolgt: Eure Zentrale ist die Mean Street, ein Dorf mit Läden, Kino und allerlei historischen Figuren. Hier erplaudert Ihr Missionen, für die oftmals ein Austausch von Gefälligkeiten nötig ist – auch Botengänge und detektivische Ermittlungen stehen auf dem Programm.

Diverse Leinwände führen in die verschiedenen Schauplätze, bei jedem Szenensprung erwarten Euch klassische Plattformwelten mit Seitenperspektive und 2D-Steuerung. Hier gibt es ein Wiedersehen mit einigen historischen Kulissen, etwa aus Mickys Leinwandpremiere "Steamboat Willie" von 1928. Extrajäger entdecken in entfernten Winkeln Boni, mit denen sie Skizzen, Artworks und Filme in der Extra-Galerie freischalten. oe



Wii Knapp und treffend: Die Dialoge ersparen Euch unnötiges Gelaber.



Oliver Ehrle

"SUPER"

In den meisten Comic-Jump'n'Runs folgt man vorgegebenen Pfaden von A nach B: Da freue ich mich über ein Abenteuer, das mich in frei begehbare Welten entlässt, in denen ich mein Köpfchen anstrengen muss. Selbst erlarnene Zocker werden bei einigen Aufgaben ins Schwitzen kommen, schließlich gilt es, zahlreiche Details zu beachten – da kann man schon mal ein Element übersehen, zumal pinselbare Bereiche nur auf geringe Entfernung zu erspähen sind. Trotzdem ist das Abenteuer nicht zu kompliziert für kleine Spieler, da die verfügbaren Manöver überschaubar sind: Man muss nur die Umgebung genau untersuchen und den Pinsel überlegt einsetzen! Die Steuerung wirkt jederzeit intuitiv, auch wenn sich die Kamera nicht immer in die optimale Position bringen lässt. Schließlich kann man weit abseits der Missionspfade kraxeln und sogar Geheimgänge hinter den Kulissen finden: Da landet man in allerlei verwegenen Winkeln. Mit den vielen versteckten Gags, vergessenen geglaubten Figuren und frechen Sprüchen nimmt sich Disney diesmal auch selbst auf die Schippe: Das gefällt mir wesentlich besser als der übliche Entenhausen-Smaltalk.

Entwickler: **Junction Point, USA**
Hersteller: **Disney Interactive**
Termin: **im Handel**
Preis: **45 Euro**

Unterstützt: **1 Spieler**,
Sprache: **deutsch**, Text: **deutsch**

- » entdeckt die vergessenen Innovationen des Disney-Universums
- » malt neue Elemente ins Abenteuer oder löscht Gegner und Inventar
- » viele Geheimnisse und pfliffiger Humor

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**
Multiplayer: **–**
Grafik: **8 von 10**
Sound: **7 von 10**

87

FAZIT » Hier malt Ihr mit der Remote direkt ins Spiel: innovatives Disney-Jump'n'Run, das Zwerchfell und Grips gleichermaßen kitzelt.



Wii Mickys Missgeschick mit dem Farberdünnner hat in Wasteland einige Schäden verursacht: Diesen Gitarrensteg müsst Ihr selbst in das Level malen, damit Micky zum anderen Ufer gelangen kann – haltet stets nach transparenten Objekten Ausschau.

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes Teil 1

360 PS3 Wii DS Action

12

Der Zauberlehrling schlägt zurück und greift diesmal frontal an: Harry, Ron und Hermine machen sich auf, Voldemorts Kraftspender – die Horkruxe – zu vernichten. Doch zeitgleich erlangen die Todesser Macht über Hogwarts und so muss das Trio auf eigene Faust dem fiesigen Zauberer das Handwerk lernen. Die Handlung führt Euch durch unheimliche Schauplätze wie Rui-

nen, Höhlen und Spukhäuser, die Ihr mal in Ego-, mal in Third-Person-Perspektive durchquert. Mit dem Zauberstab ballert Ihr acht magische Geschosse auf die Feinde. Manche prallen von Wänden ab und ermöglichen so Trickschüsse, andere streuen wie eine Schrotladung – man kann die Gegner sogar verwirren. Zum Zielen nutzt Ihr die Fokus-Funktion, die allerdings nicht immer zuverlässig ist: Bewegliche Hexer entkommen immer wieder aus dem Zielbogen.

In der Verteidigung bedient Ihr Euch der Schutzbarriere oder allerlei Deckung. Außerdem ergattert Ihr Tarnumhang, Vielsaft-Trank und peruanisches Instant-Finsternispulver, um Euch den Blicken von Voldemorts Häschern zu entziehen – es gibt auch einige Schleichtaufgaben. Neben der Story spielt Ihr Herausforderungen, in denen Ihr Survivalschlachten oder Zeitläufe bestreitet, und versucht Euch an faden Kinect-Dauerfeuer-Missionen alleine oder zu zweit. oe



360 Harry kann sich um die Ecke lehnen, um das Feuer zu erwidern: In Gefechtsphasen erholt er sich.



Oliver Ehrlé

Dass ein Harry-Shooter im Sinne der Erfinderin ist, wage ich zu bezweifeln. Fest steht jedoch, dass die Zaubergefächte ziemlich hilfreich vorstatten gehen: Der Zielfokus

und das Nutzen von Deckung funktionieren nur halbwegs, einige Duelle kann man gar nur mit flachem Dauerhexen gewinnen. Schließlich poppen die feindlichen Magier oft rings um den Helden in das Level. Mangels jeglicher Anzeigen verliert man da schon mal den Überblick, zumal sich Harry in vielen Situationen hakelig steuert – immerhin gibt es massig Checkpoints und unbegrenzt Resawns.



360 Die Magier macht Ihr im Dutzend nieder: Leider hat Harrys Zauberstab keine Autofeuerfunktion, deshalb braucht Ihr einen flinken Zeigefinger!

Entwickler EA Bright Light, UK
Hersteller Electronic Arts
Termin im Handel
Preis 60 Euro

Unterstützt » bis 2 Spieler (Knoep per Kinect), Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » ein Castle Hogwartsstein für Potter-Jünger
- » störrische Steuerung
- » separate Kinect-Missionen ohne Spielwitz
- » stellenweise grobkörnige Renderfilme
- » kein Deathmatch-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer 4 von 10
Multiplayer 4 von 10
Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

46

FAZIT » Der Harrynator kennt kein Erbarmen: plumper Zauber-Shooter mit anspruchsvollen Such- und Schleichtaufgaben.

Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise

Wii Geschicklichkeit

6

Schon zum fünften Mal lässt Ubisoft seine chaotischen Hasen auf Wii-Spieler los. Nach dem misslungenen "Go Home"-Experiment vom letzten Jahr haben sich die Entwickler besonnen und kehren zur Ursprungsformel zurück: Diesmal konkurriert Ihr wieder in knapp zwei Dutzend Minispielen gegeneinander. Diese sind in sechs Kategorien aufgeteilt – nach grundlegendem Konzept oder der benutzten Steuerung. So benötigt Ihr für ein paar Aufgaben mit einer Angelrute den MotionPlus-Aufsatz, bei einer anderen

ren Rubrik flattert Ihr mit Remote und Nunchuk, um die Flügel Eures Rabbids zu bewegen – vor allem Letzteres ist aber ziemlich zickig und nervt deshalb schnell.

Ebenfalls im Sortiment zu finden sind Zielkreuz-Ballereien oder Hüpfereien in der Seitenperspektive. Die Entwickler haben sich sichtlich Mühe gegeben, ordentlich Abwechslung zu erzielen, allerdings fallen die Mehrheit der Spiele tendenziell langatmig oder kompliziert aus.

Der Charme der kreischenden Langhohren ist dagegen ungebrochen

und kommt in witzigen Parodien auf historische Ereignisse gut zur Geltung, auch wenn die Bildqualität der Videos mäßig ausfällt.

Zwischen den einzelnen Spielen tummelt Ihr Euch in einem großen Museum, das mit Gimmicks vollgepackt wurde: Einfache Reaktionstests findet Ihr hier ebenso wie ein Quiz, "Just Dance"-artige Tanz-einlagen und Gesangsrounden. Wer nicht genug Hasenfreunde vor der eigenen Glotze versammeln kann, freut sich über die Möglichkeit, erstmals online anzutreten. us



Ulrich Steppberger

Die Rückkehr zur klassischen Minispiel-Sammlung tut den Rabbids gut, trotzdem ist irgendwie die Luft raus: Die Videospiels sind witzig wie immer, aber die

einzelnen Aufgaben fallen überwiegend zu bemüht aus. Teilweise ärgert Ihr Euch über die fummelige Steuerung, andere Spiele werden nach einem Durchgang langweilig. Mit Freunden ist es dennoch wieder gelungenes Partyfutter, mehr aber auch nicht.

Entwickler Ubisoft Paris, Frankreich
Hersteller Ubisoft
Termin im Handel
Preis 40 Euro

Unterstützt » bis 4 Spieler (online), Sprache: Bwaahl, Text: einstellbar

- » 23 Minispiele in 6 Hauptkategorien
- » zusätzliche Tanz- und Rhythmus-einlagen
- » erstmals mit Online-Modus

SPIELSPASS

Singleplayer 6 von 10
Multiplayer 7 von 10
Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

64

FAZIT » Humorvoll inszenierte Minispiel-Sammlung mit ordentlichem Umfang – es fehlt aber die Leichtigkeit der früheren Teile.



Wii Je nach Spielart treten bis zu vier Rabbids gegeneinander oder in Teams an.



Wii Auch im Weltall hört Ihr die Hasen schreien: Hier geht es darum, die Nager von Asteroiden zu pflücken und auf die Station des Gegners zu werfen.

Interessiert keine Sau...
...aber jeden Videospieler!



www.maniac.de

- » **brandheiße News**
- » **unabhängige Tests**
- » **kontroverse Blogs**
- » **kultiger Podcast**

- » **coole Community**
- » **Retro-Features**

JETZT NEU:

- » **Download-Spiele**

Cooking Mama World: Hobbies & Fun

DS Geschicklichkeit 0

Die japanische Supermutter hat genug von Küche und Garten und sucht sich deshalb neue Aufgaben: Bei "Hobbies & Fun" seid ihr unter den aufmerksamsten Augen von "Cooking Mama" mit Bastel- und Gestaltungsarbeiten beschäftigt. Nähen, töpfern, schreineren, Origami – das DS-Modul macht Euch zum virtuellen Allround-Talent.

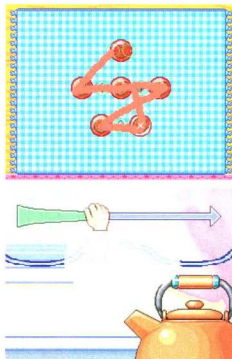
Rund 40 Gegenstände von der Schmuckkette über Kerze bis zum Xylophon baut ihr zusammen, wie

gehabt in einer Reihe von Arbeitsschritten in Minispielform. Bei denen hantiert ihr unter Zeitdruck mit dem Stylus, um zu schneiden, kneten, falten, sägen, schnitzen und noch viel mehr. Bei Fehlern greift Euch Mama unter die Arme, Versagensängste sind hier fehl am Platz. So schaltet ihr nach und nach immer mehr Bau-

anleitungen frei, für viele der erstellten Objekte erhaltet ihr ein weiteres Minispiel wie einfache Reaktionstests oder Memory-Aufgaben. Die sind durch die Bank nicht besonders aufregend, taugen aber durchaus für kurzweiligen Zeitvertreib, da hier Eure Punkteleistungen gespeichert werden.



DS Egal, ob ihr Ocarinas punktiert, Juwelen auffädelt, Drähte biegt oder Kerzenformen mit Wachs füllt: Alles lässt sich mit einfachen Stylus-Bewegungen erledigen.



"Hobbies & Fun" sieht genauso aus wie die vier vorherigen "Cooking Mama"-Spiele: Die kulleräugige Hausmutter ist so charmant wie immer, die restliche Grafik zweckmäßig-sympathisch. Neue Ideen findet ihr aber keine: Nur weil die Gegenstände sich ändern, werden die Arbeitsabläufe nicht plötzlich einfallsreich, zumal der kleine Management-Aspekt von "Gardening Mama" wieder gestrichen wurde. us



Ulrich Steppberger

Mama ist meine liebste Begleiterin bei DS-Minispiel-Sammlungen, doch beim Heimwerk- und Bastelausflug fehlt mir der frische Wind. Die kleinen Aufgaben

funktionieren immer noch meist prima, ein paar schlecht zu kontrollierende Ausreißer gibt es allerdings wieder. Dass jedes vollendete Objekt eine Extraaufgabe freischaltet, ist loblich, auch wenn diese überwiegend schlicht ausfallen. Leider fühlt sich alles altbekannt an – unterm Strich ist der fünfte Aufguss gut, aber selbst für "Mama"-Fans kein Muss mehr.

Entwickler Office Create, Japan
Hersteller 505 Games
Termin im Handel
Preis 35 Euro

Unterstützt » bis 4 Spieler,
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » 40 Gegenstände werden gebastelt
- » Plus zusätzliche Minispiele
- » Personalisierung von Mama möglich

SPIELSPASS

Singleplayer 6 von 10
Multiplayer 5 von 10
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

63

FAZIT » Unterhaltsame Minispiel-Sammlung mit viel Charme, der gegenüber den Vorgängern aber etwas die Ideen ausgehen.

Cooking Mama World: Babysitting Mama

Wii Geschicklichkeit 0

Den Preis für das ungewöhnlichste Wii-Zubehör gewinnt 505 Games mit "Babysitting Mama": Eine Säuglingspuppe, in die zum Spielen die Remote gesteckt wird, gab es noch nie. Zwingend notwendig für die etwa 50 Mini-Aufgaben im Bereich virtuelle Nachwuchs-Betreuung wäre das qualitativ ordentliche Stoffbaby nicht, aber so bekommt die Steuerung ihren eigenen, realistischen Charme. Und Mädchen im

Grundschulalter, für die der dritte Wii-Teil der "Cooking Mama"-Reihe primär gedacht ist, finden wahrscheinlich Gefallen daran.

Als Babysitter sorgt ihr Euch in zahlreichen Minispielen um das Wohl Eurer Schützlinge: Wiegt den Nachwuchs in den Schlaf, klopft ihm sanft auf den Rücken für ein Bäuerchen oder wippt ihn auf der Schaukel. Die Abfrage der Puppen-Remote-Kombination funktioniert ordentlich, nur bei längeren Bewegungen gibt es gelegentlich Probleme. Verschiedene andere Aufgaben kontrolliert ihr mit

dem Nunchuk, so etwa das Füttern des Sprösslings oder kleine Renneinlagen gegen ein anderes Baby. Hin und wieder werdet ihr überraschend von Euren älteren Kindern zu Hilfe gerufen, um ein Haushaltsmalheur wie überlaufendes Badewasser zu verhindern.

Zielgruppengerecht sind die Aufgaben allesamt simpel gestrickt, aber durchaus mit einigen witzigen Ideen gespickt. Ausreichend abwechslungsreich fallen sie allemal aus, um vielleicht sogar alte Griesgramme eine Weile zu unterhalten. us



Saugling inklusive: Steckt die Remote in eine Halterung hinten, um loszusitzen.



Ulrich Steppberger

Eigentlich könnte ich nicht weiter weg von der angepeilten Spielergruppe eines "Babysitting Mama" sein – doch nachdem ich mein inneres kleines Mädchen geweckt hatte, machte mir die Kleinkindbetreuung durchaus Spaß. Klar, großen Tiefgang haben die Aufgaben nicht, von Anspruch brauchen wir auch nicht zu reden. Aber die Puppensteuerung fühlt sich tatsächlich halbwegs frisch an, sieht man von den teils schlecht erkannten Bewegungen ab. Ob Mädchen mit dem Spiel ein antiquiertes Rollenbild vermittelt wird, sollen andere diskutieren, von mir bekommt "Babysitting Mama" einen Daumen hoch.



Wii Bitte lächeln: Bringt Euren Schützling mit der Rassel in gute Laune, damit der Schnappschuss gelingt – das gehört fast schon zu den komplexeren Aufgaben.

Entwickler Office Create, Japan
Hersteller 505 Games
Termin im Handel
Preis 50 Euro

Unterstützt » bis 2 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » 50 Minispiele
- » 6 Babys zu betreuen
- » Babygruppe als Remote-Verkleidung

SPIELSPASS

Singleplayer 5 von 10
Multiplayer 5 von 10
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

56

FAZIT » Zuckersüße Kinderhüterei im Minispiel-Korsett – für die Zielgruppe (sehr jung und weiblich) kurzweilige Unterhaltung.

Red Dead Redemption: Undead Nightmare

Zum Abschluss der Download-Parade gönnt Rockstar auch Solo-Cowboys eine Erweiterung: M! sattelt die Pferde und zieht mit John Marsten in den Kampf gegen die Zombie-Horden.

» Zwar beinhaltet das Paket mit dem 'Ansturm der Untoten' auch eine gelungene Mehrspieler-Matchvariante nach dem 'Firefight'-Prinzip, doch das Hauptaugenmerk liegt auf der Solo-Kampagne. Die wird wie bei 'GTA IV' unabhängig vom Hauptspiel gestartet, zeitlich liegt sie kurz vor dem Finale der Story und erzählt eine alternative



360 Das lernt Ihr bei 'Undead Nightmare': schnell! Zombies erledigt man am besten und sichersten durch Anzündungen und Weglaufen.

Fortsetzung: John Marsten und Familie machen sich gerade auf der Farm zum Essen bereit, als sie das Unheil in Form des untoten Onkels heimsucht. Weil auch Frau und Sohn infiziert werden, macht sich der Held auf die Suche nach einem Heilmittel und muss feststellen, dass die ganze Welt von Zombies bevölkert ist. In rund sechs Stunden klappert Ihr

viele bekannte Schauplätze ab und trifft wieder auf die meisten alten Bekannten, die in ansehnlichen Storysequenzen mit Euch plaudern und Aufträge erteilen. Diese sind jedoch überraschend eindimensional: Fast immer geht es nur darum, an bestimmten Orten viele Zombies zu eliminieren. Das gestaltet sich umständlich, denn die Untoten solltet Ihr entweder per Kopfschuss erledigen oder sie mit einer Fackel anzünden. Weil die hirnlosen Gesellen stets auf Euch zustürmen, ist defensives Spielen aus der Deckung kaum möglich, wodurch die Nachteile der etwas trägen Steuerung deutlicher werden als beim normalen Abenteuer. Es bleibt der Eindruck, dass hier ein Gimmick auf Spieldauer gestreckt wurde, doch zum Glück entschädigt das einfallsreiche Finale für ein paar unnötige Wiederholungen. Auch einige Nebenmissionen wie etwa die Suche nach vermissten Personen oder das Zähmen zufällig auftauchender mys-

Entwickler: **Rockstar San Diego, USA**
 Hersteller: **Take 2**
 System: **PS3 / 360**
 Preis: **10 Euro**
 Hauptspiel: **93% (Test in M! 07/10)**

tischer Pferde bringen ein wenig Abwechslung.

'Undead Nightmare' ist ein gutes, aber nicht überragendes Add-on für kleines Geld. Alternativ bekommt Ihr das Paket auch zusammen mit allen vorherigen Downloads als eigenständig lauffähige DVD bzw. Blu-ray für etwa 30 Euro. us



"GUT"

Ulrich Steppberger

Ganz kann 'Undead Nightmare' meine (zugegeben hohen) Erwartungen nicht erfüllen: Zwar stimmt die Länge des Solo-Abenteuers und die Inszenierung ist so gelungen wie beim Hauptspiel, dafür fehlt es an Abwechslung. Eigentlich plättet Ihr (fast) immer nur hautenweise Zombies, was nach kurzer Zeit an Faszination verliert. Da hätte ich mir mehr Einfallsreichtum gewünscht, doch letztlich kann man für 10 Euro auch nicht erwarten, ein Western-'Gay Tony' oder Ähnliches zu bekommen.

Split/Second: Velocity – Todessturm-Pack

Disneys pfeilschnelle Zerstörungsraserei bekommt dreifachen Nachschub: M! macht die Testfahrten und sagt Euch, welche Teile davon sich für flotte Bruchpiloten lohnen.

» Da 'Split/Second' jetzt auch auf der PSP landet, wurden die dafür generierten Erweiterungen kurzerhand als Download-Angebot für die "großen" Fassungen nachgeschoben. Statt aber alles in ein Paket zu stopfen, sollt Ihr gleich drei Sets kaufen und insgesamt über 20 Euro abdrücken – eine stolze Summe und für zwei Drittel davon keinesfalls gerechtfertigt. Bei 'Überleben im

Steinbruch' bekommt Ihr lediglich eine langweilige Survival-Strecke und einen passenden Renn-Modus, der aber nur für Mehrspieler-Runden genutzt werden kann. 'Deadline' beinhaltet vier Vehikel (öde) und die gleichnamige Spielvariante, die sich als leicht prickelnde Fahrt gegen die Uhr entpuppt. Positiv dagegen das 'Todessturm'-Pack: Mit 800 MS-Punkten bzw. 10 Euro zwar

auch alles andere als günstig, erhaltet Ihr hier die vollwertige 'Steinbruch'-Rennstrecke. Die gefällt mit einer anspruchsvollen Kursführung, bei der Ihr auch mal die Bremsen braucht, um nicht in engen Kurven in den Abgrund zu stürzen. Die Power Plays sind angemessen krachig und es gibt gleich zwei Möglichkeiten, den Streckenverlauf mit wuchtigen Explosionen umzugestalten. Eben-

falls mit dabei: Der launige 'Todessturm'-Modus, bei dem acht Fahrer vom Helikopter unter Beschuss genommen werden – je weiter vorn Ihr liegt, umso mehr Punkte gibt es, doch es steigt auch die Gefahr eines Treffers. us

Entwickler: **Black Rock Studio, England**
 Hersteller: **Disney Interactive**
 System: **PS3 / 360**
 Preis: **10 Euro**
 Hauptspiel: **82% (Test in M! 07/10)**



360 Der gewaltige Schaufelradbagger sorgt für gewohnt spektakuläre Veränderungen im Streckenverlauf.



360 Der neue Zeehenpark im Überlebens-Modus enttäuscht mit langweiliger Kursführung.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Damit keine Missverständnisse aufkommen: Mein 'Gut'-Gesicht gilt nur für das 'Todessturm'-Pack – und auch nur knapp, denn der Preis dafür ist happig. Aber die neue Steinbruch-Rennstrecke hält das Niveau des Hauptspiels, auch der namensgebende Spielmodus macht Laune. Die anderen beiden Download-Sets solltet Ihr dagegen links liegen lassen, denn bei denen stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht – vor allem der Überlebens-Kurs im Steinbruch enttäuscht mit einer langweiligen Architektur.



Wir testeten den Koop-Modus unter härtesten Bedingungen und schickten ein reales Paar zusammen durch Albion. Heraus kam diese herzergreifende Romantik-Reportage.

Entwickler	Lionhead, England
Hersteller	Microsoft
System	360
Hauptspiel	80% (Test in MI! 12/10)
Multiplayer	8 von 10

» Eigentlich daddeln meine Freundin Ida und ich nie zu zweit. Manchmal schaut sie mir bei Spielen wie "Dragon Age" zu, manchmal blicke ich ihr beim Lösen abartiger "Professor Layton"-Schachrätsel über die Schulter. Aber zu zweit zocken? Außer "Rock Band" und ganz selten mal "Super Mario Bros. Wii" läuft da nicht viel. Ist auch gut so, immerhin wollen wir unsere spärliche Freizeit nicht

virtuell verplempern. Im Falle von "Fable III" machten wir aber eine Ausnahme, denn der Koop-Modus von Molyneux' Märchensimulator eignet sich perfekt zur digitalen Zweckehe von Core- und Casual-Spielern: Das Kampfsystem ist einsteigerfreundlich, aber nicht langweilig, der Terry-Pratchett-Humor zündet bei uns beiden und neben typischen Tätigkeiten wie Monsterschnetzeln oder Geldscheffeln stell-

te uns das Ehe-Feature von "Fable III" vor ein paar echte rollenspielerische Herausforderungen.

Mysteriöse Flitterwochen
Die romantische Märchenhochzeit im königlichen Schloss sollte demnach auch den Startpunkt unserer gemeinsamen Abenteuer darstellen. Als ehemaliger Tipps- und Tricks-Onkel wollte ich nämlich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen und per Koop-Heiratsantrag das Dämonentor im Mistpeak-Tal knacken. Das öffnet sich, wenn man mit einem Koop-Partner vor seiner Nase aufs Wildeste rumknutscht und sämtliche Gesten aus dem Romantik-Paket ausführt. Hier brachte die automatisierte

Gestenauswahl von "Fable III" das junge Eheglück fast zum Scheitern. Während Prinzessin Ida ungeduldig darauf wartete, endlich von ihrem Traumprinzen umarmt, gekitzelt, abgeknutscht oder wenigstens zum Tänzchen aufgefordert zu werden, konnte der nichts weiter tun, als die A-Taste zu drücken, während sein virtuelles Alter Ego minutenlang nur mit seinen albern Engelflügeln rumflatterte oder artig Idas Händchen schüttelte. Irgendwann beschlossen wir, die Reihenfolge umzudrehen, zuerst ins Schloss zu heiraten und dann nach Mistpeak zurückzukehren. Das klappte. Mit einer neuen legendären Waffe im Gepäck, die hinter dem Dämonentor auf uns wartete, traten wir



360 Heiratsantrag in malerischer Kulisse: Vor dem Dämonentor im Mistpeak-Tal hält Prinz Max um die Hand von Prinzessin Ida an.



360 Unser neues Hobby: virtuelles Cosplay. Verkleidet als Link und Zelda verbrachten wir unsere Flitterwochen im Mysterium-Dungeon im Wüstenreich von Aurora.



368 Aber Schatz, wo willst du denn mit dem verrückten Hutmacher hin? Das geschlechtsneutrale Händchenhalten-Feature kommt virtuell verheirateten Koop-Partnern seltsam vor, zumal ihr die Hand Eures Partners nicht ergreifen könnt.

endlich die Reise in die verdienten Flitterwochen an.

Dafür hatten wir uns etwas Besonderes ausgedacht und erfüllten uns den lang gehegten Wunsch, uns zu zweit durch ein "Zelda"-Dungeon zu kämpfen. Dazu bastelten wir meinem Charakter ein Link-Outfit aus grün gefärbter Pyjama-Zipfelmütze, praktischen Prinzenklamotten sowie Militärhandschuhen und reisten nach Aurora, wo auf der Treppe des verschleierte Pfades ein Tor in ein Bonus-Dungeon namens "Das Mysterium" abzweigt. Hier gibt es alles, was das "Zelda"-Herz begehrt: Türen, die sich erst öffnen, wenn man Fackeln entzündet, ein echtes Schalterrätsel und massig Monster, die allerlei Schatztruhen bewachen. Beim Härtesten machte die übersichtliche Koop-Kampfkamera übrigens auch im lokalen Mehrspieler-Modus eine gute Figur. Da wir privat keine zwei Xboxen besitzen und lieber mit zwei Gamertags auf einem Sofa zocken, mussten sich Prinzessin Ida und Prinz Max nämlich ihren Bildschirm teilen. Lediglich an Weggabelungen

mussten wir uns absprechen, weil der virtuelle Kameramann streikt, wenn sich beide Spieler allzu weit voneinander entfernen. Insgesamt ist es auf diese Weise möglich, die komplette Story von "Fable III" zu zweit an einer Xbox 360 durchzuspielen, was wir jedem halbwegs verspielten Pärchen dringend ans Herz legen wollen. So manche unscheinbare Standard-Quest wird nämlich zum überraschend emotionalen Beziehungslehrstück.

Zum Beispiel eine Eskort-Mission, bei der wir einen Forscher aus Millfields durch eine Hobb-Höhle führen sollten. Eigentlich gab es nichts zu meckern, die Mission war angenehm kurz und danach wurden unsere beiden Charaktere ordnungsgemäß mit Gildensiegeln belohnt. Komisch war nur der Anblick meines Prinzen, der Hand in Hand mit einem wildfremden Mann durch die Fluren hopste, während seine angetraute Ehefrau als Leibgardistin und Hobb-schlächterin nebenher trottete.

Eine Spielmechanische Besonderheit im Koop-Modus führte



369 Kitschl! Kitschl! Wir brauchen Kitschl! Nach einigen Quests stellt das Seedorf Driftwood die hübscheste Örtlichkeit des Spiels dar. Hier schlug das königliche Paar seine Zelte auf, um eine Familie zu gründen.

später zu einer weiteren denkwürdigen Szene: Da das Spiel getrennte moralische Konten führt, kann man auch als superguter Charakter an bösen Quests teilnehmen, wenn der Koop-Partner die fragliche Quest als Hauptspieler übernimmt und eventuell erforderliche Morde an Zivilpersonen ausführt. Als wir in einem anrührenden Viertel von Bowerstone eine Prostituierte trafen, die uns bat, eine ihrer Nebenbuhlerinnen um die Ecke zu bringen, verwickelte der Weichei-Prinz Max die fragliche Bordsteinschwalbe in ein Gespräch, während Prinzessin Ida die eifersüchtige Gattin mimte und das frivole Plittchen filetierte. Eine Szene, die so von den Entwicklern sicher nicht gedacht war, uns beiden aber im Nachhinein so viel Unbehagen bereitete, dass wir beschlossen, unsere gefährdete Beziehung zu kitten, indem wir ein Kind in die Welt setzten. Da wir die Brücke in Millfields repariert und die Quests des fahrenden Volkes in Driftwood erledigt hatten, fanden wir dort eine

ideale Idylle am Meeresufer, wo wir unseren Nachwuchs großziehen wollten. Während Geburt und Namensgebung unseres Buben uns echte Rührung abgewinnen konnten, waren wir beide im Nachhinein etwas enttäuscht vom ausgewachsenen Koop-Baby, mit dem man letztlich auch nicht mehr anfangen kann als mit einem beliebigen NPC-Kind. Gerne hätten wir an diesem Punkt noch ein paar Quests gespielt, die sich speziell an virtuell verheiratete Koop-Spieler richten. Hier nutzt "Fable III" sein Potenzial leider nicht voll aus und liefert unter dem Strich einen spielerisch tadellosen Koop-Modus, der zusätzlich noch starke Szenen für Pärchen-spieler bereithält, wenn diese ein bisschen Fantasie investieren, um ihre Abenteuer emotional aufzuladen. mw



360 Von wegen tugendhaftes Magdelein: Im Affekt tötet Prinzessin Ida die zudringliche Bordsteinschwalbe. Ab diesem Zeitpunkt waren die Missionen mit negativen Auswirkungen aufs Moralkonto der Frau im Hause vorbehalten.



361 Die Frucht unserer Liebe: der königliche Thronfolger. Leider bleibt er spielerisch komplett nutzlos.



Begebt Euch mit Hernia "Hardcore" Dashwood auf Erlebnistour und lernt ein auf den Hardcore-Modus zugeschnittenes Charakterkonzept kennen.

Entwickler	Obsidian Entertainment, USA
Hersteller	Bethesda
System	PS3 / 360
Preis	65 Euro
Hauptspiel	68% (Test in M! 12/10)

» Zwei der interessantesten Unterschiede von "Fallout: New Vegas" zu "Fallout 3" sind der Hardcore-Modus und die aufgebohrten Möglichkeiten für Nahkampf und waffenlosen Kampf. Was lag also näher, als beide Aspekte in einem Nachspiel zu verbinden und Euch ein Charakterkonzept vorzustellen, mit dem Ihr "New Vegas" im Hardcore-Modus durchspielen könnt, ohne Eurem Charakter mit einem Rucksack voll Ballermannern und Munition das Kreuz zu brechen. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Es gibt so viele Hardcore-taugliche Spielsätze, wie es Sandkörner in der Mojave-Wüste gibt. Die Abenteuer von Hernia "Hardcore" Dashwood

– Gerüchten zufolge übrigens eine schwarze Schwippschwägerin des berühmten Herbert "Daring" Dashwood aus "Fallout 3" – wollen einfach ein inspirierendes Beispiel sein, wie man im Hardcore-Modus von "New Vegas" Spaß haben kann.

Treff: Hernia Dashwood

Die Screenshots auf dieser Seite zeigen Impressionen aus Hernias heldenhaftem Leben jenseits der Donnerkuppel, die Kästen auf der rechten Seite geben Auskunft über ihr grundlegendes SPECIAL-Konzept sowie ihre wichtigsten Begleiter und Ausrüstungsgegenstände.

Wer sich Hernias Werte ansieht, stellt schnell fest: Sie ist nicht der



360 Schwingt Hernia die Sekundärwaffe, steht das Leben ihrer Feinde auf Messers Schneide.

Schlauesten eine. Kein Wunder, nach dem Kopfschuss. Hernias Doofheit ist der Preis, den Ihr zahlen müsst, wenn Ihr einen Charakter baut, der

sich ungesehen an seine Feinde heranschleicht und sie dann mit überpowerten, kritischen Nahkampf-Treffern dominiert. Massig Skillpunkte in den Fertigkeiten 'Waffenlos', 'Schleichen' sowie 'Überleben' (letztere für den Hardcore-Modus) sind Pflicht. Zusätzlich zu den im Kasten angegebenen Extras würden wir eigentlich noch das 'Ninja'-Extra auf Level 20 empfehlen, aber leider ist es verbügelt und berechnet den Bonus auf Eure kritische Trefferchance falsch, so



360 Zusammen mit ihrer tapferen Prügelklavin... ah... ihrem praktischen Pack-Brahmin... wieder falsch... ihrer geschätzten Begleiterin Veronica stellt sich Madame "Hardcore" den Unholden.



360 So wird's gemacht: Per kritischem Treffer blast Ihr die meisten Standard-Raider mit einem Schlag aus den Stiefeln.

MESSERS SCHNEIDE

Diese einzigartige Waffe erleichtert die ersten schwächlichen Levelstufen Eures Hardcore-Charakters ungemein. Auch im späteren Spielverlauf eignet sich das Kampfmesser durch seinen hohen Bonus auf kritische Treffer als Zweitwaffe. Ihr findet das edle Teil im Grab von Chance, den Ihr vielleicht aus dem Comic zum Spiel kennt. Das Grab findet Ihr, wenn Ihr der Straße nordwestlich von Goodsprings bis zum Stammesdorf folgt und Euch von dort aus südlich in die Berge schlagt.

Kauft in Goodsprings eine Schaufel, sonst könnt Ihr das Grab nicht plündern.



360 Im Süden des Stammesdorfes liegt Chances Grab an der Spitze einer Klippe.



360 Das Dorf findet Ihr an der Straße nordwestlich von Goodsprings.

VERONICA

Die kauzige Kapuzinerin vom 188-Handelsposten macht aus mehreren Gründen eine gute Figur als permanente Begleiterin: Erstens bleibt sie als Nahkämpferin gern in Eurer Nähe und lässt sich deshalb unkompliziert beschützen oder mit Stimpfpacks füttern, wenn es mal eng wird. Zweitens nutzt sie am liebsten Powerfauste, die wegen ihres niedrigen Bonus für kritischen Schaden im Normalfall eher nutzlos für Euch selbst sind. Drittens lehrt sie Euch einen speziellen Nahkampf-Konter, wenn sie ein weißes Balkleid der White Glove Society geschenkt bekommt. Diese Fraktion findet Ihr im Ultra-Luxe Casino von New Vegas. Der Konter, den Veronica Euch beibringt, kommt dann ins Spiel, wenn Euch im Handgemenge einmal die AP ausgehen sollten und Ihr gezwungen seid, ohne die VATS-Boni im Kampf zu bestehen. Um Veronica als Begleiterin zu gewinnen, müsst Ihr nicht einmal eine Quest absolvieren. Sagt einfach nur nichts Negatives über die Bruderschaft des Stahls, wenn Ihr der wehrhaften Dame zum ersten Mal im 188-Handelsposten begegnet. Alles Weitere ergibt sich dann von selbst.



360 Der Handelsposten liegt nord-nordwestlich von Boulder City.



360 Veronica ist im 188-Handelsposten nicht zu übersehen und zu erkennen am charakteristischen Kapuzenmantel.

das wir Euch stattdessen den 'Sprint des Sensenmannes' ins Herz legen.

Lektionen in Hardcore

Solchermaßen ausgerüstet, umgeht Hernia gleich eine der größten Hürden des Hardcore-Modus. Als Nahkämpferin muss sie nur in seltenen Situationen von Schusswaffen Gebrauch machen und kann sich Unmengen an Munition sparen, die im Gegensatz zum Standard-Modus über ein beträchtliches Eigengewicht ver-

fügt. Einige weitere Besonderheiten des Hardcore-Modus muss aber auch Hernia beachten. So wollen Kisten umsichtig geplant sein, denn erstens heilen Stimpfpacks Frau "Hardcores" Wunden nicht sofort, und zweitens benötigt sie für verkrüppelte Gliedmaßen nun eine Arztstache oder den dazugehörigen Doktor. Was Hunger, Durst und Erschöpfung angeht, hilft Hernia hier die noch immer erlaubte Schnellreisse-Funktion ungemein weiter. Weil sie vor allem auf den

KLINGENHANDSCHUHE

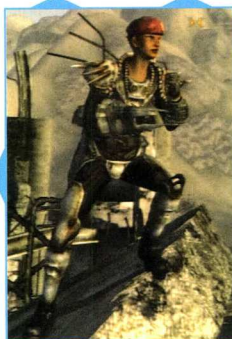
Das Grundmodell des Klingenhandschuhs solltet Ihr Händlern wegen des Bonus auf kritische Treffer stets abkaufen. Einen empfehlenswerten rüstungsdurchschlagenden Handschuh erhaltet Ihr von Little Buster im Camp McCarran. Der Soldner trainiert im Hof des Lagers an einer übermännsgroßen Polsterpuppe. Ihm könnt Ihr den einzigartigen Handschuh ohne Karmastrafe abnehmen, wenn Ihr ein paar Schüsse auf den Lastwagen abgibt, vor dem er steht. Der Lastwagen explodiert irgendwann, was Little Buster tötet, was Spiel aber als Unfall gewertet wird.



360 Beobachtet genau, wohin Little Busters Körper nach der Explosion fliegt.



360 Camp McCarran liegt im Süden des nördlichen Tores zum Strip.



HERNIA: S.P.E.C.I.A.L. & EXTRAS

Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf Implantat-Verbesserungen.

Stärke	9 (+1)
Wahrnehmung	5 (+1)
Ausdauer	7 (+1)
Charisma	1
Intelligenz	4 (+1)
Beweglichkeit	8 (+1)
Glück	6 (+2)

Level 2: Intensives Training (Glück)
Level 8: Monsterhieb
Level 10: Finesse
Level 12: Durchdringender Schlag
Level 16: Bessere kritische Treffer
Level 18: Lahmende Hand
Level 24: Nahkampfmonster

BARETT DER 1. AUFLÄRUNG

Diese RNK-Kappe verleiht Euch fünf Bonuspunkte auf kritische Treffer und einen Bonuspunkt auf Wahrnehmung. Um sie ohne Karmaeinbußen zu ergattern, löst Ihr die Quest 'One for my Baby' in Novac. Steigt dazu ins Maul des Dinosauriers und verspricht Boon, den Unbekannten zu finden, der seine Frau an die Legion verkauft hat. Schleicht Euch nach Sonnenuntergang in die Rezeption des Motels und holt den Kaufvertrag aus dem Tresor hinter der Theke. Den Safe knackt Ihr entweder per Dietrich (Fähigkeit 25) oder Ihr stibitzt Jeannie den Schlüssel aus der Hosentasche. Sprechet dann nachts mit Jeannie, um sie vor den Dino zu locken, und setzt Boons Signalkappe auf, damit er Rache nehmen kann. Zur Belohnung erhaltet Ihr Boons 'Baret der 1. Aufklärung' und könnt ihn sogar als Begleiter gewinnen. Da er sich als Scharfschütze allerdings recht weit von Euch entfernen muss, um effektiv zu kämpfen, und in Massenkämpfen nicht beschützt werden kann, eignet er sich nicht zum idealen Begleiter im Hardcore-Modus. Schnappt Euch stattdessen lieber die treue Veronica (siehe Kasten links).



360 Die Hauptquest führt Euch flott über Primm nach Novac.



360 Lockt Ihr den Sklavenhändler von Boons Frau an diese Stelle vor den Dino, kann dieser Rache nehmen.

Dehydrations-Marker achtet, schafft sie es fast immer, zu Örtlichkeiten wie Goodsprings zurückzukehren, bevor sie verdursten muss. Schnell ein paar Schluck unverstrahltes Wasser aus der Toilette des Saloons, die gesammelten Zutaten am nahegelegenen Lagerfeuer in leckere Häppchen verbrutzelt und es kann weitergehen. Was das Basteln von Items betrifft, hat es sich Früalein Dashwood außerdem angewöhnt, ab einem 'Überleben'-Wert von 50

möglichst große Mengen gesäuberten Wassers herzustellen. Insgesamt achtet Hernia darauf, nicht zu viele verstrahlte Lebensmittel zu sich zu nehmen, denn Rad-Away kuriert die Strahlenkrankheit nur noch temporär, lediglich ein Arztbesuch hilft permanent und das geht auf Dauer empfindlich in die Kronkoren.

Hernias drei Überlebensmaximen lauten also: vorausplanen, genügend Proviant einpacken und den Blödmännern aufs Maul hauen! mw



Garden Gnome Carnage



360 Lässt es krachen: Als Bungee-Gnom haut Ihr die Angreiferhorden mit Schwung in die Flucht – je mehr Gegner auftauchen, desto spaßiger wird das Chaos.



Skandinavischen Humor muss man nicht zwingend verstehen, doch wenn so launiger Unsinn dabei herauskommt wie "Garden Gnome Carnage" – mehr davon! Als hausbesetzender Gartenzwerg wollt Ihr Euer Heim vor Angreiferhorden schützen. Deshalb lenkt Ihr das mobile Bauwerk seitlich über den Bildschirm und stürzt Euch am Gummiseil hinab, um durch Kontakt Gegner loszuwerfen. Alternativ greift Ihr Euch Backsteine aus der Ziegelwand und werft sie gegen den Feind. Freundliche Katzen klettern gelegentlich auf Euer Dach und sorgen für mehr Angriffskraft, wer sich lange genug wehrt, bekommt kuriose Gags zu sehen oder kann eine Pixelprinzessin in einem Minispiel durch ein gefährliches Schloss führen. Die charmante Pixeloptik und der wirre Humor runden das chaotische Geschehen perfekt ab und locken für eine Runde zwischendurch – das ist 1 Euro locker wert! us

Entwickler Ludosity Interactive, Schweden
Preis 7
Spielepaß

Nippon Ichi: PSP-Downloads pur



PSP Das Jump'n'Run-Sequel "Prinny 2: Dawn of Operation Parties, Dood!" wird hierzulande nicht mehr auf UMD erscheinen.

SPIELE • Nippon Ichi zieht sich vom UMD-Markt zurück: Bereits erschienene Spiele wie "Z.H.P. Unlosing Ranger vs. Darkdeath Evilman" und kommende Nischentitel wie "Disgaea Infinite" und "Cladun: This is an RPG!" werden in Europa nur noch als Downloads erhältlich sein. Offenbar ist die Zielgruppe für PSP-Exoten so sehr geschrumpft, dass sich die Kosten für Verpackung, Herstellung und Lager nicht mehr lohnen. Auch weitere Top-RPGs anderer Firmen wie "Lunar: Silver Star Harmony" und das exzellente "Ys Seven" gehen bereits diesen Weg. Doch das ist nicht einmal so negativ: Ohne das PlayStation Network wären diese Titel wohl auf die USA beschränkt geblieben. *tn*

"Wir hoffen, dass physikalische Medien überleben"



Nao Zook, PR-Managerin von Nippon Ichi USA, zu den Hintergründen des Download-Kurses.

MI Games: Nippon Ichi setzt jetzt ganz auf Downloads. Glaubt Ihr, dass UMD-Veröffentlichungen in Europa keine Zukunft mehr haben?

Nao Zook: Das können wir weder für hier noch die USA schon sagen. Wir erleben gerade einen Übergang von der physischen hin zur digitalen Kopie.

Die Leute sind mittlerweile viel offener für Spiele-Downloads. Wir veröffentlichen unsere Titel ja schon seit ein paar Jahren in digitaler Form. Auch wenn Downloadspiele bequemer und zugänglicher sind, hoffen wir trotzdem, dass die physikalischen Medien generell nicht ganz verschwinden.

Wie haben sich die ersten Download-Titel verkauft? Wurden sie von den Fans angenommen?

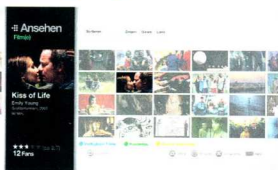
Unser erster Versuch "What Did I Do to Deserve This, My Lord?!" im letzten Jahr war eine große Herausforderung. Damals waren reine PSN-Titel nicht wirklich gefragt und unsere Fans wollten unbedingt eine physische Version auf UMD. Als wir diesen September "Cladun: This is an RPG!" im PSN veröffentlichten, kamen fast keine dieser Nachfragen mehr. Das zeigt uns, dass Spieler sich langsam, aber sicher an die Downloads gewöhnen.

Während Europa mit Downloads versorgt wird, erscheinen viele Spiele in den USA immer noch auf UMD. Sind die beiden Märkte so verschieden?

Es ist auch in den USA eine Herausforderung, ein Spiel auf UMD zu veröffentlichen. Doch der Markt ist dort einfach größer als bei Euch. Das hält uns nicht davon ab, unsere Titel auch den Fans in Europa anzubieten – zumindest per Download.

Mubi: Filme mit Tiefgang auf PS3

FILME • Mit überraschend wenig PR-Tatnam hat Sony Mitte November ein ambitioniertes Projekt auf der PS3 gestartet: Der Filmdienst Mubi kann kostenlos von jedem PS3-Besitzer geladen werden. Anders als beim im PlayStation Store verkauften Film-Download-Angebot stehen hier anspruchsvollere Streifen und Independent-Produktionen aus aller Welt im Mittelpunkt, von denen derzeit rund 400 zum Streamen bereitstehen. Je nach Länge der Filme werden bis zu 3,50 Euro Gebühr für 24 Stunden Nutzung fällig, einige wenige Werke stehen auch gratis zur Verfügung. Wer sich intensiver mit der Materie beschäftigen will, für den ist unbegrenzter Zugriff für knapp 13 Euro pro Monat die passende Option. Die Benutzeroberfläche von Mubi ist nüchtern, aber ansehnlich gestaltet, nur etwas mehr Suchoptionen hätten wir uns gewünscht. Die Bildqualität der SD-Filme erweist sich als ordentlich, der Download erfolgt erstaunlich flott. Für Cineasten, die nicht nur im Mainstream schwimmen wollen, ist Mubi eine feine Sache. Seid aber gewarnt: Viele Streifen liegen nur in der jeweiligen Landessprache vor, selbst englische Untertitel sind keine Selbstverständlichkeit. *us*



ONLINE-TICKER »

+++ **Shoot'em-Up-Nachschub:** Der schicke PS3-Download-Shooter "Soldner-X 2" wird verlängert: Das Add-on "The Last Chapter" liefert für 5 Euro u.a. ein zusätzliches Level-Trio und ein neues Story-Ende. +++ **Neue Heimat:** Sonys Online-Community "Home" für die PS3 wurde unlängst auf Version 1.4 upgedatet und beherrscht jetzt u.a. wieder (private) Sprach-Chats. +++

SPIELSPASS

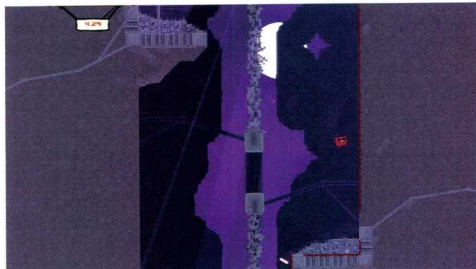
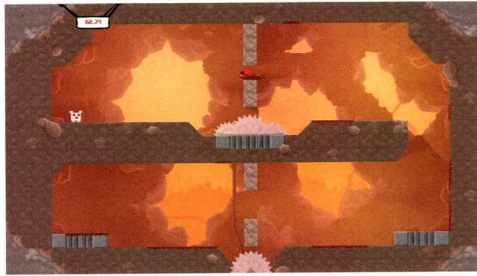
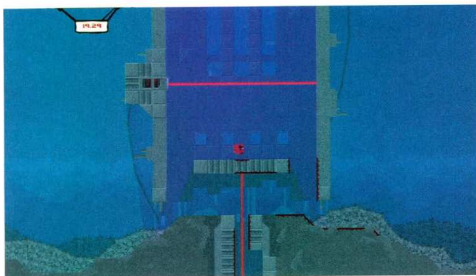
In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

Super Meat Boy

360 WII Jump'n'Run

12

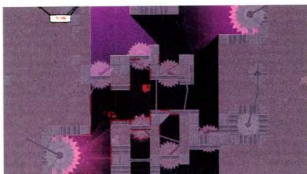


360 So ein kleiner Fleischbrocken kommt ganz schön herum – "Super Meat Boy" schickt Euren Helden in allerlei gefährliche und hübsch aussehende Szenarien.

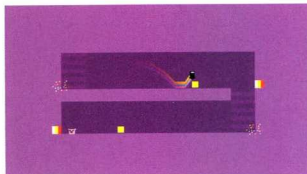
Wenn "Wii Sports" der Inbegriff für Casual-Spiele sein sollte, dann ist "Super Meat Boy" das Gegenteil – ebenfalls witzig und putzig, aber eine Hommage an alte Zeiten. In erster Linie zeichnet das 2D-Jump'n'Run eine Eigenschaft aus: Es ist schwer. Richtig schwer.

Ihr schlüpft in die Rolle des titelgebenden Fleischklumpens, den zu Beginn des Spiels das gleiche Schicksal ereilt wie seinen Schnurrbart tragenden Genre-Kollegen: Seine Geliebte Bandage Girl wird vom fiesen Dr. Fetus entführt. Sofort macht sich Meat Boy auf eine sechs Kapitel umfassende Befreiungsmission. Die Welten werden durch humorvolle und liebevoll gezeichnete Zwischensequenzen miteinander verbunden. Die skurrilen Protagonisten kommen ohne Worte aus und vermitteln ihre Emotionen geschickt durch Mimik und Gestik. So genügt Dr. Fetus sein Mittelfinger, um Meat Boy unmissverständlich klarzumachen, was er von ihm hält.

Bei der Handlung hören die Gemeinsamkeiten mit Mario allerdings auf. Feinde stellen sich Euch nur selten in den Weg, dafür sind die Areale mit Fallen gespickt. Gerät der Fleischklumpen in eine davon, spritzt der rote



360 Einmal geschafft, könnt Ihr Levels in ihren noch kniffligeren "Dunkle Welt"-Variante spielen.

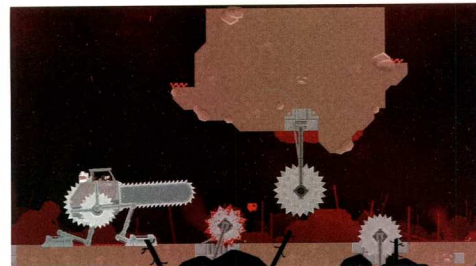


360 Viele Gaststars unterstützen Meat Boy: In einer War-Zone findet Ihr Commander Video aus der "Bit.Trip".

Lebenssaft literweise über das Level-Inventar. Überspringt Ihr anfangs nur ein paar Sägeblätter, seid Ihr in späteren Abschnitten damit beschäftigt, zielsuchenden Raketen auszuweichen, während Ihr von Hunden gejagt werdet, millimetergenaue Sprünge ausführen müsst und unter Euch der Boden wegbricht. Entwickler Team Meat erfindet das Rad nicht neu, zieht aber alle Genre-Register. Das Leveldesign wird nie langweilig: Mal ist das gesamte Areal auf einem Bildschirm zu sehen, mal scrollt der Abschnitt vertikal oder horizontal. Die größte Stärke von "Super Meat Boy" ist, dass der Titel Euch an Eure Grenzen bringt, dabei aber nie unfair wird. Nicht selten sterbt Ihr zahlreiche Male, werdet aber mit jedem Versuch besser und wisst spätestens nach dem achtzigsten Versuch die tadellose Steuerung und das grandiose Leveldesign zu schätzen.

Auch der Umfang stimmt: Mit Bonuswelten kommt das Spiel auf weit mehr als 200 Levels. Über das bloße Bewältigen hinaus könnt Ihr neben geheimen Warp-Zonen auch an besonders schwer zu erreichenden Stellen Pflaster sammeln. Mit diesen schaltet Ihr zahlreiche Bonuscharaktere aus anderen Download-Spielen frei, von denen jeder eine spezielle Eigenschaft besitzt: Schwebt mit Commander Video aus der "Bit.Trip"-Reihe durch die Areale oder dreht mit Tim aus "Braid" die Zeit zurück.

Wii-Spieler müssen auf ihre Umsetzung des fantastisch-fiesen Hüpfers weiterhin warten, denn die für November angekündigte Veröffentlichung wurde auf unbekannt vertagt. Der Grund: Nintendo erlaubt nur 40 MB pro Downloadspiel und Team Meat hat derzeit große Mühe, dieses Limit einzuhalten. **st**



360 Während normale Levels kurze Sprints sind, entpuppen sich die Bosskämpfe als Marathonläufe: Hier dürft Ihr ganz schön lang am Stück keine Fehler machen.

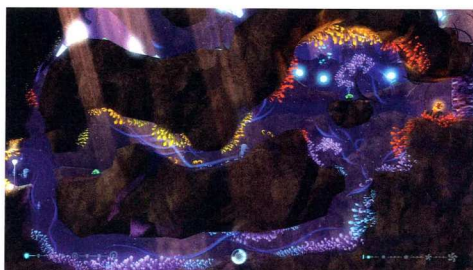
SPIELSPASS

Entwickler: Team Meat, USA
Hersteller: Microsoft
Preis: 15 Euro

9

The UnderGarden

360 PS3 Action-Adventure



360 Egal, ob Ihr zu zweit unterwegs seid (links) oder die Kamera zur besseren Erkennung einer Aufgabe wegzoomt (rechts): "The UnderGarden" sieht immer himmlisch aus.

Videospiele neigen in der Regel dazu, laut, bunt und krachig zu sein – da fällt eine Ausnahme wie "The UnderGarden" umso mehr auf, denn hier geht es ausgesprochen friedvoll und entspannt zu. Das ist keineswegs eine schlechte Sache: Lasst Ihr Euch darauf ein, erwartet Euch ein angenehm anderes Spielerlebnis, das sich wenig um das sonst allgegenwärtige Leistungsprinzip schert.

Als kleines Fabelwesen schwebt Ihr durch unterirdische Höhlen mit dem schlichten Ziel, den Ausgang zu erreichen. Echte Gefahren gibt es nicht, dafür blockieren allerlei physikbasierte Rätsel Euren Weg. Die löst Ihr in der Regel dadurch, dass Ihr mithilfe von magischen Samenkörnern die umliegende Vegetation wachsen lässt. Dann findet sich stets ein Baum mit Früchten, die zur Situation passen: Schweres Obst drückt Schalter, explosive Ernte sprengt Felsblöcke und Leuchtfrüchte erhellen düstere Pas-

sagen. In späteren Levels müsst Ihr zwar etwas komplexere Rätsel lösen, große Herausforderungen erwarten Euch aber nicht – schließlich will "The UnderGarden" entspannen und nicht stressen.

Dieses Ziel erreicht das atmosphärische Abenteuer vor allem mit seiner stimmungsvollen Inszenierung: Die Höhlenwelt sieht mit sanft schimmernden Räumen, in denen hell leuchtende Pflanzen sprießen, tatsächlich wie ein Traum aus. Die Soundkulisse unterstützt dies mit ruhigen Tönen, immer wieder findet Ihr Musiker, deren Instrumente sich bei Annäherung nahtlos in die friedlichen Melodien einfügen. Allein deshalb lohnt sich ein Besuch im "UnderGarden", auch wenn spielerisch mehr drin gewesen wäre. *us*

SPIELSPASS

Entwickler: Vitamin-G, USA
Hersteller: Atari
Preis: 10 Euro

7

Bloody Good Time

360 Ego-Shooter

16



360 Die Idee, gängige Film-Klischees durch den Kakao zu ziehen, hat ihren Reiz – grafisch setzt "Bloody Good Time" das allerdings nur mäßig um.

Eigentlich hat "Bloody Good Time" alle Zutaten, um als etwas anderer Ego-Shooter zu punkten: Die Szenarien (diverse B-Film-Kulissen), die Waffen (von der Bratpfanne bis zur Strahlenpistole) und Gimmicks wie aufstellbare Fallen sind prinzipiell nicht schlecht. Außerdem hatten die Entwickler noch andere Einfälle, die sich auf dem Papier originell anhören: So werdet Ihr schon einmal unterschiedlich stark belohnt, je nachdem, mit welchem Meuchelwerkzeug Ihr die Rivalen erwischt. Außerdem zeigt Euer virtueller Killer-Schauspieler ungewöhnliche Regungen wie Hunger oder Müdigkeit – regelmäßige Pausen sind Pflicht. In der Praxis sorgt das aber dafür, dass die Matches zah und konfus werden – sofern Ihr online überhaupt mal Gegen findet... *us*

SPIELSPASS

Entwickler: Outerlight, USA
Hersteller: Ubisoft
Preis: 5 Euro

5

Enjoy Your Massage!

Wii Geschicklichkeit

0



Wii Klickt die neun Rückenfelder in der richtigen Reihenfolge an – mehr wird bei "Enjoy Your Massage!" nicht verlangt.

Als Masseur von Welt sollt Ihr die Verspannungen von Rocksängerinnen, Rennfahrerinnen oder einer biestigen Firmenchefin lösen. Alles was Ihr dafür tut, ist, mit der Remote die neun markierten Rückenpartien in der angezeigten Reihenfolge abzugrubbeln – das typische "Senso"-Prinzip. Greift Ihr an die richtige Stelle, schweben kleine Engelchen gen Himmel, andernfalls erntet Ihr böse Blicke. Das ist nicht nur ausgesprochen langweilig zu spielen, sondern auch mies präsentiert: Eure Kundinnen sind billig und krude gezeichnet, die Bildchen nach erfolgreicher Massage unangenehm freudschämig. Lasst die Finger von dieser zu Software gewordenen Zumutung, für die verlangten 5 Euro bekommt Ihr dramatisch bessere Spiele als solch billig produzierten Mist. *in*

SPIELSPASS

Entwickler: Microforum, Italien
Hersteller: Microforum
Preis: 5 Euro

2

Faery

360 Rollenspiel

6

» "Costume Quest" ist nicht der einzige RPG-Download der letzten Wochen, das französische "Faery: Legends of Avalon" schlägt in eine ähnliche Kerbe. Das Fantasy-Setting mit Feen, Gnomen und Trolen wirkt genauso wie die Quest-Struktur und das Dialogsystem eher westlich angehaucht, die rundenbasierten Kämpfe folgen dagegen klassischen JRPG-Mustern.

Als geflügeltes Fabelwesen fliegt Ihr frei durch die Landschaft, das gibt "Faery" ein angenehmes frisches Spielgefühl. Ihr erstellt Eure Figur selbst, bei der sich die Charakterentwicklung optisch niederschlägt: Jedes Ausrüstungsteil ist zu sehen – schafft Euch neue Flügel für Feuermagie, Hörner für eine Gruppenattacke oder einen Katzenschwanz für besseres Ausweichen an. Dialoge führt Ihr ähnlich dem ersten "Mass Effect" – wählt die Themen in einem runden Menü und seid dabei so schnippisch oder zuvorkommend, wie es die Situation erfordert. Sind die abwechslungsreichen Welten von "Faery" eher überschaubar, könnt Ihr bei den Quests flexibel vorgehen. Nicht immer ist Waffengewalt der einzige Weg zum Sieg, oft kommt Ihr auch mit einer List oder Überredungskünsten weiter. Die nicht ganz so dynamischen Kämpfe verlaufen rundenbasiert: Ihr wählt Attacke oder Zauberei – während etwa Trolle gegen scharfen Stahl allergisch sind, kommt Ihr gepanzerten Krabben besser mit Magie bei. Bis Ihr aber auf fortgeschrittenere Fähigkeiten



360 Während Ihr den Krabbenboss mit magischen Manövern beharrt, hetzt Euch der seine Handlanger auf den Hals.

zurückgreifen dürft, laufen die Kämpfe etwas träge und belanglos ab. Trotzdem verstehen die Entwickler ihr Handwerk und liefern mit "Faery" einen schönen, nicht zu kurzen Ost-West-Hybrid ab – mit angenehm exotischem Märchen-Setting und einem dank fliegenden Helden ungewöhnlichen Spielgefühl. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: **Spiders, FRA**
Hersteller: **Focus Home Int.**
Preis: **15 Euro**

7

Pinball FX 2

360 Geschicklichkeit

0



360 Verschiedene Kameraperspektiven setzen die Tische schick in Szene, am besten spielt es sich aber wieder mal in der Totalen.

» Die Flipperprofis von den Zen Studios kehren nach einem PS3-Abstecher auf die Xbox 360 zurück und legen die Latte für Silberkugel-Simulationen auf eine neue Rekordhöhe. "Pinball FX 2" glänzt mit hervorragender Ballphysik und einem reizvollen Tisch-Quartett, dessen Layouts mit coolen Ideen und fordernden Aufgaben aufwarten. Jagt die Kugel über Rampen und aktiviert durch das Treffen bestimmter Ziele Aufgaben, die schon mal zu Minispielen unterhalb der eigentlichen Flipper-Ebene oder auf der LED-Punkteanzeige führen. Normalerweise betrachtet Ihr das Geschehen aus einer von sechs Kameraperspektiven, wichtige Situationen werden Euch aber mit Zooms oder in eingeblendeten Fenstern nahegebracht. An der Präsentation gibt es insgesamt nichts zu meckern: Die schicke Grafik der Automaten wirkt zwar manchmal etwas überladen, sieht aber schick aus und behindert die Übersicht nicht wesentlich, die



360 Die neuen Flipper sind mit originellen Gimmicks vollgestopft: Hier wurde gerade ein Mini-Spielfeld unterhalb der eigentlichen Spielfläche aktiviert.

Soundeffekte lassen das richtige Flippergefühl aufkommen. Besitzer des Vorgängers haben besonderen Grund zur Freude: Die alten Tische wurden einer Schönheitskur unterzogen und können gratis übernommen werden, auch die fünf bisher erwerbenden Extraflipper sind kompatibel.

Damit die Punktejagd noch mehr motiviert, wurden einige gewitzte Mehrspieler- und Community-Optionen eingebaut. So könnt Ihr die neuen Tische im Splitscreen mit einem Kumpel spielen, während normaler Runden informieren Einblendungen, wenn Ihr Euch den Punktzahlen Eurer Freunde nähert. Verschiedene Ranglisten runden das feine Gesamtpaket ab – besseres Videospiel-Flipperrn als bei "Pinball FX 2" gibt es derzeit nicht. *us*

SPIELSPASS

Entwickler: **Zen Studios, USA**
Hersteller: **Microsoft**
Preis: **10 Euro**

8

Z.H.P. Unlosing Ranger vs. Darkdeath Evilman

PSP Rollenspiel

6



PSP Grafisch setzt Z.H.P. auf den typischen Nippon-Ichi-Look – detaillierte 2D-Zeichnungen in Zwischensequenzen und knuffige Sprites in isometrischen Szenarien.

Darkdeath Evilman will Super Baby töten und das Ende der Welt einläuten. Superheld Absolute Victory Unlosing Ranger soll ihn aufhalten. Leider klappt das nicht, er wird auf dem Weg zum Kampf von einem Kleinbus überfahren – mit seinem letzten Atemzug überträgt er Euch seine Kräfte. Für den Kampf gegen den Oberschurken seid Ihr trotzdem entschieden zu schwach, also steht erst einmal ordentlich Training an. Das heißt für Euch: Dungeon-Crawling, dass die Schwarte kracht! "Z.H.P." entfernt sich dabei weit vom gewohnten "Disgaea"-Spielverlauf: Ihr steuert hier nur eine Figur und lauft mit direkter, manchmal etwas fummeliger Steuerung durch die Dungeons. Jeder Schritt kostet Energie; wenn Ihr Euch bewegt, sind auch die Feinde unterwegs. Ihr findet genretypisch Beute und levelt auf – doch wenn Ihr getötet werdet, ist alles weg.

Ganz so schlimm ist das aber nicht: Je höher Euer bisher erreichter Ma-



ximal-Level war, desto besser sind Eure Basis-Werte auf Level 1. So trainiert Ihr Euch in viel Kleinarbeit tatsächlich vom wurstigen Niemand zum Superhelden hoch. Wer sich mit Titeln wie "Shiren the Wanderer" nicht auskennt, hat eine Weile an den Spielmechaniken zu knabbern. Ist der Groschen aber gefallen, dann spürt Ihr die volle Suchtwirkung des Abenteuers.

"Z.H.P." ist ein Old-School-Brocken: Hinter der albernern Fassade verbirgt sich ein komplexes Hardcore-Abenteuer, das herausfordert und an dem Ihr Euch immer wieder eine blutige Nase holt – nur um es danach mit noch mehr Motivation erneut zu versuchen. "Z.H.P." kommt nicht für jedermann in Frage, aber wer genug von Weichspüler-RPGs hat, der liegt hier richtig. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
Hersteller:NIS America
Preis: 30 Euro

8

ThruSpace

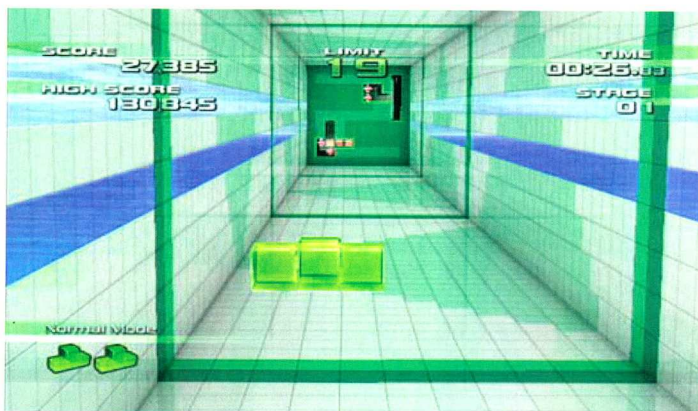
Wii Geschicklichkeit

0

Kennt Ihr "BlockOut" noch? Das war Ende der 1980er-Jahre der erste Versuch, das "Tetris"-Prinzip in die dritte Dimension zu bringen, den meisten Spielern aber zu kompliziert und fummelig. "ThruSpace" schlägt sich da besser: Keydrons genannte Klötze bewegen sich durch einen Raum, an dessen Ende eine Wand mit Löchern wartet. Ihr müsst den Keydron rotieren, damit er durch die Öffnung passt – im Geiste reduziert Ihr das dreidimensionale Objekt auf eine 2D-Form. Das ist schnell verinnerlicht und macht Spaß, auch wenn es ein paar Versuche benötigt, bis Ihr wisst, welcher Knopf welche Drehung auslöst.

Pro Level müsst Ihr innerhalb des Zeitlimits eine bestimmte Anzahl von Wänden überwinden. Das ist nicht schwer, die Herausforderung kommt durch die Punktejagd. So könnt Ihr Kristalle sammeln, die sich in Öffnungen befinden. Dreht Ihr die Keydrons so, dass sie alle Löcher einer Wand abdecken, bevor sie eine davon durchqueren, winken satte Combos.

Leider ist im normalen Modus das Zeitlimit so knapp bemessen, dass es klüger ist, den Level risikolos abzuschließen. Im Endlos-Modus dagegen dürft Ihr ohne Zeitdruck am High Score feilen und Euch in den Online-Ranglisten verewigen. Die Präsentation von "ThruSpace" ist einfach, aber



Wii Während Ihr an Eurer Punkte-Combo feilt, tickt oben im Bild unbarmherzig der Timer:

stilvoll, das Spielprinzip clever und durchdacht, zumal die Keydron-Formen immer kniffliger werden. Schade nur, dass der normale Spielmodus Euch das Leben mit seinen Einschränkungen erschwert und keine Splitscreen-Matches möglich sind. Spaß macht der clevere Puzzler aber trotzdem. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Keys Factory, USA
Hersteller: Nintendo
Preis: 8 Euro

7

chick chick BOOM

Wii Strategie

6

» Zwei Comic-Küken-Teams stehen sich gegenüber und beharken sich mit Bomben, fleischfressenden Pflanzen und anderen martialisch-spaßigen Argumentationsverstärkern. Dabei wird abwechselnd attackiert und verteidigt: Der Angreifer verbindet per Remote die Punkte eines Angriffs-Symbols – je schneller und genauer ihr dabei seid, desto effektiver wird die Attacke. Der Verteidiger zeichnet derweil Linien aufs Spielfeld, um die gegnerischen Offensiven abzuwehren, kann dabei aber gestört werden. Dazu kommen weitere Elemente wie Piñatas, die Euch mit speziellen Skills versorgen, oder Gewitterwolken, mit denen Ihr Eurem Gegner auch außerhalb einer Angriffsrunde das Leben schwer macht.

Das ursprünglich als Flash-Spiel erschienene "chick chick BOOM" überzeugt mit witziger Comicgrafik und seinem durchdachten Spielsystem – beim verbissenen Küken-Krieg herrscht die pure Schadenfreude. Wenn Ihr dem Gegner eine perfekte und schnell gezeichnete Bombe ruberschießt und zugleich seine Verteidigung sabotiert, kann das auch langjährige Freundschaften etwas strapazieren... Kein Wunder also, dass "chick chick BOOM" vor allem im Zweispieler-Modus für stundenlangen Spielspaß, hämisches Gelächter und fast schon unvermeidliche Wutausbrüche sorgt. Auch Solisten kommen dank ein paar netter Spielmodi wie einer Ausdauerunde gegen stetig nachrückende Feinde zu ihrem Recht.



Wii Im dramatischen Küken-Duell mussten die Snobs gerade einen harten Treffer durch ein Sumo-Huhn einstecken.

Leider fällt es jedoch wegen der fast perfekt agierenden Computergegner ziemlich schwer, neue Küken freizuspielen. "chick chick BOOM" ist ein cleverer und enorm spaßiger Titel, der perfekt auf dem Wii funktioniert – ein schöner, bunter Lichtblick im sonst etwas drögen WiiWare-Programm der letzten Wochen. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: tons of bits, USA
Hersteller: tons of bits
Preis: 8 Euro

8

No Heroes Allowed

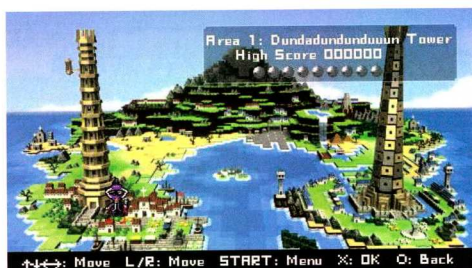
PSP Strategie

6



PSP Erstmals könnt Ihr gemeinsam mit einem zweiten Spieler loshacken – sprecht Euch dabei aber besser gut ab!

» "No Heroes Allowed" mag namentlich nach einem Ableger von Grasshoppers Wii-Kuriosität "No More Heroes" klingen, ist aber der dritte Teil der kompliziert benannten "What Did I Do to Deserve This"-Reihe! Abermals habt Ihr den undankbaren Job, den etwas weinerlichen Overlord vor lästigen Helden zu beschützen, die ihn aus seiner heimeligen Höhle ziehen wollen. Auf den ersten Blick bleibt alles beim Alten: Mit der Spitzhacke haut Ihr Block um Block beiseite, um einen möglichst gefährlichen Dungeon zu bauen. Kernstück ist dessen Ökosystem – die darin erschaffenen Monster führen ein Eigenleben, das Ihr nur indirekt beeinflussen könnt. Das sorgt wie in den Vorgängern für einen ziemlich knackigen Schwierigkeitsgrad und oft auch für eine gehörige Portion Frust. Obwohl "No Heroes Allowed" auf den ersten Blick sehr vertraut wirkt, gibt es viele neue Elemente und ein paar willkommene Neuerungen wie etwa den



PSP Die blockige Weltkarte stimmt Euch gleich auf den Pixel-Look der fröhlichen Dungeon-Meißelerei ein.

Zweispieler-Modus, in dem Ihr kooperativ agiert. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Wasser durch Euren Dungeon zu leiten – das besichert Euch eine Menge neuer Wassermöner, die Ihr auf lästige Helden loslasst.

Wie in den Vorgängern fällt der Einstieg nicht gerade leicht. Generell fehlt es ein wenig an der passenden Dokumentation: Der Monster-Almanach mag witzig geschrieben sein, wäre aber ein gutes Stück hilfreicher, wenn sich dort die nötigen Voraussetzungen für das Schaffen der entsprechenden Kreaturen fänden – wer die Vorgänger kennt, ist klar im Vorteil. Wer diese möchte und die nötige Leidenschaft mitbringt, bekommt hier ein weiteres Mal eine ganze Menge Spiel für angenehm wenig Geld. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Aquire, Japan
Hersteller: Sony Online
Preis: 13 Euro

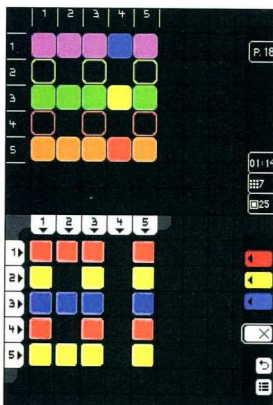
7

Glow Artisan

DSi Denken 0

»Glow Artisan« ist ein Puzzle-Spiel, das in dieser Form nur auf dem DS funktionieren kann. Auf dem oberen Bildschirm seht Ihr eine Form leuchtender Felder, die Ihr unten per Stylus nachbauen sollt. Zu diesem Zweck beeinflusst Ihr die Farben der Leuchtelemente am Bildschirmrand und zieht dann die entsprechenden Linien auf dem unteren Screen. Was simpel beginnt, wird schnell komplex: Ihr müsst ordentlich tüfteln, bis Ihr beispielsweise die richtigen Farbmischungen für die immer kniffliger werdenden Vorlagen gefunden habt.

Mit rund 100 Puzzles seid Ihr gut versorgt, zusätzlich lassen sich mithilfe der DSi-Kamera eigene Rätsel schaffen und speichern. Hängt Ihr doch einmal an einem Puzzle, dann könnt Ihr das Spiel nach der Lösung fragen – das geht allerdings nur dreimal pro Tag. Gemeinsam mit den Mehrspieler-Optionen sorgen die durchdachten Rätsel und das clevere, schnell erlernte Spielprinzip für jede Menge Spaß und Motivation. »Glow Artisan« ist einer der besten Download-Puzzler für den DSi, auch wenn die schnell komplex werdenden Rätsel nicht jedermanns Sache sein dürften. *tn*



DSi Welche Farben müssen gemischt werden, um das richtige Ergebnis zu erzielen?

SPIELSPASS

Entwickler: **Powerhead G., USA**
Hersteller: **Powerhead Games**
Preis: **5 Euro**

8

Crescent Pale Mist

PS3 Action 12



PS3 Grafisch kann sich »Crescent Pale Mist« sehen lassen – als Sprite-Heldin verbirgt Ihr Polygon-Monster im XXXL-Format.

»Als Hexe Yunou wetzt Ihr durch eine Monster-Dimension und macht den Gegnern das Leben mit Schwertschlägen und magischen Attacken schwer. Letztere könnt Ihr nicht unbegrenzt einsetzen, nach ein paar Manövern müsst Ihr kurz warten, bis sich die Leiste wieder füllt. Taktischen Tiefgang bringen die »Mist«-Attacken ins Spiel: Dabei wechselt Ihr wie in Treasures »Guardian Heroes« gelegentlich die Spielebene. Auf den ersten Blick wirkt »Crescent Pale Mist« mit wilder Action im HD-Look, riesigen Gegnern und Bosskämpfen, die an das 16-Bit-Spektakel »Alien Soldier« (ebenfalls Treasure) erinnern, wie ein Download-Musch. Doch mit zunehmender Spieldauer offenbart die Action Schwächen: Sprungeinlagen fühlen sich fummelig und unpräzise an. Ihr müsst erst auf die harte Tour lernen, welche Attacken Ihr blocken könnt, und in späteren Abschnitten beharken Euch die Gegner mit ziemlich biestigen Attacken.

Ihr solltet besser eine ordentliche Portion Frust vertragen, wenn Ihr in der hübschen 2,50-Welt bestehen wollt. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: **Rockin' Android, J**
Hersteller: **Sony Online Ent.**
Preis: **5 Euro**

6

Neue Download-Spiele vom 16.10. bis zum 12.11.

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Blacklight: Tango Down	Ignition	–	Gut: spielbarer Multiplayer-Ego-Shooter; der ebenso routiniert wie uninspiriert ist (Test in MI 09/10).	13 €	7
Castle Crashers	The Behemoth	–	Quirliches Sidescroll-Hack'n'Slay mit Tiefgang und massenhaft Humor (Test in MANIAC 10/08).	14 €	8
Centipede *	Atari	PSone	Missglückter Versuch, die Insektenballerei psychedelisch aufzumotzen (Test in MANIAC 11/99).	5 €	3
Costume Quest	THQ	–	Spaßiges Rollenspiel mit witziger Aufmachung und klassischen Rundenkämpfen (Test auf Seite 107).	11,25 €	8
Crescent Pale Mist	Sony Online Ent.	–	Schick anzusehender, aber spielerisch nicht ganz ausgereifter »Gunstar Heroes«-Nachahmer (Test auf Seite 106).	5 €	6
Grandia *	Game Arts	PSone	Witziges und zugängliches Japan-RPG, das trotz schlechter PAL-Anpassung gefällt (Test in MANIAC 05/00).	8 €	7
Missile Command *	Atari	PSone	Eigentlich gelungenes Update des Arcade-Klassikers, aber arg chaotisch und schwer (Test in MANIAC 12/99).	5 €	5
Pong *	Atari	PSone	Ideenreicher Reaktionstest, der aus dem simplen Konzept einiges rausholt (Test in MANIAC 11/99).	5 €	6
Swords and Soldiers	Sony Online Ent.	–	Aufgeblühteste Umsetzung des einfallsreichen und witzigen Sidescroll-Strategiespiels (Test in MI 07/09).	8 €	8

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Ultra Minigolf Adventures 2	Konami	–	Liebes hingeschludertes Minigolf, das genauso fade aussieht und sich so schlecht spielt wie der erste Teil.	10 €	3
Bloody Good Time	Ubisoft	–	Ungewöhnlicher Ego-Shooter mit (zu) vielen Ideen, die sich gegenseitig torpedieren (Test auf Seite 102).	5 €	5
Costume Quest	THQ	–	Vergnügliches Rollenspiel der alten Schule mit jeder Menge putzigem Halloween-Charme (Test auf Seite 107).	15 €	8
Dream Chronicles	Hidden	–	Reichlich missglücktes Hidden-Object-Suchspiel, das nicht auf Joypad-Steuerung optimiert wurde.	10 €	3
Faery: Legends of Avalon	Focus Home	–	Den Genrestandards folgendes Rollenspiel, das mit ungewöhnlichen Helden aufwartet (Test auf Seite 103).	15 €	7
Guwange	Cave	Arcade	Unspektakuläre Portierung der vertikalen Bullet-Hell-Ballerei – genugsame Shoot'em-Up-Fans stört's nicht.	10 €	5
Haunted House	Atari	–	Saubere und spielerisch anspruchsvolle Neuinterpretation des Atari-VCS-Gruselklassikers.	10 €	4
Pinball FX 2	Microsoft	–	Tolle Fippersammlung mit aufgemotzter Optik und tadelloser Ballphysik (Test auf Seite 103).	10 €	8
Super Meat Boy	Microsoft	–	Knallharte, aber immer faire 2D-Hüpferei, die für leidenschaftliche Zocker perfekt ist (Test auf Seite 101).	15 €	9
The King of Fighters 2002: Ult. Match	SNK Playmore	Arcade	Saubere Umsetzung einer der besten Episoden der hochkarätigen Bitmap-Prügelserie.	10 €	8
The UnderGarden	Atari	–	Audioduelli prächtig inszeniertes, spielerisch dezent seichtes Entspann-Action-Adventure (Test auf Seite 102).	10 €	7
Yu-Gi-Oh! 5D's Decade Duels	Konami	–	Spartanische Portierung des populären Sammelkartenspiels mit wenig Karten und unfairen Computergegnern.	10 €	4

* läuft auch auf PSP

Costume Quest

PS3 360 Rollenspiel 6



360 Praktische Hilfe: Häuser, an deren Tür Ihr noch nicht geklopft habt, erkennt Ihr an den beleuchteten Fenstern.

Nach dem aufwändigen "Brütal Legend" setzt Tim Schafer mit seiner Firma Double Fine auf kleine, feine Download-Titel wie "Costume Quest". An Halloween geht Ihr als Dreikäsehoch auf die Suche nach Eurem Bruder oder Eurer Schwester – der oder die wurden von den fiesen Grubbin für eine leckere Süßigkeit gehalten und entführt.

Gemeinsam mit zwei Freunden, die Ihr in der Nachbarschaft, dem örtlichen Einkaufszentrum und einem kleinen Dorf trefft, zieht Ihr von Haus zu Haus, um Bonbons einzusacken und Anleitungen sowie Teile für neue Kostüme zu finden. Die braucht Ihr in den rundenbasierten Kämpfen – da werden aus Kindern in Pappkostümen auf einmal mächtige Ritter, Roboter, Kürbismonster, Ninjas und Einhörner.

Wirken die Kämpfe anfangs simpel und anspruchslos, bringen Aufkleber Abwechslung ins Spiel: Mit deren Hilfe modifiziert Ihr Attacken mit Status-Effekten, steigert Eure Kampfwerte oder lernt nützliche Konter-Manöver.



360 Verschiedene Kostüme haben verschiedene Talente: Der Roboter teilt ordentlich aus, die Freiheitsstatue beherrscht Heilmagie.

Neue Kostüme helfen nicht nur im Kampf, sondern verleihen Euch auch frische Fähigkeiten: Der Ninja schleicht am Gegner vorbei, der Roboter gibt dank Rollschuhen Gas und der Weltraumkrieger erleuchtet schummrige Gänge.

"Costume Quest" erzählt eine witzige und charmante Geschichte im Stil eines klassischen Rollenspiels japanischer Machart – Kenner fühlen sich an Klassiker wie "Earthbound" erinnert. Natürlich ist "Costume Quest" als Download-Spiel nicht so umfangreich wie ein "großes" RPG, aber das nutzt das Game zu seinem Vorteil: In den sieben bis acht Stunden, die Ihr in der bunten Halloween-Welt unterwegs seid, habt Ihr kaum Gelegenheit, Euch zu langweilen – das ideale Spiel für ein verregnetes Herbst-Wochenende. **us**

SPIELSPASS

Entwickler: Double Fine, USA
 Hersteller: THQ
 Preis: 11,25 / 15 Euro

8

Neue Download-Spiele vom 16.10. bis zum 12.11.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
chick chick BOOM	tons of bits	–	Kluge Mischung aus Strategie und Geschicklichkeitstest in humorvoller Duellform (Test auf Seite 105).	8 €	8
Cruise Party	Enjoy Gaming	–	Gerade noch akzeptabel präsentiertes, aber stinklangweiliges Glücksspiel-Quartett.	8 €	3
Enjoy Your Massage!	Microforum	–	Spielerisch extrem simpler und peinlich inszenierter "Sensu"-Verschnitt (Test auf Seite 102).	5 €	2
Racers' Islands: Crazy Arenas	Zallag	–	Um Arenakämpfe erweiterte "Fortsetzung" der langweiligen Kart-Raserei.	8 €	3
Reel Fishing Challenge II	Natsume	–	Hoffnungslos veraltete und spielerisch ausgesprochen dröge Angelsimulation ohne Abwechslung.	5 €	3
Spin Master	D4 Enterprise	Neo-Geo	Kurzweiliges 2D-Jump'n Run mit netter Spielmechanik und launigem Zweispieler-Modus.	9 €	7
Street Hoop	D4 Enterprise	Neo-Geo	Schamloser, aber gelungener "NBA Jam"-Klon: wenig Spieltiefe und flotte Matches inklusive.	9 €	7
Super E.D.F. Earth Defense Force	Jaleco	SNES	Ordentlich gemachter Horizontal-Shooter, der gegen die vielen Mega-Drive-Konkurrenten keine Chance hat.	8 €	5
ThruSpace	Nintendo	–	Flotter Verwandter von "BlockOut", der mehr auf schnelle Reaktion denn Stapelkönnen setzt (Test auf Seite 104).	8 €	7
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Legends of War: Patton's Campaign	Enigma Softw.	–	Überraschend tiefgründiges und gut aussehendes Weltkriegs-Rundenstrategiespiel mit Echtzeitkämpfen.	30 €	7
Lunar: Silver Star Harmony	Game Arts	–	Liebevolles Remake des Rollenspielklassikers mit viel 2D-Charme und sympathischer Story (Test in MI 05/10).	20 €	8
No Heroes Allowed	Sony	–	Der dritte "What Did I Do..."-Teil: mit Detailverbesserungen, aber wenig einsteigerfreundlich (Test auf Seite 105).	13 €	7
Y's Seven	Xseed Games	–	Sympathischer Monster-Metzler der alten Schule mit viel Dynamik und guter Steuerung (Test in MI 11/10).	25 €	8
Z.H.P.: Unlosing Ranger vs. Darkd...	NIS America	–	Bekömmliche Kost für Freunde von ebenso komplexen wie albernem Japan-Rollenspielen (Test auf Seite 104).	30 €	8
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Finde den Unterschied	Enjoy Gaming	–	Fehlersuchbild-Sammlung mit ordentlichem Umfang – das simple Konzept fesselt jedoch nicht lange.	5 €	5
Glow Artisan	Powerhead Games	–	Intelligente und reizvolle Farbmischknobelei, die schnell herausfordernd wird (Test auf Seite 106).	5 €	8
Gol Gol Island Rescue!	Connect2Media	–	Bunter Action-Knobler, der das "Mario vs. Donkey Kong"-Konzept gelungen variiert.	5 €	7
GO Series: Fatal Blow	Gamebridge	–	Eigentlich witzige, jedoch viel zu schwere Minifassung eines Sidescroll-Schnitzers.	2 €	4
GO Series: Let's Swing!	Gamebridge	–	Schwingt Euch an futuristischen Reckstangen durch kurze Levels – ebenso simpel wie kurzweilig.	2 €	5
Legendary Wars T-Rex Rumble	Interplay	–	Schick inszeniertes Steilzeit-"Command & Conquer", das unter doofen CPU-Soldaten leidet.	8 €	6
Mahjong	dlp	–	Guter "Shanghai"-Ableger, aber im Verhältnis zu z.B. "Simply Mahjong" mit zu wenig Umfang.	2 €	4
Robot Rescue	Teyon	–	Lotst eine Roboterhorde durch Hinderniskurse zum Ausgang – netter, aber belangloser Knobler.	2 €	5

IMPORT



Monster-Hunter-Gimmicks

SPIELE • Anfang Dezember erscheint in Japan das wohl wichtigste PSP-Spiel des Jahres und der zugleich vielleicht letzte große Titel für Sonys Handheld: "Monster Hunter Portable 3rd". Capcom lässt sich nicht lumpen und wirft dazu jede Menge witziger oder wertiger Merchandise-Produkte auf den Markt. Ärgerlich für Fans hiezulande: Unsere vorgestellte Auswahl ist für Ausländer kaum zu bekommen. Den MP3-Player, die Ledertasche, die Maskottchenfigur und der Mülleimer (alle rechte Spalte) gibt es nur in Greifkranmaschinen in Vergnügungsparks, die putzige Seife (unten) können sich nur registrierte Mitglieder des japanischen Fanclubs sichern.

Auch die auf lediglich 200 Stück limitierte Luxus-Tragetasche (ganz unten) samt Spiel gibt es ausschließlich beim Internet-Shop von Capcom und kostet zudem eine Menge Holz: Umgerechnet müssen spendable Monsterjäger stolze 280 Euro dafür berap-pen. **us**



3DS erhält Traum-Duo



Gesucht und gefunden? Noch scheinen sich Phoenix Wright und Hershel Layton nicht ganz grün zu sein – doch das wird sich sicher ändern.

SPIELE • Die Ankündigungsliste von Nintendos 3D-Handheld ist prall gefüllt mit namhaften Titeln, jetzt kommt noch ein weiterer hinzu. Unter der Federführung der "Professor Layton"-Entwickler Level-5 entsteht neben dem bereits enthüllten 3DS-Teil ein zweites Abenteuer mit einem besonderen Kniff: Layton und sein junger Assistent Luke treffen auf Staranwalt Phoenix Wright aus Capcoms "Ace Attorney"-Serie! Beide landen in einer mysteriösen Labyrinth-Stadt, in der alles Wirklichkeit wird, was der Bösewicht im Hintergrund zu Papier bringt. Natürlich raufen sich die Spürnasen zusammen und gehen dem Geheimnis auf den Grund. Viele Details haben die Entwickler noch nicht verraten, aber zentrales Element werden Rätsel mit Widersprüchen sein – bekanntlich gehören die zu den Stärken des Helden-Duos. Bislang ist "Professor Layton vs. Ace Attorney" nur für Japan bestätigt, mit einer Veröffentlichung bei uns solltet ihr frühestens 2012 rechnen. **us**

Square Enix sportelt mit Mario

SPIELE • Während westliche Wii-Sportler noch nicht einmal wissen, wann genau "Mario Sports Mix" in den USA oder Europa erhältlich sein wird, können Nippon-Athleten bereits loslegen. Im Disziplinen-Quartett mit Basketball, Volleyball, Hockey und Völkerball zeigen dabei nicht nur der Klemptner und die üblichen Verdächtigen ihr Können – gleich ein halbes Dutzend überraschende Gaststars haben sich eingefunden. Sechs Abgeordnete von Square Enix, die sonst eher mit epischer Fantasy zu tun haben, gehen an den Start. Darunter finden sich zwar keine namhaften Charaktere wie Cloud Strife oder Sephiroth, doch Schwarz- und Weißmagier, Ninja, Moogles und Cactuar aus "Final Fantasy" sowie ein herziger Slime-Klops aus dem "Dragon Quest"-Universum sind auch nicht schlecht. **us**

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Arcana Heart 3	AQ Interactive	PS3/360	60 €	Japan	13. Januar
Cyber Troopers Virtual-On Force	Sega	360	50 €	Japan	22. Dezember
Do Don Pachi Resurrection	Cave	360	60 €	Japan	im Handel
Gundem Musou 3	Namco-Bandai	PS3/360	60 €	Japan	16. Dezember
Mario Sports Mix	Nintendo	Wii	50 €	Japan	im Handel
Mario vs. Donkey Kong: Mini-L.	Nintendo	DS	30 €	USA	im Handel
Monster Hunter Portable 3rd	Square Enix	PSP	50 €	Japan	1. Dezember
Tales of Graces F	Namco-Bandai	PS3	50 €	Japan	2. Dezember
The 3rd Birthday	Square Enix	PSP	50 €	Japan	22. Dezember
You Don't Know Jack	THQ	PS3/360	30 €	USA	25. Januar

IMPORT-TICKER

+++ **Hinter Gittern:** Mit "Criminal Girls" erscheint dieser Tage ein PSP-Rollenspiel von Nippon Ichi in Japan, bei dem Ihr ebenso unwillige wie üpige weibliche Gefangnisinsassen beim Ungehorsam auf dem Schlaffeld bestraft – ob das bei uns wirklich als Download kommen wird?

+++ **PS3 Rytelo:** Horis Aufklappmonitor, mit dem die PS3 in ein (riesiges) Handheld umfunktioniert werden kann, ist nun auch in Weiß erhältlich. +++ **Puyo lebt:** "Shenmue" feiert in Kürze ein Comeback – aber nur als "Shenmue City", ein PC-Browserspiel. +++



Ys: The Oath in Felghana

PSP Action-Rollenspiel 



PSP Bei "Ys" sind Dungeons noch Dungeons – Adol schlägt sich im Laufe seines Abenteuers durch so manch verzweigtes Gemäuer.



PSP Viele Todesfälle machen Euch das Leben schwer: Zum Glück zeigen die Schatten, wo die Pendel schwingen.

Während sich Deutschland noch über "Ys Seven" (83% in M! 11/10, exklusiv als PSP-Download) freut, da zocken US-Spieler schon "Ys: The Oath in Felghana". Das basiert auf "Ys III: Wanderer from Ys" (u.a. auf PC-Engine, Mega Drive und SNES veröffentlicht) und ist weniger ein Remake als eine komplette Neuinterpretation des schwarzen Serienschafs (siehe Kasten): Anstatt Euch durch ein jump'n'Run-RPG-Mix in 2D zu schicken, kehrt Falcom in die "Ys"-Vogelperspektive zurück.

"The Oath in Felghana" folgt dem klassischen Muster der Serie:

Vorzeigeheld Adol Christin und sein kräftiger Kumpel Dogi reisen auf der Suche nach Überresten der untergegangenen Zivilisation von Ys in ein fremdes Land, werden in die hiesigen Probleme verstrickt und holen für die Menschen dort die Kohlen aus dem Feuer. Die Geschichte mag keinen Preis für Originalität gewinnen, ist aber so sympathisch und eingängig erzählt, dass Ihr trotzdem gespannt dranbleibt. Vor allem gefällt "The Oath in Felghana" durch seine narrative Zurückhaltung: Im Gegensatz zum manchmal etwas arg geschwätzigen "Ys Seven" fühlt



PSP Adol ist nicht nur unter Tage zugange, sein Abenteuer verschlägt ihn auch auf schneebedeckte Gipfel.

Ihr Euch hier nie von Dialogen und Zwischensequenzen erschlagen.

Allerdings fehlen auch ein paar Neuerungen der aktuellsten Episode: Anstatt im Team ins Abenteuer zu ziehen, ist Adol hier auf sich alleine gestellt. Das Skill-System des jüngsten Serienteils gibt es hier ebenfalls noch nicht. Euer Inventar wirkt ein ganzes Stück begrenzter, unterwegs findet Ihr weit weniger Gegenstände und Rohstoffe als in "Ys Seven". Das stört allerdings nicht und kommt dem Spielfluss sogar zugute: "The Oath in Felghana" ist ein schlankes Abenteuer ohne ein Gramm überflüssiges Spiel- und Story-Fett – jedes Element ist hier primär auf Spaß ausgerichtet.

Bissige Bosse

Das merkt Ihr vor allem an den Bossen: Die fordern Euch alles ab, agieren aber nie unfair. Da Ihr im Gegensatz zu "Ys Seven" keine Heilmittel-Apotheke mit Euch herumschleppt, müsst Ihr planvoll spielen. Erst wenn Ihr die Taktiken der Bosse ausgeknobelt habt, könnt Ihr ihnen Saures geben – dann schmeckt der Sieg gleich noch einmal so gut.

SCHWARZES SCHAF

Nach den beiden erfolgreichen ersten "Ys"-Episoden wollte es Entwickler Falcom seinerzeit für den dritten Teil der Reihe wohl Nintendo gleich tun und etwas Neues versuchen: Ähnlich wie die zweite "Zelda"-Episode "The Adventure of Link" einen Großteil des Spiels in der Seitenansicht zeigt, so spielt sich auch "Ys III: Wanderer from Ys" durchgehend wie ein 2D-Jump'n'Run. Die RPG-Elemente wurden beibehalten: Adol verdient wie gewohnt Erfahrungspunkte und steigert so seinen Level in regelmäßigen Abständen. Die Spielbarkeit war aber vor allem wegen des seltsamen Sprungverhaltens nicht allzu überzeugend, die Fans verlangten wieder nach der alten Vogelperspektive – trotzdem legte Taito das Spiel noch einmal für PS2 neu auf. Ein Element vom Ur-"Ys III" überzeugt aber bis heute: Serientypisch ist der Soundtrack ein absolutes Highlight.

Technisch basiert "The Oath in Felghana" auf dem sechsten Teil der Reihe ("The Ark of Napishtim"), bekam aber erfreulicherweise eine deutlich bessere PSP-Anpassung spendiert: Die Ladezeiten sind kürzer, die Grafik hübscher und die Spielbarkeit flüssiger.

Damit erklmikt "The Oath in Felghana" den Serienthron. Auf dieser UMD ist alles vereint, was die "Ys"-Serie so gut und zeitlos macht – sympathische Helden, knifflige Bosse, umfangreiche Dungeons und vor allem ein Soundtrack, der Euch noch viele Stunden, nachdem Ihr die PSP ausgeschaltet habt, nicht aus den Ohren gehen wird.

Hoffen wir, dass auch "The Oath in Felghana" demnächst seinen Weg nach Europa findet, selbst wenn wir wohl wieder auf die schöne Aufmachung der Premium Edition (samt Soundtrack und Kalender) aus den USA verzichten müssen. *tn*



PSP Die Mine kennen Veteranen noch aus "Ys III", dort spielte man die Szene allerdings in der Seitenansicht.

Entwickler: Falcom, Japan
Hersteller: Koei Games
D-Termin: nicht bekannt

Unterstützt » 1 Spieler, Text: englisch

- » Neuinterpretation von "Ys III"
- » knackig-schwere Bosse
- » toller Soundtrack

SPIELSPASS

Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 6 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 9 von 10

85

FAZIT » Schlanker, kniffliger und noch ein Stück besser als "Ys Seven": Diese Klassiker-Neuinterpretation ist der bisher beste Serienteil.

Lufia: Curse of the Sinistrals

DS Action-Adventure 



DS Maxims alte Freundin Tia hat sich seit der SNES-Episode sehr verändert: In 16-Bit-Zeiten hatte die Händlerin noch wehendes, blaues Haar.

➤ Richtig neu ist diese "Lufia"-Episode eigentlich nicht: Alte SNES-Hasen erkennen schnell, dass es sich bei "Curse of the Sinistrals" um das Remake des Sequels zum ersten SNES-Teil handelt, das sogar in Europa erschien und bis heute für seine gnadenlosen Rätsel berüchtigt ist. Die haben es auch in die DS-Episode geschafft: Die Puzzles sind serientypisch herausfordernd, der Rest ist allerdings neu. Anstatt knifflige kleine Sprites durch Vogelperspektiven-Dungeons zu hetzen, läuft ihr im Remake durch polygonale Szenarien. Die rundenbasierten Kämpfe

wichen Action-Adventure-artigen Echtzeit-Kloppereien. Ihr spielt einen von sechs Helden – Maxim, Tia, Guy, Selan, Artea oder Dekar – und nutzt dessen spezielle Fähigkeiten. Maxim ist zum Beispiel ein exzellenter Allrounder, Guy eher der Typ fürs Grobe und Selan die ideale Magierin. Über das Grid-System steuert ihr die Entwicklung Eurer Figuren beim Level-Anstieg.

Fans der alten "Lufia"-Spiele mögen der Genre-Wechsel und das modernisierte Charakterdesign zunächst missfallen. Habt ihr Euch aber an die Änderungen gewöhnt, macht "Lufia:



DS Die 3D-Szenarien reizen die DS-Hardware grundlich aus. Für die nötige Übersicht sorgt die Karte unten.

Curse of the Sinistrals" eine ganze Menge Spaß: Die Grafik sieht gut aus, die Kämpfe gehen flott von der Hand und die Puzzles fordern Euch wie eh und je. Allerdings ist die Kamera wie in vielen 3D-Spielen auch in "Lufia" nicht laufend Euer Freund – immer wieder kommt es bei Geschicklichkeitseinlagen zu Übersichtsproblemen. Trotzdem ist es schön, dass Natsume und Publisher Square Enix die gute, alte "Lufia"-Serie nicht vergessen haben. Über einen Deutschland-Release würden nicht nur wir uns freuen. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Die frei begehbare Welt der Vorgänger musste weichen. Euer nächstes Ziel wählt ihr jetzt per Karte.

Entwickler: **Natsume, Japan**
Hersteller: **Square Enix**
D-Termin: **nicht bekannt**

Unterstützt: **1 Spieler, Text: englisch**

- » Remake des SNES-Klassikers
- » 6 spielbare Helden
- » knackige Puzzles

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**
Multiplayer: **-**
Grafik: **8 von 10**
Sound: **7 von 10**

79

FAZIT » Das RPG-Remake geht im Vergleich zum SNES-Original komplett neue Wege und macht dabei eine ordentliche Figur.

Intellivision Lives!

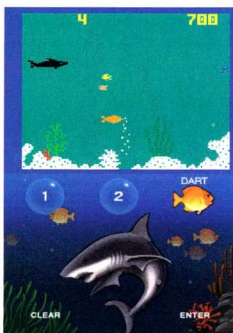
DS Retro-Sammlung 

➤ Mattels altes Intellivision-System lässt sich schwer emulieren – Grund ist der exotische Controller, dessen Steuerscheibe, seitliche Knöpfe und Zahlenfeld in der Mitte auf gängige Pads nicht besonders gut umsetzbar sind. Der DS-

Touchscreen taugt aber als überraschend gute Alternative: Oben läuft das Spiel, unten wird die Inlay-Folie abgebildet – schon könnt ihr Games wie "Space Spartans" originalgetreu spielen. Zudem lässt sich jederzeit die Anleitung aufrufen.



DS Für Spiele wie "Thunder Castle" (links) oder "Shark! Shark!" (rechts) benötigt ihr das Nummern-Pad – das wird auf dem unteren Touchscreen simuliert.



Mit über 60 Spielen findet gut die Hälfte aller erschienenen Titel auf dem nur 15 US-Dollar teuren Modul Platz. Extras und einige namhafte Spiele wie "Burger Time" oder "Tron Deadly Discs" sucht ihr vergeblich. Die Emulation ist ordentlich, Grafik und Sound werden 1:1 wiedergegeben, IntelliVoice-Features sind mit von der Partie. Einige Titel könnt ihr nur zu zweit spielen, dafür reicht aber ein Modul.

Natürlich hängt der Spielspaß stark davon ab, wie viel Sympathie ihr für die alte Hardware aufbringt: Im Gegensatz zum Atari VCS, das erstaunlich würdevoll gealtert ist, lassen Intellivision-Oldies heute selbst so manchen Retro-Fan kalt. Stört ihr Euch nicht daran, bekommt ihr ein umfassendes und ordentliches Paket voller 1980er-Jahre-Erinnerungen – günstiger als etwa das "Game Room"-Angebot für Xbox 360 ist das Modul allemal. *tn/us*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Von "Frog Bog" gibt es auf der Xbox 360 einen Indie-Klon namens "A Frog Game".

Entwickler: **Virtual Play, USA**
Hersteller: **Virtual Play**
D-Termin: **nicht geplant**

Unterstützt: **bis 2 Spieler, Text: englisch**

- » über 60 Intellivision-Titel
- » Nummertasten via Touchscreen emuliert
- » Sprachausgabe per IntelliVoice

SPIELSPASS

Singleplayer: **5 von 10**
Multiplayer: **6 von 10**
Grafik: **2 von 10**
Sound: **2 von 10**

51

FAZIT » Jede Menge Spiel fürs Geld – die technisch ordentlichen Emulationen sind dennoch eher ein Fall für beinhardt Fans.

SPECIAL EDITION MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER



Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur
im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:

>>> 15% GÜNSTIGER: 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO **>>> FRÜHER ALS AM KIOSK:** LIEFERUNG FREI HAUS **>>> JEDERZEIT KÜNDBAR MIT GELD-ZURÜCK-GARANTIE**

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise
bitte ankreuzen:

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

INTERAKTIV

Geschnitten oder am Stück?

► Ich habe in Eurem Heft vor ein paar Monaten einen Bericht gelesen von Spielen, die in Deutschland geschnitten, ungeschnitten oder gar nicht erscheinen. Da ich ein Freund von ungekürzten PS3-Spielen bin, wollte ich Euch fragen, ob Ihr eine Internetseite kennt, auf der man die Cut-/ Uncut-Versionen ansehen und vergleichen kann – am Besten mit Spielen, die kürzlich erschienen sind oder noch erscheinen werden. Es geht mir dabei um die Unterschiede und ob es sich lohnt, ein deutsches Game zu kaufen.

Ich fühle mich von der USK verarscht, denn die schneiden die meisten Spiele und das geht mir auf die Nerven.

metalstorm88

Derartige Seiten gibt es natürlich, zum Beispiel schnittberichte.com. Dort wird anhand von Bildern akribisch aufgelistet, welche Unterschiede Schnittfassungen von Filmen und Spielen aufweisen. So viel Detailarbeit kostet jedoch Zeit, weshalb die Macher nicht gerade brandaktuell sind und erst recht nicht vor Veröffentlichung des Spiels Vergleiche ziehen. Die USK ist übrigens weder für die Schnitte noch für die Alters-

freigabe verantwortlich, vielmehr sind es die Anbieter der Spiele respektive der Gesetzgeber. Befindet nämlich das USK-Gremium, dass ein zur Freigabe vorgelegtes Spiel gegen geltendes deutsches Recht verstößt, darf der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden den Titel gar nicht kennzeichnen. Kürzungen nimmt allein der Hersteller vor, um ein Produkt im Rahmen der gesetzlichen Regeln anbieten zu dürfen.

Da ich leider in Foren und Artikeln auf keine hundertprozentige Antworten gestoßen bin, hoffe ich, sie auf diesem Wege zu bekommen. Ich möchte die Hardened Edition zu "Call of Duty: Black Ops" vorbestellen. In Deutschland wird sie ja definitiv geschnitten sein, das sind wir ja schon gewohnt. Aber welche Version ist wirklich uncut? Ich habe schon alle Varianten gehört. Letztendlich müsste ich nun die US-Version besorgen. Leichter und günstiger wäre es natürlich, eine UK- oder AT-Fassung zu bestellen.

Bei amazon.co.uk gibt es auch die Hardened-Edition zum Vorbestellen. Allerdings ist, anders als auf den normalen Versionen, kein UK-Alterslogo darauf, sondern ein PEGI-Schildchen. Ist dies nun die UK- oder AT-Fassung?

Alcman

Ungeschnitten sind die amerikanische und britischen Versionen, alle weiteren Informationen findest Du im Test auf Seite 46. Welche Hardened-Edition der Internethändler da genau anbietet, musst Du die Seitenbetreiber selbst fragen. Allerdings verraten wir Dir, dass amazon.co.uk aktuell keine Videospiele mit Kennzeichen verfassungsfeindlicher Organisationen nach Deutschland schickt.

Zu wenig Spiel fürs Geld

► Nachdem ich heute "Star Wars: The Force Unleashed II" erhalten und durchgespielt habe, muss ich meinen Frust loswerden. Als Solospieler komme ich mir langsam verarscht vor. Erst "Halo: Reach", dann "Medal of Honor" und jetzt das "Star Wars"-Spiel, auf das ich mich so gefreut hatte: alle in kürzester Zeit durchgespielt auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad. So wenig Spiel habe ich selten für mein Geld bekommen und das mit 29 Jahren Spielerfahrung! Auch wenn die Titel einen guten Mehrspieler-Part haben, so ist mir das egal, denn ich will mehr als maximal fünf bis sechs Stunden Spiel Spaß alleine. Auch wenn es noch so spannend und gut umgesetzt ist,

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL:AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

denke ich, dass die Entwickler das schnelle Geld mit den Gamern machen wollen. Muss jeder immer online sein und für weitere Inhalte auch noch bezahlen? Ist die Story so nebensächlich?

Ein gutes Spiel krame ich gerne noch Jahre später hervor, mit den neuesten Games wird das sicher nicht so sein. Durchspielen und weg – das kann es doch nicht sein, oder? Müßte man der Industrie mal sagen, dass es auch anders geht – siehe "Red Dead Redemption"?

Peter Benz

Kleinkariert, aber wahr

► Ich lese Euer Magazin schon seit dem Start im November 1993, doch heute ist mir in Eurer Spieltest-Einleitung im Kasten "So wertet M!" ein kleiner Fehler aufgefallen. Dort heißt es: "Der M!-Hit ehrt als be-

Frag Dr. M!



Seit Kurzem brummt es aus den Boxen, wenn ich meine Xbox 360 anschalte – das ist ganz schön nervig. Den Grund dafür habe ich zufällig herausgefunden, es scheint am Netzwerkanschluss zu liegen: Xbox 360 und PC hängen an einem Switch. Der Xbox-Sound brummt immer dann, wenn Konsole und PC gleichzeitig daran angeschlossen sind – einzeln gibt es keine Probleme. Ich vermutete, dass es am Kabel liegt. Doch bevor ich ein neues kaufe, wollte ich erst Eure Meinung hören.

Matthias Jagle

Ein Hintergrundbrummen im Sound kann verschiedene Ursachen haben: Die erste wäre ein minderwertig abgeschirmtes Audiokabel, in Deinem Fall kannst Du diese Fehlerquelle aber ausschließen – es scheint sich vielmehr um ein Erdungsproblem zu handeln. Die Erdung dient dazu, elektrische Anlagen elektromagnetisch verträglich zu installieren. Geräte, die nicht bzw. unzureichend geerdet sind, laden sich unterschiedlich statisch auf und das kann dann zu hörbaren Störungen führen. Es gibt auch Fälle, in denen man einen elektrischen Schlag bekommt, wenn man ein solches Gerät berührt. Bei geerdeten Geräten werden Ladungen über ein separates Kabel (üblicherweise gelb/grün) abgeleitet. Demnach dürfte die Verkabelung des PCs die Ursache sein. Den genauen Fehler zu finden, ist allerdings eine Sisyphusarbeit: Entferne zunächst alle Peripheriegeräte wie Drucker, Monitor, Maus und Tastatur – auch sie können das Problem hervorufen. Wenn das Geräusch weiterhin auftritt, kontrollierst Du die interne Verkabelung des Computers: Hier solltest Du das Netzteil des PCs unter die Lupe nehmen, vermutlich fehlt die Ver-



Sofern es aus Metall besteht, sollte das Gehäuse jedes elektrischen Geräts geerdet sein: Die Standardfarben des Kabels sind gelb und grün.

bindung zwischen Netzteil-Masse und Gehäuse. Es gibt aber auch minderwertige PC-Netzteile, die eine Erdung des Geräts nicht oder nur unzureichend gewährleisten. Im Einzelfall muss man also schon Experte sein, um die genaue Fehlerquelle zu identifizieren – konsultiere dann einen PC-Fachmann! Alternativ gibt's auch eine Bastlerlösung, die eventuell das Problem behebt: Verbinde das Gehäuse des PCs per Kabel mit einem geerdeten Leiter wie etwa dem Heizkörper, auch so lässt sich die elektrische Ladung ableiten.

sondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.“

Nach dieser Aussage dürfte Ihr den M!-Hit also nur an Spiele ab 86 Punkten vergeben. Tatsächlich vergibt Ihr ihn aber ab 85 (anders ausgedrückt: "über 84 Punkte"). Den Fehler solltet Ihr beheben!

Frank Rothermel

Das haben wir mit dieser Ausgabe getan. Voller Stolz verkünden wir, das Wörtchen "über" durch "ab" ersetzt zu haben – denn Du hast Recht!

Konzeptlose Piraten?

► Ich finde es toll, dass Ihr auch ein Thema wie die Piratenpartei anspricht bzw. selbige zu Wort kommen lasst. Anhand der Interviews sehe ich allerdings nicht, dass es bei der Piratenpartei irgendwelche sinnvollen Lösungsansätze gibt – ich unterstelle einfach mal, dass sich 75% der Sympathisanten nur deshalb plötzlich für Politik interessieren, weil sie sich in ihrer persönlichen Entfaltung beeinträchtigt fühlen, wenn sie nicht sämtliche Entertainment-Inhalte kostenlos aus dem Internet beziehen können.

Es ist bezeichnend, wenn als große Errungenschaft die Wiederfreischaltung von YouPorn für die Nutzer eines gewissen Providers ins Feld geführt wird. Schön und gut auch, dass Autoren besser an Verkaufserlösen beteiligt werden sollen, allerdings müssen zu nächst Einnahmen her, die dann verteilt werden können. Und klar übertreiben es manche Firmen mit Gängeleien und blindem Aktionismus. Allerdings läuft auch auf der "Gegenseite" einiges falsch, wenn sämtlich Versuche der Industrie, illegale Up- und Downloads zu verhindern, als Eingriff in die persönliche Informationsfreiheit gesehen werden. Es wird span-

nend zu sehen, wie sich das Ganze entwickelt.

Ich sehe allerdings gerade im Videospielbereich neben "World of Warcraft" sowie ein paar Mega-Blockbuster-Games pro Jahr (vorwiegend etablierte Marken) und innovativen Indie-Games für iPhone, DSi und Download-Plattformen schwarz für Perlen aus der zweiten Reihe à la "Okami" oder "Shadow of the Colossus".

Immerhin werden die großen Firmen, die so etwas bislang auch mal auf gut Glück finanziert haben, sicherlich immer weniger risikofreudig – ganz einfach, weil nicht mehr genügend Kohle reinkommt.

Fedor

Ich zähle mich zu den politikverdrossenen Deutschen, die zwar alle vier Jahre ihre Stimme in die Wahlurne werfen, aber bis kurz vorher kaum wissen, wen sie wählen sollen. Beim letzten Mal war da eine neue, jung wirkende Partei, die auch noch meine Interessen als Videogamer vertrat. Die Versuchung war groß, die Piraten zu wählen. Nach einem Blick ins Wahlprogramm habe ich mich aber doch dagegen entschieden. Einige der Ansichten und Ziele erschienen mir zu abstrus und Euer Artikel hat mich darin bestätigt.

Die Aussage der Piraten, dass nicht jede Kopie ein nicht verkauftes Original sei, kann man sicherlich bedenkenlos unterschreiben. Ich kenne genügend Nutzer von Flashkarten oder geflashten Xboxen. Die haben haufenweise Games, in die nur mal kurz hineingeklickt wird oder die für den Gamescore durchgezockt werden. Keiner käme jedoch auf die Idee, für solche Gurken wie "Terminator: Die Erlösung" sein sauer verdientes Geld auszugeben.

Daher trifft aus meiner Sicht viel eher folgende Aussage zu: Eine Kopie stellt nicht immer einen wirtschaftlichen Schaden für die Indus-

trie dar und zwar dann nicht, wenn der Nutzer das Spiel im Original (z.B. aufgrund mangelnder Qualität) nicht kaufen würde. Dennoch sollte sich der Spieler auch beim Spielen eines solchen Games bewusst sein, dass er sich eine Dienstleistung erschleicht. Jemand hat Zeit, Geld und Arbeitskraft in ein Produkt investiert, das nicht zur kostenfreien Nutzung bestimmt ist. Wenn ein Spiel sein Geld nicht wert ist, dann sollte man es ganz einfach nicht kaufen. Dass die Piraten die mangelnde Qualität eines Spiels als Rechtfertigung für eine Kopie nutzen, klingt doch sehr befremdlich.

Was soll zudem die Aussage: "Neuerdings kommen viele Spiele unfertig auf den Markt, manche bereiten erst mit Updates richtig Spaß."? Liebe Piraten, Ihr kopiert Euch also unfertige, langweilige Spiele, um damit Eure Zeit zu verschwenden und nach dem passenden Patch, wenn die Spiele dann Spaß machen, geht Ihr in den Laden und kauft das Original, weil das Game dann sein Geld wert ist, ja? Habe ich das so richtig zusammengefasst?

Auch die generelle Kritik an den Softwarepreisen, die in den Aussagen der Piraten anklingt, kann ich nicht nachvollziehen. Die meisten neuen Softwaretitel gehen heute für etwa 60 Euro über den Ladentisch – sicherlich eine Menge Geld. Doch blicken wir 15 Jahre zurück, als zu seligen 16-Bit-Zeiten ein Spiel zwischen 99 und 129 D-Mark kostete. Nach dem offiziellen Umrechnungskurs werden aus 60 Euro etwa 117 D-Mark: Der Preis für Videospiele ist also kaum gestiegen. Was das dagegen bei den Produktionskosten für Games aussieht, brauche ich wohl nicht auszuführen.

Aber es gibt noch weitere Beispiele. Eine Kinokarte kostet heute für einen 3D-Film mindestens zehn Euro. Der Film unterhält mich zwei Stunden, macht also fünf Euro pro Stunde. Ein Game wie "Call of Duty" kostet mich 60 Euro und unterhält mich sechs Stunden in der Solokampagne, da sind wir bei zehn Euro pro Stunde – Kino ist also günstiger. Das Game kann ich jedoch mehrfach spielen. Der Multiplayer-Modus eines "Call of Duty" unterhält mich anschließend noch mehrere Monate. Anschließend kann ich das Game wieder verkaufen, wodurch es klar die Nase vorn hat.

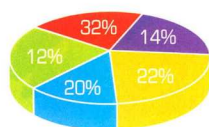
Die Piraten kritisieren außerdem, dass der Kunde weniger Rechte am Produkt bekommt und sie führen den Online-Pass als Beispiel an. Es ist sicher eine clevere Marketingstrategie der Hersteller und spült etwas mehr Geld in deren Kas-

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Kinect für die Xbox 360 ist jetzt erhältlich – was ist Euer erster Eindruck?

- A** Super, ich will mehr Spiele dafür!
- B** Ganz gut, aber nicht perfekt.
- C** Schon okay, brauch's aber nicht unbedingt.
- D** Naja, das muss echt noch besser werden.
- E** Ein totaler Reinfall!



sen, aber mit einem Rechteverlust hat das nichts zu tun. Als Erstkäufer bekomme ich genau so viele Rechte am Spiel wie bisher. Ich kann das Game spielen, ich kann online zocken, ich kann das Game verkaufen – einen Nachteil sehe ich nicht.

Als Gebrauchtkäufer eines solchen Games muss ich mir darüber im Klaren sein, dass ich eventuell zusätzlich investieren muss. Da ich selbst häufig gebrauchte Spiele kaufe, ärgert mich die aktuelle Entwicklung auch. Es ist wie bei einem Gebrauchtwagen: Auch da kann es sein, dass ich bald nach dem Kauf nochmals investieren muss. Dort profitiert dann der Autohersteller, dessen Teile ich kaufe, genauso wie EA, deren Online-Pass ich kaufen kann. Für Videospieler ist das ein kalkulierbares Risiko.

In meinen Augen versuchen die Piraten mit kontroversen Aussagen einfach nur Aufmerksamkeit zu generieren und sich damit die Unterstützung einer bestimmten Bevölkerungs- bzw. Wahlerschicht zu sichern. Sie machen also nichts anderes als andere Parteien auch!

Knicksfan

Unser Gespräch mit der Piratenpartei liefert Diskussionsstoff und Eure Zuschriften verraten uns, dass Ihr nicht



Andere Leute schicken Euch ihre Zockerbude (eine schöne Rubrik), doch ich dachte, ich zeige Euch mal etwas anderes. Mein Bruder Frank hat mich nämlich tätowiert – und zwar die schöne Lillith aus "Borderlands". Die Güte ist noch nicht ganz fertig, aber das kommt bald. Stattgefunden hat das alles im F.B.I. Tattoo-Studio in Oberhausen. – Oliver, per E-Mail

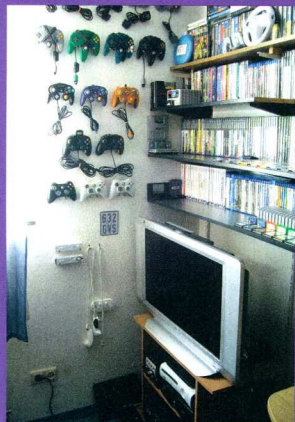
Zockerbude des Monats

Markus Hetterich hat einen ungewöhnlichen Aufräumtrick – er nagelt Controller an die Wand, um bei der Vielzahl seiner Konsolen die Übersicht zu behalten.

Wann immer Markus diese Rubrik sieht, bekommt er Lust, auch die eigene Sammlung zu zeigen. In seinem TV-Regal tummeln sich kompakt gestapelt GameCube, Xbox, Xbox 360 und eine PS2, darunter befindet sich ein N64 sowie eine Version des neueren Mega Drive II und eine alte Hardware-Variante von Segas 16-Bitter. Neben einer aktuellen Wii-Konsole schlum-

mern NES, PSone und SNES. Aus Platzmangel kam Markus auf die pfiffige Idee, sämtliche Controller an die Wand zu nageln – so wird diese Fläche sinnvoll genutzt und der Anblick sorgt bei Freunden für begeisterte Gesichter!

Darüber verstaut Markus seine Spielesammlung, wo sich Spiele für sämtliche Plattformen aneinanderreihen.



Markus verzichtet auf Spezial-Edition-Schnickschnack und hält alle Konsolen spielbereit – die Controller hängen zum Greifen nahe!

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen?

Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

alles ohne nachzudenken schluckt. Doch der Kino-Games-Vergleich hinkt: Wer spielen will, muss auch noch Geräte finanzieren, Möbel kaufen sowie Strom und Miete bezahlen. Im Kino ist all das im Eintrittspreis enthalten – bedenke das!

baldigen Europastart von Xbox und GameCube und weine dem Dreamcast zu seinem Ende noch ein paar Tränen nach.

Simon M.

Wie passiert denn so etwas? Wir wünschen viel Spaß bei der Lektüre der MANIAC-Anthologie – in dieser Form wohl ein einzigartiges Erlebnis. Schick uns doch mal ein Foto!

Retro-Schmökerei

➤ Als damals die Video Games den Geist aufgegeben hatte, habe ich sofort ein Abo der MANIAC bestellt, das bis heute (und auch in Zukunft) läuft. Ein winziges Detail habe ich dabei aber vergessen: Nämlich sie zu lesen!

Ich sitze jetzt also hier mit den originalverpackten MANIAC-Ausgaben der letzten zehn Jahre und arbeite mich durch. Ich bin gerade im Jahrgang 2002 und muss sagen: Ihr seid sehr kompetent. Wenn ich so manche alte VG-Ausgabe heraus hole, bekomme ich direkt einen Hirnkrampf, was da für Sondermüll geschrieben steht. Aber die Video Games war trotzdem toll und wird für immer in meinem Herzen bleiben. Ich hoffe, die MANIAC (M! Games?) hat sich nicht verschlechtert in all der Zeit. Aber das werde ich in den nächsten rund sechs Monaten herausfinden.

So, ich freue mich jetzt über den

ERRATA

Errata: Das Inhaltsverzeichnis lügt: "Die Sims 3" wurde auch für Xbox 360 getestet.

Errata: Die Wertung zu "Fallout: New Vegas" beträgt auf beiden Systemen 88 Spielspaßpunkte.

Errata: In der COMING-Rubrik werden "Fighters Uncaged" und "Motion Sports" zwar für den 10.11. angekündigt, im Kinect-Artikel stehen sie aber nicht bei den Launch-Titeln.

Errata: Auf Seite 36 verschwinden bei der Newsmeldung zum 3DS einige Buchstaben hinter dem Foto.

Errata: Auf Seite 86 wird "FAST Racing League" für WiiWare angekündigt, der Screenshot ist jedoch fälschlicherweise mit "360" beschriftet.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSDP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn), Max Wildgruber (mw), Stefan Stockmann (st), Behrang Ghassemi (bg), Tim Löffler (tl), Daniel Horvath (dh), Gideon Gottfried (gg), Craig Grammel (gr), Stephan Dendorfer (sd), Alexander Olma (ao), Thomas Studliik (ts), Kerstin Mayer (km), Robert Barmert (rb)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
www.maniac.de oder Seite 111

NACHBESTELLUNG

nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Sony

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSDP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17
 gültige Anzeigenpreise 2011

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck-Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandene Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung des Verlages gestattet.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2010 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

LESERUMFRAGE

27 Ausgaben M! Games – Zeit für eine Bestandsaufnahme. Wie zufrieden seid Ihr mit dem Heft, der Themenauswahl, den Rubriken, der grafischen Gestaltung? Gibt es Punkte, die Euch sauer aufstoßen? Sagt uns Eure Meinung, denn letztlich machen wir das Heft nicht für uns, sondern für Euch, die Leser. Jeder ausgefüllte Umfragebogen nimmt auf Wunsch an unserem Weihnachts-Gewinnspiel (siehe Seite 118) teil – Eure Mühen wollen schließlich belohnt werden.

Wollt Ihr im Falle eines Gewinns einen 'Ab 18'-Preis haben, dann legt bitte eine Kopie Eures Ausweises bei. Schickt die ausreichend frankierten Briefe an nebenstehende Adresse.



1. System-Check

	besitze ich	spiele damit	will ich kaufen
PlayStation 3	☐	☐	☐
» PlayStation Move	☐	☐	☐
Xbox 360	☐	☐	☐
» Kinect	☐	☐	☐
Wii	☐	☐	☐
PSP	☐	☐	☐
DS	☐	☐	☐
3DS	☐	☐	☐
iPod touch/iPhone	☐	☐	☐
iPad	☐	☐	☐
Retro-Konsolen	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

2. Wie lange spielst Du schon Videospiele?

1-2 Jahre	☐
3-5 Jahre	☐
5-10 Jahre	☐
über 10 Jahre	☐

3. Wie viel Zeit verbringst Du wöchentlich mit Videospielen?

1-5 Stunden	☐
5-15 Stunden	☐
mehr als 15 Stunden	☐

4. Welche Genres spielst Du?

	oft	gelegentlich	nie
Action	☐	☐	☐
Action-Adventure	☐	☐	☐
Adventure	☐	☐	☐
Beat'em-Up	☐	☐	☐
Ego-Shooter	☐	☐	☐
Fitness	☐	☐	☐
Geschicklichkeit	☐	☐	☐
Jump'n'Run	☐	☐	☐
Musik	☐	☐	☐
Rennspiel	☐	☐	☐
Rollenspiel	☐	☐	☐
Sport	☐	☐	☐
Simulation	☐	☐	☐
Strategie / Denken	☐	☐	☐

5. Wie gefällt Dir die M! Games?

	diese Ausgabe	allgemein
super	☐	☐
gut	☐	☐
mittel	☐	☐
gar nicht	☐	☐

6. Wie wichtig sind Dir folgende Inhalte/Rubriken?

	sehr wichtig	wichtig	unwichtig
Ausführliches Top-Thema	☐	☐	☐
Nachrichten	☐	☐	☐
Indie-Entwickler-Porträt	☐	☐	☐
iPhone-Kolumne	☐	☐	☐
COMING	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Spiele-Tests	☐	☐	☐
Nachspiel	☐	☐	☐
Download-Spiele	☐	☐	☐
Import-Spiele	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐
Frag Dr. M!	☐	☐	☐
Denk MIT! – Rätselspaß	☐	☐	☐
Gewinnspiele	☐	☐	☐
Manischer Monat	☐	☐	☐
Technik-Reportagen	☐	☐	☐
M! Diskutiert	☐	☐	☐
Extended	☐	☐	☐

7. Wie wichtig sind Dir folgende MANIAC-Extended-Inhalte?

	sehr wichtig	wichtig	unwichtig
Interviews	☐	☐	☐
Spieleindustrie & Wirtschaft	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐
Studiobesuche	☐	☐	☐
Retro-Konsolenvorstellung	☐	☐	☐
Retro-Spiele / Making-Ofs	☐	☐	☐
Wer hat's erfunden?	☐	☐	☐
Reportagen (Killerspiele, Raubkopierer etc.)	☐	☐	☐
Pixel-Galerien	☐	☐	☐
Firmenporträts	☐	☐	☐
Deutsche Entwicklerszene	☐	☐	☐

8. Bewerte folgende Aussagen:

	stimme ich zu	stimme ich nicht zu	mir egal
Die M! Games sollte jedes Spiel testen.	☐	☐	☐
Die M! Games sollte auf die Vorstellung von besonders blutrünstigen Spielen verzichten.	☐	☐	☐
Zum Glück gibt es keine Spiele-Tipps mehr.	☐	☐	☐
Party-Spiele kommen in der M! Games zu kurz.	☐	☐	☐
Die M! Games sollte mehr über 2D-Spiele berichten.	☐	☐	☐
Die Berichterstattung über Lernprogramme ist Platzverschwendung.	☐	☐	☐

9. Folgende Extended-Themen wünsche ich mir:

10. Wie bewertest Du folgende Eigenschaften der M! Games auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht)?

Inhalt	1	2	3	4	5	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	veraltet
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft
Layout	1	2	3	4	5	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
gute Farben	☐	☐	☐	☐	☐	zu bunt
tolle Cover	☐	☐	☐	☐	☐	peinliche Cover

11. Wie viele Personen (Dich eingeschlossen) lesen diese Ausgabe?

Personen

12. Welche drei Artikel gefallen Dir am besten in dieser Ausgabe?

1.	Seite
2.	Seite
3.	Seite

13. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

Games Aktuell	☐
Play'	☐
PS3M	☐
Inside PS3	☐
N-Zone	☐
360 Live	☐
Xbox Games (XBG)	☐
Gamepro	☐
GEE	☐
Consol plus	☐
Mobile Gamer	☐
Wii Magazin	☐
Computer Bild Spiele	☐
PC-Spielemagazine	☐

13. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig? (Fortsetzung)

ausländische Videospielemagazine	☐
audiovision	☐
andere, _____	☐
Ich lese andere Spielezeitschriften, weil...	
...ich dort zusätzliche Infos zu meinen Lieblingsspielen bekomme.	☐
...ich eine DVD mit Spielausschnitten haben will.	☐
...ich Meinungsvielfalt schätze.	☐
...mich die Titelthemen angesprochen haben.	☐
...mir ein Cover besonders gefällt.	☐
...sie weniger kosten als die M! Games.	☐

14. Hast Du Probleme, die M! Games in Geschäften Deiner Umgebung zu kaufen?

Gibt's reichlich	☐	Liegt selten aus	☐
Mein Händler hat sie nicht	☐	Kein Problem, habe Abo	☐

15. Falls Du die M! Games nicht abonniert hast:

Ich habe kein Abo, weil... (Mehrfachnennung möglich)

...es keine ordentlichen Prämien abzustauben gibt.	☐
...die Kostenersparnis zu gering ist.	☐
...ich lieber am Kiosk Hefte kaufe.	☐
...ich schlechte Erfahrungen mit Abos gemacht habe.	☐
...ich die exklusiven Abo-Cover nicht mag.	☐

16. Wie sieht für Dich die ideale M! Games aus?

So wie sie gerade ist – mit edlem Papier, über 100 Seiten Inhalt und ohne DVD für 4,50 Euro.	☐
Der Inhalt passt, das edle Papier brauche ich nicht. Dafür würde ich 3,50 Euro ausgeben.	☐
Ich will 100 Seiten, kein so edles Papier und eine DVD für 5,50 Euro.	☐
Ich will ein Premium-Magazin: edles Papier und 150 Seiten Inhalt – das darf dann auch 6,50 Euro oder mehr kosten.	☐
Ich will alles: Edles Papier, über 116 Seiten Inhalt und eine DVD – das darf dann auch 6,50 oder mehr kosten.	☐

17. Hast Du einen Internet-Zugang?

ja	☐	nein	☐
----	--------------------------	------	--------------------------

18. Wie findest Du unser Online-Angebot maniac.de?

Klasse! Surfe ich regelmäßig an.	☐
Inhaltlich gut, aber die Gestaltung vergällt mir den Lesespaß.	☐
Netter Versuch, aber andere Spiele-Webseiten sind Euch inhaltlich und/oder optisch voraus.	☐
Kenne ich nicht.	☐

19. Wie findest Du den M!-Cast, den wöchentlichen Podcast der Redaktion?

Tolle Ergänzung zu Heft und Webseite.	☐
Nett, aber verbesserungsbedürftig.	☐
Zu viel Gelaber, zu wenig Infos – kurzum: nicht hörens-wert.	☐
Kenne ich nicht.	☐

20. Wie stehst Du zum Thema Onlinespiel auf Konsole?

Geniale Sache!	☐
Stehe ich skeptisch gegenüber.	☐
Zocke lieber alleine.	☐
Ist viel zu teuer.	☐

21. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst kaufen?

	besitze ich	kaufe ich
HD-Fernseher	☐	☐
3D-TV	☐	☐
Projektor	☐	☐
Blu-ray-Player	☐	☐
Surround-Anlage	☐	☐

22. Was trifft auf die digitale Ausgabe der M! Games, die M!-App aus dem App Store, zu? (Mehrfachnennungen möglich)

Eine günstige Alternative zum Heft – werde ich in Zukunft regelmäßig kaufen.	☐
Theoretisch eine interessante Alternative zum Heft, aber die digitale M! müsste Multimedia-Gimmicks wie eingebundene Videos, Audioclips und animierte Grafiken bieten, um mich als Leser zu gewinnen – dann würde ich auch mehr als 2,99 Euro dafür zahlen.	☐
Sie ist bereits in der aktuellen Form ein vollwertiger Ersatz für die Printausgabe.	☐
Spart Euch die Mühen, ich bleibe der Papier-M! treu.	☐
Kenne ich nicht/habe bei kein Apple-Gerät, mit dem ich sie nutzen könnte.	☐

Welche Inhalte würdest Du Dir für die M!-App wünschen?

	☐
	☐
	☐
	☐
	☐

23. Helfen Dir die Anzeigen in der M! Games bei der Kaufentscheidung?

immer	☐
oft	☐
selten	☐

24. Wie bist Du auf M! Games aufmerksam geworden?

Auslage am Kiosk	☐
Empfehlung durch Bekannte	☐
Internet (maniac.de)	☐
Erwähnung in anderen Magazinen	☐

25. Wie oft kaufst Du die M! Games?

Ich lese alle Ausgaben/habe ein Abo.	☐
Ich kaufe zwischen 6 und 11 Ausgaben.	☐
Ich kaufe sie nur ab und zu.	☐
Ich bin Erstkäufer.	☐

26. Wie viel Geld gibst Du durchschnittlich im Monat für das Hobby Videospiele aus?

bis 50 Euro	☐
bis 100 Euro	☐
bis 200 Euro	☐
über 200 Euro	☐

27. Wo kaufst Du in der Regel Deine Spiele? (Mehrfachnennung möglich)

Elektronmarkt / Kaufhaus	☐
Fachgeschäft	☐
im Ausland	☐
Internet-Shop / Versand-Handel	☐
Internet-Auktionshaus	☐

28. Folgende Anmerkungen/Verbesserungsvorschläge habe ich noch zu machen:

29. Ich interessiere mich außerdem für:

Kino	☐
Hi-Fi-Geräte/-Technik	☐
Video-Geräte/-Technik	☐
Berufliche Weiterbildung	☐
Sport	☐
Körperpflegeartikel	☐
Urlaub & Reisen	☐
Autos/Motorräder	☐
Mode/Trends	☐
Geld- & Kapitalanlagen	☐
Fotografie	☐

30. Persönliche Angaben:

männlich	☐	weiblich	☐	Alter	
----------	--------------------------	----------	--------------------------	-------	----------------------

Mein monatliches Netto-Einkommen beträgt:

bis 500 Euro	☐
500 bis 1.000 Euro	☐
1.000 bis 1.500 Euro	☐
1.500 bis 2.500 Euro	☐
über 2.500 Euro	☐

Anschrift: (Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Name, Vorname

Straße, Nr.

Postleitzahl, Ort

E-Mail-Adresse

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

.....

Datum, Unterschrift



DENK MIT

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause?
Wir präsentieren Euch Rätsel für
Querdenker, Suchspiele und andere
Aufgaben für Eure grauen Zellen!

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



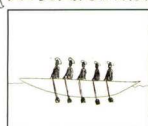
Disney's Aladdin • SNES • 1993



Auflösung

von Ausgabe 12/10

Dem Schmid sein Rätsel Schau genau!



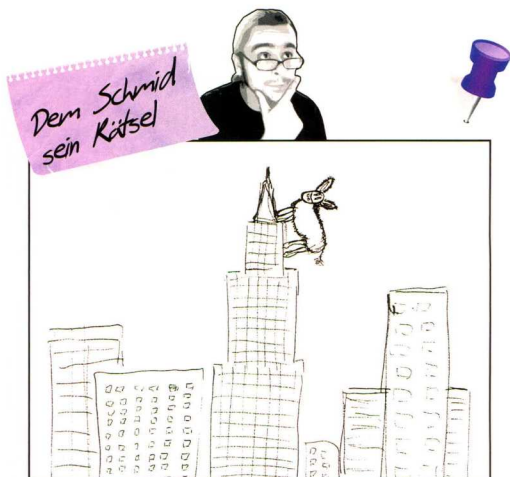
Lösung: Saints Row



Lebtejauch gesucht!

Kopfl: GEORGE GAY
Rumpf: ZOMBIES
L. Bein: GHOULS 'N'
GHOSTS
R. Arm: CLAY FIGHTER
R. Bein: WARLOCK
L. Arm: RONDO
OF BLOOD

Lösung: GEHIRN



Welche Spielfigur ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein
Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spielhelden.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sen-
det bis zum 21. Dezember eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse
an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im
nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen,
gebt also bitte Euer Wunschsyste mit an.

Spielreihe gesucht!

Regeln: Zu welchen Spielen dieser Ausgabe gehört der Cover-Ausschnitt?
Notiert die Namen in der Zeile unterhalb des jeweiligen Bildes. Die um-
rahmten Kästchen ergeben den Titel einer langjährigen Spielreihe.











Lösung:

Schöne Bescherung!



Noch Platz in Eurer Bude? Dann nehmt an unserer Umfrage teil (Seite 115) und gewinnt mit etwas Glück einen tollen Preis!

Einsendeschluss ist der 3. Januar 2011. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

THQ

- 1x "Fist of the North Star: Ken's Rage" (360) + Wecker
- 1x "Fist of the North Star: Ken's Rage" (PS3) + Wecker

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.



Sony

- 1x "God of War: Ghost of Sparta" (PSP) + "God of War: Chains of Olympus" (PSP) + T-Shirt
- 1x "God of War III" Collectors Edition (PS3) + Kratos-Figur + T-Shirt

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Konami

- 1x "Metal Gear Solid 4"-Statue
- 1x "Metal Gear Solid: Peace Walker"-Paket, bestehend aus "Metal Gear Solid: Peace Walker" (PSP), dem offiziellen Soundtrack auf CD, einer von Hideo Kojima unterzeichneten Autogrammkarte, 2 T-Shirts und Skins für iPhone und iPod touch



Bigben

- 1x "Cyberbike Magnetic Edition" (Wii)





Nintendo

- 1x** Nintendo Wii Jubilaumsbundle, bestehend aus limitierter roter Wii-Konsole mit "Wii Sports" und "New Super Mario Bros. Wii" + "Donkey Kong Country Returns" (Wii)
2x "Donkey Kong Country Returns" (Wii)



Disney

- 1x** Nintendo Wii-Konsole + "Micky Epic" (Wii) + T-Shirt
2x "Micky Epic" (Wii) + T-Shirt



Warner

- 1x** "Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn" (PS3) + "Der Herr der Ringe"-Trilogie (Blu-ray)
1x "Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn" (Wii) + "Der Herr der Ringe"-Trilogie (DVD)
3x "Super Scribbelaus" (DS) + Kühlschrankmagnete + Bügelbild + Schieberatsel + Maxwell-Figur



Take 2

- 1x** "NBA 2K11" (360) + "Ultimate Jordan"-DVD-Sammlung + "Duke Nukem Forever"-T-Shirt
1x "NBA 2K11" (PS3) + "Ultimate Jordan"-DVD-Sammlung + "Duke Nukem Forever"-T-Shirt



Ubisoft

- 1x** "Assassin's Creed: Brotherhood"-Paket, bestehend aus "Assassin's Creed: Brotherhood" (360) + "Assassin's Creed II" Black Edition (360) + Ezio-Figur + Kapuzenpulli



Sega

- 1x** "Virtua Fighter 5"-Leinwand (1 m x 1,35 m)



System: **Arcade**
 Hersteller: **Bally/Midway**
 Jahr: **1981**

Wir enthüllen die schockierende Wahrheit über Pac-Mans bessere Hälfte: Sie war einmal ein Mann namens Otto – und hatte Beine!

In den frühen 1980er-Jahren waren Spielhallenautomaten ein riesiges Geschäft. Doch egal wie sehr sich Entwickler anstrengten, herausfordernde Titel zu programmieren – Zocker bezwangen sie stets bald. Deshalb kamen Add-on-Sets in Mode, die Spiele schneller machten und damit die Schwierigkeit erhöhten. Auch General Computer Corporation (GCC) baute ein solches Set namens "Super Missile Attack" – ursprünglich mit der Zielsetzung, die vom GCC-Gründer Doug Macrae in den Studentenwohnheimen des Massachusetts Institute of Technology MIT aufgestellten "Missile Command"-Automaten länger für Spieler interessant zu

machen. Der Zusatz wurde ein ansehnlicher Erfolg, deshalb schaute sich GCC nach anderen Spielen um, die sich gleichermaßen aufmotzen ließen.

Nachdem ursprünglich mit dem populären "Asteroids" begonnen wurde, widmete GCC seine Aufmerksamkeit schnell "Pac-Man", da dessen Beliebtheit rasant alle anderen Spiele übertrumpfte. Ex-GCC-Programmierer Steve Golson sagt dazu, dass "Pac-Man" außerdem "deutliche Defizite im Spielablauf" hatte, weshalb ein Add-on-Set naheliegend war: "Wir wussten, dass wir es schwieriger und interessanter machen konnten, ohne den bei Spielern geschätzten Kern zu verändern."

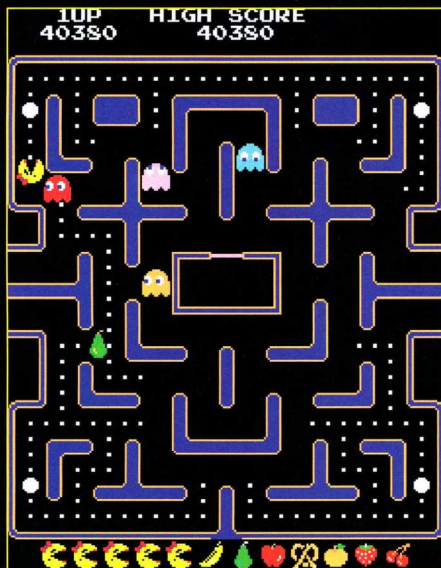
Steve sagt, dass das größte Problem von "Pac-Man" in dessen deterministischer Natur lag: "Die Monster-Algorithmen waren vorhersehbar und es gab sogar 'So besiegt man Pac-Man'-Bücher." Um dem entgegenzuwirken, verpasste das Team dem Gegnerverhalten im Add-on "Crazy Otto" einen Zufallsfaktor. "Bei 'Pac-Man' folgten die Geister immer einem von mehreren Verhaltensschemata: 'Jage Pac-Man', 'Flüchte vor Pac-Man', 'Nimm die nächste Abzweigung links' oder 'Kehre zu deiner Ursprungssecke zurück'", erklärt Steve. "Wir änderten die letzte Anweisung und

schickten die Feinde in eine zufällige Ecke, was ausreichte, um die Ablaufmuster der anfänglichen Levels durcheinanderzubringen. In späteren Spielstufen verbringen die Gegner ihre Zeit vor allem im 'Jage Pac-Man'-Modus, deshalb hat der Zufall keinen so großen Einfluss mehr."

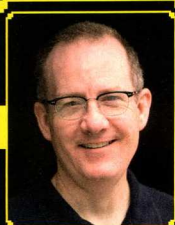
Neben neuen Charaktergrafiken und Zwischensequenzen war die größte Änderung das Hinzufügen von mehr Labyrinthen. "Gerade wenn sich jemand an den ersten Irrgarten gewöhnt hat, gibt es plötzlich einen neuen", sagt Steve. "Und nach drei weiteren Levels taucht wieder ein anderer auf! Die Spieler waren scharf darauf herauszufinden, wie viele es gab, und jedes Labyrinth hatte seine eigenen Tücken."

"Crazy Otto" erlebte erfolgreiche Arcadetests, wurde aber nie veröffentlicht wegen einer 15-Millionen-Dollar-Klage von Atari gegen "Super Missile Attack". Atari behauptete, dass GCC das Copyright verletzt hätte – die Bastler sagten dagegen, dass ihr Add-on-Set nur Erweiterungen hinzufüge und nichts 'kopiert' werden würde. "Letztendlich wurde Atari klar, dass GCC nicht zur Aufgabe zu zwingen war, sich rechtlich in einer starken Position befand und weiter Spiele entwickeln würde – und Letzteres könnte es doch auch für Atari tun", erinnert sich Steve. "Atari nahm uns unter Vertrag und verfügte als Bedingung, dass GCC nur Add-ons verkaufen konnte, wenn der Hersteller des Originalspiels seine Einwilligung dafür gab."

Atari glaubte, dass niemand eine solche Genehmigung erteilen würde, doch GCC-Mitgründer Kevin Curran war gerissen: Er rief den Midway-



Die Bonusobjekte in "Pac-Man" hätten sich bewegen können, taten es aber nie. Bei "Crazy Otto" bzw. "Ms. Pac-Man" wanderten sie durch die Gegend und brachten damit ein weiteres Zufallselement ins Spiel.



STECKBRIEF

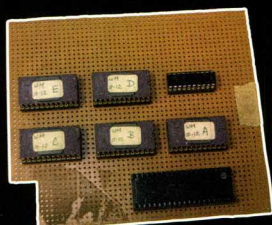
Name: Steve Golson
 Alter: 51
 Damals: Designer und Programmierer von "Crazy Otto" / "Ms. Pac-Man"
 Heute: Elektro-Ingenieur für Chip-Design

UND BABY MACHT DREI

"Crazy Otto" hatte dieselben Zwischensequenzen wie "Ms. Pac-Man": Ein männlicher und ein weiblicher Charakter treffen sich; dann jagen sie sich; abschließend wird "Junior" vom Storch abgeliefert. Als sich "Crazy Otto" zu "Ms. Pac-Man" wandelte, erzählten die Sequenzen eine kleine Geschichte über die Pac-Familie, was GCC zur Arbeit an einem "Jr. Pac-Man"-Automaten inspirierte.

"Jr. Pac-Man" war ein neuer Entwurf der altbekannten "Pac-Man"-Formel mit neuen Elementen wie scrollenden Labyrinth und wandernden Boni, die Punkte vergrößerten oder Powerpillen zerstörten. "Wir wollten durch das Scrolling die Schwierigkeit der 'Pac-Man'-Spiele deutlich erhöhen. Für viele Zocker erschufen wir damit die nächste Pac-Herausforderung", erinnert sich GCC-Mitbegründer und "Jr. Pac-Man"-Designer Doug Macrae. "Leider wurde es dadurch aber auch für einige Spieler zu kompliziert." Er ergänzt, dass GCC die veränderten Punkte wirklich mochte: "Sie waren ein richtiges Dilemma für Spieler: Die 'neuen' Punkte trieben den High Score schneller in die Höhe, machten aber zugleich Junior langsamer."

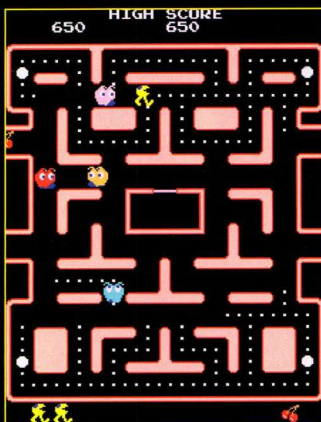
"Jr. Pac-Man": Am oberen Bildrand nicht zu übersehen – die vergrößerten Punkte, die Junior bremsen.



Das älteste noch existierende Motherboard von "Crazy Otto" wurde am 12. Oktober 1981 gefertigt.

Präsidenten Dave Marofsky an, erzählte ihm, dass Atari seine Klage zurückgezogen hätte (was die Legalität der Add-ons 'bewies'), und sagte, dass das "Pac-Man"-Set in Kürze auf den Markt kommen würde. Midway kämpfte mit großen Problemen durch gefälschte "Pac-Man"-Geräte, deshalb beschloss Marofsky, GCC nach Chicago einzuladen. "Midway mochte 'Crazy Otto' und kaufte die Rechte, beschloss aber, es als neues Spiel zu veröffentlichen", sagt Steve und weist darauf hin, dass dies das Ende von "Crazy Otto" signalisierte. "Sie bezahlten, deshalb störte uns das nicht. Wir mochten Crazy Otto mit seinen Beinen und die coolen Monster mit Antennen und blauen Schuhen. Aber es war sinnvoll, an Pac-Man und den Originalfeinden festzuhalten."

Der nun offizielle "Pac-Man"-Nachfolger durchlief mehrere Entwicklungsstufen. Er hieß ursprünglich "Super Pac-Man", doch dann erhielt der Hauptcharakter eine Geschlechtsumwandlung. Es folgte die Umbenennung in "Pac-Woman" und dann "Miss Pac-Man", bis jemand bemerkte, dass eine Zwischensequenz das 'Pac-Baby' einfuhrte – so wurde "Ms. Pac-Man" zum endgültigen Namen. Das Spiel kam schnell auf den Markt und übertraf den Vorgänger in puncto Verkaufszahlen.

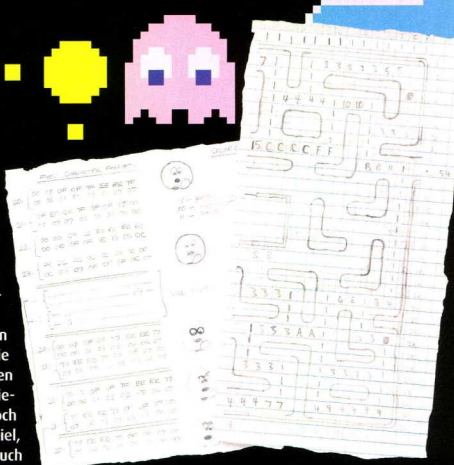


Das nie offiziell veröffentlichte "Crazy Otto" in Aktion: Unübersehbar hatte der Held auch in seiner Pixelform Füße und die wuscheligen Feinde Pelze statt Geister-Outfit.



Noch heute ist "Ms. Pac-Man" populär: "Wir wussten, dass es ein spaßiges Spiel war, hatten aber keine Vorstellung davon, was für ein gewaltiger Erfolg es werden sollte", gibt Steve zu. "Mitte 1982 schwebten wir wie auf Wolken mit unserem 'geheimen' Atari-Vertrag und dem beliebtesten Arcade-Spiel der USA."

Steve schreibt die Langlebigkeit von "Ms. Pac-Man" der Tatsache zu, dass sie ein großartiges Spiel als Vorlage nahmen und es verbesserten. "Es ist sehr befriedigend, dass 'Ms. Pac-Man' immer noch gespielt wird", sagt er. "Es ist ein Spiel, das Leute auch heute noch zum Lächeln bringt." gr/us



Die Form der Labyrinth oder das Aussehen der Gegner wurden vor der Programmierung mit Bleistift auf Karopapier entworfen.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Ulrich wird Papa

Vaterfreuden waren Urgestein Ulrich bislang nicht vergönnt. Doch wozu gibt es Spiele? Schließlich sind die wenigsten von uns im echten Leben Superhelden. Ulrich hat seinen Nachwuchs (der ihn zum Glück nicht nachts wachhält) dem Wii-Spiel "Cooking Mama World: Babysitting Mama" (Test auf Seite 94) zu verdanken, das Euch stiehlt ein Stoffbaby an die Hand gibt. Wir wissen jedoch nicht, ob die Entwicklungszeit für das Produkt neun Monate betrug...



Michel aus Lönneberga WTF?

Wenn eine langjährige Sega-Mitarbeiterin in der Redaktion anruft und den Namen eines angeblich langjährigen MANIAC- bzw. M!-Games-Mitarbeiters sagt, an den wir uns partout nicht erinnern können, dann ist etwas faul. Wenn derjenige sogar behauptet, Chefredakteur Olli hätte ihn beim Äußern von Kritik immer scherzhaft 'Michel aus Lönneberga' genannt, dann wissen wir nicht, ob wir angesichts solcher Unverfrorenheit applaudieren oder den Kopf schütteln sollen. Und warum das alles? Der gute Mann wollte sich Gratis-Spiele von Sega ergaunern – eben auf Basis seiner angeblichen langjährigen Mitarbeit bei Eurer Lieblingszeitschrift. Und nein, lieber Karlsson vom Dach, versuch' es erst gar nicht!



Warum geht net?

Ein Redakteur war so dumm, Tacker-Klammern falsch herum in sein Büroarbeitsstiftungsgerät zu füllen, nennen wir ihn an dieser Stelle nur Matthias S. Zum Glück war Chef Olli rechtzeitig zur Stelle, um ihn vor Verletzungen beim Zusammenheften des Papiers zu bewahren. Beim nächsten Mal, lieber M. Schmid, einfach jemand fragen!

Pac-Man Party

Wer auf maniac.de surft, kann weiterhin News aus der Feder unseres Ex-Praktikanten Stefan lesen. Hier in der Redaktion hat der Student seine Zelte abgebrochen. Natürlich nicht, ohne mit einer verspielten Überraschung abzutreten: Aus einem Käsekuchen, Mini-Windbeuteln und einer Tüte Gummikanten bastelte er diese kreative Pac-Man-Leckerei. Passend dazu schlug das Wii-Spiel "Pac-Man Party" bei uns auf. Das haben wir zur Feier des Tages sofort ausprobiert und nach geschätzten 30 Minuten voller nicht vorhandener Tutorials, verwirrender Regeln und dämlicher Minispiele beschlossen, das Spiel mit Nichtachtung zu strafen.



Jetzt in echt: die dänische M!

Vor drei Monaten haben wir Euch hier das dänische Männermagazin MMM gezeigt, dessen Logo dem unseren verblüffend ähnlich sieht. Jetzt liegt sogar eine Ausgabe in der Redaktion! Leser Stefan Raths, seines Zeichens Lokführer auf der Strecke zwischen Niebüll und Tondern, hat uns netterweise ein Exemplar geschickt, das er in seinem Zug fand. Wie Du mutmaßt, Stefan, sprechen wir kein Dänisch und mussten uns daher mit den Bildern begnügen. Ebenfalls lustig: Spiele-Werbung für Dreamcast-Games, das Heft ist nämlich von 2001.



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Der Krankfurter Wortspucker Azad bezeichnet sich in seinem Song "A" nicht nur als "Rambo des Rap", er zitiert auch ein Videospiel: "A – ich bring den Teufel zum Weinen wie Devil May Cry". Zudem vergleicht er sich mit dem Meister des Hokuto Shinken: "Dein Schädel zerplatzt, als wär mein Beat ein Schlag von Kenshiro" – das wiederum passt ganz hervorragend zu unserem Test von "Fist of the North Star: Ken's Rage" auf Seite 51.



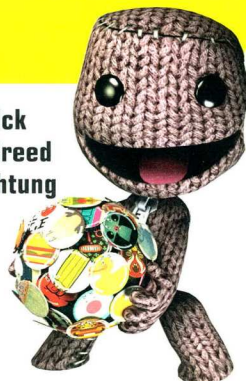
VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **02/11** erscheint am Mittwoch, den **29. Dezember**



- » Das Spiele-Jahrzehnt im Rückblick
- » CoD: Black Ops und Assassin's Creed Brotherhood in der Nachbetrachtung
- » Mass Effect 2 für PS3
- » LittleBigPlanet 2

Außerdem » Test Drive Unlimited 2, TRON: Evolution Specials » Amiga in der Retrospektive, Fitness-Spiele



BORED OF THE SAME OLD FIGHTERS?



ALLE NEUEN CHARAKTERE, SPIELMODI UND STORYLINES!



THE SECOND BEST SELLING 2D FIGHTER



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

pqube



© 1998-2009 ARC SYSTEM WORKS Co. Ltd. Published by PQube with permission from ARC SYSTEM WORKS. © 2010 Headup Games GmbH & Co. KG, all rights reserved. www.headupgames.com. The "A" Family logo, "Playstation", "PS3" The "PS3" logo and the "X" logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the microsoft group of companies and are used under license from microsoft. All rights reserved.



« Gratulation zum Genrethron! »
- iamgamer.de

www.TwoWorLds2.com

« Ein echtes Herbstmärchen! »
gamona.de

92% iamgamer.de



90% xbox-neuz.de



89% gameswelt.de



88% gamona.de



11 von 12



Note: 1,4



92% buffed



87% spieletipps



90% gamers.at



90% gamezoom



85% gamestar



87% gamesaktuell



92% XRG 360



91% GamingXP

Two WORLDS II

« [...] ein Rollenspiel das mich zutiefst beeindruckt hat. Two Worlds II, ich knie vor Dir nieder! »
xius-usz.de

« Ein solch komplexes Abenteuer, [...] habe ich schon lange nicht mehr erlebt. Ach was: Ich habe es noch nie erlebt! »
- eurogamer.de

« Hier stimmen Atmosphäre und Spielmechanik. So sichert sich TopWare sehr empfehlenswerter Titel zurecht den Platz auf dem Genre-Thron. »
- pegameshardware.de

Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump and their respective logos are registered trademarks of ZIXXKEZ Entertainment AG. TopWare on TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. "E", "PlayStation", "PS2", "PS3", and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks are the property of their respective owners. All rights reserved.