

MI! GAMES



MASS EFFECT 2

AB 20. JANUAR IM HANDEL!

DAS WARTEN HAT SICH GELOHNT ENDLICH AUF PLAYSTATION 3!

Zusatzinhalte der PlayStation 3-Version:

- Interaktives Comic zu den Geschehnissen in Mass Effect 1
- 3 actiongeladene Bonusmissionen: "Kasumi", "Overlord" und "Shadow Broker"
- Zugang zum Cerberus Netzwerk mit weiteren kostenlosen Boni



Die Mass Effect Serie zählt zu den bestbewerteten Spielen aller Zeiten. Endlich feiert sie nun ihr Debut auf der PlayStation 3 inkl. zahlreicher Bonusinhalte. Nimm als Commander Shepard die Herausforderung an, die Menschheit vor der Vernichtung zu retten und erlebe ein Spiel der absoluten Extraklasse.

WWW.MASSEFFECT2.DE

100% UNCUT!

Scaleform



PS3



PlayStation
Network

BIOWARE



DRAGON AGE II

Der Nachfolger zum RPG des Jahres 2009!

Ab 10. März im Handel!



Rückspiel

Tradition verpflichtet: Am Ende eines Jahres blicken im Fernsehen die Kerner, Gottschalks und Jauchs dieser Nation zurück auf die vergangenen zwölf Monate. Genauer gesagt: elf Monate, denn die Sendungen gingen bereits ab Anfang Dezember über den Äther – wer wird das denn auch so genau nehmen? Und wenn es die Speerspitzen der deutschen TV-Unterhaltung schon nicht so eng sehen, dann können wir das auch! Gedacht, getan. So findet Ihr diese Ausgabe nicht nur den Jahresrückblick 2010 (ab Seite 44), sondern gleich eine Rückschau auf das vergangene Jahrzehnt. Zugegeben, von 2000 bis 2010 sind es elf Jahre – und wann ein Jahrzehnt denn nun genau wechselt, darüber lässt es sich bei der ein oder anderen Tasse Glühwein ebenfalls ganz gut streiten. Wie war das noch mal mit dem 'genau nehmen'?

Zurück zum Rückblick: Auf satten 16 Seiten reflektieren wir die Dekade, welche sich mit Fug und Recht die Auszeichnung 'das ultimative Spiele-Jahrzehnt' verdient hat. Wahnsinn, was seit 2000 alles in unserem Hobby passiert ist! PlayStation 2 und DS – die meistverkauften Konsolen, seit die Pixel laufen lernten. Stereoskopische 3D-Darstellung, HD-Grafik und 5.1-Sound – erschließen neue Spieldimensionen. Download-Games – erwecken die 2D-Fans aus ihrem polygonalen Dornröschenschlaf. "Grand Theft Auto", "Call of Duty", "Halo" & die "Mario"-Spiele – Mega-Seller, die Hollywood-Blockbuster vor Neid erblassen lassen. Das sind nur vier der Themen, die Euch ab Seite 30 erwarten.

Und der Rückblick ist nur ein spannendes Thema von vielen, die Ihr in dieser Ausgabe findet. Ans Herz legen möchten wir Euch das neue Abenteuer von Jute-Held Sackboy, "LittleBigPlanet 2": Max, der Baumeister, zimmerte seinen ersten MIA-Test und berichtet auf sechs Seiten von seinen Erlebnissen in der herzerlebensliebsten PS3-Spielzeugwelt. Ihr erfahrt, wie die neuen Levelbauwerkzeuge funktionieren, seht, wie detailversessen die Grafiker arbeiten und fühlt, wie Euch der einzigartige Look ein Lächeln aufs Gesicht zaubert.

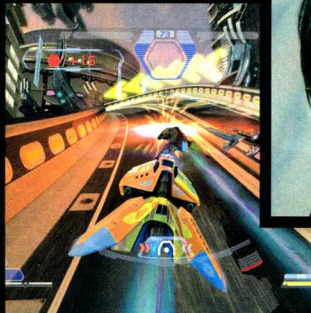
Auch Michael und Olli grinsten diesen Monat, aber aus anderem Grund: Die beiden Horror-Fans bekamen eine weit fortgeschrittene Version von "Dead Space 2" in die Finger. Während Chef Olli nach der Daddelsession berauscht war und das Gesehene erst einmal sacken ließ, musste Michael... pardon, durfte Michael seine Eindrücke zu Papier bringen. Ob er Ollis Begeisterung teilt und vielleicht von dem ein oder anderen einschneidenden Erlebnis zu berichten weiß, lest Ihr ab Seite 6.

Zum Schluss sagen wir Danke, dass Ihr uns die letzten zwölf Monate – und die vergangene Dekade – die Treue gehalten habt. Wir freuen uns schon auf den Rückblick 2010 bis 2020 und wünschen Euch ein gesundes und verspieltes Jahr 2011!



Nur im Abo erhältlich: das
stylistisch-exklusive MI-Cover.
Mehr auf Seite 95.

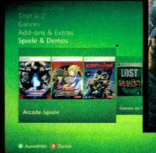




2000-2010



DAS SPIELE-JAHRZEHT IM RÜCKBLICK



ab Seite 30

EXTENDED

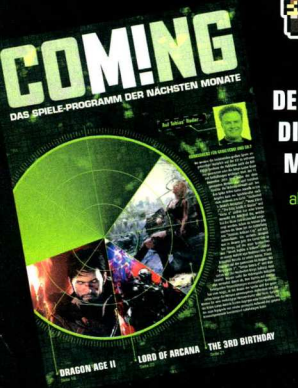
- 26 Liebeserklärung: Amiga
Die elektronische Freundin in der Retrospektive
- 46 Retro-Kunst: Mega Männer
Was wäre, wenn... alle Spielehelden von Capcom stammten?
- 48 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Halt am Abgrund
- 61 TRON: Das Phänomen
MI blickt hinter die Kulissen des Kultfilms
- 88 Fitness-Fight
Im Duell: EA Sports Active 2.0 vs. Your Shape: Fitness Evolved
- 96 The Making of Zork
So entstand das "Black Ops"-Osterei



DER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 15

- » KOMPLETT
- » KOMPAKT
- » KOMPETENT



TOP-THEMA

- 6 Dead Space 2 PS3 / 360
Die erste spielbare Version besänftigt Zweifeln: Die Fortsetzung bietet alle Zutaten, die wir schon im ersten "Dead Space" liebten.
- 30 Das Spiele-Jahrzehnt 2000 bis 2010 im Rückblick
Games, Köpfe, Erfolgsgeschichten: MI fasst die vergangene Dekade zusammen und lässt die wichtigsten Geschehnisse Revue passieren
- 32 Phänomen PlayStation 2
- 32 Durchstarter – Nintendo DS
- 33 Technik-Revolution
- 33 Arcade vs. Konsole
- 33 Videospiele in der Öffentlichkeit
- 33 Und sie bewegen sich doch!
- 34 Meilensteine der Dekade
- 35 Die erfolgreichsten Spiele seit 2000
- 36 Download-Spiele: Paradies für Retro-Gamer und 2D-Fans
- 37 Darf's noch etwas mehr sein? Spiele-Add-ons als Download
- 38 Geschmackssache: Genres im Wandel der Zeit
- 39 Online-Gaming – nie mehr alleine spielen
- 40 Prägende Games-Köpfe
- 40 Anders kaufen dank Internet
- 41 Die großen Drei – Kommafünf
- 41 Release früher in Japan?
- 42 Here Comes a New Challenger!
- 43 Veränderung der Spielgewohnheiten
- 43 Deutschlands Spiele-Evolution in Zahlen
- 44 Jahresrückblick 2010

NACHRICHTEN

- 10 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - Kinect geknackt
 - Lesefutter für Gamer
 - Deutscher Entwicklerpreis
 - Downloads in der Spielhalle

6 Dead Space 2

24 Uncharted 3: Drake's Deception

50 LittleBigPlanet 2

COMING

16	Bulletstorm	PS3 / 360
23	Dissidia 012 (duodecim): Final Fantasy	PSP
16	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnbungen	360
18	Dragon Age II	PS3 / 360
18	Fight Night Champion	PS3 / 360
18	Homefront	PS3 / 360
16	Killzone 3	PS3
23	Lord of Arcana	PSP
16	Mass Effect 2	PS3
19	Mass Effect 3	PS3 / 360
19	Mortal Kombat	PS3 / 360
20	Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed	PS3 / 360
20	Ni no Kuni	PS3
22	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	PSP
17	Test Drive Unlimited 2	PS3 / 360
21	The 3rd Birthday	PSP
20	Tomb Raider	PS3 / 360

PREVIEW

24	Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
----	--------------------------------	-----

SPIELE-TESTS

67	Apache Air Assault	PS3 / 360
63	BlazBlue: Continuum Shift	PS3 / 360
65	Call of Duty: Black Ops	Wii
69	Def Jam Rapstar	PS3 / 360
68	FlingSmash	Wii
56	Kingdom Hearts Re:coded	DS
50	LittleBigPlanet 2	PS3
58	Mario Sports Mix	Wii
66	nai'd	PS3 / 360
59	NBA Jam	PS3 / 360
67	Need for Speed: Hot Pursuit	Wii
64	Prince of Persia Trilogy	PS3
62	The Sly Trilogy	PS3
60	Tron: Evolution	360

NACHSPIEL

75	Battlefield Bad Company 2: Vietnam	PS3 / 360
74	Enslaved: Pigsys perfekter Partner	PS3 / 360
70	Gran Turismo 5: Online-Check & Fahrer-Guide	PS3
75	Halo: Reach - Noble Kartenpaket	360
74	Trials HD: Big Thrills	360

DOWNLOAD-TESTS

82	Beat Sketcher	PS3
79	BIT.TRIP FATE	Wii
80	Cave Story	Wii
81	Cladun: This is an RPG!	PSP
81	Crazy Taxi	PS3 / 360
83	Dead Nation	PS3
79	Funky Lab Rat	PS3
78	ilomilo	360
82	Kung-Fu Live	PS3
81	Movel Pinball	360
77	Pac-Man Championship Edition DX	PS3 / 360
79	Qlione Evolve	PS3

IMPORT-TESTS

85	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem	DS
86	Nine Hours, Nine People, Nine Doors	DS
85	Rock of the Dead	PS3

INTERAKTIV

90	Leserbriefe	94	Gewinnspiele
93	DENK MIT	98	Manischer Monat

RUBRIKEN

3	Editorial	91	Impressum
95	Abonnement	98	Vorschau

DEAD SPACE 2

Es darf gejubelt werden: Unsere ersten Spielstunden zeigen, dass die Gruselatmosphäre des Erstlings nicht durch den Action-Fokus der Fortsetzung leidet.





360 Chancenlose Situation? Nach einer haarsträubenden Fahrt mit der Trambahn baumelt Isaac kopfüber, als sich von allen Seiten Nekromorphs nähern.

➤ Schwer atmend erreicht Isaac Clarke eine verlassen wirkende Tram-Station. Ist das der Ausweg? Kann er hier dem Albtraum entfliehen, der ihn umgibt? Schon einmal befand sich Isaac in einer ähnlichen Hölle aus kreischendem Metall und blutigem Fleisch. Totes Fleisch, das sich zu neuem Leben erhob, hatte und den Ingenieur, der einem Notruf seiner Geliebten gefolgt war, vernichten wollte. Das war auf der USG Ishimura, damals, 2008. Heute stapft Isaac durch eine Stadt im All namens Sprol. Auch hier – so wurde ihm bald klar – haben die verblendenen Anhänger der Untologen-Kirche Experimente

mit einem Marker-Artefakt durchgeführt. Und selbst an dieser Rettung versprechenden Tram-Station, regiert das Grauen. Auf einer Wartebank kaut ein zeretzter Leichnam, davor noch einer, als Isaac sich zum Bahnwaggon wendet, erblickt er einen weiteren. Dahinter, jenseits der Eingangstür, wird Isaac Zeuge eines abscheulichen Schauspiels. So frevelhaft, so obszön, so widerwärtig erscheint es, als sich ein rochenartig flaches, faltiges Geschöpf an einem weiteren Leichnam vergeht. Mit Tentakeln und schlauchartigen Auswüchsen bearbeitet die Kreatur unter abscheulichen Schmatzgeräuschen

den Körper des Toten. Und nur Sekunden später richtet sich dieser auf, aus den Schultern wuchern spinnengleiche Glieder. Fassungslos steht Isaac da, als sich noch binnen einer Schrecksekunde die Tür des Waggons öffnet und die zu neuem Leben erwachte Gestalt brüllend heranstürmt. Isaac greift zum Plasmascneider, seinem verlässlichen Lebensretter auf der Ishimura. Er legt an, zielt auf das rechte Knie und drückt ab. Ein Energieimpuls trifft das Bein und zerfetzt es. Der Angreifer taumelt, Isaac löst einen Stasis-Strahl aus, der den Sturz der nunmehr blau schimmernden Kreatur wie in Zeitlupe erscheinen lässt.

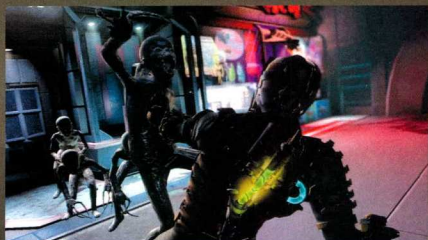
Isaac holt aus und schlägt blutige Fetzen aus seinem hilflosen Opfer. Das rappelt sich am Boden auf, stützt sich auf die beiden Auswüchse und bewegt sich hartnäckig weiter auf Isaac zu. Er greift zur Line-Gun und feuert einen breiten Strahl auf seinen Widersacher, dessen knochige Glieder wie Strohhalme bersten. Ein blutiger Klumpen Fleisch sackt in sich zusammen – und hinterlässt ein wenig Geld. Woher das stammt und wieso diese Bestien Munition und Bares dabei haben, bleibt ein Kuriosum, doch Isaac dreht sich um, er muss weiter. Wir haben keine Zeit für derartige Haarspaltereien.

Atmosphäre: Unschlagbar!

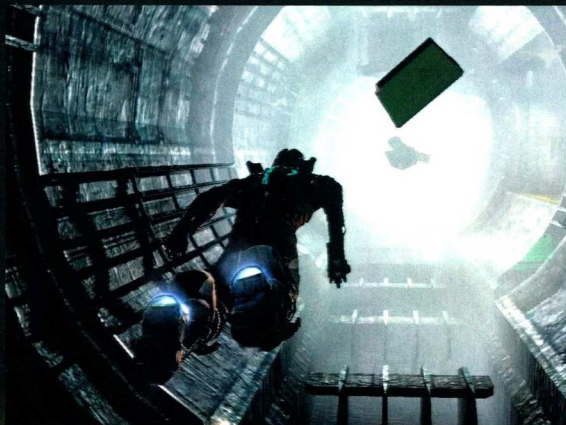
Auch an Bord der All-Stadt Sprol geht die Rechnung von Visceral Games auf. Wie im Vorgänger zieht uns die klaustrophobische, bedrohliche Atmosphäre des Spiels sofort in ihren Bann. Für das zweite Abenteuer des Ingenieurs Isaac Clarke schlüpfen wir in eine elegantere,



360 Ausweichen ausgeschlossen: Auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe genügt ein Treffer mit der Line-Gun, auf 'Normal' hingegen solltet Ihr erst die Stasis-Bremse einsetzen.



360 'The Pack': Vor einer 'BioShock'-artigen Einkaufspassage trifft Isaac das erste Mal auf kindliche Nekromorphs, die stets in Gruppen auftreten.



360 Dank seines neuen Anzuges schwebt Isaac nun an vorgegebenen Orten frei im Raum und gleitet in alle Richtungen. Hier weichen wir Trümmern aus, andernorts fliegen wir durchs Vakuum oder bewältigen Geschicklichkeitsaufgaben.



360 Grauenhaftes Schauspiel: Isaac beobachtet in diesem Bahnabteil die Wiederbelebung eines Toten. Der richtet sich nach wenigen Sekunden auf und greift an, während sich sein fahlgelber Lebensspender auf die Suche nach weiteren Leichen macht.

modernisierte Version seines Anzuges, mit dessen Hilfe wir nun in Schwerelosigkeitspassagen frei im Raum navigieren dürfen. Die Punkt-zu-Punkt-Sprünge des Vorgängers gehören damit der Vergangenheit an, ansonsten hat sich Isaacs Bewegungsrepertoire nicht verändert. Noch immer folgt der virtuelle Kameramann unserem Helden dicht hinter der Schulter; wenn Isaac zielt, rückt er näher. Und noch immer beherrscht er keine schnelle 180-Grad-Wende.

Im begrenzten Inventar horcht der Ingenieur todbringendes Werkzeug wie den vertrauten Plasmascneider, die Line-Gun, ein Plasmagewehr oder den Ripper, ein Sägeblätter verschießendes Werkzeug. Mit der Javelin-Gun findet sich auch eine neue Waffe in Isaacs Repertoire: Nagelt die Nekromorphs an Wänden fest und setzt sie mit der Sekundärfunktion Eurer Waffe unter Strom! Alternativ platziert Ihr explosive Plasmaminen oder verteilt notfalls einfach einen Satz

Ohrringen. Leichen zertritt Isaac wie gehabt mit seinen schweren Stiefeln, um zu verhindern, dass sie wiederbelebt werden.

Trotz einer Handvoll neuer Gegnertypen und einer etwas höheren Dichte als im Erstling tappt "Dead Space 2" nicht in die Fortsetzungsfalle und will zu viel. Wir haben die Kapitel 2 bis 5 gespielt und bislang machen die Entwickler alles richtig. Ohrenbetäubende Schockeffekte im Dutzend treffen auf ruhige Erkundungspassagen im Schein einer



360 Den "Puker" plagt ein Brechreiz: Gleich spielt er lähmende Säure.

Nagelt Nekromorphs an Wänden fest und setzt sie unter Strom!

Taschenlampe, in der Ferne weit mal ein Baby, mal lullt uns das hypnotische Wummern der Maschinen ein. Dazwischen streuen die Entwickler wohl dosierte Geschicklichkeitsaufgaben und kleinere Rätsel ein. Mechanismen aktiviert Ihr neuerdings, indem Ihr per Analogstick Schaltkreise kurzschließt. Andernorts betätigt Ihr Schalter per Telekinese-Strahler. Und immer wieder stellen Euch die alten und neuen Gegnertypen vor taktische Überlegungen: Ist ein "Exploder" zugegen, kann es sich lohnen, auf die gelb leuchtende Geschwulst an seinem Arm zu schießen. Diese zerfetzt nicht nur die hinkende Gestalt, die Druckwelle reißt auch Umstehende in Stücke. In engen Gängen hingegen ist es sinnvoller, das explosive Glied gezielt vom Körper abzutrennen, um es der übrigen Brut entgegenzuschleudern. Andere Nekromorphs rasen direkt auf Isaac zu – trennt ihnen die Beine ab oder nutzt den Stasis-Strahl, um sie aufzuhalten. Der bremst sogar die ätzende Substanz, die der "Puker"

NEKROMORPH GEGEN SICHERHEITSTEAM – DER MEHRSPIELER-MODUS

Mit acht Teilnehmern erinnert der Mehrspieler-Modus von "Dead Space 2" an die hauseigene Zombie-Reihe "Left 4 Dead". Die vier gepanzerten Kämpfer des Sprawl-Sicherheitsdienstes verfügen über sechs unterschiedliche Waffen, dennoch empfiehlt es sich, im Team zusammenzubleiben, um eine Reihe von Missionszielen pro Runde zu erfüllen. Auf der Gegenseite wählen Spieler aus vier Nekro-

morph-Klassen. Der "Lurker" ist ein mutiertes Baby mit Klingenschießenden Tentakeln, der "Spitter" besitzt neben einem Fernangriff dank seiner Schulterauswüchse ebenfalls über Möglichkeiten im Nahkampf. Besonders stark auf kurze Distanz ist "The Pack" – das sprungfreudige Mutantenkind haucht wie seine Kameraden im Kugelhagel schnell sein Leben aus, klammert es sich jedoch an den Feind, ist der

verloren. Zwar wirkt das permanente Nahkampf-Gehacke der Monster im Vergleich zu Menschen spielerisch lahm, dafür versteckt Ihr Euch aber im Schatten, kürzt Wege via Luftschacht ab und freut Euch über die Energie-Anzeige Eurer Gegner: Je nach Qualität Eures Kills erhält Ihr zudem unterschiedlich viele Punkte – auch für Assist-Kills.



360 Als Mensch erhält Ihr eine Weganzeige zum nächsten Missionsziel – achtet aber auf die "Lurker".

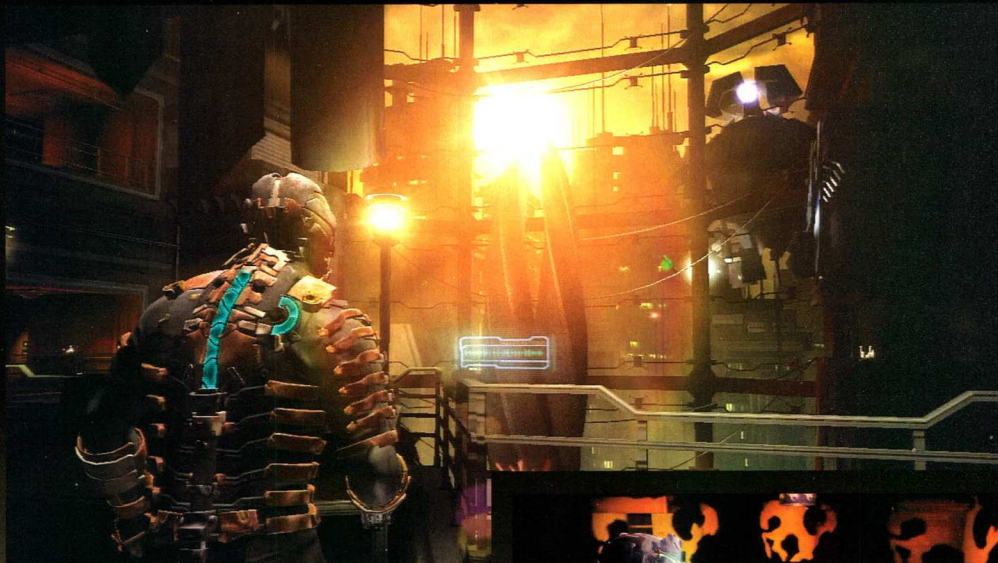


360 Als "The Pack" seid Ihr sprungstark und überbrückt schnell große Distanzen.



360 Dank mächtiger Nahkampfangriffe rettet Euren Feind jetzt nur noch ein Verbündeter.





360 Während wir über die Grafik staunen, entdeckt Isaac einen riesigen Marker – im dominanten Gegenlicht auf obigem Bild ist der jedoch schwer zu erspähen (Bildmitte).

Euch entgegenseit. Wie sehr die Kämpfe an Euren Nerven zerrén, ist dabei maßgeblich von der Schwierigkeitsstufe abhängig. Erfreulicherweise dürft Ihr die jederzeit anpassen, doch auf 'Leicht' geht ein Großteil der Survival-Spannung verloren. Munition und Lebensenergie habt Ihr im Überfluss, auf 'Normal' hingegen erweisen sich die Nekromorphs als zähe Widersacher, die ebenso ordentlich austeilén wie einstecken.

"BioShock" lässt grüßen

Mehr noch als im Vorgänger erinnert vieles in "Dead Space 2" an "BioShock": Propaganda-Plakate der Unitologen-Anhänger, verlassene, desolate Schauplätze des öffentlichen Lebens, Einkaufspassagen, Wohnbereiche, Wartungs-

areale. Der Horrortrip durch Sprawl fällt geradliniger aus als der in der Unterwasserstadt Rapture, doch hier wie da sammelt Ihr Audiologs, empfängt Funksprüche und setzt Stück für Stück zusammen, was geschehen ist. Auf dem Weg in die Kirche der Unitologen variieren die Entwickler geschickt Leveldesign und Anforderungen und lassen Euch dabei genügend Freiraum für Experimente. Wollt Ihr ein Loch ins Fenster schießen, damit nahe stehende Nekromorphs ins All gesogen werden? Trefft Ihr rechtzeitig den Notschalter, um nicht selbst zu sterben? Oder trennt Ihr systematisch ihre Glieder ab?

Nach eingangs beschriebener Szene fahren wir mit der Tram. An Bord kämpfen wir in der Enge mit flotten Nekromorphs, danach jagen



360 Immer wieder wird Isaac von grafisch beeindruckenden Visionen heimgesucht, deren Bedeutung uns im Verlauf der gespielten Kapitel noch verborgen geblieben ist.

wir mithilfe unserer Anzug-Booster einem Waggon hinterher, nur um nach einem Crash kopfüber am Wrack der Bahn zu baumeln. Auch einen kurzen Ausflug ins All wagen wir, als sich ein besonders fetter Brocken an Isaacs Fersen heftet.

Trotz der inszenatorischen Wucht leistet sich "Dead Space 2" technisch keine Aussetzer. Neben pechschwarzen Metallfluren, Blut en masse und dem angesprochenen

Ohrenschmaus wird auch viel fürs Auge geboten. Isaacs Anzug ist detailreich, die Nekromorphs sind schön hässlich und exzellente Beleuchtungseffekte garantieren Gänsehaut. Verschwendend modellierte Orte erinnern an das einst rege Leben auf Sprawl – vom Kinderzimmer bis zum Altar haben die Designer famose Arbeit geleistet. Vereinzelt Schatten sind pixelig, was jedoch nicht weiter stört. *mh*

COLLECTOR'S EDITION

Pünktlich zum Verkaufsstart erscheint von "Dead Space 2" auch eine limitierte Sammleredition für PS3 und Xbox 360. Darin befinden sich neben dem Soundtrack auf CD auch ein herunterladbarer Anzug sowie eine spielbare Force Gun (beide schon für Teil 1 als Download verfügbar).



Wii Ob alleine oder im Koop-Modus: "Extraction" ist spielerisch wie grafisch ein Hit.

Abgerundet wird die Collector's Edition durch eine schicke Lithografie eines sich verwandelnden Nekromorphs und eine Replik einer Plasma-Cutter-Waffe mit drei LEDs, die bei Betätigung des Abzuges blau leuchten. Enttäuschung: Diese kultige Box erscheint nicht in Deutschland, hier wird nur die Standard-Version des Spiels erhältlich sein. Ebenfalls wichtig: Der PS3-Version liegt eine auf HD polierte Version des exzellenten Wii-Lightgun-Shooters "Dead Space: Extraction" (87% in Ausgabe 12/09) bei, die den Move-Controller unterstützt. Weil jedoch die ungekürzte Version auf dem Index steht, ist hierzulande nur eine geschnittene Version erhältlich.



System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

PS3 / 360

Visceral Games, USA

Electronic Arts

Action

25. Januar 2011

DAS GEFÄLLT UNS:

- » großartige Grafik und Klangkulisse
- » Upgrades für Anzüge und Waffen
- » mehr Gerngetypten für taktische Vielfalt
- » toller Mix aus Schockern und Atmosphäre
- » Solo-Kampagne ungekürzt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Balancing im Mehrspieler-Modus
- » kein Plasmascneider in der Sammlerbox
- » Multiplayer-Modus in Deutschland ohne "Friendly Fire"

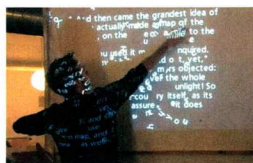
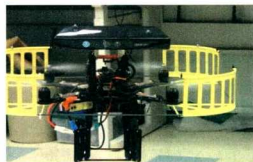
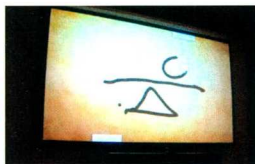
FAZIT » "Dead Space 2" besinnt sich auf die Action-Stärken des Vorgängers und erweitert sie behutsam, ohne auf ruhige Momente und pfiffige Gravitationspuzzles zu verzichten – audiovisuell ein Meisterwerk!

NACHRICHTEN

Kinect-Mods zeigen Potential

WELTWEIT • Microsofts Kinect ist seit Mitte November erhältlich, doch das Spieleangebot besteht bisher fast nur aus enttäuschender Durchschnittsware. Wie gut, dass es findige Hobby-Programmierer gibt, welche die Möglichkeiten und Grenzen der neuen Technik austesten. Einfache Malprogramme, bei denen der Spieler die Farbe mit den Händen auf einer virtuellen Leinwand verteilt, stellen dabei nur die Spitze des Eisbergs dar. In verschiedenen Experimenten nutzten kreative Gamer die Peripherie zum Beispiel, um Roboter mit räumlicher Wahrnehmung auszustatten. Die Flug- und Fahrzeuge erkennen mit Hilfe von Kinect Hindernisse auf ihrem Weg und erstellen sogar dreidimensionale Karten ihrer Umgebung. Ein Retro-Fan steuerte die klassischen Mario-Spiele, indem er auf der Stelle lief und sprang, wenn der Klemmpner hüpfen sollte. Andere Versuche zeigen, dass die Kamera je nach Software Objekte erkennen und auseinanderhalten kann.

Microsofts Reaktion auf die Kinect-Hacks ließ nicht lange auf sich warten und verlief zunächst wie erwartet: Man würde die Modifikationen des Produkts nicht dulden und rechtliche Schritte prüfen, tönnte es von Seiten des Windows-Konzerns. Anscheinend erkannte man aber schnell das Potential, das in der Hacker-Szene steckt. Nach kurzer Zeit ließ die Firma verlauten, dass man die Versuche der Programmierer begrüße und die USB-Schnittstelle von Kinect absichtlich nicht gesichert hätte. Was sich Microsoft von den Experimenten der Hobby-Entwickler erwartet, ist klar: neue Ideen zum Nulltarif! tk/gg



Die technischen Möglichkeiten von Kinect übertreffen das momentane Spielangebot bei weitem. Welche dieser Ideen sehen wir wohl bald in einem kommerziellen Spiel wieder?

Sony recycelt die PS2 und bewaffnet Euch für "Killzone 3"

USA/ENGLAND • Sony ersinnt immer neue Möglichkeiten, um noch ein paar PlayStation 2-Konsolen an den Mann zu bringen. Der Sony Bravia KDL-22PX300 Fernseher stellt den neuesten Versuch des Konzerns in dieser Sache dar. Mit 22 Zoll (56 cm) Bild diagonalen wird das recht kleine Gerät den modernen HD-Spielen kaum gerecht. Doch die Besonderheit des TVs befindet sich in seinem Standfuß – denn dort ist eine PlayStation 2 integriert. Für 199 britische Pfund bietet der LCD-TV zudem eine Bildauflösung von 720p, vier HDMI-Eingänge, zwei optische Audioanschlüsse, drei USB-Ports sowie einen Kopfhörerausgang. Ein Controller ist im Lieferumfang selbstverständlich auch enthalten, Online-Plattformen wie YouTube werden ebenso unterstützt wie Bravia-typische Features. Wir fragen uns, welche Zielgruppe die Kombination aus betagter Konsole und kleinem HD-Fernseher anpeilt. Derzeit wird das Gerät noch nicht bei deutschen Händlern gelistet.

Pünktlich zum Februar-Release von "Killzone 3", das Ihr alternativ mit Move- und Navigation-Controller steuert, bringt Sony neue Lightgun-Hard-

ware auf den Markt. Der PlayStation Move Sharp Shooter kommt martialischer daher als der bisher erhältliche Lichtpistolenaufsatz. Außerdem bietet er Platz für den Navigation-Controller und verfügt über eine ausfahrbare Schulterstütze. Für alle Spieler, denen die Farbgebung nicht gefällt, legt Sony Sticker im "Killzone 3"- und "SOCOM 4"-Design bei. Die Knarre wird mit etwa 40 US-Dollar zu Buche schlagen, auch hier ist unklar, ob es eine deutsche Veröffentlichung geben wird – angesichts kürzlicher Lightgun-Shooter-Veröffentlichungen in Deutschland sind wir jedoch guter Dinge... mh/tk



Ballern mit Stil: Gegen das realistisch angehauchte Design des PlayStation Move Sharp Shooters zieht der abstrakte Wii Zapper den Kürzeren.



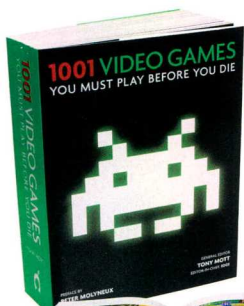
NEWS-TICKER »

+++ **Black City**: Stuart Black, Designer des gleichnamigen PS2- und Xbox-Shooters, und kurzzeitig in Codemasters neues Ego-Projekt "Bodycount" involviert, steht ab sofort bei City Interactive ("Sniper: Ghost Warrior") auf der Gehaltsliste. +++ **Jade macht Sam**: Ubisofts Studioleiterin Jade Raymond arbeitet zusammen mit ihrem Team von UbiSoft Toronto an "Splinter Cell 6". +++ **Gewürdigt**: Zwar ist Christopher

LESEFUTTER FÜR GAMER

1001 Video Games You Must Play Before You Die

Tony Mott (Herausgeber) • Cassell Illustrated
ca. 20 Euro (Taschenbuch) / ca. 25 Euro (Hardcover)
960 Seiten (englische Ausgabe)



1001 Videospiel-Kritiken, 960 Seiten, knapp 6 cm dick: Ist man erstmal über die schiere Masse des englischsprachigen Buches hinweg, macht sich jedoch Ernüchterung breit. Matt Fox, Chefredakteur des englischen Kult-Spielmagazins Edge, und seine 36 Co-Autoren haben die 1.001 wichtigsten Games aller Zeiten herausgepickt und besprechen diese auf jeweils einer halben bis ganzen Seite. Dazu gibt's maximal ein Bildschirmfoto pro Titel und die Standardangaben zu Entwickler, System und Genre. Geordnet sind die Spiele nach Erscheinungsjahr, nicht nach Alphabet – immerhin lässt sich in einem Index zielstrebig suchen.

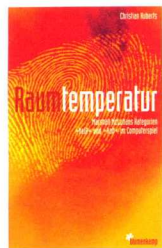
Während die Texte überwiegend kompetent und mit spürbarem Hintergrundwissen verfasst sind, mangelt es sonst an jeglichen Details. Weder wurde

der genaue Veröffentlichungstermin recherchiert ("1998"), noch hat man sich die Mühe gemacht, die einzelnen Systeme aufzuzählen ("Platforms: various"). Bildunterschriften? Nein. Artworks oder freigestellte Helden? Nein. Verkaufszahlen? Nein. Viel Arbeit in das Konzept und das Layout haben die Macher nicht gesteckt.

Sieht man vom Umfang und dem dafür sehr freundlichen Preis ab, hätten wir uns etwas mehr Inspiration gewünscht. Auch wenn die Texte dramatischer besser sind als die typische Internet-Rezension, so bleibt doch eine leichte Enttäuschung über die Einfältigkeit der inhaltlichen und grafischen Konzeption. Eine deutsche Übersetzung ist nicht angekündigt.

Raumtemperatur

Christian Huberts • blumenkamp verlag
ca. 22 Euro • 194 Seiten

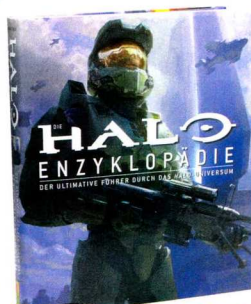


"Understanding Media" ist der Titel von Marshall McLuhans wegweisendem Werk der Medientheorie. Darin formuliert der 1980 verstorbene Kommunikationstheoretiker aus Kanada nicht nur den Slogan "Das Medium ist die Botschaft", er unterscheidet auch zwischen "heißen" und "kalten" Medien. Diese Kategorisierung greift Ex-MI-Praktikant und Kulturwissenschaftler Huberts auf und wendet sie auf seine Überlegungen zum Medium Videospiel an. Das Ergebnis richtet sich vorrangig an Medienwissenschaftler und anspruchsvolle Gamer, die gerne über den Tellerrand blicken und sich eingehend mit der Materie beschäftigen möchten. Ohne den wissenschaftlichen Anspruch zu vernachlässigen, ist das 194 Seiten starke "Raumtemperatur" angenehm zu lesen und heißer, als es der Titel vermuten lässt. Wer jedoch auf der Suche nach lockere Unterhaltung ist, wird anderswo besser bedient.

Halo Enzyklopädie

Tobias Bruckell (redaktionelle Beratung) • Panini
ca. 60 Euro (Hardcover) • 352 Seiten

Der großformatige Führer durch das "Halo"-Universum ist keine leichte Kost: Erstens wiegt das Buch über zwei Kilo, zweitens können Masterchief-Ignoranten wenig mit dem Inhalt anfangen. Dass muss aber kein Nachteil sein, denn "Halo"-Enthusiasten freuen sich auf grafiklastige 350 Seiten Nerd-Nostalgie – hunderte Artworks, Konzeptzeichnungen, Screenshots, Waffen, Fahrzeuge und Charaktere füllen die liebevoll gestalteten Seiten. Neben dem Schauwert hat die Enzyklopädie jedoch auch Wissenswertes zu bieten: Wir werden in die "Halo"-Historie eingeführt, lernen die Menschen und die Allianz besser kennen, erfahren Hintergrundgedrucktes über Wissenschaft, Technik und Transportwesen der Protagonisten. Dazu



lügen die "Halo"-Macher einige Geheimnisse und lassen die Fans an ihrer Gedankenwelt rund um die erfolgreiche Ego-Shooter-Reihe teilhaben.

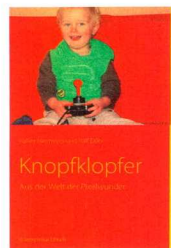
Als Lösungsbuch ist dieses Werk weder gedacht noch geeignet, zum Schmökern und zum Vertiefen der eigenen Erlebnisse aus sechs "Halo"-Spielen dagegen sehr. Ob die grandiose Optik, das ordentliche Maß an Lese- und einige frische Einblicke in die "Halo"-Welt 60 Euro Wert sind, möge jeder für sich selbst entscheiden – wirklich bereuen dürften Fans den Kauf dieser einzigartigen Hommage jedoch nicht. Und, selten genug, das Buch ist in einer guten deutschen Übersetzung erhältlich.

Knopfklopfer

Volker Niemeyer, Ralf Döhr • Books on Demand
ca. 13 Euro • 192 Seiten

Eine ungewöhnliche Sammlung von Spieletests – das Hobbyprojekt von Herausgeber Niemeyer, seit 25 Jahren Gamer und Szenekenner, weckt nostalgische Kindheiterinnerungen bei Mitvierzigern. Vom Atari 2600 über das Interton VC 4000 und Schmid TVG 2000 bis hin zum C64 und TI 99/4A reicht das Spektrum der Konsolen und Computer. Eine Logik dahinter lässt sich hier ebenso wenig erkennen wie bei der Auswahl der 400 Spiele, die nach Schulnoten besprochen werden. Jeder Test, übrigens alphabetisch und nicht nach Systemen geordnet, wird von einem Schwarz-Weiß-Bild illustriert (entweder Screenshot oder Packung).

Auch wenn man dem Buch an allen Ecken (kein Inhaltsverzeichnis, fast unlesbarer Rückcover-Text) anmerkt, dass hier Retro-Freaks alte und neue Fanzine-Berichte schlicht aneinanderreihen, so hat diese dezente Unprofessionalität immerhin den Vorteil, dass man Tests von vielen unbekannten und vergessenen Titeln liest. Und gerade dieses Schmökern abseits des Mainstreams macht Spaß und hilft über die sprachlich grenzwertigen Satzkonstruktionen und Wortwiederholungen hinweg.



Tins "Baba Yetu" aus dem PC-Hit "Civilization IV" schon etwas älter, trotzdem wurde der Song jetzt für den anerkannten Musikpreis Grammy nominiert. +++ 100% Spielspaß: Segas Executive Vice President of Sales and Marketing Alan Pritchard bestätigte in einem Interview mit dem amerikanischen Magazin Game Informer die Entwicklung einer "Dreamcast Collection". Gründe dafür seien die loyale Fangemeinde der Konsole und die hervorragenden Absatzzahlen der "Sega Mega Drive Collection". +++

Deutscher Entwicklerpreis

ESSEN • "Wenn Sie Ideen für gute Filme haben, dann ist hier Ihre erste Anlaufstelle." Da hatte der Staatssekretär bei der Ministerin für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien, Marc Jan Eumann, wohl die falsche Rede eingepackt. Zum Glück wurde er durch das sich räuspernde Publikum rechtzeitig darauf aufmerksam gemacht, dass er die Eröffnungsrede für die Verleihung des Deutschen Entwicklerpreises hält.

Der wurde am 1. Dezember in der Lichtburg Essen verliehen, Abräume des Abends war das Studio Blue Byte. Der Düsseldorf-Entwickler sahnte sieben Trophäen ab, unter anderem für "Die Siedler 7" in den Kategorien "Bestes Deutsches Spiel" und "Bestes Strategiespiel."



Konsolen-Software spielte bei der "inoffiziellen Weihnachtsfeier der deutschen Games-Branche", so Veranstalter Stephan Reichart, eine untergeordnete Rolle. Während sich die Entwickler des Wii-Titels "Winter Sports 2011" über ihren Preis für das beste Familienspiel "wie ein Schnitzel" freuten, wurde der DS-Titel "Galaxy Racers" mit dem Preis für das beste Kinderspiel ausgezeichnet. In der Kategorie "Bestes Deutsches Konsolenspiel" konnte sich das nur ordentliche "ArcaniA – Gothic 4" unter anderem gegen "Moorhuhn – Jahrmarkt Party" und "The Kore Gang" durchsetzen. st



Der Show-Act Sound of Games spielte zwei Stücke (u.a. ein Remix "International Karate").

Fachpreis-Kategorien

(gewählt durch die Jury des Deutschen Entwicklerpreises)

Bestes Studio	Blue Byte
Bester Publisher	Ubisoft
Bestes Gamedesign	Anno 1404: Venedig (Blue Byte / Related Designs / Ubisoft)
Beste Story	A New Beginning (Daedalic Entertainment / Deep Silver)
Beste Grafik	Anno 1404: Venedig (Blue Byte / Related Designs / Ubisoft)
Bester Soundtrack	A New Beginning (Daedalic Entertainment / Deep Silver)
Bestes Deutsches Spiel	Die Siedler 7 (Blue Byte / Ubisoft)
Gamesload Newcomer Award	1. Night of Joanne (Sugarfly) 2. daWind (Mimmi Productions) 3. Corporate Property (Rated-A)

Genrepreis-Kategorien

(gewählt durch die Akademie des Deutschen Entwicklerpreises)

Bestes Adventure	Lost Horizon (Animation Arts / Deep Silver)
Bestes Rollenspiel	Drakensang: Am Fluss der Zeit (Bigpoint Berlin/ dtp entertainment)
Bestes Actionspiel	Trapped Dead (Cremetic Studios / Headup Games)
Bestes Sportspiel	Crivets (KING Art / Gameforge)
Bestes Strategiespiel	Die Siedler 7 (Blue Byte / Ubisoft)
Bestes Kinderspiel	Galaxy Racers (Kunst-stoff / Ubisoft)
Bestes Jugendspiel	A New Beginning (Daedalic Entertainment / Deep Silver)
Bestes Familienspiel	WinterSports 2011 (49Games / dtp entertainment)
Bestes Lernspiel	The Skills (Daedalic Entertainment / Landes-Gewerbe-förderungsstelle des nordrhein-westfälischen Handwerks)

Publikumspreise

Bestes Gaming-Portal	Bigpoint.com
Bestes Mobile Game	Anno – Erschaffe eine neue Welt (HandyGames GmbH)
Bestes Konsolenspiel	ArcaniA – Gothic 4 (Spellbound Entertainment / JoWood)
Bestes Online Game	Runes of Magic: Chapter III – The Elder Kingdoms (Frogster Online Gaming)
Bestes Browser Game	Farmarena (Bigpoint)
Bestes Social Game	Die Siedler 7 (Blue Byte / Ubisoft)
Bestes Community Management	Die Siedler 7 (Blue Byte / Ubisoft)
Bester Kundensupport	NoxTale (Gameforge AG)
Bestes Games-Handler	Amazon

"Computerspiele sind das Leitmedium des 21. Jahrhunderts"



Stephan Reichart

Firma Aruba Events setzt er sich für eine stärkere Verknüpfung von Kultur und Computerspielen ein und ist unter anderem Veranstalter des Deutschen Entwicklerpreises und des Living Games Festivals.

Seit zwei Jahren sind Computerspiele offiziell deutsches Kulturgut. Doch warum fristen virtuelle Abenteuer in den klassischen Medien noch immer ein Nischen-dasein? Darüber sprachen wir mit Stephan Reichart – mit seiner Firma Aruba Events setzt er sich für eine stärkere Verknüpfung von Kultur und Computerspielen ein und ist unter anderem Veranstalter des Deutschen

M! Games: Was sagen Sie Menschen, die beim Wort Computerspiel immer noch lauthals nach einem Verbot rufen?

Stephan Reichart: Mittlerweile machen mich diese Forderungen nur noch traurig. Ein objektiver Umgang mit dem wichtigen und begeisternden Medium Videospiel ist überfällig. Die einzig richtige Antwort auf solch reflexartige Verbotsforderungen kann nur sein: "Beschäftigt Euch unvoreingenommen mit dem Medium, das Ihr kritisiert, und berücksichtigt die kulturelle Freiheit, die in unserem Land herrscht."

2008 wurde der Bundesverband der Entwickler als Mitglied im Deutschen Kulturrat in der Sektion Film und audiovisuelle Medien aufgenommen. Was zeichnet Computerspiele Ihrer Meinung nach als Kulturgut aus?

Da ist zum einen die große Zahl derer, die regelmäßig spielen. Knapp 17 Millionen Deutsche über 14 Jahre zocken regelmäßig ein Videospiel. In unserer Gesellschaft sind sie also längst angekommen, somit sind sie Teil unserer Kultur. Auf der anderen Seite sind Ihre Macher Teil unseres Kulturbetriebes: Es gibt Hunderte von Künstlern, die über Jahre nichts anderes machen, als Szenen zu malen und Stimmungen zu definieren, Charaktere und Geschichten für Videospiele zu entwickeln. Ob die Geschichte, die dort erzählt wird, gut ist, muss jeder Spieler für sich beantworten, zudem ist das Feuilleton gefragt.

Worin fußen Ihrer Meinung nach die Berührungsängste des klassischen Kulturjournalisten?

Das liegt sicherlich am schwierigen Zugang und der vielen Zeit, die man in ein Spiel investieren muss. Kein Journalist, der nicht hauptberuflich Spiele testet, wird sich bis zu 40 Stunden mit nur einem Game befassen, um darüber zu berichten. Letztendlich ist dies auch ein Generationsproblem: In etwa zehn Jahren wird ein Großteil der Kulturjournalisten mit Spielen groß geworden sein und mit einer Spielveröffentlichung genauso wie mit der eines Buches oder Filmes umgehen.

In klassischen Medien, insbesondere Filmen, werden drastische Gewaltdarstellungen meist billigend in Kauf genommen – z.B. in Tarantinos "Inglourious Basterds". In Computerspielen hingegen ist sie alles andere als gesellschaftlich akzeptiert...

Das sehe ich differenzierter: Die gesellschaftliche Akzeptanz ist – wie oben bereits mit der großen Zahl an Spielern angesprochen – meiner Meinung nach längst vorhanden. Problematischer verhält es sich mit der politischen Akzeptanz, was sicher mit der Tatsache zusammenhängt, dass Videospiele noch ein relativ junges Medium sind. Wie in Ihrer Frage angedeutet, wurde "Inglourious Basterds" – ein Film, der mit expliziter Gewaltdarstellung nicht geizt – sowohl von Politik, Kulturrelite und den Feuilletons gelobt. Ich denke, eine entsprechende Umsetzung als Videospiel hätte nicht nur herbe Kritik erfahren, sie wäre von vornherein auf dem Index gelandet.

Sie haben gesagt, dass die Videospiele das wichtigste Kulturgut sind, das wir haben. Buch- oder Filmliebhaber würden Ihnen wohl widersprechen. Dennoch bin ich felsenfest davon überzeugt, dass Computerspiele das Leitmedium des 21. Jahrhunderts sind. Videospiele sind die komplexesten Medienprodukte, die zur Unterhaltung entwickelt werden. Für "Heavy Rain" wurden beispielsweise allein 2.000 Seiten Story geschrieben. Spiele werden nie andere Medien ersetzen – aber sie sind in ihrer besten Form ein Konzentrat aus wirklich hochwertiger Kultur, Kreativität und künstlerischem Schaffen.

Repro-News: Unverhofft kommt oft

WELTWEIT • Mit "Star Odyssey" soll Anfang 2011 ein lange verschollenes Rollenspiel für das Mega Drive in englischer Sprache erscheinen. Der in Japan als "Blue Almanac" veröffentlichte Titel war 1991 bereits als US-Version beworben worden, schaffte es jedoch nie bis in die Ladenregale. Nach dem Auffinden des englischen ROMs durch einen Sammler 2008 wurde das Spiel an Super Fighter Team lizenziert und fertiggestellt. Nachdem die Firma in der Vergangenheit bereits zwei RPGs aus Taiwan übersetzt hat, stellt dies die erste Zusammenarbeit mit japanischen Entwicklern dar.

Ebenfalls von Super Fighter Team für eine Veröffentlichung in naher Zukunft angekündigt und auf der Retro Gaming Connexion in Frankreich vorgestellt – der unveröffentlichte SNES-Action-Platformer "Nightmare Busters". Das 1994 entwickelte Spiel wird die erste Super-Nintendo-Neuveröffentlichung in den USA seit 1998 sein.

Eine weitere Entdeckung auf den bei eBay ersteigerten Rechnern aus dem Atari-Hauptquartier in Sunnyvale wurde im Dezember veröffentlicht: "Hot Dog", entwickelt von Lore Designs, ist ein zwischen 1993 und 1995 programmiertes, nie erschienenenes Jump'n Run mit bunter Comic-Grafik.

Nun gelang es, das Spiel mit offizieller Lizenz der Original-Entwickler unter dem Beta-Phase-Games-Label zu veröffentlichen. Obwohl voll spielbar, ist "Hot Dog" jedoch nicht ganz vollständig: Zwar sind sechs unterschiedliche Welten vorhanden, aber es fehlen einzelne Levels und Endgegner.

"Sturmwind" heißt der kommende Horizontal-Shooter für Segas Dreamcast. Das Spiel, entwickelt von den in der Atari-Szene bereits bekannten Graf-Brüdern aus Baden-Württemberg, basiert auf dem 1997 gestoppten Jaguar-Projekt "Native" und bietet einen Mix aus 3D- und 2D-Grafik. Die Veröffentlichung über den Münchner Publisher redspotgames ist für den kommenden Frühling geplant, die Vorbestellungen laufen bereits via www.redspotgames.com/shop.

Ganze 20 Jahre hat es gedauert, doch nun soll das in Ungarn entwickelte Rollenspiel "Newcomer" für den Heimcomputer C64 fertiggestellt werden. Nachdem bereits in der Vergangenheit eine ungarisch-sprachige Version sowie



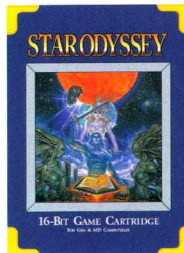
Einen Spaziergang im Schnee gibt's in "Hot Dog".

Mit Spielkarten auf Feinde schießen! "Nightmare Busters" für SNES besticht mit tollen Farben.

"Enhanced Newcomer" in englischer Sprache erschienen sind, soll jetzt "Ultimate Newcomer" die definitive Variante darstellen. Das Endzeit-Spektakel aus der Ego-Perspektive verspricht, sowohl in visueller Hinsicht als auch in puncto Umfang neue Maßstäbe auf dem beliebten Brotkasten zu setzen. Als Donationware wird das Spiel kostenlos zum Download bereitgestellt; Spenden sind allerdings willkommen. Für Sammler interessanter wird die angekündigte physische Kopie von Publisher Protovision sein – siehe Cover unten in der Mitte. dh



Magisch: Die Optik des Rollenspiels "Star Odyssey" ist für C64-Verhältnisse grandios.



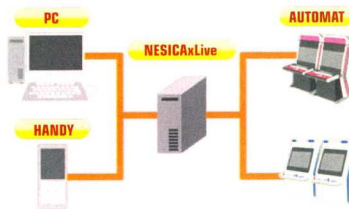
Der Dreamcast-"Sturmwind" stammt aus deutschen Landen.

Downloads in der Spielhalle

JAPAN • Steam, XBLA und PSN haben es vorgemacht, jetzt zieht Taito nach und bringt das Download-Konzept in die Spielhalle. Der neue NESICAxLive-Service soll die Betreiber angeschlagener Amüsiertempel unterstützen – anstatt für neue Spiele teure Arcadeboards inklusive Software kaufen zu müssen, können die Spiele zentral vom Taito-Server geladen werden. Unterstützt werden zunächst nur Titel, die auf Taitos Arcade Boards, dem "Type X" oder dessen Nachfolger "Type X Zero" (Bild oben) laufen – z.B. "BlazBlue: Continuum Shift". Taito hat sich die Unterstützung zahlreicher namhafter Arcade-Entwickler gesichert, so z.B. SNK Playmore, G.rev, Gult, Moss und Warashi. Fraglich ist die Akzeptanz bei anderen Größen wie Sega und Namco, die bisher auf eigene Arcade-Boards setzen. Entscheidend wird auch die Höhe des prozentualen Obolus sein, den Taito den Spielhallen-Betreibern von den vorgeschriebenen 100 Yen (ca. 1 Euro) pro Spielrunde abknöpft. Vielversprechend hingegen klingt die Ankündigung, dass unter den bis 30. März 2011 verfügbaren Titeln auch Klassiker wie "Space Invaders" sind. ms



Spieler nutzen die NESICA-Card u.a. für Online-High-Score-Listen.



Zukunftsvision: Taitos Server versorgt verschiedene Endgeräte.

Zitat des Monats



"Ich mag es, wenn Dinge nicht ohne Grund geschehen. Deshalb habe ich ein Problem damit, wenn man dem Spieler virtuelle Gewalt vorsetzt und diese auch noch zelebriert, anstatt Konsequenzen aufzuzeigen."

Warren Spector, Entwickler von "Deus Ex" und "Micky Epic"

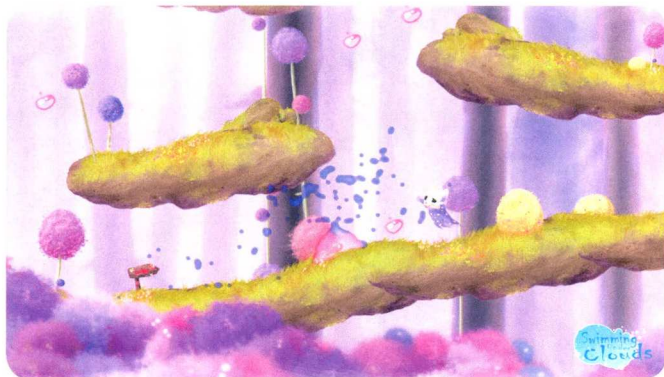
Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. MI stellt Euch regelmäßig einen heißen Kandidaten für den Indie-Thron vor. Diesmal das Team:

Piece of Pie Studios

Man braucht kein großes Team, um ein Spiel zu entwickeln, das grafisch wie spielerisch überzeugt. Im Falle der Piece of Pie Studios genügen zwei talentierte Köpfe, wie Yacine Salmi und Mikael Aguirre mit ihrem ersten Projekt "Swimming Under Clouds" zeigen. Während der 29-jährige Salmi, der seit drei Jahren in München lebt und arbeitet, für die Spielergemeinde ein unbeschriebenes Blatt ist, hat der in Frankreich unter dem Künstlernamen Orioto bekannte Aguirre schon einen Ruf: Seine herrlichen Interpretationen einschlägiger Spieleklassiker ließen nicht nur uns staunen – wir haben seine Werke im Extended-Artikel "Träume in 2D" in Ausgabe 07/09 gewürdigt.

Für das 2D-Jump'n'Run "Swimming Under Clouds" war die Zusammenarbeit zwischen Yacine und Mikael ein echter Glücksfall. Yacine erklärt: "Ein Freund half mir bei den Grafiken der ersten Demo des Spiels und wies mich auf Mikael's DeviantArt-Seite hin. Ich kannte bereits ein paar seiner Arbeiten, konnte sie aber nicht mit einem Namen verbinden. Zunächst dachte ich nicht, dass ein solches Talent mit mir zusammenarbeiten möchte. Aber in der gleichen Woche äußerte er in einem Blogbeitrag den Wunsch, an einem Spiel mitzuwirken und dort



Das prächtige "Swimming Under Clouds" kommt im Frühjahr – noch ist offen, ob für XBLA, PSN oder gar beige.

den künstlerischen Aspekt zu übernehmen. Das war genau die Art von Partner, die ich gesucht hatte! Ich nahm Kontakt auf, wir unterhielten uns und es machte 'Klick' – wir beschlossen zusammenzuarbeiten, denn unsere Ansichten ergänzten sich ganz hervorragend."

Seinen Anfang nahm "Swimming Under Clouds" als Technik-Demo. Ziel war es, Flüssigkeiten in 2D überzeugend darzustellen. Yacine erläutert: "Ich dachte, wenn die Engine steht, werden die interessantesten Ideen von selbst kommen. Ich habe mich für diesen Weg entschieden, auch wenn er in Entwicklerkreisen unüblich ist. Ich hatte schlicht mehr Interesse an der Technik – ohne die würde das Spiel keinen Spaß machen."

Yacine achtet darauf, die Piece of Pie Studios unabhängig zu halten: "In den letzten zwei Jahren haben wir uns selbst finanziert. Das Studio lebte von Ersparnissen und Auftragsarbeiten. Aber langsam

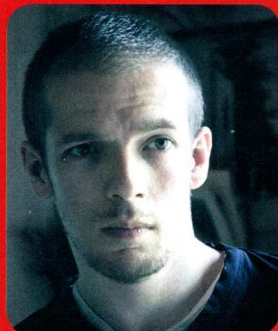


Spiel designer Yacine Salmi legt große Hoffnungen in sein Projekt.

ändert sich das. Wir haben ein wenig Kapital von den FilmFernsehFonds Bayern erhalten, das ist eine große Hilfe." Grundsätzlich schließt Yacine den Gedanken, mit einem etablierten Publisher zu kooperieren, nicht aus. Er bleibt aber vorsichtig: "Momentan halte ich es für attraktiver, unsere Titel selbst zu veröffentlichen – das ist der beste Weg zu garantieren, dass unsere Vision nicht verfälscht wird. Aber natürlich spielen Geld und Entwicklungskosten eine große Rolle. Unser wichtigstes Ziel ist es, unser Spiel auf den Markt und damit zu den Zockern zu bringen. Und dafür werden wir die Lösung wählen, die von finanzieller und kreativer Seite aus am sinnvollsten erscheint." *tn*



Held von "Swimming Under Clouds" ist der kleine Fisch in der Wasserblase, der zu seinem Besitzer zurück möchte.



Der Künstler: Orioto alias Mikael Aguirre.

Wer ist Orioto?

In früheren MI-Ausgaben und natürlich auf maniac.de haben wir bereits über Oriotos Arbeiten berichtet: Der 29-jährige französische Künstler interpretiert klassische Titel wie "The Legend of Zelda", "Phantasy Star", "Mega Man" oder "Metroid" auf atemberaubende Art und Weise neu – nicht wenige Spieler wünschen sich, die Entwickler würden sich an Oriotos Stil ein Beispiel nehmen. Mikael Aguirre interpretiert aber nicht nur alte Pixelspiele neu, er ist auch im Bereich Film und Fotografie unterwegs. Wollt Ihr Euch selbst ein Bild von Oriotos Arbeit machen (was wir wärmstens empfehlen), dann besucht seine Seite bei DeviantArt: <http://orioto.deviantart.com>.



So hätten sich viele Spieler das vierte "Sonic the Hedgehog" erträumt: Oriotos Vision eines todschicken 2D "Sonic".

COMING

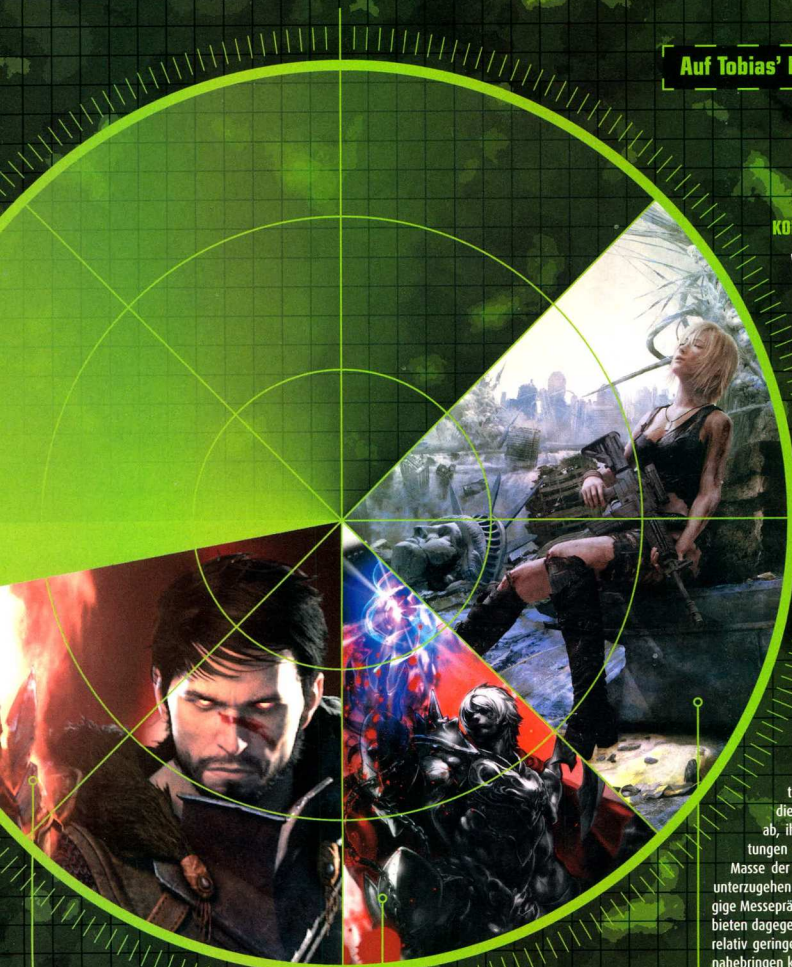
DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



KONKURRENZ FÜR GAMESCOM & CO.?

Wo werden die kommenden großen Spiele angekündigt? Natürlich auf der E3! In seltenen Fällen beehren die Publisher auch die Kölner gamescom oder die Tokyo Game Show mit Enthüllungen wichtiger Titel. Am 11. Dezember fand keine der oben genannten Messen statt und trotzdem horchte die Videospielwelt auf: Bei den Spike Video Game Awards in Los Angeles kam ein Spieleknaller nach dem anderen ans Licht: "Uncharted 3: Drake's Deception", "Mass Effect 3", "The Elder Scrolls V: Skyrim" und "Forza Motorsport 4" stellen nur eine kleine Auswahl der Top-Titel dar, welche bei der Show zum ersten Mal gezeigt wurden. Schon im letzten Jahr machte die Show mit der Enthüllung von "Batman: Arkham City" auf sich aufmerksam. Ein anderes Beispiel war in diesem Jahr die Comic-Con in San Diego, auf der erste Spielszenen von "Street Fighter X Tekken" inklusive der Auftritte von Yoshinori Ono und Katsuhiro Harada zu sehen waren. Flaute dagegen auf der gamescom im vergangenen August: Mit "Resistance 3", "Virtua Tennis 4" und Konsorten waren Neuheiten dünn gesät. Warum sieht die Videospiele-Industrie also vermehrt davon ab, ihre Top-Hits auf den naheliegenden Veranstaltungen vorzustellen? Vielleicht hat man Angst, in der Masse der Spiele und der generellen Länge der Messen unterzugehen. Außerdem sind die Kosten für eine mehrtägige Messepräsenz sehr hoch. Gerade die Video Game Awards bieten dagegen eine Showbühne, auf der man Top-Spiele mit relativ geringem Aufwand der Spielergemeinde konzentriert nahebringen kann.



DRAGON AGE II

Seite 18

LORD OF ARCANA

Seite 23

THE 3RD BIRTHDAY

Seite 21

COMING

PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE

JANUAR

5.6	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3 360	28.1.
5.30	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3	21.1.
5.30	Mario Sports Mix	Nintendo	Sport	Wii	28.1.
5.16	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	20.1.
UPDATE	Mindjack	Square Enix	Action	PS3 360	21.1.
	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive	Ego-Shooter	PS3	
5.60	Trois: Evolution	Disney	Action	PS3 360 Wii	20.1.

Mass Effect 2

20. Januar • Rollenspiel • PS3



Ein Jahr nach dem Xbox-360-Release kommen erstmals auch PlayStation-3-Besitzer in den Genuss, mit Commander Shepard, Thane, Subject Zero und Co. auf die Jagd nach den Kollektoren zu gehen. Zusätzlich zum Hauptspiel erhält Ihr einen interaktiven Comic, der die Geschichte des Xbox-exklusiven ersten Teils abhandelt und die Zusatzinhalte "Kasumi – Gestohlene Erinnerungen", "Overlord" und "Versteck des Shadow Broker" enthält. Ein Zugang zum Cerberus-Netzwerk inklusive der dort erhältlichen Downloads liegt dem Spiel ebenfalls bei. Die Xbox-360-Version bekam in der M! Games 03/10 eine Wertung von 89%, Besitzer der Blu-ray-Konsole dürfen also bedenkenlos zugreifen. Nur der Preis von ca. 60 Euro stößt sauer auf, immerhin wird die Xbox-360-Variante mittlerweile für 20 Euro verkauft – allerdings ohne die Zusatzinhalte.



SPIELE-TERMINE

FEBRUAR

5.16	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	24.2.
UPDATE	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter	PS3	Februar
	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Ego-Shooter	PS3 360	
	Doods großes Abenteuer	THQ	Action-Adventure	Wii	
5.16	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	360	11.2.
5.16	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	
UPDATE	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	25.2.
UPDATE	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3 360	25.2.
UPDATE	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3 360 Wii	18.2.
	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	18.2.
5.17	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3 360	11.2.
UPDATE	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3	11.2.
UPDATE	Warriors: Legends of Troy	THQ	Action	PS3 360	25.2.
	Yostar 2	Yostar Ent.	Geschicklichkeit	PS3 360	

Killzone 3

Februar • Ego-Shooter • PS3

Kaum haben wir Euch unsere bisherigen Erfahrungen mit "Killzone 3" in der letzten Ausgabe mitgeteilt, tauchen neue Informationen rund um den PS3-exklusiven Ego-Shooter auf. Ihr werdet die Gefechte mit den Helghast auch zu zweit im Splitscreen-Modus bestreiten können. Den Eindruck vermittelte ein Bildschirmfoto einer Preview-Version des Spiels, das im Internet auftauchte. Entwickler Guerrilla Games bestätigte die Splitscreen-Option schließlich. Außerdem zeigte ein Video einen explosionsgeladenen Bosskampf gegen ein turmhoes, vielbeiniges Stahlungetüm.



Bulletstorm

24. Februar • Ego-Shooter • PS3 / 360

In "Bulletstorm" seid Ihr nicht nur im Story-Modus unterwegs, natürlich spendiert Euch das Entwicklerstudio People can fly auch zahlreiche andere Varianten. Zwei davon wurden jetzt bekannt: Im "Echo-Modus" wählt Ihr die Levels einzeln an und versucht, möglichst schnell bis zum Ende zu kommen und dabei eine hohe Punktzahl durch kreative Kills zu erzielen. In der "Anarchy"-Variante treten bis zu vier Spieler gleichzeitig gegen immer neue Feindwellen an. Das bekannte "Horde"-Prinzip wird durch die "Bulletstorm"-typische Fokussierung auf abwechslungsreiche Abschüsse leicht abgewandelt: Ihr müsst bei jeder Feindwelle eine bestimmte Punktevorgabe erfüllen. Kills, an denen mehrere Teammitglieder beteiligt sind, füllen Euer Konto besonders schnell.



Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen

11. Februar • Geschicklichkeit • 360

Trainierte "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" 2006 auf dem Nintendo DS nur Euren Geist, fügt der Kinect-exklusive Ableger "Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen" im Februar körperliche Koordination hinzu. Bis zu vier Spieler messen sich in den Bereichen Mathematik und Logik, dazu kommen Gedächtnis- und Reflexaufgaben. In 20 verschiedenen Minispielen stellt sich heraus, wer von Euch das jüngste geistige Alter hat. Freilich gibt es auch einen Einzelspieler-Modus, mit dem Ihr Eure geistigen Fähigkeiten für die nächste Mehr-



spieler-Runde trainiert. Das Spiel speichert Euren täglichen Fortschritt, so seid Ihr stets über Eure geistige Fitness informiert. Ob die stationäre Fassung ähnliche Begeisterung und Käuferandrang auslöst wie der portable Vorgänger?

5/36
1/7
0'47"98
+01'50

3rd/8
00'50"50

1 Tess Wintory
2 Ryan Wilder
3 mgamestdu2
4 Chris Wilder
5 Miami Harris
6 Andrew Sullivan
7 Stuart Wintory
8 Adam

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Ab in den Raser-Urlaub: M! dreht ausführliche Proberunden in Ataris ambitioniertem MMO-Rennspiel.

Ab Februar stehen wieder virtuelle Urlaubsflüge an: Wie beim 2007 erschienenen Erstling kurvt Ihr in "Test Drive Unlimited 2" über das Straßennetz ganzer Inseln – damals war es das Hawaii-Eiland Oahu (zu dem Ihr im Verlauf des Spiels auch wieder reist), diesmal steht Ibiza im Mittelpunkt. Die spanische Party-Hochburg wurde in einer etwas idealisierten Form virtualisiert, so dass Ihr weit über 1.000 Kilometer Straßennetz zwischen Strand, Städten oder Wäldern im mediterranen Klima erforscht. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Talents, das zwar seinen Job als Parkplatzaußhilfe im Hotel verliert, aber bei einer großen Rennveranstaltung teilnehmen darf. Anfangs klappert Ihr diverse Fahr-schulen ab und verdient Euch in den ersten Meisterschaftsrunden Kapital, um bessere Vehikel und eine größere Bude zu kaufen. Das macht Ihr nicht über unpersönliche Menüs, sondern direkt vor Ort: Fahrt zum nächsten

Händler, spaziert im Verkaufsraum herum und geht sogar auf Probe-fahrt, bevor Ihr die Geldbörse zückt. Auch bei Klamotten und Hauskäufen wird auf eine stimmige Präsentation geachtet, den Vogel schießen die Schönheitsoperationen ab: Legt Ihr Euch unters Messer, sitzt Euer virtuelles Ich die nächste Stunde mit Bandagen hinter dem Lenkrad.

Neben der aufgemotzten Präsentation und den geordneten angelegten Wettfahrten habt Ihr jede Menge andere Sachen zu tun: Für einen Fotografen sucht Ihr schöne Stellen für Schnappschüsse. Spürt Ihr alte Autowracks auf, bastelt Euch ein Mechaniker daraus ein besonderes Vehikel. Und immer wieder klingelt das Handy, weil Euch ein Bekannter um einen kurzen Gefallen bittet, wie etwa sein Auto zur Werkstatt zu fahren oder eine untreue Geliebte zu beschatten. Das alles sorgt für viel Abwechslung, zusätzlich könnt Ihr jetzt auch abseits der Straßen loszie-



360 Diesmal tobt Ihr Euch auch abseits der geteerten Straßen aus: Querfeldeinrennen führen teilweise durch ziemlich ruppiges Terrain.

hen: Spezielle Offroad-Rennen stehen ebenso auf dem Programm wie das Erkunden zahlreicher Feldwege. Und das sind nur die Offline-Beta-tigungen: Beim MOOR (Massively Open Online Racing)-Spiel seid Ihr auf Wunsch ständig online und könnt dort andere Fahrer treffen, mit ihnen einfallsreiche Rennmodi ausprobieren und wieder einen Club gründen. Eden verspricht eine nahtlosere Einbindung als beim Erstling, was unseren ersten Eindrücken nach zu gelingen scheint. Lediglich grafisch ist "Test Drive Unlimited 2" kein

allzu großer Schritt nach vorne: Die sommerlichen Umgebungen sehen schick, aber nicht besonders detailreich aus, zudem bricht die Bildrate hin und wieder ein. Dafür überzeugen die ansehnlichen Cockpits ebenso wie die dynamischen Wettereffekte. Aber noch bleiben ein paar Monate zur Feinpolitur, dann sollte einem unterhaltsamen Trip nach Ibiza und Hawaii nichts mehr im Wege stehen. us

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

PS3/360
Eden Studios, Frankreich
Atari
Rennspiel
Februar 2011

DAS GEFÄLLT UNS:

- » Ibiza ist ein schicker neuer Schauplatz
- » Lifestyle-Elemente sind geschickt eingebunden
- » gewaltiger Umfang
- » ambitionierte MMO-Aspekte

GARAN MÜSS GEARBEITET WERDEN

- » die Grafik wirkt angestaubt
- » Karrierestruktur anfangs zäh

FAZIT = Freie Fahrt für freie Raser: Mit über 3.000 Kilometern Straßennetz auf zwei Urlaubsinseln gibt es für erkundungsfreudige Piloten eine Menge zu tun – technisch hält sich der Fortschritt in Grenzen.



360 Die zahlreichen Läden erkundet Ihr zu Fuß und bewundert Euch dabei z.B. im Wandspiegel des Klamottenshops.



360 Habt Ihr Euch einen gewissen Ruf erarbeitet, könnt Ihr auch nach Hawaii zurückkehren und dort Kilometer fressen.

SPIELE-TERMINE

MÄRZ

	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	24.3.
5.18	Dragon Age II	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360	10.3.
	Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	
UPDATE	Dynasty Warriors 7	THQ	Action	PS3 360	25.3.
	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3 360	25.3.
5.18	Fight Night Champion	Electronic Arts	Sport	PS3 360	1.3.
5.18	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3 360	11.3.
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3 360	
NEU	Hyperdimension Neptunia	THQ	Rollenspiel	PS3	4.3.

Homefront

11. März • Ego-Shooter • PS3 / 360



Der schwelende Konflikt zwischen Nord- und Südkorea sorgt momentan auf der ganzen Welt für tiefe Sorgenfalten. Die dürften auch bei THQ zu sehen sein, befindet man sich doch in der finalen Vorbereitungsphase zu "Homefront", das in einem von Nordkorea besetzten Amerika spielt. Die verantwortlichen Kaos Studios zeichnen ein bedrückendes Zukunftsbild: Während sich Nord- und Südkorea vereinen, erschüttert eine Finanz- und Ölkrise die westliche Welt. Das vereinigte Korea nutzt die Gunst der Stunde, legt mit einem EMP-Schlag die USA lahm und besetzt das Land. Ihr übernehmt die Rolle von Robert Jacobs, der unversehens in den Guerillakrieg gegen die Unterdrücker hineingezogen wird. Statt auf fremden Schlachtfeldern toben die Gefechte in den Vorgärten amerikanischer Kleinstädte, auf offener Straße finden Hinrichtungen statt. Bürger werden in Bussen deportiert, Mütter flehen um Hilfe. Mit diesen Bildern vor Augen fällt der Schulterschluss mit dem Widerstand leicht, blinder Patriotismus soll allerdings durch fragwürdige Methoden der Freiheitskämpfer in Grenzen gehalten werden.

Fight Night Champion

1. März • Sport • PS3 / 360

Die traditionsreiche "Fight Night"-Serie geht in die fünfte Runde und hat sich einige neue Tricks antrainiert. Zu einer überarbeiteten Steuerung gesellt sich zum ersten Mal der Champion-Modus mit kompletter Story, die überraschend mit einem Kampf im Gefängnis beginnt. Wer keine Rahmenhandlung braucht, fühlt sich im Karriere-Modus wohl. Dort beginnt Ihr als Amateurboxer und arbeitet Euch in die Profi-Leistungsspitze vor. In Trainingscamps steigert Ihr Eure Attribute, Sponsorenveranstaltungen stehen ebenfalls auf dem Programm. Der Kader hält 54 echte Athleten bereit, unter anderem die Klitschko-Brüder, David Haye und den pfundigen Außenseiter Eric "Butterbean" Esch.



Dragon Age II

10. März • Rollenspiel • PS3 / 360



Als "Dragon Age: Origins" 2009 erschien, jubelten PC-Spieler auf der ganzen Welt über tolle Grafik und ein taktisch ausgeklügeltes Kampfsystem. Konsoleros mussten sich dagegen zähneknirschend mit schlechterer Optik und einer unkomfortablen Bedienung abfinden. Der Wegfall der Vogelperspektive schmerzte und man merkte dem Spiel deutlich an, dass es primär für die Maus- und Tastatursteuerung gedacht war. In "Dragon Age II" soll jetzt alles anders werden: Ähnlich wie BioWares "Mass Effect 2" bietet auch das Fantasy-Epos eine direktere und actionlastigere Ausrichtung als sein Vorgänger. Das beweist das neue Kampfsystem, das jetzt in Echtzeit abläuft. Mit den Schultertasten wechselt Ihr zwischen den Charakteren, während Ihr mit den Frontbuttons Attacken auslöst. Diese brauchen allerdings nach einmaligem Gebrauch etwas Zeit, um aufzuladen, stupides Draufhauen führt also nicht zum Erfolg. Das Verhalten Eurer KI-Mitstreiter beeinflusst Ihr weiterhin über Untermenüs. Apropos Mitstreiter: Neben Hauptcharakter Garrett Hawke,



über dessen Aussehen und Geschlecht Ihr frei entscheidet, wurde jetzt die Schurkin Isabela enthüllt, auf deren langbeinige Erscheinung Ihr in der Stadt Kirkwall trefft. Der Ort soll Dreh- und Angelpunkt der "Dragon Age II" Geschichte werden. Die Mitglieder Eurer Heldengruppe levelt Ihr in separaten Fertigkeitenbäumen hoch, in denen Ihr auch die Möglichkeit habt, sie auf bestimmte Gebiete zu spezialisieren. Es lohnt sich, wie bei "Mass Effect" einen abgeschlossenen Spielstand des alten "Dragon Age" parat zu haben, denn dadurch beeinflusst Ihr die politische Lage Fereldens zu Beginn des zweiten Teils. Die Grafik bewegt sich vom dunklen, detaillierten Design weg, hin zu einem klaren, leicht comichaften Stil, der aber trotzdem nicht mit Blut geizt.



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
	Aura's Wrath	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360	2011
NEU	Binary Domain	Sega	Action	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
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360	2011
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360	2011
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3		2011
	de Blob 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360	Wii 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	Rennspiel	PS3	360	2011
	DMC – Devil May Cry	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Driven: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360	2011
	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360	2011
	FIM Motocross World Championship	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360	2011
UPDATE	Final Fantasy XIV	Square Enix	Online-Rollenspiel	PS3		2011
NEU	Forza Motorsport 4	Microsoft	Rennspiel	360		2011
	Gears of War 3	Epic	Action	360		3. Q. 2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360	2011
	Gun Loco	Square Enix	Action	360		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
NEU	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3		2012
	L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3	360	2011
NEU	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii Mai 2011
5.19	Mass Effect 3	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360	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
5.19	Mortal Kombat	Warner	Beat'em-Up	PS3	360	2011
	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3		2011
5.20	Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	2011
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360	2011
5.20	Ni no Kuni	Level 5	Action-Adventure	PS3		2011
	Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Action	PS3	360	2011
UPDATE	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360	22.4.2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360		2011
NEU	Prototype 2	Activision	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	16.9.2011
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3		2011
	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3	360	Mai 2011
UPDATE	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3		6.9.2011
	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
NEU	SBK 2011	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360	Mai 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
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360	2011
NEU	SSX: Deadly Descents	Electronic Arts	Sport	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
	The Agency	Sony	Action	PS3		2011

SPIELE-TERMINE

2011/2012

	The Cursed Crusade	Atlas	Action-Rollenspiel	PS3	360	2011
NEU	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.2011
	The Grinder	tba.	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
5.20	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Top Spin 4	Take 2	Sport	PS3	360	Wii 2011
	True Crime: Hong Kong	Activision	Action	PS3	360	2011
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3		2011
5.24	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3		1.11.2011
	Virtus Tennis 4	Sega	Sport	PS3		2011
	Warhammer 40.000: Space Marine	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

Mortal Kombat

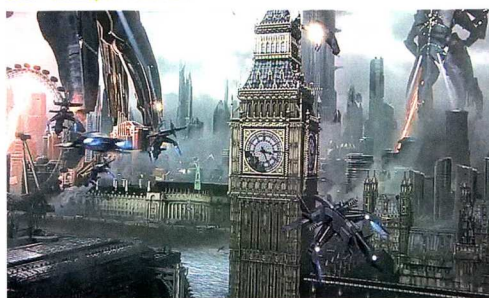
April 2011 • Beat'em-Up • PS3 / 360

"Mortal Kombat" steht für literweise Blut, brutale Fatalities und skurrile Charaktere. Was liegt da näher, als exklusiv für die PlayStation-3-Version den Kriegsgott persönlich zu verpflichten? Kratos hat nach der Auslöschung des Olymps anscheinend noch nicht genug und gibt sich in "Mortal Kombat" die Ehre. Der Spartaner mit den tödlichen Chaos-Klingen bekommt von den Netherrealm Studios eine eigene Arena, ein persönliches Moveset und natürlich äußerst pikante Finisher verpasst. Im Story-Modus könnt Ihr den rachedurstigen Griesgram allerdings nicht verwenden. Es darf gerätselt werden, welchen Exklusivcharakter Xbox-360-Besitzer unter die Finger bekommen.



Mass Effect 3

2011 • Rollenspiel • PS3 / 360



Kaum steht die PlayStation-3-Fassung von "Mass Effect 2" vor der Tür, kündigt Electronic Arts den dritten Teil der Trilogie an. "Mass Effect 3" erscheint von vornherein für beide HD-Konsolen und versetzt Euch auf die Erde, die in ersten Schwierigkeiten steckt. Die Reaper greifen den Heimatplaneten der Menschheit an und fordern durch ihre überlegene Technologie zahllose Opfer. Um den blauen Planeten vor dem Untergang zu retten, schlüpft Ihr wieder in die N7-Panzerung von Commander Shepard und eilt den Erdenbürgern zu Hilfe. Ob Ihr Euren Spielstand aus "Mass Effect 2" wieder in den neuen Teil übernehmen dürft und inwiefern man sich auch abseits der Erde bewegen, ist noch unklar. Mit Shepard und seinem Team durch das zerstörte London zu wandern, ist aber eine willkommene Abwechslung zu den düsteren Raumstationen und stillen Planeten, die wir von "Mass Effect" gewohnt sind.

Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed

2011 • Rennspiel • PS3 / 360



EA verliert beim Kampf um die Pole Position im Rennspiel-Genre keine Zeit und bringt im Frühjahr 2011 den Nachfolger von "Need for Speed: SHIFT". "SHIFT 2 Unleashed" bietet etwa doppelt so viele Fahrzeuge wie der Vorgänger und erweitert die hochgelobte Cockpit-Perspektive um eine echte Helmkamera. In dieser Ansicht wird Euer Blickfeld oben und unten durch die Helmpolster begrenzt, Ihr seht die Anzeigen auf dem Armaturenbrett nur unscharf, wenn sie am Rand Eures Sichtbereichs liegen, und ein leichter Spiegeffekt simuliert Euer Visier. Das wirklich Spektakuläre an dieser Perspektive ist aber das dynamische Sichtfeld: Fahrt Ihr in eine Kurve, richtet sich Euer Blick in Richtung Seitenfenster, bei Bremsmanövern rückt die Frontscheibe ein Stück näher. Damit schafft "SHIFT 2 Unleashed" nach kurzer Eingewöhnungszeit mehr Übersicht und ein Mittendrin-Gefühl, von dem sich "Gran Turismo 5" und "Forza 3" eine dicke Scheibe abschneiden sollten. Abseits des Cockpits setzen die Entwickler des Slightly Mad Studios auf das durch "Need for Speed: Hot Pursuit" bekannte Autolog-Feature. Ihr bekommt damit während der Rennen die besten Kundenzeilen Eurer Freunde angezeigt und teilt mit ihnen Schnappschüsse und Replays. Bei Rennen gegen die KI fällt auf, dass sich die bis zu 15 Konkurrenten merklich aggressiver verhalten als in "SHIFT". Da werdet Ihr auch mal auf der Geraden unsanft in die Bande gedrängt. Das könnte für Frust sorgen, aber in der Realität gehen die Fahrer auch nicht zimperlich miteinander um. Für einen Nervenkitzel der anderen Art stehen die neuen Nachtrennen. Akkurate Kurvenfahrten und Überholmanöver gelingen hier nur mit guter Streckenkenntnis. Grafisch gibt sich der Titel keine Blöße, die Wagen sehen ihren realen Vorbildern schon jetzt sehr ähnlich, reichen allerdings an die Premium-Karosserien von "Gran Turismo 5" noch nicht ganz heran. Aber die Entwickler haben für die Feinpolitur ja noch etwas Zeit.



Tomb Raider

2011 • Action-Adventure • PS3 / 360

Lara Croft hat mittlerweile 14 Jahre Videospielgeschichte auf dem Buckel, doch statt sie in Rente zu schicken, taucht Square Enix die wehrhafte Dame in einen Jungbrunnen und spendiert ihr mit "Tomb Raider" einen Neuanfang. Im Spiel erleidet die 21-jährige Schönheit Schiffbruch und kämpft auf einer unbekannten Insel ums Überleben. Anfangs verfügt sie nicht einmal über ihre gewohnten akrobatischen Fähigkeiten, diese schaltet Ihr erst nach und nach frei. Dasselbe gilt für ihre Ausrüstung. Dadurch kann sie später im Spiel Gebiete erforschen, die vorher außerhalb ihrer Reichweite lagen. In einem Basislager kombiniert Ihr Gegenstände und levelt Eure Fähigkeiten auf. Natürlich streuen auf der Insel auch Gegner herum, gegen die Ihr Euch mit Pfeil und Bogen, Schrotflinte und Pistole verteidigt. Lara zielt in Schusswechseln aber nicht mehr automatisch. Statt einzelner Levels erwartet Euch eine frei begehbare Welt, in der Ihr immer genügend Wasser und Nahrung zu überleben. Eine härtere Gangart versuchen die Entwickler bei den Sterbesequenzen: Laras Bein wird zum Beispiel unter einem herabfallenden Stein eingeklemmt, worauf ein weiterer Felsblock ihren Schädel zertrümmert. In einem anderen Fall stößt ihr ein Gegner ein Messer in die Brust und schließt ihr nach ihrem Ableben die Augen...



Ni no Kuni

2011 • Rollenspiel • PS3

Entwicklerstudio Level 5, bekannt für "Dragon Quest IX" und die "Professor Layton"-Serie, ist momentan eines der besten und interessantesten Studios Japans. In Zusammenarbeit mit den Animations-Koryphäen von Hayao Miyazakis Studio Ghibli ("Chihiros Reise ins Zauberland") entsteht bei Level 5 nun ein grafisch wundervolles Rollenspiel für die PS3. "Ni no Kuni - Shiroki Seihai no Jo" (grob übersetzt: "Die zweite Welt: Die Königin der weißen, heiligen Asche") soll "irgendwann 2011" in Japan erscheinen. Erzählt wird die Geschichte des 13-jährigen Oliver: Als seine Mutter stirbt, erhält er ein magisches Buch, mit dem er in eine andere Welt reisen kann – dort hat er die Chance, seine Mutter wieder ins Leben zu rufen. Seit Kurzem ist in Japan ein "Ni no Kuni"-Spiel für den DS erhältlich – das wurde eigenständig entwickelt und unterscheidet sich stark von der kommenden HD-Episode. Hoffentlich werden die beiden Titel bald für den Westen angekündigt.



2011/12

COMING

PSP • DS • 3DS

SPIELE-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
	de Blob 2	THQ	Action-Adventure	DS	2011
5.23	Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy	Square Enix	Beat'em-Up	PSP	2011
	DJ Hero 3D	Activision	Musik	3DS	2011
	Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel	3DS	2011
	Ghost Recon	Ubisoft	Action	3DS	2011
	Ghost Trick: Phantom Detective	Nintendo	Adventure	DS	14.1.2011
UPDATE	God Eater Burst	Namco-Bandai	Action	PSP	März 2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	DS	2011
NEU	Inazuma Eleven	Nintendo	Rollenspiel	DS	28.1.2011
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2011
5.56	Kingdom Hearts Re: coded	Square Enix	Rollenspiel	DS	14.1.2011
NEU	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PSP	Mai 2011
5.23	Lord of Arcana	Square Enix	Action	PSP	2011
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	3DS	2011
5.85	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit	DS	4.2.2011
	Mega Man Legends 3	Capcom	Action	3DS	2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2011
	My Garden	Electronic Arts	Simulation	3DS	2011
	Okamiden	Capcom	Action-Adventure	DS	18.3.2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
	PilotWings Resort	Nintendo	Simulation	3DS	2011
	Pokémon 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
5.22	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	Square Enix	Rollenspiel	PSP	Februar 2011
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2011
5.21	The 3rd Birthday	Square Enix	Action	PSP	2011
	Tron: Evolution	Disney	Action	PSP DS	Januar 2011
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2011

The 3rd Birthday

2. Quartal • Action • PSP



Auch wenn es der Titel nicht so fort verrät: "The 3rd Birthday" ist tatsächlich der lang erwartete dritte Teil der "Parasite Eve"-Reihe. Nach der Vorgänger bereits die RPG-Elemente zugunsten typischer "Resident Evil"-Action zurück, geht die PSP-Fortsetzung noch weiter: "The 3rd Birthday" ist fast ein reiner Shooter – nur die Möglichkeit, Heldin Aya Brea mit gefundenen Genom-Stücken stärker zu machen, erinnert noch an die Rollenspiel-Vergangenheit.

Um der Invasion der mysteriösen "Twisted" Herr zu werden, reist Aya's Geist in die Vergangenheit und kann dort Besitz von Menschen, bevorzugt von schwer bewaffneten Einsatzkräften, ergreifen. So läuft ihr nicht nur durch die hübsch gestalteten Szenarien und nehmt eklige Mutationen aufs Korn, ihr springt immer wieder von Figur zu Figur, um von deren höherer Lebensenergie oder einer besseren Waffe zu profitieren. Vor allem bei den toll inszenierten Bosskämpfen ist das eine wichtige Taktik: Findet heraus, welcher Eurer Mitstreiter sich in der perfekten Schussposition befindet, und übernehmt ihn. Das fühlt sich beim Anspielen richtig gut an: Dank schnell verstandener Steuerung und ebenso detaillierter wie flüssiger Grafik stellt sich schnell jede Menge Spielspaß ein – was zunächst wie ein generischer Shooter aussieht, wird durch die todschicke Präsentation, die RPG-Elemente und eben das ständige Körperwechseln zu einem angenehm eigenständigen Vergnügen.

Auch die Spanner kommen nicht zu kurz: Nicht nur die obligatorische Duschszene ist wieder mit dabei, ihr könnt für Aya auch andere Kostüme – zum Beispiel das Outfit von "Final Fantasy XIII"-Heldin Lightning oder ein in Japan gerade extrem angesagtes Dienstmädchen-Kostüm – freispielen. Als wäre das noch nicht genug, sorgt ein Clothing-Damage-System dafür, dass die attraktive Heldin bald nur noch das Nötigste am Körper trägt – das soll garantieren, dass der spielerisch gelungene und inhaltlich überraschend originelle Shooter auch wirklich den Weg zum Kunden findet. *tn*



Nintendo 3DS

März 2011

Am 26. Februar wird Nintendos 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.





Das aufwändige PSP-Remake von "Tactics Ogre" wird allen Fans von "Final Fantasy Tactics" schlaflose Nächte bereiten.

Als Quests "Tactics Ogre" 1998 über Atlus im Westen aufschlug, war für viele Spieler klar: Das isometrische Strategiespiel ist nichts weiter als ein billiger Klon des Square-Meisterwerks "Final Fantasy Tactics". Weiter daneben konnten die Kritiker damals kaum liegen: Tatsächlich ist "Tactics Ogre" ein SNES-Titel aus dem Jahre 1995 und nicht nur inoffizieller Vorgänger von "Final Fantasy Tactics", sondern auch gemeinsam mit "Front Mission" einer der Begründer des Iso-Taktik-Genres!

Unter Kennern gilt "Tactics Ogre" sogar als das bessere Spiel: Die Handlung der beiden Titel ist ähnlich komplex, doch bei "Tactics Ogre" bestimmt ihr selbst deren Verlauf. Wo ihr in den "Final Fantasy Tactics"-Schlachten mit maximal fünf Einheiten in relativ beengten Verhältnissen schlagt, befiehlt ihr bei "Tactics Ogre" die doppelte Kämpferzahl auf dramatisch größeren Schlachtfeldern. Lediglich das "Final Fantasy"-typische

Job-System kommt bei "Tactics Ogre" nicht zum Einsatz.

Das PSP-Remake setzt diesem Klassiker nun ein würdiges Denkmal. Während Handlung und grundlegendes Spielsystem gleich bleiben, wurden zahlreiche andere Gebiete liebevoll überarbeitet. So kämpfen sich Protagonist Denam und seine kleine Armee nicht mehr durch Bitmap-, sondern Polygon-Szenarien. Dank sorgfältiger Programmierung und gutem Art-Design sehen die neuen, zoom- und schwenkbaren Szenarien trotzdem so sauber, plastisch und detailliert aus wie die alten Bitmap-Areale des 16-Bit-Originals.

Auch das Level-System wurde umgekrempelt. Individuelle Einheiten werden nicht mehr befördert, Erfahrungspunkte gibt es erst am Ende einer Schlacht klassenübergreifend. Das macht das Ableben einer liebevoll herangezuchteten Einheit nicht ganz so schmerzhaft und die oft zermürbenden Trainings-Sessions des Originals

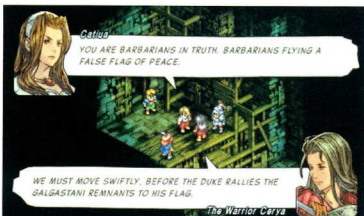


PSP ist die Grafik in der stärksten Zoomstufe etwas verwaschen, bewundert ihr in der entfernteren Einstellung die Kämpfer und Hintergründe in ihrer ganzen Pixelpracht.

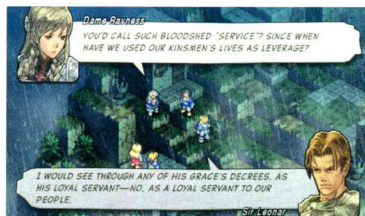
nals obsolet. Die wichtigste Neuerung ist das Rad des Schicksals: Das erlaubt Euch, zu entscheidenden Handlungs-Verzweigungen zurückzukehren und einen anderen Weg einzuschlagen. Dazu dürft ihr in der Schlacht bis zu 50 Züge zurücknehmen. Mogelei ist ausgeschlossen: Wenn ihr beim ersten Angriff daneben schlagt, zurückspult und noch einmal den gleichen Angriff startet, wird auch der daneben gehen – taktisches Vorgehen ist also nach wie vor Pflicht.

War das PSP-Remake von "Final Fantasy Tactics" inhaltlich gut, aber

durch breitgezogene Grafik und Slowdowns unangenehm schludrig, zeigt "Tactics Ogre", wie es richtig geht: Anstatt die Entwicklung an eine externe Firma auszulagern, versammelte Square Enix das Originalteam. Selbst der damalige Director Yasumi Matsuno, der Square Enix während der Entwicklung von "Final Fantasy XII" unter mysteriösen Umständen verließ, ist wieder mit an Bord – da kann ja nichts schiefgehen. *tn*



PSP Für die stimmungsvollen englischen Texte ist der exzellente Übersetzer Alexander Q. Smith verantwortlich.



PSP Neuzugang im Regen: Rittersmid Ravness wurde extra für das PSP-Remake in die Handlung integriert.

System **PSP**
Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Genre **Strategie-Rollenspiel**
Termin **Februar 2011**

DAS GEFALLT UNS

- » zeitlos gutes Spielprinzip
- » hervorragende Präsentation
- » exzellenter, neu eingespielter Soundtrack
- » dramatische Handlung, die ihr selbst bestimmt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» vermutlich keine deutschen Texte

FAZIT: Herausragendes Remake eines zeitlos genialen Strategieklassikers, das gekonnt neue Ideen mit alten Stärken mischt – ein würdiger Nachfolger von "Final Fantasy Tactics" und garantierter Hit.

Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy

2. Quartal • Beat'em-Up • PSP



Selten wurde ein Spiel so sperrig benannt wie der Nachfolger des Rollenspiel-Crossover-Beat'em-Ups – hätte sich Square Enix beim Capcom-Prozedere zur Namensgebung von Beat'em-Up-Sequels bedient, hieß das neue "Dissidia" einfach "Super Dissidia 2 Turbo", und allen wäre klar, woran sie sind.

Anstatt das "Final Fantasy"-Prügelrad neu zu erfinden, bleibt "Duodecim" den im Erstling etablierten Regeln treu: Baut erst durch normale Attacken Euren Bravery-Wert auf und verpasst dem Gegner dann eine vernichtende HP-Attacke, um seine Lebensenergie empfindlich zu reduzieren. Die Fortsetzung erweitert dieses Prinzip um neue Figuren und Handlung sowie ein paar Kampf-Feinheiten wie Assist-Funktionen, bei denen Euch eine andere Figur zu Hilfe eilt, wenn es brenzlich wird. Die ersten fünf neuen Kämpfer, die das Line-up ergänzen, sind Lightning ("Final Fantasy XIII"), Van ("Final Fantasy XIII"), Tifa Lockheart ("Final Fantasy VII"), Laguna Loire ("Final Fantasy VIII") und Kain Highwind ("Final Fantasy IV"). Während die ersten vier auf der Seite

des Kosmos (also der Guten) kämpfen, unterstützt Kain die Chaos-Seite – mal schauen, wer ihm da später noch Gesellschaft leisten wird! Während Lightning wie in ihrem Herkunftstitel durch Paradigm Shift die Rolle im Kampf wechseln kann, mimt Speerträger Kain den Experten für schnellen Luftkampf; Laguna setzt mit seiner Feuerwaffe vor allem auf Distanz.

Zeitlich ist das Spiel vor dem Vorgänger angesiedelt, so erklärt sich auch der Name. Da der Konflikt zwischen Kosmos und Chaos im ersten Teil endgültig ausgetragen wurde, spielt "Duodecim" früher – hier wird die Geschichte des zwölften Aufeinandertreffens der beiden Überwesen erzählt. Dabei kommen dieses Mal die Antagonisten mehr zum Zug. Zwar dreht sich die Kampagne erneut primär um die 'guten' Jungs und Mädels, die Entwickler versprechen aber zahlreiche Bonusszenarien, die Ereignisse auch von der anderen Seite aus beleuchten. Eine gleichwertige Behandlung bleibt Kefka, Golbez, Artemisia & Co. aber weiterhin vorenthalten. *tn*

Lord of Arcana

2. Quartal • Action-Rollenspiel • PSP

Das aktuelle Videospiel-Phänomen in Japan ist eindeutig Capcoms "Monster Hunter": Der hierzulande unter Kennern geschätzte, bei der breiten Masse aber nicht allzu populäre Mix aus taktischen Kämpfen gegen riesige Drachen-Dinos und komplexen Crafting-Elementen sorgt in Tokio regelmäßig für Ausnahmezustände, wenn ein neuer Teil in die Läden kommt. Logisch, dass auch andere Entwickler gerne am Umsatzkuchen naschen würden: Mit "Lord of Arcana" schickt Square Enix einen Titel ins Rennen, der auf den ersten Blick so einiges mit Capcoms Hit-Serie gemeinsam hat. Eure selbstgebaute Figur rennt mit einer überdimensionalen Waffe in der Hand durch archaisch anmutende Szenarien und legt sich mit originell gestalteten Gegnern an. Alleine ist das nur halb so Spaßig – verbindet Eure PSP mit drei weiteren Systemen und zieht zu viert ins Abenteuer. Ein Online-Modus ist allerdings nicht vorgesehen, lediglich mithilfe der PS3-Verbindung könnt Ihr mit weiter entfernten "Arcana"-Fans auf die Jagd gehen.

Ein Unterschied zu "Monster Hunter" sind die separaten Kampfbildschirme: Greift Ihr Gegner an, werdet Ihr in eine abgeschlossene Arena transportiert. Das erlaubt es dem Spiel, beeindruckende Spezialeffekte und dramatische Kamerafahrten bei Quick-Time-Events auf den Bildschirm zu zaubern, sorgt aber auch dafür, dass die Umgebung im Gegensatz zur Capcom-Reihe keine große Rolle in den Kämpfen spielt. Der Clou bei "Lord of Arcana" sind die Monster



selbst. Für die Designs der XXL-Bosse wurden namhafte Künstler engagiert: Neben japanischen Koryphäen wie Yoshitaka Amano oder Tetsuya Nomura heuerte Square Enix auch bekannte westliche Zeichner wie "Spawn"-Schöpfer Todd McFarlane an, um die Monster-Menagerie so originell und furchteinflößend wie möglich zu gestalten. Neben den tollen Gegner- und Charakterdesigns ist vor allem die Musik bemerkenswert: Mit Nobuo Uematsu und Hitoshi Sakimoto sorgen gleich zwei hochkarätige Komponisten für die richtige Akustik. Wenn "Lord of Arcana" im kommenden Frühjahr seinen Weg nach Deutschland findet, wird es als reguläre und als hübsche Special Edition in die Läden kommen. Mal schauen, ob sich die deutschen PSP-Spieler dann für das brachiale Monsterspektakel begeistern können – sogar eine Lokalisation lässt Square Enix dem Titel angedeihen! *tn*



UNCHARTED 3

Entwickler Naughty Dog schickt Euch im November in die Wüste und streut Euch kräftig Sand in die Augen. Warum das im Falle von "Uncharted 3: Drake's Deception" nicht schlimm ist, zeigen Euch die ersten Fakten und Bilder zum Spiel.

» Der Spruch "Wahre Schönheit kommt von innen" ringt Nathan Drake nur ein müdes Lächeln ab, schließlich ist der Schatzsucher Hauptcharakter des derzeit grafisch besten Videospieles, "Uncharted 2: Among Thieves". 2009 beeindruckte Entwickler Naughty Dog mit seiner Indiana-Jones-Hommage PS3-Besitzer mit fast fotorealistischer Optik gepaart mit leicht verdaulicher Hollywood-Action.

2011 geht Drake in "Uncharted 3: Drake's Deception" wieder auf eine Expedition. Dieses Mal reist er zusammen mit seinem Mentor Victor Sullivan auf den Spuren Lawrence von Arabiens durch Europa und den Mittleren Osten, immer auf der Su-

che nach Hinweisen zu einer versunkenen Stadt in der Rub'al-Khali Wüste auf der arabischen Halbinsel. Die Beziehung zwischen Drake und Sullivan steht im Mittelpunkt des Geschehens. Die beiden geraten in Konflikt mit einer mysteriösen Organisation und ihrem rücksichtslosen Anführer.

Inferno im Chateau

Erste Eindrücke vom Spiel und der wieder famosen Grafik vermittelte uns ein kurzer Spielabschnitt in einem französischen Schloss. Drake und Sullivan müssen aus dem brennenden Gemäuer entkommen und sich gleichzeitig gegen zahlreiche Bösewichte zur Wehr setzen. Stau-



PS3 Klettermaxe Drake entkommt der Feuersbrunst und bewundert die Lichteffekte.

nend betrachten wir die realistischen Flammen, die an Holzböden und vertäfelten Wänden züngeln und wa-

bernde Qualmwolken erzeugen. Mit einem beherzten Sprung vom Geländer bringt Drake den ersten Gegner zu Fall, danach folgen deckungsbe- tonte Schusswechsel und Nahkämpfe. Mit Automatikgewehr und Pistole oder im Faustkampf besiegt Ihr die Feinde schnell.

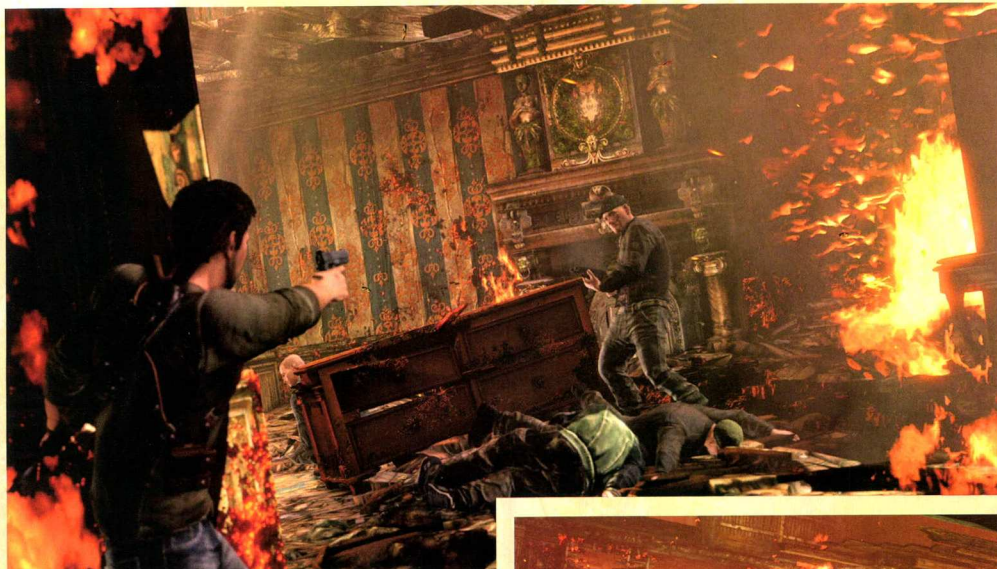
Das Highlight der kurzen Präsentation stellt eine Szene dar, in der der Boden unter Nathan wegbricht und er um ein Haar in ein brennendes Treppenhaus fällt. Der feurige Abgrund,



PS3 Ein schattiges Plätzchen: Anfangs seid Ihr noch im sonnigen Frankreich unterwegs und wandert mit Eurem Mentor durch alte Gemäuer, die von Pflanzen überwuchert wurden.



PS3 Sullivan und Drake haben schon viel zusammen durchgemacht. Ihre Beziehung spielt eine wichtige Rolle in "Uncharted 3".



PS3 Zahlreiche Shooter-Passagen fehlen natürlich auch in der neuen Schatzsuche nicht. Normalerweise geht Ihr vor Euren Gegnern aber in Deckung.

in dem herabfallende Trümmerteile von den Flammen verschluckt werden, sorgt auch vor der Matscheibe für Schweißausbrüche. Kumpel Sullivan hält sich derweil im Hintergrund, der alte Mann hilft Drake aber immerhin aus der Patsche, als dieser mit einem Fuß in einer morschen Treppenstufe hängenbleibt. Während er seinen ehemaligen Schüler befreit, verteidigt dieser das Team gegen heranströmende Widersacher – Ende der Demo.

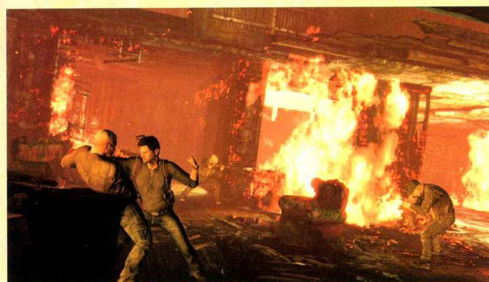
Schon jetzt ist klar, dass auch das neue "Uncharted" technisch auf höchstem Niveau spielt. Um den Bewegungen der Charaktere mehr Realismus einzuhauchen, arbeiten die Entwickler mit Motion-Capturing-Techniken, die sie im hauseigenen Studio in Santa Monica aufnehmen. Dort schlüpfen auch Nolan North und Richard McGonagle, die Stimmen

Wahlweise spielt Ihr die Grafikbombe auch in stereoskopischem 3D.

von Drake und Sullivan, in MoCap-Anzüge, um ihren Charakteren mehr Persönlichkeit zu verleihen. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, spielt Ihr die Grafikbombe auf Wunsch auch in stereoskopischem 3D, falls Ihr über einen entsprechenden Fernseher verfügt.

Sand in den Schuhen

Grüne Dschungel-Areale und luftige Berggipfel kennt Drake bereits wie seine Westentasche, doch dieses Mal schicken Euch die kreativen Köpfe von Naughty Dog buchstäblich in die Wüste. Für eine überzeugende Dar-



PS3 Während sich rechts noch ein Bösewicht von Drakes Backpfeifen erholt, mischt dieser vor brennender Kulisse dank überarbeitetem Kampfsystem den nächsten auf.

stellung der staubtrockenen Weiten haben sich die Entwickler einiges vorgenommen. Körniger und sich realistisch verformender Sand, Hitzeflimmern und Trugbilder in der Ferne sollen dafür sorgen, dass Euch vor dem Fernseher die Kehle ausdörrt. Im Nahkampf wehrt sich Drake jetzt gegen mehrere Feinde gleichzeitig und nutzt situationsabhängig Nahkampfwaffen. Auch Fans gepflegter Online-Action werden nicht verges-

sen: Der ohnehin gute Mehrspieler-Modus aus "Uncharted 2" wird weiter ausgebaut und soll die kinoreife Atmosphäre der Kampagne auch online bieten.

Rätsel gibt übrigens noch der Titel des Spiels auf: Ob "Drake's Deception" bedeutet, dass der Schatzsucher von anderen hintergangen wird, oder ob er selbst auf betrügerischen Pfaden wandelt? Spätestens Anfang November wissen wir mehr. tk

GESCHICHTSSTUNDE

Nathan Drake stammt von Sir Francis Drake (ca. 1540-1596) ab, einem englischen Freibeuter und Seefahrer aus dem 16. Jahrhundert, der als erster Engländer die Welt umsegelte. Drake fuhr schon als kleiner Junge zur See und erbte als Zwanzigjähriger sein erstes Schiff. Er geriet in der Folgezeit immer wieder mit den Spaniern aneinander, mit denen die Engländer unter anderem im Sklavenhandel zwischen Westafrika und der Karibik konkurrierten. 1577 stach Drake mit insgesamt fünf Schiffen und 150 Mann Besatzung zu einer Expedition mit unbekanntem Ziel in See. Er umrundete in drei Jahren die Erde und wurde 1581 zum Ritter geschlagen. Später kämpfte er als Vizeadmiral gegen die Spanische Armada.



Ebenfalls von historischer Bedeutung ist der als "Lawrence von Arabien" bekannte Thomas Edward Lawrence (1888-1935), auf dessen Spuren Nathan in "Uncharted 3" wandelt. Lawrence war als Archäologe im Orient unterwegs, bevor er im Ersten Weltkrieg als Mittelsmann der Engländer in Kairo agierte. Die Briten unterstützten mit seiner Hilfe den Aufstand der Araber gegen das Osmanische Reich. Lawrence entwickelte Guerillataktiken für die Beduinen.



System PS3
Entwickler Naughty Dog, USA
Hersteller Sony
Genre Action-Adventure
Termin 1. November 2011

DAS GEFÄLLT UNS

- » die Grafik sorgt wieder allenthalben für offene Mäuler
- » mit der Wüste hält ein neuer Schauplatz Einzug in die Abenteuer-Serie
- » in 3D dürften die Schauplätze noch atemberaubender sein

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » hoffentlich nehmen wir dieses Mal Munition automatisch auf
- » ob Drakes Hintergrundgeschichte eingehender beleuchtet wird?

FAZIT » Frische Schauplätze, mehr Nahkampf-Action und weiterhin Grafik-Referenz. "Uncharted 3" erfüllt alle Voraussetzungen für einen neuen Bestseller.

AMIGA

Erschienen: 1985 (Amiga 1000), 1987 (Amiga 500)
 Startpreis: ca. 3.100 / 1.100 DM (Amiga 1000/500)
 Hersteller: Commodore
 Verkaufte Geräte: ca. 6 Millionen
 Spiele: ca. 3.000

Technik: Wie schon beim C64 sind es auch bei dessen Nachfolger die individuell designten Grafik- und Sound-Chips, die ihn in puncto Spiele entscheidend von der Konkurrenz abheben. Denn neben einer CPU der Motorola-68000-Familie (der Commodore bis zum Untergang 1994 treu bleibt) arbeiten drei Spezial-Chips in den zahlreichen Mitgliedern des Amiga-Clans. Der vier Kanäle unterstützende Sound-Chip Paula kann seine Daten direkt aus dem Speicher lesen und entlastet ebenso die CPU wie die Co-Prozessoren Denis und Agnus, die für 4.096 Farben, eine Maximalauflösung von 640 x 512 Pixel sowie die rasante Erledigung von Arbeiten wie das Füllen von Flächen oder das Zeichnen von Linien verantwortlich sind. Während das erste Modell, der Amiga 1000, mit schmalen 256 KB RAM debütierte, verfügt das populärste, der Amiga 500, serienmäßig über 512 KB - wird aber gern auf 1 MB erweitert. Zweimal ermäßigt der Amiga-Chipsatz eine Überarbeitung: Ab 1990 erscheinen Amiga 3000, 500+ und 600 mit dem leicht verbesserten 'Enhanced Chip Set', ab 1992 kommt in Amiga 4000 und 1200 schließlich der 'Advanced Graphics Architecture'-Chipsatz zum Einsatz, der Farbtiefe und Auflösung erhöht und für den eigens angepasste AGA-Spiele erscheinen.

Marktbedeutung: Bei seiner Veröffentlichung Ende 1985 beeindruckt der Amiga 1000 zwar mit überragenden Grafik- und Sound-Fähigkeiten, seinem Multitasking und der bunten grafischen Benutzeroberfläche - Commodore schafft es aber nicht, ihn als Konkurrent zu IBM-PC und Apple Mac zu positionieren. Dürftige 35.000 Stück werden 1986 abgesetzt, nicht zuletzt wegen eines Preises von mehr als 3.000 DM besitzt er als Spielgerät keine Relevanz. Die Erweiterung der Modelpalette 1987 bringt Commodore doch noch den erhofften Erfolg: Der flexible Desktop-Computer Amiga 2000 findet als vergleichsweise günstige Grafik- und Video-Workstation seine Fans, der kompakte und mit einem Startpreis von rund 1.100 DM bezahlbare Amiga 500 wird zum beliebtesten Spielcomputer der ausgehenden 1980er-Jahre. Allerdings nur in Europa, in den USA geht die Zeit der Heimcomputer bereits ihrem Ende entgegen. Trotz mehrmaliger Erweiterung und Überarbeitung der Produktlinie - mit CDTV (1991) und CD32 (1993) versucht man sich sogar zweimal an einer CD-Konsole - bleibt der Amiga 500 der populärste Vertreter seiner Familie.

Spiele: Der Amiga ist wohl der einzige Heimcomputer mit Killer App: Das farbenfrohe Strategiespiel "Defender of the Crown" entführt die Spieler 1986 in bislang unbekannte Grafikdimensionen, weitere spektakulär inszenierte Titel des Herstellers Cinemaware folgen. US-Kollegen wie Electronic Arts, LucasArts oder Sierra On-Line künden die Commodore-Computer zwar nicht zur Leitplattform, steuern aber kontinuierlich hochwertige Umsetzungen vieler Topmarken bei. Der Löwenanteil der Amiga-Spiele kommt allerdings aus England: Team 17 ("Alien Breed"), Bullfrog ("Populous") oder DMA Design ("Lemmings") liefern zahllose Klassiker und beeinflussen mit ihren Mitarbeitern und Marken die Videospielwelt bis heute. In Deutschland beschert das 1988 gegründete Unternehmen Blue Byte dem Amiga Klassiker wie "Battle Isle" oder "Die Siedler", in Schweden formiert sich aus einer Demo-Group der Entwickler Digital Illusions, der dank der "Pinball"-Reihe schon Jahre vor "Battlefield" legendär wird.

Sammelsurium: Am einfachsten kommt der Retro-Spieler natürlich an den Amiga 500 - mit etwas Glück lässt sich bereits für 10 bis 20 Euro loszocken. Dreistellig wird der Preis für den Amiga 1000, der dank elegantem Desktop-Design sowie Unterschrift von Amiga-Vater Jay Miner (und Platenabdruck seines Hundes) im Gehäuse ein schmuces Sammelobjekt abgibt. Konsolenjäger geben für CDTV sowie CD 32 zwischen 50 und 100 Euro aus - das Geld lohnt sich allerdings nur wegen der Kuriosität und nicht wegen eines gegenüber dem Amiga 500 erhöhten Spielvergnügens. Von den über 3.000 verschiedenen Titeln lässt sich ein großer Teil für jeweils wenige Euro erstehen, nostalgisch bedeutsame Software von LucasArts & Co. kann bis zu 50 Euro kosten. Richtig teuer werden frühe US-Spiele wie "Mindwalker", Psygnosis-Sondereditionen mit T-Shirt oder die "Giana Sisters".



Wolf im Schafspelz: Die nüchterne Verpackung lässt wenig von den Multimedia-, Grafik- und Spielefähigkeiten des Amiga 1000 erkennen.



Mit dem Amiga 1000 debütiert die letzte große Heimcomputer-Familie. Trotz seiner überwältigenden Grafik-Power gerät das Ursprungsmodell zum Flop, seine Produktion wird bereits Anfang 1987 eingestellt.



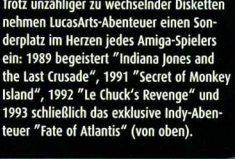
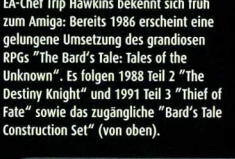
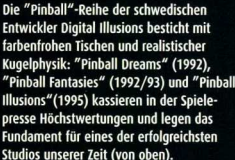
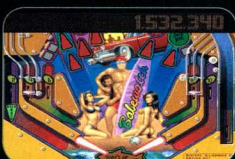
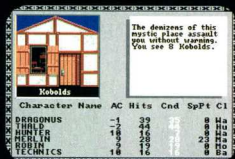
Amiga 1200: Der Nachfolger des A500 besitzt den grafisch mächtigeren AGA-Chipsatz und kommt 1992 auf den Markt.



Das CDTV ist eine Multimedia-Variante, die Commodore 1991 erfolglos gegen das Philips CDI antreten lässt.

Serien!

Spiele-Serien, die den Amiga geprägt haben.



DMA Design und seine Stars der beginnenden 1990er: Auf das erste "Lemmings" folgen mit "Oh No! More Lemmings" noch 1991 frische Levels. 1993 kommt der optisch und spielerisch getunte Nachfolger "Lemmings 2: The Tribes", zu Weihnachten 1993 und 1994 jeweils eine winterliche "Holiday Lemmings"-Episode. 1995 erscheint dann mit "All New World of Lemmings" die letzte Amiga-Episode (von oben).

EA-Chef Trip Hawkins bekennt sich früh zum Amiga: Bereits 1986 erscheint eine gelungene Umsetzung des grandiosen RPGs "The Bard's Tale: Tales of the Unknown". Es folgen 1988 Teil 2 "The Destiny Knight" und 1991 Teil 3 "Thief of Fate" sowie das zugängliche "Bard's Tale Construction Set" (von oben).

Trotz unzähliger zu wechselnder Disketten nehmen LucasArts-Abenteuer einen Sonderplatz im Herzen jedes Amiga-Spielers ein: 1989 begeistert "Indiana Jones and the Last Crusade", 1991 "Secret of Monkey Island", 1992 "Le Chuck's Revenge" und 1993 schließlich das exklusive Indy-Abenteuer "Fate of Atlantis" (von oben).

Die "Pinball"-Reihe der schwedischen Entwickler Digital Illusions besticht mit farbenfrohen Tischen und realistischer Kugelphysik: "Pinball Dreams" (1992), "Pinball Fantasies" (1992/93) und "Pinball Illusions" (1995) kassieren in der Spielerszene Höchstbewertungen und legen das Fundament für eines der erfolgreichsten Studios unserer Zeit (von oben).

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Cliffhanger (Psygnosis)



Dangerous Streets (Flair Software)

Special!

Cineware begeistert mit filmreifer Grafik und Story.



Defender of the Crown



The King of Chicago



The Three Stooges

Sammeln!

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



So selten wie die C64-Fassung: Am schwierigsten ist die UK-Version von "Giana Sisters" zu bekommen.



Die beiden "Turrican"-Spiele gibt es in diversen Varianten. Zudem existiert ein eigener Spezial-Joystick für die deutsche Ballerei.

Das ungewöhnliche Labyrinthspiel "Mind Walker" gilt als erster kommerzieller Amiga-Titel überhaupt – und ist ein entsprechend schickes Sammelstück.



Die Konsolenvariante CD32 erschien kurz vor dem Ende von Commodore. Ein lohnendes, nicht zu teures Kleinod.



Die erste "Lemmings 2+"-Charge kam mit je einem von zwölf niedlichen Nager-Pins in den Handel.



Die Psychosis-Titel "Obitus", "Awesome" sowie das "Shadow of the Beast"-Duo gibt es in schmackhaften Sonderverpackungen inklusive T-Shirt.



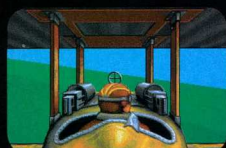
Graffiti Man (Rainbow Arts)



Fighting Soccer (Activision)



It Came from the Desert



Wings

Spiele!

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



History Line 1914-1918 (Blue Byte)



Lotus Turbo Challenge 2 (Gremlin Graphics)



Blood Money (Psychosis)



Sensible Soccer (Renegade)



SWIV (The Sales Curve)



Rainbow Islands (Graftgold)



Stunt Car Racer (MicroStyle)



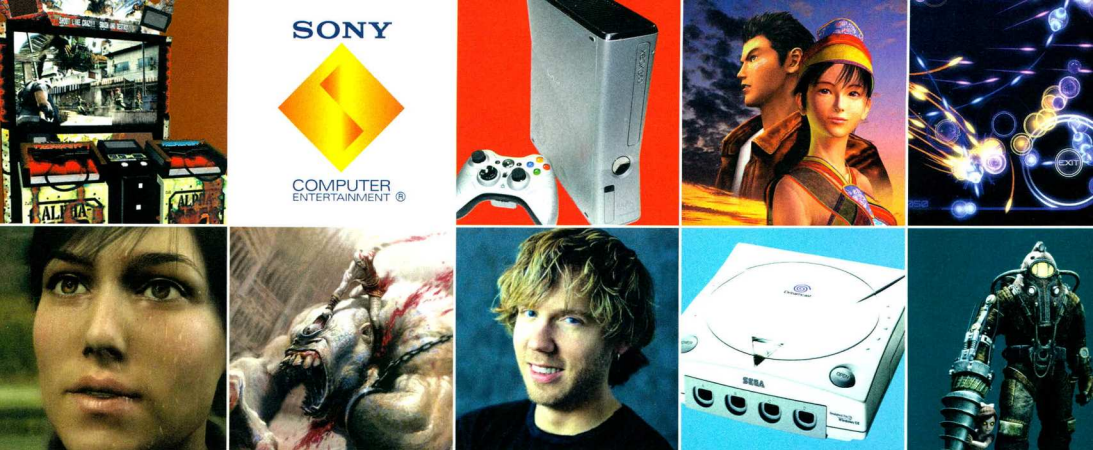
Speedball 2 (Bitmap Brothers)



Another World (Delphine Software)



Faery Tale Adventure (MicroIllusions)



2000-2010 - GAMES, KÖPFE DAS SPIELE-JAHRZE



Ende der 1970er starteten Videospiele ihren weltweiten Siegeszug: Atari VCS, NES, Mega Drive, Game Boy, Super Nintendo, PlayStation, N64 – bis zum Millenniumwechsel hat der Homo daddelus eine rasante Entwicklung seines Hobbys erlebt.

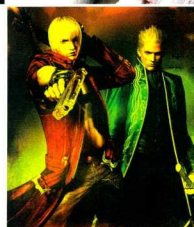
In den 2000ern zog das Tempo der interaktiven Schöpfung sogar noch an: Getrieben von technischen Evolutionen wie HD-TV, DSL und berührungsempfindlichen Displays entstanden realistischere Spielwelten, neue Formen des gemeinsamen Daddelns sowie frische Spielkonzepte.

Was die Games-Welt in der vergangenen Dekade bewegte, wer sie formte und welche Entwicklungen sie revolutionierten, erfährt Ihr auf den folgenden 14 Seiten. Wir wünschen viel Spaß beim Schwelgen in Erinnerungen – wer diese mit uns und anderen Lesern teilen möchte, schreibt an leserpost@maniac.de. Wir freuen uns auf Eure Geschichten!



UBISOFT™

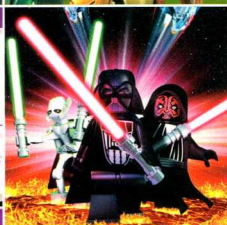
SEGA®



Micro
game
st

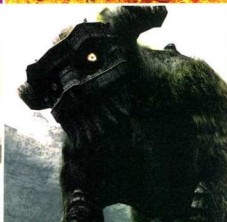
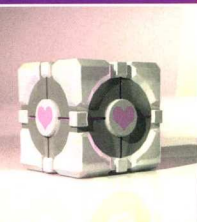


ERFOLGSGESCHICHTEN HNT IM RÜCKBLICK



INHALT	
Phänomen PlayStation 2	32
Durchstarter – Nintendo DS	32
Technik-Revolution	33
Arcade vs. Konsole	33
Videospiele in der Öffentlichkeit	33
Und sie bewegen sich doch!	33
Meilensteine der Dekade	34
Die erfolgreichsten Spiele seit 2000	35
Download-Spiele: Paradises für Retro-Gamer und 2D-Fans	36
Darf's noch etwas mehr sein? Spiele-Add-ons per Download	37
Geschmackssache: Genres im Wandel der Zeit	38
Online-Gaming: Nie mehr alleine spielen	39
Prägende Games-Köpfe	40
Anders kaufen dank Internet	40
Die großen Drei – Kommafünf	41
Release früher in Japan?	41
Here Comes a New Challenger!	42
Veränderung der Spielgewohnheiten	43
Deutschlands Spiele-Evolution in Zahlen	43
2010 im Rückblick	44

ACTIVISION



PHÄNOMEN PLAYSTATION 2

» Wenngleich sie sicher nie den Liebhaber-Status des Dreamcast erreichen wird und seit dem Wechsel zu HD grafisch im Schatten der neuen Generation steht, ist die PlayStation 2 die bestimmende Plattform des vergangenen Jahrzehnts. 140 Millionen verkaufte Einheiten sprechen eine deutliche Sprache; hinzu kommt die am besten sortierte Spielbibliothek schlechthin: Angefangen beim kriegesischen Actionkracher und Mammut-RPG über weltoffene Gangsterdramen und sim(m)liche Rennspielhits bis hin zu freiknig Import-Shootern und japanischen Retro-Collections – unter den über 6.000 erschienenen Titeln ist für jeden das Richtige dabei.

Was sich anfangs über die Bezahlbarer-DVD-Player-Masche in die Wohnzimmer schlich, wurde aufgrund breiter Hersteller-Unterstützung zur dominanten Gamer-Konsole. Gleichzeitig erschloss die PS2 noch vor DS und Wii den Massenmarkt – mit Party-Spielen, Singsang und Bewegungssteuerung. Anders als z.B. in den 1990ern das Mega Drive oder aktuell die Xbox 360 gelang es Sony, seine Konsole auf allen Kontinenten zum Marktführer zu machen – auch weil regionsspezifische Software-Hits im Überfluss vorhanden waren. Amerikanische Spieler griffen abermillionenfach zu den Versoffungen der vier dominanten US-Sportarten, Japaner freuten sich über zahllose Rollenspiele und eine Flut an Manga-Adventures, die auch heute noch anhält. Ein europäisches Phänomen ist die "SingStar"-Serie – mit über 20 allein in Deutschland erschienenen PS2-Titeln hält die Karaoke-Serie einen einsamen Rekord und lädt zahllose Nicht-Spieler zur 80er-, Turkish-, Schlager- oder Après-Ski-Party. Nachdem Ende 2008 mit "Yakuza 2" der letzte große Titel erschien, lebt die PS2 als günstige Kinderkonsole weiter.

Abschließend wollen wir die illustre Schar hochkarätiger, zumeist japanischer Dritthersteller-Titel würdigen, denen die 90%-Marke verwehrt blieb, die sich aber mit anderen Qualitäten die Herzen der Spieler sicherten. Diese zehn Spiele gibt es in Europa (außer "Xenosaga 1") und nur für die PlayStation 2: "We Love Katamari", "Contra: Shattered Soldier", "Ico", "Gradius V", "God Hand", "Zone of the Enders" (Serie), "Shadow Hearts Covenant", "Blood Will Tell", "Xenosaga" (Serie) und "Odin Sphere". ms



DURCHSTARTER – NINTENDO DS



Rekordverkaufszahlen zu liefern auch unser komplettes Hobby umkrempeln sollte, wagte sich keiner auszumalen.

2004 geht mit dem Nintendo DS ein Handheld an den Start, das in vielerlei Hinsicht mit alten Spielgewohnheiten bricht: Statt nach immer besserer Technik zu trachten – der DS zaubert gute, aber nicht umwerfende Grafik auf seine Displays –, wird ein neues Konzept verfolgt.



» Zu Beginn des Jahrzehnts hat Nintendo eine Formkrise: Zwar sorgt der Game Boy Advance noch zuverlässig für satte Umsätze, doch die Heimkonsole GameCube spielt gegenüber Xbox und vor allem PS2 keine wichtige Rolle. Grund genug, nach neuen Mitteln und Wegen zu suchen, um die Spielerwelt wieder für sich zu gewinnen – dass daraus ein ungeahnter Erfolg entstehen würde, der neben

Erfolgreiches Quartett: Vom Ur-DS über DS Lite (oben) und DSi bis hin zum großen Bruder DSi XL (unten) feiert Nintendo rege Absätze.

Unter dem Klappdeckel bergen sich zwei Bildschirme, von denen der untere als Touchscreen fungiert, der per beigelegtem Stylus bedient wird, sogar ein Mikrofon fand im Gehäuse Platz. Klassische Zocker rümpfen darüber anfangs die Nase, neue Episoden beliebter Serien wie "Mario Kart" wollten sie sich trotzdem nicht entgehen lassen. Schon bald erweist sich, dass Nintendo-Boss Saturo

Iwata mit dem DS den richtigen Riecher hatte und mit seinem Handheld zahllose neue Kunden erreicht, die bislang nichts mit Videospielen anzufangen wussten. Vor allem ein Titel steht für die perfekte Zielgruppenerweiterung: "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging". Die 2006 im Westen erschienene Sammlung an zugänglichen Gedächtnisübungen wurde zum Verkaufserfolg und begeisterte vom Enkel bis zum

Opä jedermann – das Casual-Games-Genre ist da.

Mit über 140 Millionen verkauften Geräten ist der DS noch vor der PS2 die erfolgreichste Konsole, nicht zuletzt weil Nintendo etwa alle zwei Jahre neue Modelle folgen ließ: Auf den Ur-DS (links oben) folgt der schickere und technisch leicht aufgemotzte DS Lite (rechts oben), danach erscheint der DSi mit eingebauter Kamera und Download-Shop (links unten); den Abschluss bildet der großer dimensionierte DSi XL (rechts unten). Bis auf das Ur-Modell werden alle Varianten noch heute angeboten, ein Novum in der Videospielwelt. Der Einfluss des DS beschränkt sich nicht nur auf Handhelds: Angestachelt vom Erfolg wagt Big N auch in Sachen Heimkonsolen ein Experiment abseits der gängigen Normen – das nennt sich Wii. us



Mit über 140 Millionen verkauften Geräten ist der DS noch vor der PS2 die erfolgreichste Konsole, nicht zuletzt weil Nintendo etwa alle zwei Jahre neue Modelle folgen ließ: Auf den Ur-DS (links oben) folgt der schickere und technisch leicht aufgemotzte DS Lite (rechts oben), danach erscheint der DSi mit eingebauter Kamera und Download-Shop (links unten); den Abschluss bildet der großer dimensionierte DSi XL (rechts unten). Bis auf das Ur-Modell werden alle Varianten noch heute angeboten, ein Novum in der Videospielwelt. Der Einfluss des DS beschränkt sich nicht nur auf Handhelds: Angestachelt vom Erfolg wagt Big N auch in Sachen Heimkonsolen ein Experiment abseits der gängigen Normen – das nennt sich Wii. us



TECHNIK-REVOLUTION

System: Xbox. Demonstrationsobjekt: "Halo".
 Microsoft öffnet dem Gamer Ende 2001 eine neue Spieldimension. Ihr Name: 5.1-Surround-Sound. Vorher gab es zwar schon raumfüllende Dolby-ProLogic-Klänge auf die Gamerohren, aber erst der digitale Nachfahren bringt so richtig Leben in die Bude: In "Halo" lassen sich die grunzenden Gegner punktgenau im Raum bestimmen, was Zockern mit 5.1-Anlage spielerische Vorteile verschafft. Schließlich muss man Feinde nun nicht mehr unbedingt sehen, um zu wissen, wo sie gerade stecken – ein Zischen aus der rechten Surround-Box und es ist klar: Der Wicht schleicht sich von hinten an! Heute gehören solche Erlebnisse zum Alltag von PS3- und Xbox-360-Daddlern: Atmosphäre-Granaten wie "Alan Wake" oder "Dead Space" profitieren ebenso wie furiose Bildschirmschlachten à la "Half-Life 2" und "Killzone 2" – und sogar Rennspiele wie etwa "Need for Speed: SHIFT" gewinnen zusätzliche Spaßpunkte.

System: Xbox 360. Demonstrationsobjekt: "Kameo". Auch die zweite Technik-Revolution führt Microsoft an und bringt 2005 HD-Spielegrafik in die Wohnzimmer. Bei "Kameo" springen einen die fantastisch texturierten Fantasy-Landschaften förmlich an, jeder Grashalm, jede Narbe auf den Körpern der Trolle wird auf HD-Fernsehern sichtbar. Seitdem turnen wir auf PS3 und Xbox 360 durch hochauflösende Welten (gängigstes Format ist 720p mit 1.280 x 720 Pixel), die wir nicht mehr missen möchten und sich enorm weiterentwickelt haben (Referenz: "Uncharted 2"). 2010 fällt schließlich der Startschuss zu stereoskopischem 3D: Kompatible 3D-Fernseher fluten die Läden und diverse High-End-Spiele bieten (bei HDMI-Verbindung) einen entsprechenden Modus. Bislang kam uns jedoch noch kein 3D-Spiel unter die Augen, weswegen man sich unbedingt einen 3D-TV ins Haus holen müsste. **os**



ARCADE VS. KONSOLE

Spätestens seit 2000 sind Arcade-Games ihren Konsolen-Verwandten grafisch nicht mehr überlegen – die Dreamcast-Portierung von "F355" ist einwandfrei und bietet mehr Strecken als das Original, nur das Fahrerlebnis kann nicht mit dem in der Spielhalle mithalten (Sechs-Gang-Schaltung, drei Bildschirme). Der Dreamcast ist dem Naom-Arcadeboard ebenbürtig und im Gegensatz zur Neo-Geo-AES-Heimvariante erschwinglich. Damit verliert der Magnet Spielhallen einen Teil seiner Anziehungskraft, denn neben den aufwändigen Kabinetten war die überlegene Grafik das Hauptargument für den Besuch. Der Aufstieg des Online-Gaming ist ein weiterer Sargnagel für die marode Arcade-Branche – wer sich heute mit den Besten messen will, wählt den Mehrspieler-Modus des Konsolenspiels, anstatt am Automaten den King der Nachbarschaft herauszufordern. Wer 2010 die klimatisierte Luft einer japanischen Arcade atmet, darf nach wie vor durch fünf Stockwerke voller blinkender Automaten lustwandeln – echte Videogames sind zwischen Sammelkarten-Spielen, Glücks- und Medaillen-Automaten oder Foto- und Kran-Geräten aber die Ausnahme. Aus technischer Sicht hinkt die Spielhalle sogar hinterher: HD-Bildschirme gibt es hier wie dort, grafische Überflieger nur auf Konsolen. Besonders deutlich wird das bei Arcade-Kindern wie "Tekken 6" und "Time Crisis: Razing Storm". **ms**



VIDEOSPIELE IN DER ÖFFENTLICHKEIT

"Die gesellschaftliche Akzeptanz [von Videospielen] ist (...) längst vorhanden. Problematischer verhält es sich mit der politischen Akzeptanz", meint der Veranstalter des Deutschen Entwicklerpreises (Seite 12). Tatsächlich avancierten Videospiele 2008 zur umsatzstärksten Unterhaltungsbranche, im selben Jahr wurden sie durch den Beitritt des G.A.M.E.-Verbandes zum Deutschen Kulturrat als Kulturgut anerkannt. Parallel forcierte Nintendo die Akzeptanz beim Volk, wie jährliche Seniorenmeisterschaften mit "Wii Sports" zeigen. Design-Schulen wie die Games Academy reflektieren den Stellenwert der Branche in Deutschland, das auf Entwicklerseite international noch immer nahezu bedeutungslos ist. Die Kinder der 8-Bit-Generation hingegen sind heute selbst Eltern und bringen ein besseres Medienverständnis mit. Damit

sollte sich bald die politische Akzeptanz einstellen. Noch ist der 2009 eingeführte, staatlich geförderte Deutsche Computerspielpreis eine brave Politposse, Verbotsforderungen einzelner Populisten schüren Angst, statt Medienkompetenz zu fördern. Als Eilreaktion auf die Schulschießerei in Erfurt wurde 2003 die freiwillige Kennzeichnung durch die USK gesetzlich bindend, 2008 wurden die Logos vergrößert, 2009 neu gestaltet. **mh**



Auf Initiative der Studenten Josef Kiener und Markus Deindl bowlten Senioren seit 2009 auf Wii.

UND SIE BEWEGEN SICH DOCH!

Die EyeToy-Kamera für PlayStation 2 rückt das kontrollierfreie Zocken 2003 erstmals in den Vordergrund, einsthaft beschäftigen sich die Entwickler aber nicht mit der Steuerung. Das ändert sich 2006, als Nintendo mit der Wii-Konsole einen Riesenerfolg landet und mit der leicht verständlichen Bewegungssteuerung auch Käufer erreicht, die sich bisher nicht mit Spielen abgaben.

Nachahmer findet Nintendo erst Ende 2010: Sony bringt im September PlayStation Move, eine präzisere Variante der Wii-Steuerung. Microsoft verzichtet im November mit Kinect komplett auf Eingabegeräte. Nach den ersten Erfahrungen mit beiden Systemen wird deutlich, dass sie am glei-

chen Problem kranken, für das auch die Wii-Konsole berüchtigt ist: Es gibt kaum Spiele, die die Bewegungssteuerung sinnvoll integrieren und gleichzeitig genug Tiefgang für erfahrene Zocker bieten. Vor allem Microsoft steht seit der E3 2010 in der Kritik, diese Zielgruppe zu vernachlässigen. Das soll sich nächstes Jahr ändern. Zahlreiche Entwickler kündigten Spiele an, die Kinect auch für Hardcore-Spieler interessant machen sollen. Nach unseren ersten Erlebnissen mit der Peripherie bezweifeln wir allerdings, dass sich etwa ein "Steel Battalion: Heavy Armor" so komplex spielt wie sein Vorgänger, der mit einem mächtigen Spezialcontroller samt Button-Armada ausgestattet war. **tk**



MEILENSTEINE DER DEKADE



GTA III

PS2/Xbox • Mit "Grand Theft Auto III" wagt Entwickler DMA Design (die späteren Rockstar) den Sprung in die dritte Grafikdimension. Das Spiel bietet eine frei begehbare Spielwelt und völlige Handlungsfreiheit abseits der Missionen, Autoklau, Mord an Zivilisten, Sprünge von Hausdächern – alles ist auf einmal in bestechender Optik möglich. Jugendschützer echauffieren sich über die moralisch verwerflichen Handlungsoptionen, können die Welle des Erfolgs aber nicht aufhalten. Seitdem gehört eine offene Welt zum Standard im Action-Adventure-Genre.



Halo 2

Xbox • Die Solo-Kampagne topt den Vorgänger locker: Level-Recycling ist passé, das Schlüpfen in die Haut eines Aliens überrascht mit cooler Tarnvorrichtung und die Massenkämpfe sind grandios inszeniert. Was 2004 zudem keiner wusste – "Halo 2" wird der letzte Serienvorläufer sein, der grafisch Maßstäbe setzt. Seinen Platz im Zockerolymp verdankt "Halo 2" aber dem über Jahre hin beliebten Online-Modus, der sogar in Zeiten von "Halo 3" weiterlebt – ruckelfreie Xbox-Live-Schlachten, zig Spielvarianten, Clen-Funktionen und vieles mehr definieren Online-Game-Action neu.



Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

DS • Ähnlich wie damals "Tetris" sorgt "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" dafür, dass Nintendos neues Handheld seinen Weg auch in die Hände von Millionen Nicht-Spielern findet. Kein Wunder, eignen sich Logikrätsel und Rechenaufgaben doch perfekt für die tägliche Bahnfahrt zur Arbeit. Außerdem ist die Steuerung des Spiels simpel und die Jagd nach einem möglichst jungen geistigen Alter motiviert, immer noch eine schnelle Runde mehr einzulegen. Neben zahlreichen Nachahmern ebnet der Titel den Weg für Lern-, Koch- und Sprachprogramme auf dem DS.

Ihr geistiges
Alter
entspricht
34
Jahren.



Shenmue

DC • Obwohl der umfangreichere zweite Teil spielerisch ausgereifter ist, kommt Yu Suzukis "Shenmue" anno 2000 wie ein Paukenschlag: Die Story berührt, die Interaktion mit der Umgebung begeistert. Und: Grafisch dringt Sega in neue Sphären vor.



God of War

PS2 • Der charismatische Wüterich Kratos kommt aus dem Nichts und legt eine nahezu perfekte Premiere hin – nie zuvor war ein Hack'n'Slay so filmreif inszeniert. In technischer Hinsicht treibt Sony Santa Monica die PS2 zu Höchstleistungen an.



Resident Evil 4

PS2/GC • Serien-Erfinder Shinji Mikami holt sein Baby aus dem kreativen Schlaf: Panik statt Grusel, Echtzeit-Optik statt Render-Grafik, millimetergenaue Action statt Panzersteuerung – damit revolutioniert er "Resident Evil" und das Action-Genre.



Shadow of the Colossus

PS2 • Trotz hakeliger Steuerung und einer leeren, verwinkelten Welt ist dieser Titel ein Meilenstein – weil Bossgegner hier gleichzeitig Level sind und das Spiel darüber hinaus etwas Besonderes schafft: Es weckt Gefühle wie Trauer, Mitleid und Verzweiflung.



Guitar Hero

PS3/360/Wii • Musikspiele gab es schon in den 1990ern, doch mit den "Guitar Hero"-Plastikkampfen tritt das Musikgenre seinen kurzen, aber heftigen Siegeszug an. Schlagzeug und Gesang folgen, bei der "Rock Band"-Konkurrenz spielt man sogar Keyboard.



Call of Duty: Modern Warfare

PS3/360 • Momente wie die Pripyat-Mission oder die letzten Atemzüge des sterbenden Soldaten nach der Atomexplosion sorgen bei Actionfans für leuchtende Augen. Dazu gesellt sich ein unglaublich populärer Mehrspieler-Modus, der seinesgleichen sucht.



Monster Hunter Freedom 2

PSP • Die "Monster Hunter"-Serie festelt vor allem in Japan Millionen Spieler mit dem "Jagen und Sammeln"-Prinzip an den portablen Bildschirm. Ein Online-Koop-Modus, skurriler Humor und actionreiche Kämpfe gegen riesige Monster runden das Paket ab.



The Orange Box

PS3/360 • Die Spiele-Sammlung macht nicht nur Gordon Freeman endlich auch auf den Konsolen berühmt, sie integriert auch mit Physik-Spielerien und Portal-Puzzles Denkaufgaben in Ego-Shooter, die sonst nur Schalterrätsel beinhalten.



Super Mario Galaxy

Wii • Beispielslos abwechslungsreiche Levels, eine überaus komplexe Steuerung, fantastische (SD-)Grafik und der Mario-Faktor sorgen dafür, dass Besitzer der HD-Konsolen zum ersten Mal neidische Blicke in Richtung der Wii-Spielergemeinde werfen.



Mass Effect

360 • Frei wählbare moralische Entscheidungen, beeinflussbare Beziehungen zwischen den Charakteren und dazu ein detailliert ausgearbeitetes Universum – "Mass Effect" weitet die Grenzen, in denen Gamer die Spielwelt beeinflussen, maßgeblich aus.



BioShock

PS3/360 • Die Unterwasserstadt Rapture setzt Maßstäbe in Sachen Atmosphäre und audiovisuelle Präsentation. Auf der Hut vor den Big Daddys durch die Ruinen einer altmodischen Art-deco-Umgebung zu streifen, erzeugt ein unerreichbares Gänsehaut-Gefühl.



Street Fighter IV

PS3/360 • Capcom holt mit der Wiederbelebung der "Street Fighter"-Serie die 2D-Beat-em-Ups zurück aus der Versenkung. Wochenlang ausverkaufte Arcade-Sticks und Fightpads zeugen von der Euphorie, welche die Rückkehr zu den alten Tugenden auslöst.

DIE ERFOLGREICHSTEN SPIELE SEIT 2000

» Für die Top 10 der meistverkauften Spiele seit 2000 haben wir in unten stehender Grafik Hardware-Bundles außen vor gelassen – andernfalls stünde "Wii Sports" mit fast 80 Millionen verkauften Einheiten an erster Stelle. Auch "Wii Play", das sich primär über die beiliegende Fernbedienung verkauft haben dürfte, fände einen Platz in der Rangliste, doch das würde das Bild verzerren.

In der bereinigten Liste schließlich kann neben "Call of Duty" und "Grand Theft Auto" keine Spielereihe Nintendo das Wasser reichen: Mario allein dominiert die Charts mit je zwei Fun-Racern und Old-School-Jump'n'Runs, hauseigene Fitness- und Casual-Produkte beanspruchen weitere Top-Ränge.

Ein bemerkenswerter Unterschied zwischen den angeführten Titeln wird offensichtlich, betrachtet man die Erscheinungsjahre der Topseller: Während sich mit immensem Marketingaufwand veröffentlichte Reihen wie "Call of Duty", "Halo" oder "GTA" gegenseitig in Schnellverkaufsrekorden überbieten – z.B. mehr als 14 Mio. Einheiten von "Black Ops" innerhalb eines Monats –, erweisen sich Nintendo-Produkte als Dauerbrenner. Zwar blieb auch das drei Jahre alte "Call of Duty 4" auffallend lange preisstabil, doch "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" wurde selbst nach der Veröffentlichung des zweiten Teils noch massiv im Fernsehen beworben und zum Vollpreis verkauft. Preissenkungen von "Mario Kart" und Co. sind angesichts ihres Erfolges so bald nicht zu erwarten, wohingegen viele andere Spiele schnell veramscht werden.

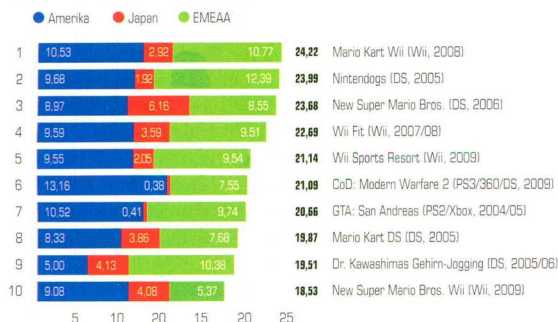
Auch im Hard-

waresektor belegt Nintendo die vorderen Ränge. Zwar ist Sonys PlayStation 2 die erfolgreichste Heimkonsole der Dekade, den Spitzenplatz belegt aber knapp der DS. Doch dessen Tage sind gezählt: Bald folgt der 3DS und der Tierpflege-Boom ist mittlerweile ebenso vorbei wie die Musikspiel-Hochzeit auf Heimkonsolen. "Guitar Hero" und "Rock Band" erscheinen zwar noch regelmäßig, seit "Guitar Hero III" fallen die Verkaufszahlen aber dramatisch. mh



"Nintendogs": Jeder sechste DS-Besitzer hat dieses Spiel.

Die zehn meistverkauften Spiele seit 2000 (in Millionen)

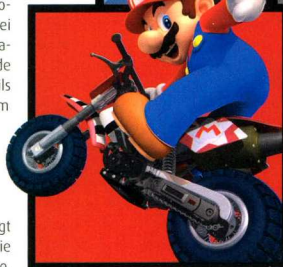
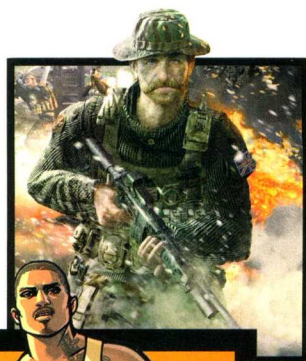


Quelle: VGChartz.com; Stand: 15. Dezember 2010

Unter "EMEA" werden die Territorien Europa, Naher Osten, Afrika und Asien (ohne Japan) zusammengefasst. * Segas letzte Konsole erschien bereits Ende der 1990er; die Dreamcast-Ara wurde jedoch hauptsächlich in dieser Dekade.

Über 21 Millionen Einheiten setzte Activision von "CoD: Modern Warfare 2" ab.

Die PS2 – die meistverkaufte Heimkonsole, nicht nur dieses Jahrzehnts.



Die "GTA"-Reihe ist neben "Call of Duty" die erfolgreichste Serie eines Drittherstellers und "San Andreas" Rockstars größter Hit.

Die zehn meistverkauften Dritthersteller-Spiele seit 2000

Rang	Titel	Jahr	System	in Mia.
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	2009	PS3/360/DS	21,09
2	Grand Theft Auto: San Andreas	2004/05	PS2/Xbox	20,66
3	Grand Theft Auto: Vice City	2002	PS2/Xbox	16,46
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	2007	PS3/360/Wii/DS	16,09
5	Guitar Hero III: Warriors of Rock	2007	PS2/PS3/360/Wii	15,52
6	Grand Theft Auto IV	2008	PS3/360	15,12
7	Call of Duty: World at War	2008	PS2/PS3/360/Wii/DS	14,56
8	Call of Duty: Black Ops	2010	PS3/360/Wii/DS	14,45
9	Grand Theft Auto III	2001	PS2/Xbox	13,86
10	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	2007	Wii/DS	12,57

Hardware-Verkaufszahlen seit 2000 (in Millionen)

Rang	Konsole	Release	Amerika	Japan	EMEA*	Gesamt
1	Nintendo DS	2004/05	51,22	31,81	57,63	140,66
2	PlayStation 2	2000	52,56	23,27	62,93	138,76
3	Game Boy Advance	2001	41,64	16,96	22,89	81,49
4	Wii	2006	37,24	10,94	31,41	79,59
5	PlayStation Portable	2004/05	20,34	15,99	26,90	63,23
6	Xbox 360	2006	27,41	1,43	18,85	47,69
7	PlayStation 3	2006/07	17,01	5,91	20,66	43,58
8	Xbox	2001/02	16,34	0,53	7,78	24,65
9	GameCube	2001/02	12,94	4,04	4,77	21,75
10	Dreamcast	1998/99	3,96	2,25	1,97	8,20

DOWNLOAD-SPIELE: PARADIES FÜR RETRO-GAMER UND 2D-FANS

Das Internet hat Einzug in fast alle Bereiche des täglichen Lebens gehalten – wieso sollte es bei unserem Hobby anders sein? Neben dem allgegenwärtigen Gaming (siehe Seite 39) und den Bemühungen von Sony und Microsoft, ihre Konsolen als Multimedia-Zentrale inklusive Film-Leihe und Fernseh-Übertragungen im heimischen Wohnzimmer zu etablieren, wurde eine Nutzungsmöglichkeit in den letzten Jahren immer wichtiger: Spiele lassen sich auch online kaufen.

Das gilt zwischen teils auch für Neuerscheinungen. So schaffen es vor allem immer mehr PSP-Spiele nur noch als Downloads nach Europa – was eine Frage auf wirft: Werden klassische physische Datenträger auf Dauer verdrängt? So gibt es im PC-Sektor inzwischen angelaufene Dienste wie OnLive und Gaikai, bei denen Spiele via Streaming geockt werden und erst gar nicht auf der heimischen Hardware landen. Apples iPad sowie iPhone beweisen, dass Geräte ohne Laufwerke durchaus als Spielmaschinen akzeptiert werden. Noch sehen wir die Gefahr aber als gering an, dass wir bald keine DVDs oder Blu-rays mehr kaufen können. Denn weder haben es die Anbieter bislang eilig, ganz aktuelle Titel auf die virtuellen Marktplätze zu packen. Noch dürfte kaum die Masse zugrei-

fen, solange das Internet nicht noch schneller wird und die Preise realistisch ausfallen – denn bislang bekommt man Gebrauchtware günstiger als vergleichbare Downloads.

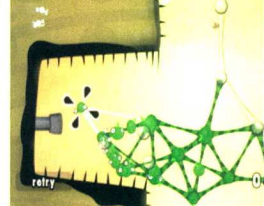
Anders sieht die Situation bei Spielen aus, die in der Zeit vor den Online-Shops kaum eine Chance auf Veröffentlichungen gehabt hätten – diese finden nun ein ideales Klima vor, das sie Microsofts Einfallsreichtum bei der Xbox zu verdanken haben. In deren Endphase wurde 2004 die "Xbox Live Arcade" ins Leben gerufen: ein Online-Angebot, bei dem Benutzer für wenige Euro Häppchenspiele erwerben und herunterladen konnten, darunter namhafte Casual-Titel wie "Bejeweled", aber auch Zockerfutter wie "Mutant Storm". Die fanden auf der Xbox-Festplatte Platz, konnten aber nur mittels einer speziellen Menü-DVD gestartet werden – durch diesen

Dank des Online-Vertriebswegs schaffen prominente Indie-Titel wie "Braid" und "World of Goo" den Sprung von PC auf Konsole.

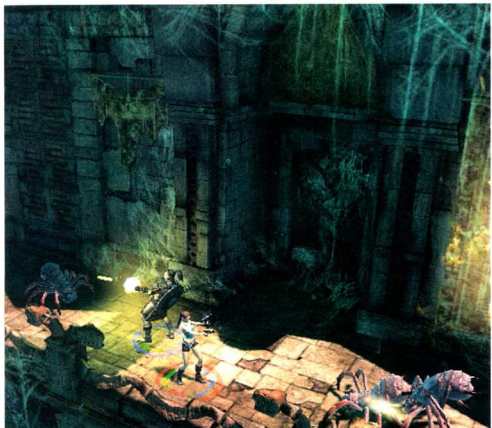
Mit der noch von DVD zu startenden Xbox-Live-Arcade begann 2004 die Ära der Download-Spiele auf Konsole.



Um PS3-Besitzer von den Vorzügen der digitalen Downloads zu überzeugen, wurde die namhafte Sci-Fi-Raserei "WipEout HD" lange Zeit nur als Onlinekauf angeboten.



Die "Indie Games"-Rubrik der Xbox 360 erlaubt es jedermann, problemlos seine Werke zu veröffentlichen. Vertreter wie "Radiangames Inferno" müssen sich vor der Arcade-Konkurrenz nicht verstecken.



Nintendo gönnt Online-Käufern Retro-Perlen wie "Super Mario RPG", die es in Europa vorher nie gab.

Sogar der größte weibliche Videospiel-Star, Lara Croft, erlebt ein Abenteuer, das es nur online zu kaufen gibt.

glücklich, denn dort können sie Hunderte Titel aus der 8- bis 64-Bit-Ära erwerben.

Trotz der zunehmenden Kommerzialisierung der Angebote sind die Download-Shops immer noch ein idealer Tummelplatz für Indie-Entwickler. Auf normalem Wege würden ihre oft ungewöhnlichen Spiele nur in seltensten Fällen einen normalen Konsolenzucker erreichen – gibt es das Spiel aber (im Idealfall sogar mit Demoversion) zum Download, greift so mancher gerne zu.

In den letzten Jahren kamen wir dadurch in den Genuss zahlreicher Perlen, die sonst wohl PC-Besitzern vorbehalten geblieben wären, wie "Joe Danger", "Braid", "Super Meat Boy", "Limbo" oder "World of Goo" – alles Spiele, die kleine Teams ohne Druck eines auf Mainstream-Kompatibilität bedachten Publishers erschufen und die es an Einfallsreichtum oder Feinpolitur mit vielen 'großen' Produktionen aufnehmen können.

Wer besonders experimentierfreudig ist, wagt sich auf der Xbox 360 in die "Indie Games"-Rubrik: In der kann praktisch jeder, der sich für den PC die günstige XNA-Entwicklungsumgebung zulegt, seine Erzeugnisse veröffentlichen – solange er ein paar lockere Mindestanforderungen erfüllt. Unter den inzwischen weit über 1.000 Titeln findet sich entsprechend eine Menge belangloser Spiele, aber auch ein Haufen Geheimtipps oder spannende Experimente, die mit 1 bis 5 Euro echte Schnäppchen sind – das erinnert nicht zufällig an Apples Erfolgsgeschichte App Store... us



Alle Spiele von A-Z
PS3-Spiele
PS3-Spiele
Arcade-Spiele
Add-ons & Extras
Spiele & Demos



SONIC THE HEDGEHOG 4
Episode 1
1500 Punkte
Freedom Rumble
1500 Punkte
ASTYLE: ONE
1000 Punkte
LAST VAMPA
KING OF B
1000 Punkte
Was gibt's Neues?
Neuerscheinungen & Neuauflagen
Klassische WiiWare-Demos sind jetzt verfügbar!
Such nach Price zu unterschiedlichen Preisen!
Wii Shop-Kanal-Wartungsparties
Aktion Verbindungshilfe!
Einkaufstour beginn

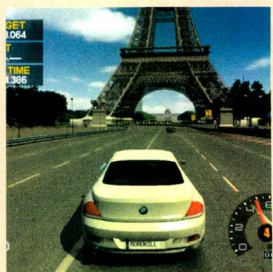
Drei Wege, ein Ziel: Auf jeder Konsole soll der Online-Spielekauf leicht gemacht werden.

DARF'S NOCH ETWAS MEHR SEIN? SPIELE-ADD-ONS PER DOWNLOAD

Vor dem Einzug des Internets in die Konsolenwelt waren Erweiterungen selten – wie sollten neue Levels oder Charaktere auch den Weg auf CD bzw. Modul finden? Die wenigen Ausnahmen wie das "GTA"-Anhängsel "London 1969" für PSone erschienen auf eigenständigen Datenträgern, die zum Starten eine Verifizierung durch das Originalspiel benötigten. Wie beim Onlinezocken generell spielte Microsoft mit der Xbox die Vorreiterrolle, denn neben dem eingebauten Breitbandanschluss schlummerte bekanntlich eine Festplatte im Gerät – der ideale Ort, um Zusatzdaten für Spiele zu speichern und abrufbar zu machen. Erste zaghafte Versuche wurden 2004 u.a. mit den Städteergänzungen Long Beach und Paris für "Project Gotham Racing 2" oder den Golfkursen für "Links 2004" gewagt, womit sich auch gleich ein anderer Trend ankündigte: Gratis gibt es nur wenig.

Richtig ins Rollen kam die Welle an Downloadable Content (kurz DLC) mit der aktuellen Konsolengeneration: Fast jedes Spiel, das heutzutage etwas auf sich hält, bietet auf PS3 und Xbox 360 online erwerbbarer Erweiterungen feil. Neue Karten für Multiplayer-Runden bei Ego-Shootern oder zusätzliche Fahrzeug-Sets zu Rennspielen sind Standard; im Musikspielgenre hat es sich eingebürgert, wöchentlich Nachschub zu liefern. Auch als Solo-Abenteuer angelegte Titel profitieren: So wurde etwa das epische Rollenspiel "The Elder Scrolls IV: Oblivion" mit einer Zusatz-Insel veredelt, "GTA IV" oder "Red Dead Redemption" bekamen eigenständige Kapitel mit teils neuen Helden spendiert.

Ohne Kontroversen oder Nachteile bleibt diese Entwicklung nicht: So zog Activision bei "Modern Warfare 2" die Preisschraube für neue Karten kräftig an – wohlwissend, dass Spieler kaum darauf verzichten wollten. Und so manches Mal entsteht der Eindruck, dass Käufer für Inhalte zur Kasse gebeten werden, die ursprünglich im fertigen Spiel enthalten sein sollten. Nicht vergessen wollen wir abschließend die Erwähnung der legendären "Oblivion"-Pferderüstung: Diese einfache Schutzpanzerung war der erste DLC für das Rollenspiel und anfangs so absurd überteuert, dass sich Hersteller Bethesda später sogar dafür entschuldigte. us



Das Paris-Streckenpaket von "Project Gotham Racing 2" auf der Xbox war 2004 einer der ersten Bezahl-DLCs.



Umfangreiche und hochwertige Add-Ons wie "The Ballad of Gay Tony" für "GTA IV" verlängern den Spielspaß.



Auch kleine Häppchen lassen sich online verkaufen: "Street Fighter IV" beglückte Fans mit jeder Menge neuer Kämpfer-Outfits.

GESCHMACKSSACHE: GENRES IM WANDEL DER ZEIT



"Max Payne 2: The Fall of Max Payne": Das finnische Game Noir macht Zeitlupe in Action-Spielen populär und punktet mit einer düster-erwachsenen Geschichte.



"Final Fantasy X": Das letzte "Final Fantasy" im klassischen Stil mit Erkunden und Rundenkämpfen untermauert den Stellenwert japanischer Rollenspiele.



"Resident Evil 5": Das Remake des rätselastigen, gemächlichen Survival-Horrors steht sinnbildlich für den höheren Denkanteil des Action-Adventure-Genres als heute.



"Need for Speed Underground 2": Der kultige Tuning-Rasen setzte auf fetter Schlitten, satte Beats und Neonlicht. Das Spektrum an erhaltlichen Rennspielen ist jedoch schon damals breiter.



"Jak & Daxter": Hüpfspiele vermengen zu Beginn des Jahrzehnts Versatzstücke diverser Genres und setzen überwiegend auf 3D-Welten.

Der Videospiegelmarkt verändert sich mit den Jahren aufgrund verschiedener Einflüsse. Durch gestiegene Entwicklungskosten und dem damit verbundenen Bestreben vieler Entwickler, ein Gros der erscheinenden Spiele einsteigerfreundlicher zu gestalten, haben sich manche Genres gewandelt, andere blieben im Verlauf der letzten Dekade stabil.

Einige Entwicklungen gab es in der Action-Sparte. Das Spektrum an Spielen ist dabei recht breit gehalten, zumal die Grenzen zum Jump'n'Run und Adventure fließend sind. Vier fundamentale Veränderungen lassen sich dennoch ausmachen: Third-Person-Schießereien haben mittlerweile den frustbremsenden Trend zur Zeitlupe weitgehend hinter sich gelassen und durch ein Deckungs-Feature ersetzt, das 2003 von "kill.switch" eingeführt und durch "Gears of War" etabliert wurde. Im Gros der Ballerspiele spürten



heutige Helden von einer sicheren Mauer zur nächsten und warten, bis sie sich von Treffern automatisch regeneriert haben. Als zweite Veränderung ist eine zunehmende Übernahme von Rollenspiel-elementen zu beobachten. Schon in "Devil May Cry" für die PlayStation 2 sammelt der Spieler Erfahrungspunkte, um seinen Charakter individuell anzupassen und zu verbessern, selbst das Sub-Genre der Ego-Shooter weist mit den "Call of Duty"-Perks oder Erfahrungspunkten in "Borderlands" RPG-Elemente auf, die auch im Open-World-Genre Einzug hielten. Dritter Trend: Moderne Ego-Shooter sind erster als Frühwerke wie "Perfect Dark" (2000) oder "No One Lives Forever" (2002). Thematisch wandelte sich das Genre vom Fokus auf den Zweiten Weltkrieg hin zu modernen Kriegsszenarien, spielerisch wurde der Levelaufbau immer weiter vereinfacht und setzt heute mit inszenierten Script-Ereignissen auf filmreife Präsentation statt spielerischen Tiefgang. obligatorisch für nahezu alle Actionspiele ist heute ein Mehrspieler-Modus.

Die letzte große Neuerung im Action-Genre sind Quick-Time-Events, die mit "Dynamite Cop" und "Shenmue" auf Dreamcast populär wurden und mittlerweile nicht zuletzt in Hack'n'Slay-Spielen wie "God of War" präsent sind.

Rollenspiele selbst durchliefen ebenfalls einen signifikanten Wandel. Firmen wie BioWare oder Bethesda etablierten westliche RPGs auf Konsolen und laufen aktuell den rundenbasierten Japan-Titeln den Rang ab.

Die Sparte der Rennspiele hat sich vorrangig durch technische Innovationen verändert. Gab es Anfang des Jahrtausends noch zahlreiche namenlose Raser, sind es heute überwiegend etablierte Marken, die damals wie heute ein breites Spektrum bedienen – vom Fun-Racer über einen Tuning-Trend rund um "Need for Speed Underground" bis hin zu Arcade-Rennspielen wie "Ridge Racer" oder komplexen

Simulationen à la "Gran Turismo" profitiert das Genre von besseren Physiksimulationen und detaillierteren Grafiken. Kaum verändert hat sich das Angebot im Strategiegenre, das auch

heute auf Konsole bedeutungslos ist, auch Adventures fristen ein Nischendasein. Puzzlespiele haben sich kaum verändert, Denk- und Geschicklichkeitsspiele erlebten gestrichelte Innovationen. "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" löste einen beispiellosen Boom an Denksportaufgaben mit seriösem Anstrich aus, "Guitar Hero" und Konsorten trainierten die Fingerfertigkeit von Millionen Spielern. Konsolensportler freuen sich damals wie jetzt über ein breites Angebot. Nach einem Funsport-Trend rund um Profiskater Tony Hawk sind aktuell familienfreundlicher Party-Sport und Fitness-Programme auf dem Vormarsch.

Zählen Hüpfspiele wie "Jak & Daxter" noch zu eingangs erwähnten Genre-Hybriden, zeigt sich heute neben Revolutionen wie "Super Mario Galaxy" ein Trend hin zum klassischen 2D-Springen. mh



"Uncharted 2: Among Thieves": Mit einer leicht verdaulichen Handlung Marke Steven Spielberg und jeder Menge Deckungsmöglichkeiten ist der PS3-exklusive Titel am Puls der Zeit.



"Fallout: New Vegas": Neben "Mass Effect" markiert die "Fallout"-Reihe den Vormarsch westlicher Rollenspiele – keine rundenbasierten Kämpfe und Anime-Kopführer mehr!



"Resident Evil 5": Mit Teil 4 begann die Verwandlung, mit Teil 5 mutierte die Serie zum reinen Actionfest. Für wohlgemachten Grusel sorgen heute eher "Dead Space" oder "Calling".



"Gran Turismo Sport": Der Edelrennsport ist dank modernster Technik ein Fest für Simulationsfans und Autofetischisten – mehr als 1.000 Fahrzeuge stehen im Fahrpark.



"LittleBigPlanet": Abseits des pfiffigen Mix aus tollem Level-Editor und mäßiger Hüpfsteuerung brilliert Nintendo mit vielfältigen Jump'n'Run-Konzepten.

ONLINE-GAMING – NIE MEHR ALLEINE SPIELEN

Die Idee, Zocker mittels Datenfernübertragung zu verbinden, ist nicht neu: Erste zaghafte Versuche gibt es bereits zu Frühzeiten der Konsolen-Ära, doch durchsetzen können sich die meist teuren und nicht besonders benutzerfreundlichen Angebote nicht. Bei Computern geht die Entwicklung schneller voran, spätestens Mitte der 1990er-Jahre hat sich dank "Doom" und anderen Vorreitern das Online-Gaming-Konzept etabliert.

Japanische Konsolen-Hersteller wagen sich erst spät und nur zaghaft daran, die Thematik massentauglich zu machen. Während Sony und Nintendo ihre Hardware vom Internet lange fern halten, setzt Sega beim Dreamcast früh auf die Online-Karte, was der Konsole aber auch nicht weiterhilft: Obwohl es unterhaltsam ist, Spiele wie "Speed Devils" oder "Chu-Chu Rocket" mit Spielern rund um die Welt zu zocken, nerven Faktoren wie langsame Übertragungsgeschwindigkeit und unhandliche Handhabung des Modems. Nach dem Aus des Dreamcast muss erst der US-Gigant Microsoft kommen, um der Entwicklung den entscheidenden Schub zu geben: Die Xbox besitzt von Anfang an einen Anschluss für Breitband-Adapter und verschmäht die damals noch gängigen Alternativen wie analoge Modems und ISDN-Anschluss. Das erweist sich schnell als vorausschauende Entscheidung, als 2002 der erste Betatest für den Online-Service Xbox Live beginnt: Ausgewählte Zocker erfreuen sich an Demo-Fassungen von "MotoGP" und "Mech Assault", die tadellos funktionieren und neben störungsfreiem Spielen auch die Kommunikation via Headsets erlauben. Diese Vorzüge baut Microsoft seitdem konsequent aus, auch Details wie eine über alle Spiele hinweg gleiche Online-Identität, Feindeslisten oder Gruppenchats sorgen heute bei der Xbox 360 für Freude. Nur einen Haken hat die Sache: Umsonst gibt es das Angebot nicht.

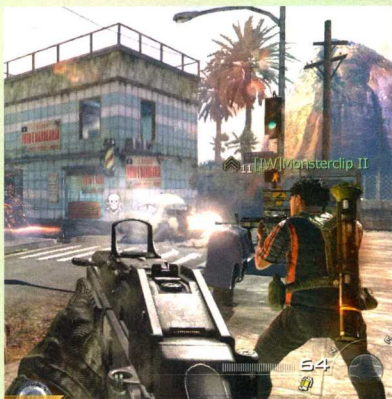
Sony muss auf der PS2 nachziehen und bringt ein externes Modem auf den Markt, das im Gegensatz zu den USA kurioserweise in Europa nur Breitband unterstützt. Obwohl das Online-Konzept teilweise an hastig zusammengeflacktes Stückwerk erinnert, gibt es mit "Final Fantasy XI" auch das erste Konsolen-MMORPG zu bestaunen. Damals wie heute wird auf PS3 und PSP die Qualität des Microsoft-Angebots nicht erreicht, dafür stehen die Online-Möglichkeiten der Sony-Konsolen kostenfrei zur Verfügung.

Selbst Nintendo, das einen eher konservativen Ansatz bei moderner Technologie verfolgt, ist inzwischen auf den Online-Gaming-Zug aufgesprungen: Wichtige Spiele auf Wii und DS lassen sich ohne Extragebühren gegen menschliche Kontrahenten rund um den Erdball daddeln, auch wenn arg eigenwillige Jugendschutz-Kuriositäten das Matchmaking teilweise nervig machen.

In den knapp acht Jahren, seit Microsoft mit Xbox Live den Startschuss für modernes Online-Zocken gab, hat sich ein Trend etabliert: Wer etwas auf sich hält, der spendiert seinem Spiel eine Online-Komponente – selbst etablierte Offline-Größen wie "BioShock" oder "Assassin's Creed" setzen bei ihren Fortsetzungen auf zusätzliche Mehrspieler-Modi, egal ob es das Grundgerüst hergibt oder nicht. Den Spielern ist das häufig trotzdem egal, denn auch das lässt sich beobachten: Bei der Großzahl aller Titel fällt schon nach wenigen Wochen die Teilnehmerzahl in Online-Matches rapide, nur einige wenige Hits werden dauerhaft besucht. So ist es kein Problem, auch bei älteren "Call of Duty"-Episoden noch ausreichend Kontrahenten zu finden, während viele andere Ego-Shooter verweisen. us



Bei Ego-Shootern wie "Call of Duty: Modern Warfare 2" sind Online-Modi Standard, sie werden inzwischen aber auch bei eher solistischen Titeln wie "Assassin's Creed: Brotherhood" selbstverständlich.



Nintendo spendiert dem Wii wenige, aber dafür launige onlinefähige Spiele wie "Mario Kart Wii".

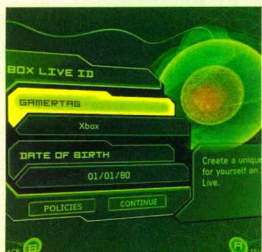
"Phantasy Star Online" ließ Zocker auf Dreamcast und GameCube Online-Abenteuerluft schnuppern.



Das (noch) einzige ausgewachsene Konsolen-MMORPG ist "Final Fantasy XI". Die PS2-Fassung schaffte es im Gegensatz zur Xbox-360-Version nicht nach Europa.



Ende 2002 läutet Microsoft das Internet-Gaming-Zeitalter der Moderne ein: Xbox Live beweist, dass auch Konsolen Online können.



PRÄGENDE GAMES-KÖPFE

» Zwei Männer, wie sie unterschiedlicher nicht sein könnten. Der eine sympathisch bei öffentlichen Auftritten, der andere fordert von Kunden Überstunden, um seine Konsole zu bezahlen. Während der eine schon früh Videospiele machen möchte, entwickelt der andere visionäre Technologien. Und doch prägen beide die letzte Dekade wie keiner sonst. Der eine heißt Satoru Iwata (1), ist Jahrgang 1959 und seit 2002 Chef von Nintendo Japan. Der andere, Ken Kutaragi (2), 60, gilt als Vater der PlayStation-Konsolen und leitete bis 2007 Sony Computer Entertainment. Doch während ein Ende von Iwatas Karriere nicht abzusehen ist – in wenigen Monaten erscheint das 3DS-Handheld –, wurde Kutaragi nach dem zähen wie teuren PS3-Start bei Sony aufs Abstellgleis "befördert".

Mit fast 60 Millionen verkauften "Gran Turismo"-Spielen hat der 43-jährige Kazunori Yamauchi (3), Vizepräsident von Sony Computer Entertainment und Präsident von Polyphony Digital, Maßstäbe im Rennspiel-Genre gesetzt. Der passionierte Rennfahrer entwickelt nebenbei Autos mit Nissan und VW, was die lange Entwicklungszeit des aktuellen Rennspiel-Hits "Gran Turismo 5" erklären könnte. Die Popularität der Marke erlaubt Yamauchi sogar, lange vor Erscheinen kostenpflichtige "Prologue"-Demos zu verkaufen.

Als Yamauchi begann, reale Rennkurse akribisch zu vermessen, machten Greg Zeschuk (4a) und Ray Muzyka (4b) ihren Abschluss in Medizin. 1995 gründeten die Kanadier die Firma BioWare, die sie 2008 an Electronic Arts verkauften. "Knights of the Old Republic", "Mass Effect" oder "Dragon Age" haben die Rollenspielwelt nachhaltig beeinflusst. Ähnlich prägend nicht nur für ein Genre, sondern für eine ganze Generation an Spielern ist die "Grand Theft Auto"-Reihe, hinter der Sam (38, 5a) und Dan (36, 5b) Houser stehen. Die Spiele der Rockstar-Gründer fanden nicht nur Nachahmer, sie wurden auch zum

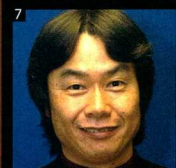
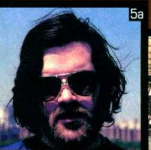
Inbegriff verroherender Inhalte. Familienfreundlicher ist die Vision von Alex Rigopulos (6): kreative Wege für den Umgang mit Musik. So wurde Harmonix geboren und mit "Guitar Hero" ein Musikspiel-Boom ausgelöst, der mit "Rock Band" Band-Spiele etablierte.

Unterdessen Krise in Japan: Der Anteil am Weltumsatz sank von 50% im Jahr 2002 bis 2009 auf 10%. Doch Shigeru Miyamoto (58, 7) darf sich als Leiter von Nintendos Entwicklungsabteilung zurücklehnen. Verantwortlich für acht von zehn Spielen in der Verkaufs-Top-10 (S. 35), führte der Mann hinter "Wii Fit", "Nintendogs" und "Dr. Kawashima" seine Firma zurück an die Spitze der rivalisierenden Konsolenhersteller. Daneben beweist Miyamoto mit "Donkey Kong Country Returns" und der "Metroid Prime"-Serie, dass Kooperationen mit westlichen Entwicklerstudios funktionieren.

Keiji Inafune (8) dagegen verantwortet als einer der schärfsten Kritiker der japanischen Spielebranche mit "Lost Planet 2" und "Dark Void" veritable Flops und so verließ er Capcom in diesem Jahr. Dem gegenüber stehen starke Marken wie "Resident Evil" und "Monster Hunter" oder die neu erblühte "Street Fighter"-Serie.

Auch Hideo Kojima (9), Jahrgang 1963, fordert mehr Innovation. Mit rund 25 Millionen Einheiten hat seine "Metal Gear Solid"-Serie eine treue Fanbasis. In seinen Agenten-Abenteuern reflektiert er zeitgenössische Themen wie den Wandel der Informationsgesellschaft oder Nuklearterrorismus und macht Schleichen im Action-Genre populär.

Repräsentativ für den Vormarsch westlicher Spielentwickler ist Tim Sweeney (10). Der Epic-Games-Gründer hat nicht nur mit "Unreal" und "Gears of War" zwei lukrative Marken etabliert, auch das Lizenzgeschäft mit den hauseigenen, allgegenwärtigen Grafik-Engines brummt. mh



ANDERS KAUFEN DANK INTERNET



PLAY-ASIA.COM amazon.co.uk



» Der genüssliche Blick auf gefüllte Regale, das Schwätzchen mit dem Verkäufer. Wie viel sind Euch die lieb gewonnenen Einkaufsgewohnheiten heutzutage wert? Seid Ihr bereit, beim Fachhändler 60 Euro abzurufen, wenn der englische Internet-Konkurrent in (erfahrungsgemäß) weniger als einem Monat nur noch 30 Euro verlangen wird? Der Import aus Asien ist spürbar teurer, doch aufgrund des Dollar-Kurses zahlt Ihr samt Porto für ein Japan-"Yakuza 4" nicht mehr, als der Titel im Frühjahr bei uns kosten wird.

In den Jahren seit 2000 hat sich das Einkaufsverhalten vieler Zocker verändert. Zwar gab es schon vor zehn Jahren Versand- bzw. Internet-händler, doch waren die Hürden höher. Heute ist das Angebot gigantisch, das Porto überschaubar

und die Bezahlung via Kreditkarte oder PayPal komfortabler denn je. Auch das Älterwerden der Spielerschar spielt eine Rolle: Hatte man als Schüler und Student noch Mühe für das Herumklammern in Spielaläden, bleibt zwischen Arbeit und Familie oft keine Zeit für einen Besuch beim Elektronikmarkt oder Fachhändler – also bestellt man nach Ladenschluss im Internet.

Natürlich kann das Scrollen durch Preislisten den Gang durch die Regale, das haptische Erlebnis beim Durchblättern der Packungen nicht ersetzen. Auch verliert Ihr leichter den Überblick: Wer von den Preisen verführt, Angebot um Angebot in den virtuellen Warenkorb packt, der erlebt am Ende des Monats so manch böse Überraschung bei seiner Kreditkartenrechnung. ms

DIE GROSSEN DREI – KOMMAFÜNF

SONY

COMPUTER
ENTERTAINMENT

Sony startet als Marktführer in das neue Jahrtausend und verfehlte 2000 seine zweite Konsole – die PlayStation 2. Die Multimedia-Maschine festigt Sonys Spitzenposition für gut eine halbe Dekade. Sony Computer Entertainment mautert sich unter Leitung von PlayStation-Schöpfer Ken Kutaragi (siehe links) zur Cash Cow innerhalb des Sony-Konzerns.

Ironischerweise löst die Marktdominanz in den ersten Dekaden den Niedergang in der zweiten aus: Die beiden Konsolen-Konkurrenten Microsoft und Nintendo sind durch Sonys Erfolg dazu gezwungen, mit den Nachfolgern von Xbox und GameCube besonders früh ins Rennen zu gehen bzw. ein völlig neues Konzept zu verfolgen. Microsoft gräbt mit der HD-Konsole Xbox 360 erfolgreich Vielspieler ab, Nintendo trifft mit dem Überflieger Wii den Nerv einer neuen, körperbewussten Gamer-Generation. Der teure Alleskönner PlayStation 3 startet Ende 2006 in einen schwierigen Markt: In Japan und Europa schafft es Sony bis Ende des Jahrzehnts den zweiten Platz nach Nintendo, in den USA liegt die PS3 aber abgeschlagen auf Platz 3.

Ähnliches Schicksal ereilt Sony beim Einstieg in den Handheldmarkt: Ende 2004 erscheint die PlayStation Portable – ein Hochglanz-Powerriegel, der den Nintendo-Konkurrenten DS technisch in die Tasche steckt, sich gut verkauft, aber dennoch absatztechnisch weit hinter der DS-Familie zurückbleibt (siehe Seite 32). Mit der PSPgo versucht Sony, den Spielverkauf zu digitalisieren – der Erfolg bleibt jedoch aus.

2000 enthüllt Microsoft-Gründer Bill Gates auf der Game Developers Conference die erste Spielkonsole des Software-Konzerns: Technisch liegt die im März 2002 in Deutschland veröffentlichte Xbox (USA: November 2001) vor PS2 und GameCube; mit 869 Mark ist sie aber überbeutert. Die Verkäufe nehmen erst nach diversen Preissenkungen Schwung auf, doch da ist Sonys PlayStation 2 schon uneinholbar entleert. In Japan liegt der große schwarze Kasten wie Blei in den Läden: Trotz aggressiven Marketings wird dort (fast) niemand mit der Xbox spielen. Einen Achtungserfolg verbucht Microsoft mit dem Online-Spieldienst Xbox Live, der das gemeinsame Daddeln übers Internet komfortabel macht.

Bei der Nachfolgekonsole will der Windows-Konzern begangene Fehler ausmerzen: Die Xbox 360 erscheint vor den Konkurrenten von Sony und Nintendo, zu einem vernünftigen Preis (je nach Modell 300 bzw. 400 Euro), mit hochgezückten Chips, die feine HD-Grafik auf den Schirm zaubern – und einer eingebauten Zeitbombe. Schon kurz nach dem Erscheinen Ende 2005 häufen sich Meldungen über Geräte, die mit einem "Red Ring of Death" ihren Geist aufgeben. Mitte 2007 ist ein Xbox-360-Konstruktionsfehler nicht mehr zu leugern: Der Windows-Konzern erweitert die Garantie der Konsole auf drei Jahre, was Kosten in Höhe von etwa 1 Milliarde US-Dollar verursacht. Diverse Hardware-Revisionen später ist das Problem passé. Verkaufstechnisch rangiert Microsofts HD-Konsole weltweit mit kleinem Vorsprung auf Platz 2, im heimatischen US-Markt ist der Abstand zur PS3 sogar deutlich.

Microsoft

Freud und Leid bei den Drittherstellern

ACTIVISION: Zu Beginn des neuen Jahrtausends setzt sich Activisions Portfolio größtenteils aus Lizenz- ("Spider-Man") sowie Trendsport-Produkten ("Tony Hawk") zusammen. Activision stärkt über die Jahre seine Entwicklungsressourcen und landet 2007 einen Dreifachcoup: "Guitar Hero III" durchbricht die 1-Milliardo-Umsatzmarke, der Zusammenschluss mit Vivendi führt die RPG-Experten Blizzard ("World of Warcraft") ins Boot und "Call of Duty: Modern Warfare" geht durch die Decke. Fortan rangiert Activision Blizzard auf Rang 1 der Publisher-Rangliste – vor Electronic Arts.

RARE: Das englische Studio ("Banjo-Kazooie") erlebt in den 2000ern einen dramatischen Umbruch: Ende 2002 verkaufen die Firmengründer und Big N ihre Aktienanteile an Microsoft, als Xbox-Exklusiventwickler ist Rare dann nur noch ein Schatten seiner Selbst. Microsoft übernimmt gegen Ende des Jahrzehnts immer mehr die Kontrolle und drückt Rare in Richtung Casual-Unterhaltung – so verantworten die Engländer unter anderem das Design der Xbox-360-Avatare sowie künftige Kinect-Projekte.

SQUARE ENIX: 2003 entsteht eine der mächtigsten japanischen Software-Allianzen: Square ("Final Fantasy") fusioniert mit Enix ("Dragon Quest"), die beliebtesten Rollenspiel-Serien in Fernost entstehen fortan unter einem Dach. 2005 kauft Square Enix den Traditionsentwickler Taito ("Space Invaders"). 2009 folgt die Akquisition von Eidos: Prominente West-Marken wie "Tomb Raider" und "Deus Ex" erweitern fortan das exzellente RPG-Portfolio.

Nintendo

Big N ist Anfang der 2000er angeschlagen: Der technisch veraltete Game Boy Color benötigt dringend einen potenten Nachfolger, das Nintendo 64 hat sich im Westen zwar ordentlich verkauft, doch der Heimkonsolen-König hört auf den Namen PlayStation – von der bereits die zweite Inkarnation in den Läden steht. 2001 bringt Nintendo den Game Boy Advance unters daddelnde Volk, Daheimzocker sollen mit der schnuckeligen Disc-Konsole GameCube glücklich werden. Der GBA läuft ordentlich, technisch ist das Handheld aber nicht up to date; daher erfolgt die Wachablösung durch den DS bereits nach nur drei Jahren Marktpresenz. Der GameCube verliert den Zweifrontenkrieg gegen Sonys PlayStation 2 und Microsofts Xbox, nur etwa 20 Millionen Gamer wollen den Spielwürfel haben – die PS2 dagegen 140 Millionen.

Währenddessen startet der DS kometenhaft durch (siehe Seite 35) und Big N schraubt an seiner neuen Heimkonsole mit dem Projektnamen "Revolution". Und genau so eine sollte die Branche erleben: Das schlussendlich auf Wii getaufte Gerät verzichtet auf technische Muskelspiele und setzt stattdessen auf Bewegungssteuerung. Nintendo erschließt sich mit Casual-, Party- und Fitnessspielen neue Käuferschichten – und zieht mit einem Affenzahn an Xbox 360 und PS3 vorbei. Wii geht als schnellstverkaufte Heimkonsole in die Geschichte ein, Nintendo erlangt innerhalb eines Jahrzehnts die Marktführerschaft zurück – und beendet die Dekade mit einem Paukenschlag: der Ankündigung des 3DS, der Anfang 2011 stereoskopische 3D-Spiele im Hosentaschenformat liefern wird.

Die Spieler lieben ihn, die Masse verschmäht ihn und kauft lieber eine PlayStation 2: Sega hat mit der leistungsstarken Dreamcast-Konsole Ende der 1990er vieles richtig gemacht, doch Sonys glänzender Ruf basierend auf dem sensationellen Erfolg der ersten PlayStation bricht dem Igel-Konzern das Hardware-Genick. Mit dem Erscheinen der PS2 Anfang 2000 in Japan geht es mit dem Dreamcast bergab, Dritthersteller wenden sich reihenweise von der Konsole ab und der Software-Nachschub stockt.

Sega zieht die letzte mögliche Option und wandelt sich vom Hardware-/Software-Hersteller zum reinen Games-Publisher. Eine Ara geht zu Ende, als die blaue Igel auf Konsolen mit Nintendo- und Sony-Logo flitzt – doch die Geldsorgen bleiben. Erst die Fusion mit dem Pachinko-Giganten Sammy leitet die Wende ein: Die Sega Sammy Holding besitzt die finanziellen Mittel, auch ambitioniertere Projekte wie das Action-Abenteuer "Yakuza" anzugehen; neue "Sonic"-Episoden laufen weltweit ebenfalls ordentlich. Außerdem ist Sega bemüht, westlich orientierte Projekte auf den Weg zu bringen – sei es durch den Kauf von Entwicklern (z.B. Sports Interactive, bekannt durch "Football Manager") oder Partnerschaften (u.a. mit Obsidian und Monolith). Den Jackpot holt Sega jedoch durch die Zusammenarbeit mit Nintendo: 2007 stehen die beiden Firmenmaskottchen erstmals gemeinsam auf der virtuellen Bühne und "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" wird ein weltweiter Verkaufsschlager. os

SEGA®

RELEASE FRÜHER IN JAPAN?

Wir schreiben das Jahr 1986 – Japaner freuen sich über das Famicom-RPG "Dragon Quest". Erst drei Jahre später marschieren die Titel als "Dragon Warrior" in die USA, Europäer schauen in die Röhre. 15 Jahre später hat sich die Situation dramatisch verbessert: An das im Juli 2001 in Japan erschienene und im Dezember 2001 nach USA verschifft "Final Fantasy X" können wir im Mai 2002 Hand anlegen. Doch noch immer ist fast ein Jahr zwischen den Veröffentlichungen – bei manchem Genre spielen Japaner in der ersten, Amerikaner in der zweiten und Europäer in der dritten Liga. Bis zum Jahr 2010 jedoch sind die Überreste der Klassengesellschaft verschwunden – die Nippon-Industrie hat erkannt, dass sie bei wichtigen Titeln den Westen nicht mehr auf viele Monate

oder gar Jahre ausschließen darf. "Final Fantasy XIII" erscheint im März 2010 nur drei Monate nach dem Japan-Start in Deutschland. Top-Seller aus Amerika beglücken die westliche Fangemeinde gar oft am selben Tag, so z.B. "Call of Duty". Viele RPGs auf DS und PSP bleiben hingegen nach wie vor japan- bzw. US-exklusiv. Komischerweise sind auch bei der Online-Distribution nicht alle Grenzen gefallen: Während z.B. Caves Nischen-Shooter "Gwange" rasch bei uns aufschlug, versauern manche PSN- oder WiiWare-Titel lange in Nippon. Krasser ist die Situation beim Retro-Katalog der Download-Plattformen – vor allem im Vergleich mit dem japan-Angebot an PSone-Hits ist die deutsche Auswahl ein Witz. ms



HERE COMES A NEW CHALLENGER!



» Pac-Man, Mario, Sonic, Link, Mega Man, Lara Croft und natürlich der Viererstab aus "Tetris" – all diese Helden begleiten uns seit den 1980er- oder 1990er-Jahren und sind auch heute nicht aus der Branche wegzudenken. Doch seit dem Jahr 2000 haben viele neue Heroen ihre

Fußabdrücke in den virtuellen Landen hinterlassen und sie sind uns ans Herz gewachsen. In unserer Würdigung der wichtigsten neuen Charaktere führen wir bewusst nur Helden auf, die uns mindestens schon mit zwei Auftritten beglückt haben – wer wie Bayonetta oder der Begleiterkubus aus "Portal" nur ein Spiel geschmückt hat, muss sich bis zur nächsten Dekaden-Rückschau gedulden.

Wir starten voll durch: mit dem Master Chief (2). Gleichwohl der Held der ersten drei "Halo"-Spiele vielen Japanophilen Daddlern als Prototyp des gesichtslosen Ami-Helden gilt, prägte der Spartan das letzte Jahrzehnt mehr als jeder andere Novize. Und er hat zeitlose Ego-Shooter-Meilensteine hinterlassen – das nur am Rande. Dicht auf den Stiefeln folgt ihm Dante, Capcoms cooler Hack'n'Slay-Meister aus "Devil May Cry" (5), dessen Beliebtheit nur von seiner betont überheblichen Art übertroffen wird. Dante kam so gut beim Publikum an, dass ihn Capcom klonierte und als Kompanion Nero in "Devil May Cry 4" steckte. Aktuell erhält der Gute eine Generalüberholung durch Ninja Theory – dass das schlecht ankommt, zeigten die erzürn-

sein royaler Herr Papa mal wieder in einem Wutausfall das Universum zerstört hat...

Allgegenwärtig in den letzten zehn Jahren waren auch die Helden der PS2- und PS3-Hüpfen von Insomniac, Naughty Dog und Sucker Punch – Ratchet & Clank, Jak & Daxter (6) und Sly Raccoon stellten das Sony-exklusive Pendant zu Nintendos Klempner dar.

Seit der Xbox-Umsetzung von "Shenmue II" 2003 haben wir nichts mehr von Martial Artist, Spaziergänger und Laberbacke Ryo Hazuki gehört, trotzdem geht der ruhige Japaner unzähligen Gamern nicht aus dem Kopf.

Auch das rotzfreche Eichhorn (das 'chen' wäre hier einfach nicht angebracht...) Conker hat sich nach seinem "Bad Fur Day", einem Handheld-Exkurs und der Xbox-Port rar gemacht – schade! Ein ähnliches Schicksal droht Joanna Dark aus "Perfect Dark" – nach dem grandiosen N64-Debut enttauchte ihr "Zero"-Comeback.

Auch im Handheld-Sektor wurden Ikonen erschaffen: Die bunten Blobs aus der "LocoRoco"-Reihe muss man einfach lieben (im Gegensatz zu den "Patapon"-Frustbolzen)! Noch erfolgreicher ist aber Nintendos Detektiv

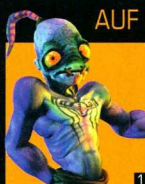


ten Reaktionen der Fans.

Durch dasselbe Genre metzelt sich seit "God of War" im Jahr 2005 Wüterich Kratos (3) – der mit der Asche seiner getöteten Familie gezeichnete Antiheld geht mit seinen Opfern von Auftritt zu Auftritt weniger zierlich um.

Auch Ubisoft hat uns einige meuchelnde Dauerbrenner spendiert – allen voran den "Splinter Cell"-Schleicher Sam Fisher (1). Aber auch Desmond Miles inklusive seiner Alter Egos Altair und Ezio (7) bringt es mittlerweile schon auf sechs Auftritte mit der "Assassin's Creed"-Serie. Während Bandana-Träger Marcus Fenix (4) aus der "Gears of War"-Serie derzeit ungeduldet auf sein drittes Spiel wartet, hat der tätowierte Kiryu Kazuma aus der "Yakuza"-Reihe sogar schon in Europa drei Abenteuer erlebt. Noch öfter durften wir mit dem putzigen Prinz aus den "Katamari"-Spielen herumkugeln – und das nur weil

AUF DEM ABSTELLGLEIS



Ein Jahr ohne Mario-Spiel? Undenkbar! Davon können zahlreiche vergessene Helden der Vergangenheit nur träumen. Das Gros von Segas 8- und 16-Bit-Meute kommt, wenn überhaupt, nur noch bei Funsport-Games zum Zuge. Eigene Abenteuer gab es für Alex Kidd (3), Wonder Boy, Ecco oder Opa Opa (aus "Fantasy Zone") seit ewigen Zeiten nicht mehr. Sonys ehemaliges Maskottchen Crash Bandicoot (4) hat sich mehrfach blicken lassen, vom ehemaligen Ruhm des

digitalen Nasenbeutlers ist aber nichts mehr übrig. Zurück ins Rempenlicht wollen die einstmalig beliebten "Oddworld"-Figuren (1) – ob das 2011 den versprochenen neuen Titel gelingt, bleibt abzuwarten. Auch der zigfach verschobene Duke muss sich die Plakette 'Verlierer' anhelfen. Razel (2), dem Helden aus "Legacy of Kain" geht es ähnlich – bei Eidos genießt Lara seit Jahren Priorität. Ebenfalls unwahrscheinlich: neue Spiele mit Ego-Bogenschütze Turok, Regenwurm Jim und Flammspeucker Spyro.

Dass nicht nur Abstinenz, sondern auch Dauerpräsenz eine Figur ins Abselbst rücken kann, zeigen der immer schlechtere Tony Hawk und Bomberman. Wen interessiert noch die 23. Neuauflage des gleichen Prinzips? Unsere Rettungsdeide: 2012 sprengt sich "Tailan Bomberman – Big Boom in NY" von Infinity Ward zurück an die Spitze!



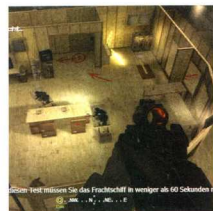
Professor Layton – er wird uns sicher noch Jahre erhalten bleiben. Ebenfalls Kinder des noch jungen Jahrtausends sind Segas Kugelprimaten aus der "Monkey Ball"-Serie, der charismatische Metalknecht Lars Ömlaut aus "Guitar Hero", die Cooking Mama oder die illustre "BlazBlue"-Prügelschar.

Dänemark hat der Videospielwelt mit Agent 47 ("Hitman") sowie Kane und Lynch gleich drei kugelschleudende Konsolen-Killer spendiert, aus Holland stammen mit den gasmaskierten "Killzone"-Helghast die vielleicht charismatischsten Antagonisten der letzten Dekade.

Zu guter Letzt wollen wir ein verkanntes Helden-Duo würdigen, das uns unzählige Male begegnet ist: Nissan Skyline und Mitsubishi Lancer Evo wühlten in gefühlten 150 verschiedenen Revisionen und ebenso vielen Rennspielen den Asphalt auf... ms

VERÄNDERUNG DER SPIELGEWOHNHEITEN

Blieben Dreamcast und PS2 der Online-Durchbruch verwehrt, läutete "Halo 2" 2004 auf Xbox eine neue Ära ein und machte Menschen weltweit zu Spielkameraden. Heute gehören Death-matches zum guten Ton etlicher Neuveröffentlichungen. Dadurch getriggert: gemeinsame Spielen im Wohnzimmer via Splitscreen in den Hintergrund, zumindest bei PS3 und Xbox 360 – dabei sind moderne Flachbild-TVs groß wie nie! Lediglich Nintendo behandelt global vernetztes Spielen noch immer stiefmütterlich und versammelt die Familie lieber in der Stube. Nicht nur mit zeitraubenden Installationen müssen sich Sony-Jünger befassen. Durch die Online-Anbindung etablieren sich Zwangsupdates und Patches für fehlerhafte oder unfertige Games, was Konsolenspiele näher denn je an PC-Software heranrückt – Plug&Play ist nur noch eine Erinnerung.



Ab auf den Trainingsparcours, Soldat: ein klassisches Tutorial.



Mehr Spaß mit "Fallout 3": Fünf Add-ons erschienen bislang.



"The Force Unleashed II": Nur fünf Stunden ohne Wiederspielwert machen wenig Freude.

"Demon's Souls"-Tutorials ist für die meisten Spieler hingegen erst gar nicht zu bewältigen. Neben Tutorials bieten Ladebildschirme heute zufällig ausgewählte Spieltipps – das Lesen der Anleitung wird häufig. Die automatische Heilung vieler Helden erspart Spielern mit Zeitmangel überdies lästige Wiederholungen und die mühsame Suche nach Medizin.

Umso mehr Zeit bleibt für die Pflege der durch die Xbox eingeführten Online-Identität: Ein Verzeichnis listet gespielte Titel im Profil, Gamerscore bzw. Trophäen belegen besondere Leistungen gegenüber anderen und verändern so die Herangehensweise ans Spiel. Als nachteilig erweisen sich Speicherstände, die oftmals als Benutzerprofil gebunden sind und nicht zu Freunden mitgenommen werden können. Dafür wird heute automatisch intern gespeichert. mh



Mit "Halo 2" etablierte Microsoft Online-Spielen auf Konsole.

Dafür erschuf das Breitband-Internet einen neuen Geschäftsbe- reich: Innovative und retrorastige Spielehappen sind auf allen Platt- formen zu finden. Zudem bieten Hersteller vielfältige Zusatzinhalte an: Komplette Episoden rund um "Fallout 3", zusätzliche Shooter- Karten, selbst Erfahrungspunkte für "Dante's Inferno" sind im An- gebot. Was die Freude am Spiel verlan- gern und das Erlebnis individualisieren sollte, bringt manche Hersteller auf gierige Ideen: So wurden aus "Assassin's Creed II" ganze Kapitel entfernt und separat verkauft, vereinzelt wird auch für Daten kassiert, die sich bereits auf der Disc be- finden – bei "BioShock 2" etwa oder für alternative Kostüme in "Street Fighter IV".

Mittlerweile erhalten sogar Handheld-Spiele Zusatzinhalte: "Pro- fessor Layton"-Fans und "Dragon Quest IX"-Abenteurer holen sich regelmäßig neue Rätsel und Aufträge, Schleicherprofs laden unter an- derem frische Musikstücke für "Metal Gear Solid: Peace Walker". Reine Online-Spiele sind auf Konsole bislang Mangelware, lediglich als Download erscheinen Ego-Shooter wie "Blacklight Tango Down". Mehrspieler-Modi dominieren bestenfalls das Gesamtpaket, wie die kürzer werdenden "Call of Duty"-Solo-Kampagnen zeig- en. Mit fünf Stunden Spielzeit bieten auch "Wanted", "Star Wars: The Force Unleashed II" oder "Kane & Lynch 2" wenig fürs Geld. Andererseits kommen knappe Spiele Berufstätigen entgegen, denen die Zeit für komplexe 200-Stunden-Abenteuer wie "Fallout 3" fehlt.

Darüber hinaus vereinfachen moderne Spiele Einstieg und Ablauf – Fahrhilfen in Rennspielen kompensieren anspruchsvolle Physiksimulationen, Tutorials am An- fang sind grenzübergreifend etabliert. Das nahm in der letzten Konsolengeneration mit Trainingsparcours wie in "Splinter Cell" oder "Call of Duty 4" den Anfang, mittlerweile sind sie besser in die Handlung eingebun- den – komplexe Spiele wie "Assassin's Creed II" oder "Metal Gear Solid 4" führen stundenlang neue Elemente ein, der Endgegner des



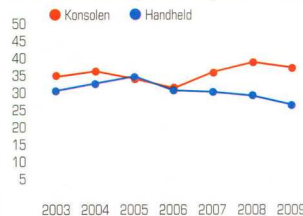
Stundenlange Tutorials ent- führen in die Spielwelt.



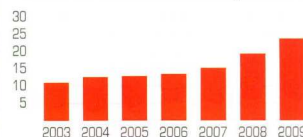
Download-Game: "Limbo" bietet ungewöhnliche Erfahrungen.

DEUTSCHLANDS SPIELE-EVOLUTION IN ZAHLEN

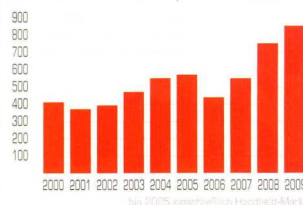
Durchschnittspreise Spiele (in Euro)



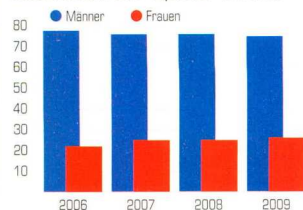
Verkaufte Heimkonsolenspiele (in Mio.)



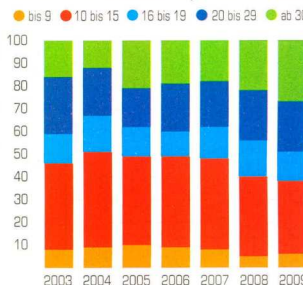
Umsatz Konsolenspiele (in Millionen)



Geschlecht der Spieler (in Prozent)



Alter der Konsolenspieler (in Prozent)



JAHRESRÜCKBLICK 2010

365 Tage voller Pixel und Polygone: M! fasst die wichtigsten Ereignisse und Trends für Euch zusammen.

» Im Rückblick könnte man meinen, 2010 sei nicht viel passiert. Gemessen an den Auswirkungen der Wirtschaftskrise fielen die Entwicklungen in der Videospielwelt weniger augenfällig aus, zu sehen und erleben gab es aber genug. So leutete Apple im Frühjahr mit der Veröffentlichung des iPads den nächsten Schritt zur Digitalisierung des Spielvertriebs ein und Nintendo stahl Sony in Sachen 3D die Schau: Während der PS3-Hersteller mit der 3D-Leistungsfähigkeit seiner Konsole prahlt und inständig hofft, dass genug Zocker die teuren Fernseher und Brillen dafür kaufen, zaubert die Wii-Schmiede mit dem 3DS ein Handheld aus dem Sack, das ohne weitere Hilfsmittel einen brillanten räumlichen Effekt darstellt.

An anderer Front rücken Microsoft und Sony Nintendo auf den Pelz: Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft gehen mit Move und Kinect deren Bewegungssteuerungs-Konzepte an den Start – mehr dazu lest ihr auf Seite 33. Im ewigen Kampf Kopierer gegen Hersteller feierten erstere einen Etappensieg: Nach fast vier Jahren wurde erstmals der Kopierschutz der PS3 geknackt, das Loch im System von Sony aber bald weitgehend gestopft.



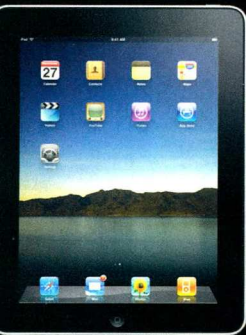
Unglaublich, aber wahr: Der Duke ist zurück – "Borderlands"-Entwickler Gearbox sei Dank.

Nukem Forever" lebt – wir konnten es sogar spielen! Der blonde Action-Proll ist beim Entwickler Gearbox untergekommen und soll 2011 endgültig um sich ballern dürfen. Einen beinahe dramatischen Niedergang erlebte das Musikspiel-Genre: Durch die Titelflut des Vorjahres übersättigt, ließen Fans die Neuerscheinungen zuhauf im Regal liegen, weder "Guitar Hero" noch "Rock Band" konnten ansatzweise die Verkaufserwartungen füllen. Auch andere namhafte Spiele blieben auf der Strecke und zogen für ihre Macher teils unangenehme Konsequenzen nach sich. So stößt etwa Activision die Engländer Bizarre Creations nach dem "Blur"-Misserfolg wieder ab. Umso bizarrer muten die Geschehnisse rund um das rentable "Modern Warfare"-Studio Infinity Ward ab, dessen zwei Chefs vorläufig gefeuert wurden – gegenseitige Vorwürfe und eine über das Internet ausgetragene Schlammschlacht waren die Folge.

Hierzulande erlebten wir beim leidigen Thema "Gewalt in Spielen" dank des Versandens der Verbotsdebatte eine relativ stressfreie Zeit – für kuriose Randnotizen war es aber immer wieder gut: So haben die ersten Indizierungen mittlerweile 25 Jahre auf dem Buckel und die betroffenen Titel damit ihre Strafe verbüßt – gefährliches Gedankengut wie "Beach Head" darf nun wieder frei verkauft werden! Peinlich verlief die Verleihung des Deutschen Computerspielpreises: Politische Bedenkenträger in der Jury hatten angesichts der eingereichten Titel für die internationale Rubrik Einwände – in "Uncharted 2" und "Dragon Age: Origins" werden schließlich Waffen benutzt! Daher musste kurzerhand die englische Fassung der heimischen PC-Entwicklung "Anno 1404" als Alibi-Ersatz herhalten. us



Der Rauswurf der Infinity-Ward-Bosse Jason West (links) und Vince Zampella und sorgte für wochenlange Streitereien zwischen dem Duo und Activision.



Eine Reihe Überraschungen erlebten wir in Sachen Spiele: So schafften es einige prominente Bummler tatsächlich 2010 in die Ladenregale: Das Mystery-Abenteuer "Alan Wake" gehörte zu Microsofts wichtigsten Xbox-360-Titeln und brauchte kaum weniger Entwicklungszeit als "Gran Turismo 5". Nach zigmaliger, teils kurzfristiger Verschiebung entließ Polyphony Digital die Mammut-Raserei endlich in die freie Verkaufswildbahn – knapp sechs Jahre nach dem Vorgänger. Das wird nur übertroffen vom Comeback eines Gesellen, bei dem wir nicht mehr ernsthaft geglaubt haben, dass er nochmal auftauchen wird: "Duke

Apples iPad schlägt ein wie eine Bombe und deutet an, dass Spiele vielleicht bald schon nicht mehr auf Speichermedien verkauft werden.



Revolutionär: Der 3DS wird räumliche Darstellung ohne Brillenzwang beherrschen.



Oliver Schultes

Spiel: Donkey Kong Country Returns

Film: Inception

Musik: From Constant Visions – Feast With The Beast

Buch: Ozzy Osbourne – I Am Ozzy

Überraschung: Apple präsentiert das iPad

Enttäuschung: die Pro-Modus-Gitarre für "Rock Band 3" mit 102 fummeligen Tasten

Magischer Moment: die Ankündigung, dass Rainer Langhans ins Dschungelcamp einzieht

Lieblingsspiel der Dekade: The Orange Box

Artikel: Plastikklampe vs. E-Gitarre

Freut sich 2011 auf: Uncharted 3, Killzone 3 und die ganzen Resident Evil's, die da kommen

Der 3DS wird 2011: am Veröffentlichungstag gekauft

DAS M!-TEAM SAGT...

Was hat die Redakteure Eures Lieblingsmagazins die letzten zwölf Monate bewegt, begeistert und enttäuscht?

Wir haben unsere Gedanken gesammelt und niedergeschrieben und gewähren Euch einen kleinen Blick hinter die Kulissen, denn sogar wir leben nicht von Videospielen allein – auch andere Themen und Interessengebiete finden Beachtung.



Ulrich Steppberger

Spiel: Red Dead Redemption

Film: Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt

Musik: Space Station Soma von SomaFM (Internet-Radio)

Buch: Guy Gavriel Kay – Under Heaven

Überraschung: Nintendo stellt den 3DS vor

Enttäuschung: zu viele gute Spiele gehen völlig unter und reiben die Entwickler mit (z.B. "Blur")

Magischer Moment: den 3DS mit eigenen Augen zu erleben – das Ding hält, was es verspricht

Lieblingsspiel der Dekade: "Project Gotham Racing 2" – so lang hat mir sonst nichts so viel Spaß gemacht

Artikel: Erfolg freigeschaltet

Freut sich 2011 auf: Child of Eden, Ridge Racer 3D

Der 3DS wird 2011: Nintendo noch viel reicher machen

TOP TEN 2010



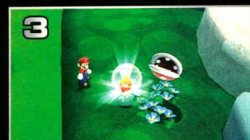
Red Dead Redemption

PSP / 360 • Damit ist bewiesen: Rockstar kann mehr als nur "Grand Theft Auto" – auch wenn das Western-Epos viele Gemeinsamkeiten mit den erfolgreichen Ganoven-Abenteuern hat. Als Held wider Willen seid ihr in einer grobartig in Szene gesetzten Welt unterwegs, die das Flair und die Stimmung im frühindustriellen Nordamerika so gelungen einfängt wie kein Spiel zuvor. Charaktere mit Tiefgang, eine spannende Geschichte, die den Spagat zwischen Klischee und Anspruch schafft, sowie interessante Aufträge sorgen dafür, dass der virtuelle Ausritt kaum Wünsche offen lässt. Mit Donnerbüchse und treuem Gaul bei Sonnenuntergang durch die Prärie zu reiten – "Red Dead Redemption" machte das zum Ereignis.



Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP • Tester Michael frohlockt: "Komplexer und umfangreicher als jedes andere PSP-Spiel." Taktik-Hase Olli Ehrle lobpreist: "Immer wenn man glaubt, alle Aspekte entdeckt zu haben, kommt eine neue Facette hinzu." Das Monsterprojekt "Peace Walker" toppt die Erwartungen in vielerlei Hinsicht: Der Mix aus Schleich-Action, RPG und Strategie verwöhnt Augen wie Ohren und schafft es, Euch pikante Details über den kalten Krieg unterjubeln – Edutainment vom Feinsten! Trotz komplizierter Buttonbelegung und mitunter störrischer Kamera vergehen die unzähligen Spielstunden wie im Fluge – denn nach dem ersten Ende geht der Spaß weiter: Extra-missionen, Koop- und Versus-Modi sowie Geheimnisse und Fotosessions warten!



Super Mario Galaxy 2

Wii • Marios zweiter All-Ausflug bietet nur mehr vom Gleichen – doch die 3D-Hüpferei ist ideenreich und spielerisch perfekt, so dass sie erneut begeistert.



Gran Turismo 5

PSP • Endlich ist das gigantische Automobil-Epos fertig und sorgt bei PS3-Piloten für Freude – alle Erwartungen kann Sony aber nicht erfüllen.



Donkey Kong Country Returns

Wii • Es klingt wie in Hit, es sieht aus wie ein Hit und es spielt sich wie ein Hit. Donkeys 2D-Rückkehr begeistert mit irren Levels und top Steuerung.



Halo: Reach

360 • Bungie verabschiedet sich würdig von seinem Baby – mit einem spannenden Einzelspieler-Finale und gigantischem Online-Modi-Angebot.



Mass Effect 2

360 • BioWares Sci-Fi-Meisterstück brilliert mit toller Story, interessanten Charakteren und Action – das macht auch RPG-Muffel zu Rollenspielern.



Heavy Rain

PS3 • Der schicke Krimi zum Mitspielen fasziniert durch unterschiedliche Storyverläufe und heizt die Diskussion an, ab wann ein Spiel ein Spiel ist.



Dragon Quest IX

DS • Das Abenteuer vereint die Tugenden klassischer Japano-RPGs mit tollem Mehrspieler-Modus und setzt die Serie würdig fort.



God of War III

PS3 • Kratos' erster Ausflug auf die PlayStation 3 brachte die Trilogie um den Spartaner mit Bombast und extremer Brutalität zum Abschluss.



Matthias Schmid

Spiel: Splinter Cell Conviction
Film: The Expendables
Musik: The Devil Wears Prada – With Roots Above and...

Buch: Andre Agassi – Open

Überraschung: "Nien" fesselt, berührt & klingt grandios
Enttäuschung: das mies designte Sonic 4

Magische Momente: 1. Die Extrem-Strecke "Pilgerfahrt" bei "Trials HD" mit 29 Min, 57 Sek. geschafft
2. Eine unfassbare Spielrunde mit 22:1-Bilanz (!!!) auf der "Call of Duty: Black Ops"-Karte Nuketown

Lieblingsspiel der Dekade: Shenmue

Artikel: Das große Retro-Fußball-Quiz

Freut sich 2011 auf: El Shaddai, Virtua Tennis 4,

Killzone 3 und das nächste Call of Duty

Der 3DS wird 2011: nicht gekauft



Michael Herde

Spiel: MGS: Peace Walker
Film: Lars von Trier – Antichrist
Musik: Serj Tankian – Elect The Dead Symphony

Buch: Dan Millman – Way Of The

Peaceful Warrior

Überraschung: Atomgrammstunde mit Akira Yamaoka

Enttäuschung: Microsofts Kinect-Vorstellung zur E3

Magischer Moment: Tausendfach bei "MGS: Peace Walker" gedacht: Was? Das gibt's auch noch?

Lieblingsspiel der Dekade: die "Metal Gear Solid"-Anthologie als Gesamtwerk – oder doch "Silent Hill 2"?

Artikel: Nachspiel zu "MGS: Peace Walker"

Freut sich 2011 auf: Child of Eden, The Last Guardian, Mortal Kombat

Der 3DS wird 2011: eine Revolution im Taschenformat



Tobias Kujawa

Spiel: Heavy Rain
Film: zählt die WM 2010?
Musik: Dream Theater und nochmal Dream Theater

Buch: Tender Bar

Überraschung: Umzug von NRW nach Augsburg
Enttäuschung: 3D in Film und Fernsehen – da muss ein Mehrwert her, sonst lohnt das nicht

Magischer Moment: der erste Tag ohne rituelle Sichtung der Jobbörsen

Lieblingsspiel der Dekade: "PES 4" – 15 Meisterliga-Saisons am Stück sprechen eine deutliche Sprache

Artikel: Duke Nukem Forever Preview & Interview

Freut sich 2011 auf: Deus Ex: Human Revolution

Der 3DS wird 2011: für weniger Langeweile während der zahlreichen ICE-Fahrten sorgen

EARTHBOUND

DEAD RINGS

KATAMARI FOREVER

PSYCHONAUTS

PAC-MAN

THE SIMPSONS

DEAD RISING 2

RAYMAN

Rabbids GOLF

INDIANA JONES

NO MORE HEROES

Resident evil

MEGA MÄNNER

PIKMIN

POKÉMON

CONTRA

DIG DUG

MADWORLD

Phoenix Wright

F-ZERO

BOMBERMAN

SUPER MARIO RPG

ICE CLIMBER

POW! OUT!!

STARFOX

DONKEY KONG

GOLDENEYE 007

METROID

ZELDA

SUPER MARIO BROS.

SONIC THE HEDGEHOG

Conker

BANJO-KAZOOIE

MORNING KOMBAT

NIGHTS

grand theft auto TV

RED DEAD REDEMPTION

GEARS OF WAR

Wolfenstein 3D

MARATHON

DEAD SPACE

GRIM FANDANGO

DUKE HUKEN

DOOM

TURTLES

PRINCE OF PERSIA

WarioWare

SHADOW COMPLEX

MAX PAYNE

MONKEY ISLAND

JUST CAUSE 2

CASTLE CRASHERS

WARCRAFT

LEONING

DRAGON'S LAIR

Fallout

Baldur's Gate

WORMS

SUPER 3D KITTIES

FLASHBACK

ULTIMAN

MEDIEVIL

Snow Colossus

PORTAL

CRYSIS

UNCHARTED



WER HÄLT ERFUNDEN?

Halt am Abgrund



Assassin's Creed Brotherhood » Rennt Ezio auf Kanten zu, dreht er sich automatisch, um sich festzuhalten.



Uncharted 2: Among Thieves » Die Steuerung von Nathan Drake bietet zahlreiche Hilfestellungen – auch Festhalten.



Prince of Persia: The Sands of Time » Diesen Prinz hält sich zur Rettung noch nicht an allen Kanten fest.



Strider » Der Ninja bewahrt sich vor dem Abgrund – präzise Kollisionsabfrage ist dabei Nebensache



Sicheres Navigieren durch dreidimensionale Welten ist nicht immer einfach. Besonders, wenn hinter der virtuellen Kamera eine Schlaftablette hockt, der es misslingt, schnelle Manöver des Spielers einzufangen. Zu schnell rennt man in die falsche Richtung und stürzt an Kanten in die Tiefe. Wie das vermieden werden kann, zeigte zuletzt "Assassin's Creed Brotherhood". Dort bleibt der gehende Ezio nämlich an Abgründen stehen und blickt hinab, rennend hält er sich an Kanten fest und befindet sich somit in der idealen Ausgangssituation für weitere Schritte: hinabhangeln, an eine gegenüber liegende Wand springen, seitwärts kraxeln, Gegner in den Abgrund zerren oder wieder hochklettern?

Eine ähnliche, spielerisch einfachere Variante der Sicherung am Abgrund bietet "Donkey Kong Country Returns". Hier taumeln die Protagonisten und rudern mit den Armen, wenn der Absturz droht. Dieser Vorläufer des modernen Festhaltens ist keineswegs neu und schon in der 8- und 16-Bit-Generation zu beobachten. Alternativ gewähren viele Jump'n'Run- und Action-Titel der damaligen Zeit einen Spielraum, um quasi in der Luft zu stehen (siehe Kasten). Bei den punktgenauen Hüpfereien des Nintendo-Klempners beispielsweise spielt ein solcher, schwer einzuschätzender Spielraum hingegen nur eine unwesentliche Rolle.

Derart präzise ist "Assassin's Creed Brotherhood" nicht. Hier hält der Spieler eine Reihe von Tasten gedrückt und zeigt mit dem Analogstick lediglich, in welche Richtung sich der Held bewegen soll – egal auf welcher Raumachse. Denn zahlreiche Automatismen greifen dem Spieler unter die Arme und vereinfachen so die an sich komplexe Navigation in der Spielwelt – das Festhalten an Kanten ist einer davon. Doch ist der gesuchte Debütant damit zwangsläufig ein 3D-Spiel?

Eine Frage der Spielmechanik

Die Diskussion im maniac.de-Forum fördert den namenlosen Helden aus "Prince of Persia" zu Tage. Allerdings klammert sich dieser in Jordan Mechners Original aus dem Jahr 1989 nur dann an Kanten, wenn er entweder daruntersteht und nach oben klettern soll, wenn er eine Etage tiefer kraxelt oder sich nach einem Sprung festhält. Einen rettenden Automatismus gibt es hier noch nicht. Also doch ein 3D-Spiel?

Nein, denn unsere Recherche führt in die Spielhalle, genauer: zu Capcoms "Strider"-Automaten. Ninja Hiryu ist ein agiles Kerlchen – er springt,

rutscht und klettert in rasantem Tempo durch meist seitwärts, mitunter vertikal scrollende Levels. Gleichzeitig fegt er Roboter im Dutzend vom Bildschirm und greift dabei nach vorbeigleitenden Objekten und Plattformen. Und wer inmitten des rasanten Explosionsstakattos beim Rennen vergisst, an Kanten rechtzeitig die Sprungtaste zu drücken, der hält sich bei "Strider" automatisch fest. Weil es der sprung- und kletterlastigen Spielmechanik dient! Denn wie der moderne Ezio Auditore kann auch Old-School-Hiryu aus dieser Position weitere Aktionen ausführen: klettern oder per Salto über Abgründe springen. mh

Alternativen zum Festhalten



Sonic the Hedgehog » Exemplarisch für unzählige Spiele der 8- und 16-Bit-Ära rudert auch Sonic ab 1991 mit den Armen, wenn er einem Abgrund zu nahe kommt. Dabei darf er sich sogar noch behutsam weiter vorantasten, ohne zu fallen.



Alien 3 » 1993 steht Ellen Ripley auf dem SNES in der Luft und spottet Newtons Schwerkraftgesetzten Hohn – viele 2D-Spielhelden tun es ihr gleich.

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 Konsolen 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 Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

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.

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Gran Turismo 5 (PS3)
 Hört zurzeit: Dream Theater - Black Clouds & Silver Linings

"SUPER"



Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Super Mario Galaxy 2 (Wii)
 Hört zurzeit: ASP unplugged live
 Ill Niño, VNV Nation

"SUPER"



Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Doritos Crash Course (360)
 Sieht zurzeit: Tron: Legacy
 Hört zurzeit: Groove Salad (SomaFM)

"GUT"



Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: BIT.TRIP FATE (Wii)
 Hört zurzeit: Goldfrapp - Black Cherry
 Godspeed You! Black Emperor

"GEHT SO"



Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Gran Turismo 5 (PS3), Need for Speed: HP (PS3)
 Liest zurzeit: den neuen DB-Fahrplan

"LAHM"



Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: LittleBigPlanet 2 (PS3), Kingdom H. Re:coded (DS)
 Hört zurzeit: alles von Rainerd Grebe

"LAHM"



Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Apache Air Assault (PS3), Disgaea 3 (PS3)
 Sieht zurzeit: Inception (Blu-ray)

"MÜLL"

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, 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**.

Gestetet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

3D-FAKTOR

Unterstützen Spiele stereoskopisches 3D, beurteilt 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 Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. 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 zusammengeschustert? Senken Ladezeiten den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

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

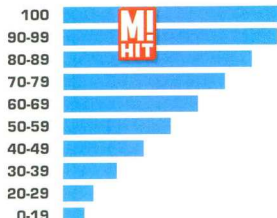
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

DB/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mangel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele



LittleBigPlanet 2

PS3 Build'n'Jump'n'Run

6


PS3 Wasser marsch! Der Feuerblume in Eves Asyl werdet Ihr nur Herr, wenn Ihr zum mörderischen Gärtner mutiert und dem brennenden Unkraut Wasser ins Maul spritzt.

» Wenn es ein Indiz dafür gibt, dass Mark Healey, der geistige Vater von "LittleBigPlanet", auch der geistige Ziehsohn von Lionheads Labermann Peter Molyneux ist, dann die Tatsache, dass beide Spiel-designer in ihren Werken ein ambitioniertes Konzept über perfekte Spielbarkeit stellen. So schied Healeys, als Spielspaß-Supernova mit theoretisch unbegrenztem Levelnachschieb angekündigtes, "LittleBigPlanet" bei seinem Erscheinen 2008 die Geister. Gelobt wurde das brillante Art-design Marke Walldorf-Bastelstunde und der mächtige Level-Editor, der geschickt mit dem Jump'n'Run-Part verknüpft war. Für Kritik sorgte die behäbige Steuerung des Helden Sackboy, der sich immer wieder in den drei Hintergrundebenen sei-

ner Plattform-Welten verfranst und exakte Sprungkrobatik als Glücksspiel betrachtet. Bugs im Editor und zu Unrecht gelöschte Levels im Community-Bereich beschworen weiteren Unmut herauf. Schlussendlich heimste das Build'n'Jump'n'Run zwar durchweg hohe Wertungen ein (88% in Ausgabe 11/08), verkaufte sich mit aktuell 4 Millionen Einheiten aber bestenfalls ordentlich.

Trotzdem ließ Entwickler Media Molecule die bis heute quietschfidele Gemeinschaft kreativer Levelbastler aus aller Welt nicht im Stich und werkelte seit dem Release des Erstlings unentwegt an seiner Vision vom unendlichen Überspiel. Dabei interpretieren die englischen Kreativköpfe das Konzept des Sequels in gewohnt eigenwilliger Manier und

pfeifen auf die Forderung, den Nachfolger von Grund auf neu zu gestalten.

LBP 2 = LBP + X

"LittleBigPlanet 2" enthält sämtliche Elemente des Originalspiels, dieselbe Steuerung und die Dreiteilung des Grundkonzeptes in die gleichberechtigten Modi 'Play', 'Create' und 'Share'. Media Molecule begründet dies mit der Philosophie, sämtliche User-Levels, DLCs und gesammelten Objekte des ersten Teils auch im Sequel spiel- und nutzbar machen zu wollen. Aus diesem Grund wurde auch die Überarbeitung der technischen Spielaspekte eher behutsam angegangen: Während optische Verbesserungen der Engine die Qualität

alter Userlevels sichtlich anheben – die Alltagsmaterialien, aus denen die "LBP"-Welt besteht, sehen noch naturalistischer aus –, wurden selbst kleine Justierungen der Steuerung unterlassen. Sie würden die Spielmechanik alter Levels verunzeln. Dass es Media Molecule trotzdem geschafft hat, den Spielfluss der mitgelieferten Story-Levels zu verbessern, liegt an der klügeren Nutzung der Ebenen-Automatik sowie vielen zusätzlichen Spielelementen, die zwar auf der altbekannten, störrischen Sackboy-Steuerung aufsetzen, diese aber schlaue erweitern. Deutlich wird dies zunächst im Play-Modus, dessen Rahmenhandlung die oben erläuterte Recycling-Philosophie selbstironisch aufgreift. Erstmals inszeniert mit Sprachausgabe und echten Zwi-



PS3 Die Verbindung aus Sprungbrett und Krafthandschuh resultiert im tödlichen Kuchenweitwurf. Gleich platzt der Teigmann!



PS3 Der gigantische Gockel-Boss hat Sackboy und seine Sackbot-Gefolgschaft, in die Enge getrieben. Nun hilft nur noch der Greifhaken!

QUANTENSPRUNG: NEUE GENRES IN USER-LEVELS

Im Betatest durfte sich eine kleine Schar ausgewählter Levelbauer schon seit Monaten im "LBP 2"-Editor austoben. Die folgenden Beispiele geben einen guten Überblick, was sich mit den neuen Werkzeugen und Bauteilen alles anstellen lässt.

[1P] Lockpick's Maze

In diesem Puzzlespiel kann Sackboy nicht selbst laufen, sondern nur zwischen den Ebenen wechseln und sich festhalten. Dafür dürft ihr das gesamte Level rotieren lassen. Lediglich die Schwerkraft zieht und schiebt Sackboy vorwärts.



PS3 Albraumhafte Riesenräder und farbige Lichter machen den rotierenden Irrgarten auch optisch interessant.

RPG-concept (FINAL-VERSION)

Wie der Name schon sagt, ist dies nur das Konzept einer Rollenspiel-Mechanik – mit funktionierendem Inventar, in dem ihr tatsächlich Gegenstände ausrüsten könnt, und einem abschließendem Rundenkampf trotzdem toll. Bedenkt die Möglichkeiten!



PS3 Ritter-Sackboy gegen das komische Drachenvieh. Den schicken Gladiatorenhelme haben wir vor dem Kampf im Charaktermenü angezogen.

Sackfighter Dogfight v2.03

Kennt ihr noch Segas "After Burner"? Dann kennt ihr auch Sackfighter Dogfight! Ihr seht Euren Pappjet von hinten, weicht per Schultertaste Raketen mit Barrel-Rolls aus und ballert staffelweise Jäger und fette Bomber aus dem teilweise sogar wolken Himmel. Zwischendurch befällt ihr Euren Flieger mithilfe eines gewaltigen Tankflugzeuges. Zusätzlich zum generellen Spielablauf beeindrucken Tag- und Nachtwechsel, die variable Steuerung mit invertierbarer Y-Achse sowie Bodendetails, die sich abschalten lassen, wenn die Performance in die Knie geht.



PS3 Ein riesiger Bomber ist als Zwischengegner aufgetaucht. Konzentriert Euer Feuer auf die vier Triebwerke und weicht gleichzeitig den Raketen aus.

Sackometry Wars

Spielen sich zwar leider noch hakelig und zu Abstürzen neigend, kommt diese Hommage auf "Geometry Wars" dem neonfarbenen Doppelstick-Shooter zumindest optisch verblüffend nahe. Der Schöpfer verspricht eine verbesserte Version.



PS3 Der Spielablauf inklusive der Steuerung mit beiden Analogsticks wurde komplett umgesetzt. Sogar eine Smart-Bomb dürft ihr zünden.

schensequenzen, erscheint nämlich ein gigantischer Staubsauger am Himmel des "LittleBigPlanet" und schlürft den ganzen chaotischen Saustall aus Levelkreationen, Bauteilen, Kostümen und Stickern in seinen heulenden Schlund.

Play 2.0

Einzig Sackboy entkommt dem monströsen Haushaltsgerät namens Negativitron, weil er von einem Pappkameraden namens Larry da Vinci gerettet wird. Der brabbelnde Zausel gehört einer Allianz aus Levelschöpfern an, deren Welten ihr nun bereisen müsst, um für den kreativen Kreuzzug gegen die Ordnung gewappnet zu sein. Jede Welt steht dabei unter einem anderen Motto, enthält allerlei sammelbare Bastelzutaten und inspiriert Levelbauer mit der spielerischen Demonstration neuer Editor-Optionen (siehe hierzu

auch die folgende Doppelseite). So schwingt ihr Euch per Greifhaken durch Larrys Werkstatt und lernt hier die neuen Sprungbretter kennen, die Sackboy automatisch hochkatapultieren, sobald er auf sie tritt. Für ausgedehnte Hüpfpassagen besteht somit eine Alternative zum nach wie vor trägen Sprungverhalten der Standard-Steuerung.

Per Zug geht es weiter in die Bäckerei von Porzellanpüppchen Victoria, wo ihr schwabbelige Törtchen per Krafthandschuh durch die Gegend werft und in Form von Gelee-Drops oder platzenden Baiser-Monstern auf Leckerste mit der neuen Materialart 'Schleim' konfrontiert werdet. Die dritte Station ist die Fabrik des weinerlichen Notizblockes Clive, der den neuen KI-Figurentyp der Sackbots herstellt, welche ihrem geliebten Sackboy wie die Lemminge zum Levelausgang folgen. Wackel-Elvis Avalon Centrifuge bringt schließ-

lich eine ganze Reihe von Vehikeln ins Spiel. Dank Kontrollinator-Stuhl nehmt ihr auf Killerkarnickeln, Laser-Kamelen oder Bienenraumschiffen Platz und erlebt Levels in "Metal Slug" oder "Gradius"-Manier. Bevor ihr im verrückten Kosmos von Professor Higginbotham alle gelernten Fähigkeiten im Kampf gegen das

Negativitron kombiniert und sogar die Schwerkraft ausfällt, müsst ihr noch die grüne Hölle der Apfeldame Eve durchqueren. In ihrem irren Asyl löscht ihr den brennenden Wahnsinn der Patienten mit gut gezielten Wasserstrahlen aus dem Kreatinator-Helm.

» weiter auf Seite 54



PS3 Schick: Löscht ihr die brennenden Zellen in Eves Asyl, blühen bunte Blüten auf den Polsterstücken. Die Insassen danken es Euch.

Das Mosaik der Neuigkeiten

Wie die wichtigsten Neuerungen im Play- und Create-Modus zusammenspielen, erläutern wir in diesem Mosaik. Behaltet dabei im Hinterkopf, dass alle Story-Levels mit demselben Editor erstellt wurden, der Euch im Create-Modus selbst zur Verfügung steht.

PLAY-MODUS

NEUE GEGNER & AKTIONEN...

Dank der optional auch als Gegner verwendbaren Sackbots können Eure Widersacher nun theoretisch alles, was Sackboy auch drauf hat. Das bezieht sich sowohl auf das Aussehen der Figuren als auch auf ihr Bewegungsrepertoire. Von den neuen Items dürfen die Holzköpfe allerdings nur die Sprungbretter, den Kreatinator und die Krafthandschuhe nutzen, der Greifhaken bleibt Eurem Original-Sackboy vorbehalten. Erweitert man die Sackbot-Programmierung außerdem um die im grünen Kasten beschriebenen Kontroll-Logiken, können sie zum Beispiel eine nützliche Männchenkette bilden, die sich vor Sackboy aufbaut, wenn dieser einen bestimmten Punkt im Level betritt. Und apropos Kreatinator: Wer das "Metal Gear"-Levelpack des ersten Teils kennt, kann sich den Ballerhelm wie eine Malinator-Knarre vorstellen, deren Munition allerdings aus allen (!) nur vorstellbaren Objekten bestehen darf.

NEUE SPIELABLÄUFE...

Die möglichen Funktionsweisen von Objekten, Sackbot-NPCs und Vehikeln wurden in "LittleBigPlanet 2" durch die frei programmierbaren Platinen merklich erweitert. Sackbots folgen Euch durchs gesamte Level, ziehen an Hebeln oder spielen selbstständig an Automaten, die auch Ihr für ein kleines Minispiel nutzen könnt. Nähert sich Sackboy einem Objekt mit Kontrollinator-Sitz, nimmt er automatisch darauf Platz und all Eure Kontrollimpulse steuern ab sofort das verbundene Objekt oder Vehikel. Auf diese Weise wird der klassische Plattform-Spielablauf völlig umgekrempelt. Je nachdem, als was Euer kontrolliertes Objekt konzipiert wurde, spielt Ihr eben einen Shooter, ein Renn- oder Puzzlespiel. Wird schließlich der Kontrollinator mit den unten vorgestellten neuen Kamerawinkeln kombiniert, dürft Ihr sogar aus der traditionellen Seitenansicht ausbrechen und ein Spiel aus der Vogelperspektive erleben.

NEUE BLICKWINKEL...

Auch wenn Ihr die meiste Zeit noch immer von der Seite aufs Geschehen blickt: Im Gegensatz zum Vorgänger kann man die Spielkamera von "LittleBigPlanet 2" geradezu als entfesselt beschreiben. Das merkt man vor allem bei den Zwischensequenzen, die nun nicht nur mit humoriger Sprachausgabe unterlegt sind, sondern mit multiplen Kamerawinkeln, Schnitten und sogar Tiefenschärfe eine beachtliche Zahl cineastischer Ausdrucksformen beherrschen. Die umfassend programmierbaren Sackbots fungieren hierbei als Darsteller. Die neue perspektivische Freiheit ist nicht auf passive Filmszenen beschränkt und erschöpft sich nicht in Leveln aus der Vogelperspektive. Manche User-Levels zeigen das Spiel sogar aus der Ego-Perspektive. Eine echte Kamerafahrt in die Tiefe des Raumes ist allerdings nicht möglich.



PS3 Zur Hül! Der riesige Feuerbot will uns mit seinem Feuer-Kreatinator verkoken!



PS3 Levels sind nun auch direkt miteinander verbunden.



PS3 Kennt hier noch jemand Twin Bee? Im Bienenraumschiff spielt Ihr einen Horizontal-Shooter.



PS3 Per Kontrollinator nimmt Sackboy auf dem grünen Raupenvehikel Platz, dank stark erweiterter Kamera-Optionen seht Ihr den hohlen Baum von oben.



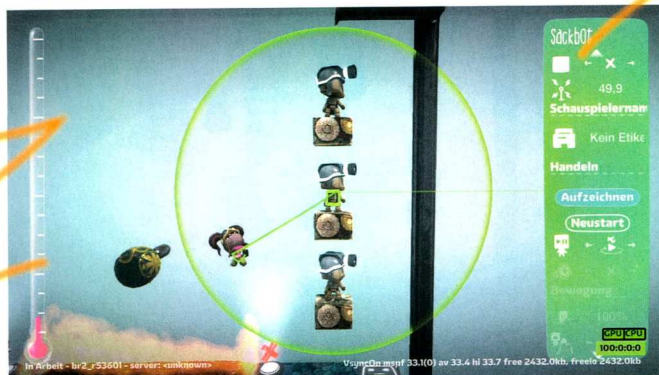
PS3 Emotionen wie gemalt: Im brennenden Asyl der angefressenen Apfelfrau Eve liegen die Nerven der Allianzmitglieder sichtbar blank.



PS3 Programmierte Sackbots und die neue Filmkamera erlauben komplette Zwischensequenzen.



CREATE-MODUS



PS3 Hier entstehen Sackbots, die uns später als Gegner mit einem Flammen-Kreatinator beschießen sollen. Aktiviert ihr 'Aufzeichnen', steuert ihr den Bot selbst und könnt seine Bewegungen später jederzeit abspielen.



PS3 Die komplett ausgeklappten Funktions- und Kontroll-Platinen der 'Biene 2.0' zeigen eindrucksvoll, wie komplex und gleichzeitig platzsparend die Programmierung eines einzelnen Fahrzeugs in "LittleBigPlanet 2" funktioniert.



PS3 Und Action: Wie die Spielkameras könnt ihr nun auch Filmkameras an sämtliche Objekte eines Levels pappen und editieren. 'Kamerawackeln' simuliert z.B. ein Erdbeben oder eine Handkamera.

...DURCH NEUE GAMEPLAY-SÄTZE

Von den drei neuen Charakter-Upgrades bietet Euch der Kreatinator die umfangreichsten Verwendungsmöglichkeiten. Zwar könnt ihr das Teil auch mit vorgefertigter Munition wie Plasma, Feuer oder Wasser bestücken, richtig wild wird es aber, wenn ihr ein selbst erstelltes Objekt im virtuellen Magazin platziert. Atombomben, Erdbeeren oder kleine blaue Männer – das Ding verballert so ziemlich alles.

Selbstredend dürft ihr auch Eure Sackbots mit Helmkanonen bestücken. Setzt ihr die Burschen nun in den Patrouillen-Modus, habt ihr bereits einen passablen Standardgegner gebastelt. Noch vielfältiger werden Eure Möglichkeiten, wenn ihr die Bewegungen des Bots selbst aufnehmt und zum Beispiel einen bestimmten Levelschnitt mit rhythmischem Dauerfeuer bestreicht. Nun müsst ihr nur noch die Verwundbarkeit, Eurer Feindfigur festlegen. Sogar eine eigene Sterbe-Animation ist machbar.

...DURCH NEUE KONTROLL-LOGIKEN

Durch die vielfältig einsetzbaren Logik- und Programmierbausteine ist eine große Bandbreite an Spielfiguren vorstellbar. Ob diese fliegen, fahren oder laufen, ob sie Objekte abschießen oder hochheben, ist allein Eurer Fantasie überlassen. Dabei bestimmen die Logikbauteile nicht nur die sichtbaren Verhaltensweisen der Vehikel, wie etwa den Flügelschlag des Bienen-Raumschiffs, sondern auch ihre internen spielmekanischen Eigenschaften.

Nicht zu unterschätzen ist die neue Möglichkeit, sämtliche Verkabelungen und Logikbauteile in die Platinen-Kästen auszulagern. Das dient nicht nur der Übersicht, sondern entlastet auch spürbar das Level-Thermometer. Recht intuitiv funktioniert die Kontrollinotor-Platine. Hier legt ihr mittels eines abstrakten Joypads fest, welchen Effekt verschiedene Tasten- und Stick-Kommandos auf Euer Fahrzeug haben werden.

...DURCH NEUE KAMERA-OPTIONEN

Im ersten "LittleBigPlanet" hing die virtuelle Kamera an einem recht starren Stativ. Der Blickwinkel aufs Geschehen war ausschließlich von der Seite erlaubt, der Zoom begrenzt, Kamerafahrten und Zwischensequenzen nicht möglich. In dieser Hinsicht seid ihr nun wesentlich flexibler, wengleich ihr Eure Kameras noch immer an bestimmten Punkten verankert und von dort aus umherschwenkt. Ein stark erweiterter Zoom, die Möglichkeiten, in einer Szene von einem Blickwinkel auf den anderen zu schneiden und den Kameras bestimmte Bewegungsmuster zuzuweisen, geben den Steven Sackbergs unter Euch ein ordentliches Set an Gestaltungsmöglichkeiten an die Hand.

Neu ist die Möglichkeit, ein Level in den globalen Optionen in den Modus "Film schneiden" zu schalten. Dadurch wird Sackboy in diesem Level kaltgestellt und es bestimmen lediglich programmierte Sackbots und virtuelle Objektive das Geschehen.

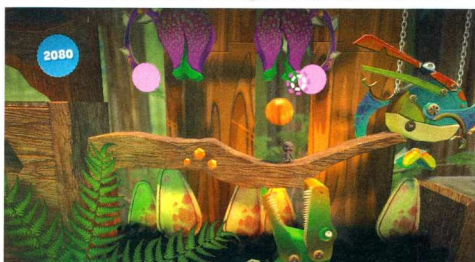
SACKBOY'S PREHISTORIC MOVES

Als Vorgeschmack zum kommenden Move-Update enthält "LBP 2" das zehn Levels umfassende "Sackboy's Prehistoric Moves". Bis zu vier Spieler hüpfen per Controller durch unwirtliche Levels, während ein fünfter Spieler rosafarbene Levellemente mit



PS3 Kaum hat Sackboy sich an die schwammige Zunge des Dinos gehängt, bewegt der Move-Spieler dessen Hals nach links.

Move-Berührungen manipuliert. Der solide Plattformspaß bewegt seinerseits nicht die Jump'n'Run-Welt, macht aber Lust auf mehr: Vor allem auf die Move-Nutzung im Create-Modus. Das Spiel läuft selbstständig und ist auch über PSN erhältlich.



PS3 Teamwork: Sackboys Anwesenheit bringt das Saurierbaby dazu, sein Maul aufzusperren. Per Move-Berührung wird es mit nahrhaften Nektartropfen gefüttert.

Create 2.0

Wer nun denkt, die Bauoptionen des Create-Modus von "LBP 2" seien mit Sackboys neuen Fähigkeiten bereits erschöpft, irrt. Was auf den ersten Blick wie eine Kopie des ersten Level-Editors mit einigen neuen Objekten und Gameplay-Sätzen aussieht, entpuppt sich bei näherem Hinsehen als wesentlich mächtiger und im Detail verbesserter Baukasten, der selbst erfahrene Levelbauer zunächst ob seiner schierenden Optionsvielfalt erschlagen dürfte.

Das fängt mit einer verbesserten Bedienung an, die das Community-Feedback zum Erstling umsetzt. So dürft ihr nun Objekte per Auswahl-Rechteck in Gruppen zusammenfassen und verkleben oder nicht benötigte Bauteile temporär ausblenden. Die Möglichkeiten zur Objektprogrammierung wurden ebenfalls stark erweitert. Gegenstände lassen sich mit ausklappbaren Platinen bestücken, auf denen neuartige Symbole platziert werden können. Diese stehen beispielsweise für Lo-

gischalter, die man im ersten Spiel noch umständlich nachbauen musste. Andere Symbole editieren die Steuerung- und Bewegungsmuster. Eine Filmkamera sowie ein Sequenzer zur Erstellung eigener Musikstücke und gescripteter Handlungsabläufe rundet die Werkzeugkiste ab.

Die gesamte Werkstatte hier erschöpfend zu beschreiben, würde selbst das MIAx-Testformat sprengen, unser Kasten auf Seite 51 stellt aber einige Userlevels vor, die das gewaltige Potenzial des überarbeiteten Create-Modus erahnen lassen. Erklärt wird das Werkzeug in Tutorials, die übersichtlicher und informativer gestaltet wurden als die verspielten Trainings des Vorgängers. Wenn es in die Tiefe der Bastlerwissenschaft geht, kratzt aber auch der altbekannte Tutorial-Erzähler nur an der Oberfläche. Hier greift die Community-Komponente des Share-Modus.

Share 2.0

Steckt ihr in einer kreativen Sack(boy)gasse, helfen Euch etli-

che Webseiten, die sich der "LBP"-Bastelei widmen. Diesen großteils inoffiziellen Foren stellt Media Molecule das Sozialnetzwerk lbp.me zur Seite, in dem Tüftler ihre Werke nun auch offiziell präsentieren und Spieler vom PC aus nach interessanten Schöpfungen suchen dürfen. Theoretisch soll man hier auch eine Art Level-Playliste erstellen können, die per PSN-Account direkt ans Spiel gesendet wird und bei der nächsten Sitzung sofort verfügbar ist. Dieses Feature konnten wir bis Redaktionsschluss allerdings nicht ausprobieren.

Auch ohne Webseiten-Unterstützung gestaltet sich der Share-Modus von "LBP 2" aber informativer als der entsprechende Part des Vorgängers. User-Levels dürft ihr neuerdings mit Texten bewerten und zu den automatisch ermittelten Charts der "Coolen Levels" gesellt sich nun die von Profis zusammengestellte Liste der Lieblingslevels von Media Molecule. Angesichts der immens aufgestockten Möglichkeiten zur Gestaltung ei-

gener Levels, Filme und kompletter Spiele aus diversen Genres lässt sich momentan nur erahnen, welche Ideenfeuerwerke uns in diesen Bestenlisten zukünftig erwarten werden. Mark Healey ist seinem ambitionierten Traum vom unendlichen Allround-Spiel mit "LittleBigPlanet 2" ein ganzes Stück näher gekommen. mw



Max Wildgruber

Auch "LBP 2" wird die Hardcore-Fraktion wegen seiner unveränderten Steuerung nicht lieben. Dabei bringt dieses Ding unser Medium viel weiter als jeder perfekt

polierte Kriegsspielschmarrn! Man darf nur nicht den Fehler machen und den Story-Modus als Hauptelement des Spiels begreifen. Der ist zwar besser als im Vorgänger, spielerisch aber noch immer nicht perfekt und zudem recht kurz. Nein, in "LittleBigPlanet 2" ist es das eigentliche Ziel, ein Spiel zu machen, und dafür habt ihr nun so viele neue Möglichkeiten, dass ihr theoretisch für Jahre in Healeys kosmischem Kinderzimmer versacken könntet. Umsichtige und behutsame Verbesserungen lassen den Kern des Spiels zudem unangetastet und werfen nicht über Bord, was die fleißige Fangemeinde in den letzten zwei Jahren auf die Beine gestellt hat. So kann es weitergehen!

Entwickler: Media Molecule, England
Hersteller: Sony
Termin: 21. Januar 2011
Preis: 60 Euro

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

- » neue Items und Vehikel erweitern Sackboys Aktionsspektrum
- » deutlich mächtiger Editor
- » alte Levels & DLCs weiterhin spielbar
- » enthält "Sackboy's Prehistoric Moves"

SPIELSPASS

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

90

FAZIT » Das Build'n'Jump'n'Run bleibt seinem Grundkonzept treu, erweitert es aber in allen Belangen drastisch.



PS3 In der Sackboy-Bäckerei macht so mancher Knick aus Mehl und Milch eine riesengroße Sauerei. Das neue Schleimelement tropft vor allem in Bewegung beeindruckend realistisch über den Bildschirm.

»Ideen und ihre Evolution«

Zum Release seines neuen Spiels sprachen wir mit Media Molecules Creative Director Mark Healey über Kindheitstraumata und die Herkunft der meisten guten Ideen.

M! Games: Wie seid ihr denn darauf gekommen, einen Staubsauger zum Oberbösewicht zu machen? Hat jemand im Team ein Putz-Phobie?

Mark Healey: Das kommt von Kindheitsereignissen an das Spielen und Bauen zu Hause. Immer wenn man einen Punkt erreicht hatte, an dem man sich wirklich konzentrieren musste, kam Mama rein und fing an staubzusaugen. Das war wirklich furchtbar. Und ist es noch.

Was ist die generelle Philosophie hinter dem "LittleBigPlanet"-Universum? Woher kommt die initiale Grundidee?

Viele Leute träumen davon, Videospiele oder auch andere tolle Sachen zu verwirklichen, kommen aber nie dazu, weil ihnen die Zeit oder das Know-how fehlt. Wir wollten es also einfacher und spaßiger machen, so etwas zu versuchen. Das ultimative Ziel ist es, sämtliche Hürden zwischen einem Traum und seiner Umsetzung zu entfernen! Allerdings ist die Idee, ein Tool zur Erstellung von Spielen zu entwickeln, nicht neu. Es gab schon viele Versuche in der Vergangenheit, manche besser als andere. Ich denke, wir haben lediglich ein bestehendes Konzept weiterentwickelt und kein komplett neues geschaffen.

Die Steuerung von der wohl stärkste Kritikpunkt am ersten Spiel. Habt ihr nie mit dem Gedanken gespielt, "LBP 2" komplett neu zu entwickeln, um das Kontrollkonzept von Grund auf überarbeiten zu können?

Der Plan war immer, das "LBP"-Universum zu erweitern. Ein Neuanfang hätte die Community gespalten, die das Rückenmark von "LBP" darstellt. Das war also keine Option. Was die Kritik an der Steuerung betrafte: Wir haben jetzt wirklich das Beste aus beiden Welten! Denn die neuen Werkzeuge in "LBP 2" erlauben es Schöpfern, ihre eigenen Kontrollschemata zu entwerfen. Ich bin sicher, dass die Community-Kreationen in kurzer Zeit eine große Bandbreite von Geschmäckern ansprechen und so ziemlich jedem Spielgenre angehören werden,

das man sich vorstellen kann. Bestimmst auch einigen, die man sich nicht vorstellen kann.

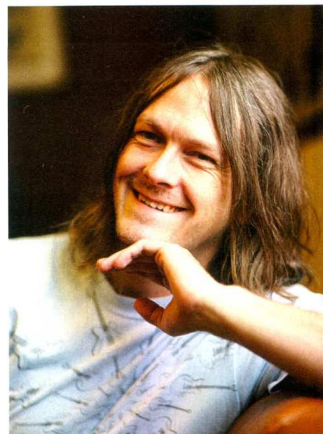
Meiner Meinung nach habt ihr den Spielfluss im Story-Modus diesmal viel besser hinbekommen, aber gleichzeitig auch den Aufbau der Levels, ihre Ebenenstruktur und so weiter vereinfacht. Würdest Du dem zustimmen?

Wir wollten das Spielerlebnis im Story-Modus diesmal definitiv einfacher gestalten als beim letzten Mal. Es gab ziemlich viele Leute, die im ersten Spiel nicht mehr weiterkamen. Und der Hauptgrund, überhaupt einen Story-Modus einzubauen, besteht für uns darin, Levelschöpfer dazu zu inspirieren, selbst loszulegen und großartige Sachen für die Community zu erstellen. Das gibt natürlich auch weniger kreativen Typen die Möglichkeit, sich allerlei neues Spielmaterial zu besorgen. Insgesamt wollten wir einfach, dass diesmal mehr Leute den gesamten Inhalt des Spiels zu sehen bekommen.

Man hört immer wieder von besonders begabten Levelbauern, die so talentiert sind und dermaßen tolle Kreationen hinlegen, dass ihr auf sie aufmerksam werdet und sie als "LBP"-Leveldesigner fest anstellt. Beobachtet ihr die Community immer noch auch unter diesem Gesichtspunkt? Wie sollte ein Level aussehen, das Eure Aufmerksamkeit erregt?

Naja, natürlich ist die Anzahl von Leuten, die wir fest anstellen können, begrenzt. Aber die tolle Sache ist, dass man seine "LBP"-Schöpfungen benutzen kann, um sein Talent jedem potenziellen Arbeitgeber in der Branche vorzuführen. Der Editor ist jetzt so vielseitig, dass sicher auch andere professionelle Entwickler ihn benutzen werden, um Ideen und Spielmechaniken auszuprobieren. Qualitäten, die uns auffallen, sind Detailverliebtheit, Originalität, künstlerische Fähigkeiten und technische Errungenschaften. All die Zutaten, die jegliche Sache aus der Masse hervorstechen lassen.

Nach dem Launch des ersten Spiels gab es viel Ärger mit User-Levels, die nach Meinung ihrer Schöpfer zu Unrecht "moderiert", also vom Server genommen wurden. Rechnet ihr damit, dass es bei "LBP 2" wieder so eine stürmische Anfangs-



Name: Mark Healey
Position: Mitbegründer & Creative Director von Media Molecule
Softografie (Auszug):
 Black & White (2001) – Art Design
 Rag Doll Kung Fu (2005) – Creative Director
 LittleBigPlanet (2008) – Creative Director

phase geben wird? Was passiert, wenn ich ein "Star Wars"-Level mit Original-Audiozitaten von Darth Vader baue, der mit einer Xbox 360 durch die Gegend fliegt?

Die Moderation wird außer Haus vorgenommen, in dieser Angelegenheit bin ich also ehrlich gesagt kein Experte. Ich weiß aber, dass wir am Anfang des ersten Teils ein paar Kinderkrankheiten hatten, aber das war zu erwarten. Es war komplettes Neuland für uns und Sony. Ich würde gerne mal eine Version von "LBP" mit den ganzen moderierten Inhalten sehen. Das wäre bestimmt witzig. Was Hommagen angeht: Die sind so lange in Ordnung, bis sich der betroffene Urheber einer Marke beschwert. Wenn man alte Spielklassiker parodiert oder nachbaut, ist das ein toller Weg, etwas über die Entwicklung von Spielen zu lernen. Es ist wie die Songs anderer Leute nachzuspielen, um Gitarre zu lernen. Das ist sowieso auch oft der Ursprung eigener toller Ideen. Die meisten Gedanken auf dieser Welt entstehen durch die Evolution von Ideen anderer Leute.

Was sagst Du zu Bastlern, die einen Glitch von "LBP" ausnutzen und damit unvorhergesehe Dinge anstellen? Wie z.B. den Ebenen-Glitch?

Das finde ich fantastisch. Es erinnert mich an die alten Tage meines geliebten C64. Jemand entdeckte einen "Bug" in der Hardware und löste eine Woge neuer Kreativität aus.

Kannst Du uns noch etwas über die kommenden DLCs erzählen? Wie weit seid ihr mit der Move-Unterstützung? Dürft ihr da schon was erzählen? Wir arbeiten daran, Move in die "LBP"-Erfahrung einzubauen und – am wichtigsten – die Community dazu zu befähigen, ausprobieren zu können, welche Arten von Spielen sich mit dem Move-Controller realisieren lassen. Wir werden die Eingeweide des Controllers offenlegen und sehen, was die Leute damit anstellen können.



PS3 Full Metal Rabbit: Mit dem spektakulär dämlich dreinblickenden Hasenmech hopst ihr durchs Laserfeuer der Negativtron-Schergen. Per Schultertaste löst ihr Stampfattacken aus.

Kingdom Hearts Re:coded

DS Action-Rollenspiel 6

» Schon bewundernswert, wie ausdauernd Tetsuya Nomura seine Vision vom Gesamtkunstwerk "Kingdom Hearts" verfolgt. Ebenso bemerkenswert, wie bereitwillig ihm die Fans auf jede Konsole folgen, um ja kein Stückchen des Metaplots zu verpassen, der inzwischen viel komplexer ausfällt, als es das spinnert anmutende Konzept eines Crossovers zwischen "Final Fantasy"-Helden und Disney-Charakteren vermuten lässt. Die vorliegende zweite DS-Episode muss nun, nach dem 'nur' ordentlichen "Kingdom Hearts 358/2 Days" (77% in Ausgabe 11/09) und dem hervorragenden PSP-Teil "Birth by Sleep" (84% in Ausgabe 10/10), die Ehre der Serie auf Nintendos Handheld wiederherstellen. Dabei dürfen diesmal auch Kandidaten einen Blick riskieren, denen die Story der letzten Spiele zu verworren war: "Kingdom Hearts Re:coded", ursprünglich als Handyspiel konzipiert, will Euch keine ellenlangen Geschichten von der Maus erzählen, sondern locker und ideenreich unterhalten.

Virenkiller

Die Hintergrundgeschichte des Action-Rollenspiels ist schnell erzählt: Mysteriöse Bugs haben das Tagebuch befallen, in dem die Pinocchio-Grille Jiminy die Ereignisse des ersten "Kingdom Hearts" aufgezeichnet hat. König Mickey schickt eine Datenversion von Serienheld Sora ins Märchenbuch, die sich mit übergroßen Turnschuhen und Schlüsselschwert durch dessen Kapitel arbeiten und die korrumpierten Daten reparieren soll. Weniger knapp lässt sich die Spielmechanik beschreiben, da jedes Kapitel die grundlegende Mixtur aus



DS Sieht aus wie die Inseln des Schicksals, doch was machen die Blöcke hier?



DS Lass dir mal was Neues einfallen! Die Herzkönigin mit ihrem Lieblingspruch.

Block-Rätseln, Charakterentwicklung und flotten Schlüsselschwertkämpfen nach eigenen Regeln variiert.

In jedem Kapitel erkundet Ihr einen bekannten Serienschauplatz wie die Inseln des Schicksals, die Disney-Filmwelten aus Alice, Herkules und Aladdin oder die Gruselburg Hollow Bastion. In bemerkenswert stilischer 3D-Optik hopst Sora über schwebende, poröse, explosive oder andere Blöcke und sucht Puzzleteile, virtuelle Sub-Dungeons sowie Schlüssellocher, die ihn dem zentralen



DS Den schlaksigen Endboss von Traverse deckt Ihr mit Energieprojektilen ein. Das Zielsystem erinnert dabei frappierend an "Panzer Dragoon".



DS Traumhaftes Trio: Kaum haben sich Sora, Herkules und Cloud Strife zusammenge-



rauft (links), dominieren sie die Kampfarene, in der schlecht in Runden gekämpft wird.

brauch hochlevelt und miteinander zu neuen, mächtigeren Kommandos verschmelzen könnt.

Klingt bislang nach "Birth by Sleep"-Light? Das ist nicht falsch, wird aber durch die Spielablauf-Variationen richtig unterhaltsam: So überrascht ein Bosskampf mit einer Kombination von zweidimensionalen Plattform-Passagen und Sequenzen im "Panzer Dragoon"-Stil. In einem anderen Kapitel laufen sämtliche Gefechte rundenweise ab und Taktiker werden gefordert, wenn Sora in Echtzeit seine KI-Kameraden Goofy und Donald befehlen muss. mw



Max Wildgruber

Was für ein überaus unterhaltsames Stück Code! Schade, dass die tollen Variationen der Action-RPG-Thematik in der zweiten Hälfte des Spiels einem zwar guten, aber eintönigeren Spielablauf weichen. Zusammen mit der lahmen Kamera, die Ihr ständig per Schultertaste nachregeln müsst, und der in prachtvollen Videos präsentierten, aber substanzarmen Story ergibt sich ein Spielerlebnis, das mehr Spaß macht als der Vorgänger "358/2 Days", jedoch schwächer ausfällt als die PSP-Episode "Birth by Sleep". Die ersten 15 Stunden sind in jedem Fall eine satte, weiblichhandschuhte Ohrfeige für alle Herzlosen, die japanischen Rollenspielen kategorisch Ideenarmut unterstellen.



DS Die Stadt Traverse überrascht mit Hüpfpassagen aus der Seitensicht.



DS Manche Finishing-Moves verlangen Euch Quick-Time-Akrobatik ab.

Entwickler h.a.n.d., Square Enix, Japan
Hersteller Square Enix
Termin 14. Januar
Preis 40 Euro

Unterstützt > 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: deutsch
» Rückkehr in viele bekannte "Kingdom Hearts"-Welten
» jedes Kapitel variiert den Action-RPG-Spielablauf
» Kommandodecks aus "Birth by Sleep"

SPIELSPASS

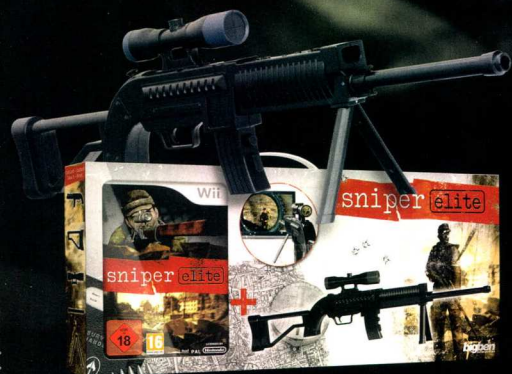
Singleplayer 8 von 10
Multiplayer -
Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10

82

FAZIT » Unterhaltungsames und abwechslungsreiches Action-Rollenspiel auf grafisch hohem Niveau, aber mit belangloser Story.

sniper elite

unsichtbar, lautlos, tödlich!



Mario Sports Mix

Wii Sport

0



Wii Beim Hockey stürmt Donkey auf den armen Goalie-Shy-Guy zu – Rosa-Yoshi und Grün-Toad hecheln hinterher. Unten warten die Basketball-Teams auf den Sprungball.



Wii Luigi, der ewige Zweite: Beim Völkerball schießt das Mii-Team Marios Bruder in den Rücken. Unten packt Volleyball-Prinzessin Peach ihren herzigen Superschlag aus.

Was haben Mario und seine Freunde (bzw. Feinde) nicht schon alles unternommen: Sie waren Kart-Fahrer, Fußballer, Golfer, Tennis-Asse, Baseballer und Party-Animals – Mario selbst war sogar schon Schiri, anno 1990 im Game-Boy-„Tennis“.

Diesmal versuchen sich Klempner, Dino, Krötenkönig, Pilzkopf & Co. gleich in vier Sportarten: Volleyball, Hockey, Völkerball und Basketball. Bei sämtlichen Disziplinen dürft ihr wahlweise mit einer Nunchuk-Remote-Steuerung oder via quer gehaltener Fernbedienung antreten. Wenn die proppevolle Belegung der zweiten Variante ungelegen kommt, der muss sich auf reichlich Fuchtel-Action einstellen. Allen vier Sportarten gemein sind die Mario-typischen Spaß-Modifikatoren: Ihr zockt auf vielgestaltigen Courts, die sich an beliebten Mario-Themen orientieren und Euch durch bewegliche Elemente

auf Trab halten. Zusätzlich knallt Ihr dem Gegner schon mal einen grünen Panzer auf die Mütze und verbessert Eure Stärke oder direkt die Punktzahl durch das Sammeln von Münzen. Jede erfolgreiche Aktion füllt zudem Euren Spezialbalken, den Ihr in aufwändig inszenierte, aber oft verwirrende Superschüsse investiert.

Simple Chaos

Die Disziplinen selbst sind eine Spur simpler als beispielsweise Marios Tennis- oder Fußball-Titel.

Hockey-Matches (egal ob auf Eisfeldern mit Kufen oder anderswo mit Rollen) und Basketballpartien müssen ohne Turbo-Knopf auskommen, bauen auf Rempler bzw. Steals und bieten nicht die Übersicht, die Ihr von anderen Sportgames gewohnt seid. Beim Hockey lasst Ihr optional aufgeladene Schüsse los und zielt grob

in eine Ecke des Tores, beim B-Ball entscheidet Ihr zwischen Dunks und leicht blockbaren Fernwürfen. Das simple, aber gelungene Volleyball baut auf Timing und den richtigen Riecher bei den Schmetterbällen des Gegners. Völkerball schließlich ist die tragste der vier Disziplinen und überfordert anfangs trotzdem mit Chaosgewusel. Hier ballert Ihr den Lebensbalken der gegnerischen Spieler leer und sie damit vom Feld. Allen Disziplinen gemein ist die Tatsache, dass beim Passen nicht automatisch der Spieler wechselt – wollt Ihr nach der Ballabgabe selbst weiterspielen, müsst Ihr hektisch die Figur wechseln.

Solozocker spielen in drei Cups (inklusive putzig animiertem Turnierplan) neue Courts und Figuren frei. Pro Sportart wartet zudem ein Minispiel – hier wird Partyspaß suggeriert, geboten sind aber nur vier leicht fette Minigames. **ms**



Matthias Schmid

"GEHT SO"

Das hätte Nintendo mal lieber selbst gemacht! Square Enix' Sportschau verfehlt in jeder Hinsicht das Niveau von Marios Tennis- oder Fußball-Fete. Beim Volleyball finde ich das simple Prinzip angemessen, bei Hockey oder Basketball hätte ich mir Feinheiten (z.B. Tricks und pfiffige Items) sowie Tempo gewünscht; die halbgaren Party-Minispiele sind überflüssig. Gut hingegen finde ich die vielen freispielfähigen Figuren (u.a. von Square Enix) und die Option, die Spielerzahl auf 2-gegen-2 zu reduzieren – so ist mehr Platz für elaboriertes Pass-Spiel. Wer drei Freunde einlädt, verläßt unter Strich kurzweilige Stunden voller bunter Superschüsse.

Entwickler: Square Enix, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 28. Januar 2011
Preis: 50 Euro

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

- » 4 Sportarten mit je 3 Cups
- » spielt mit 12 Standard-Charakteren, Mii & vielen freischaltbaren Helden
- » auch via Wi-Fi-Connection spielbar

SPIELSPASS

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

70

FAZIT » Harmloses Sport-Potpourri ohne den nötigen Pep: Für Solisten sind die Disziplinen zu simpel, Mehrspieler werden unterhalten.



Wii Beim besten Minispiel springt Ihr im Takt von Spiele-Melodien nach Ballen (links). Rechts läuft Mogry aus "Final Fantasy" auf.

NBA Jam

PS3 360 Sport



PS3 LeBron James fliegt mit blauen Turbo-Schuhen zum Korb. Sein Teamkamerad Dwyane Wade leuchtet türkis, denn er hat ein Power-Up aufgenommen.

Mitte der 1990er begeisterte eine unkomplizierte Variante des Basketballsports Multiplayer-Freunde auf der ganzen Welt. "NBA Jam" verzichtete auf feine Umgangsformen sowie das Gros der Mitspieler und bot verrückte Dunkings und harte Fouls am Fließband. EA spendiert der Marke jetzt neue Grafik und Spielmodi und lässt Euch auch online aufeinander los.

In der klassischen Kampagne wählt Ihr aus einem der aktuellen NBA-Teams und tretet nacheinander gegen alle übrigen Klubs und Legendenteams an. Abwechslungsreicher gibt sich die neue Remix-Tour. Hier verdient Ihr in verschiedenen Wettbewerben Sterne, um neue Territorien zu bereisen, schaltet neue Bälle, Spieler und Teams frei und tretet in Bosskämpfen gegen historische NBA-Stars mit individuellen Spezialfähigkeiten an. Die Schwierigkeit schwankt hier stark.

Mit von der Partie ist auch wieder der legendäre Kommentator, der Eure Aktionen mit einem kräftigen "Boom-Shakalaka" honoriert. Die Steuerung geht leicht von der Hand, manchmal verweigern die Basketballer aber aus unerfindlichen



PS3 Trefft Ihr dreimal in Folge, seid Ihr 'on Fire' und damit stärker und sicherer.

Gründen einen Dunk und setzen zum unspektakulären und leicht blockbaren Korbwurf an.

Online tretet Ihr in den unterschiedlichen Wettbewerben gegen Spieler aus aller Welt an und klettert in der Rangliste nach oben – wenn Ihr mal einen Gegner findet und ein Match zustande kommt. In den Test-Sessions hatten wir damit große Probleme.

Solospieler fesselt "NBA Jam" nur kurz an den Bildschirm. Die grobe Grafik wirkt im HD-Zeitalter fehl am Platz und die neuen Spielmodi motivieren kaum. Mit mehreren Mitspielern ist Spaß dank der eingängigen Steuerung und des unkomplizierten Spielablaufs garantiert. tk



Tobias Kujava

Auf Nintendo Wii passt "NBA Jam" wie die Faust aufs Auge. Leider ist immer noch unklar, ob diese Fassung auch nach Deutschland kommt. Auf den großen

Konsolen wirkt die Grafik dagegen deplatziert. Außerdem fehlt es an Tiefgang: Habt Ihr erst einmal alles ausprobiert, bleiben zwar noch zahlreiche Boni, die man freispielen kann. Diese tauschen jedoch nicht darüber hinweg, dass Ihr im Prinzip immer nur nach vorne lauft und einen Dunk versucht. Im Mehrspieler-Modus entfaltet "NBA Jam" aber gerade dank seiner Einfachheit sein Potenzial. Onlinematches funktionieren allerdings nicht reibungslos, es hapert am Matchmaking.

Entwickler Electronic Arts, Kanada
Hersteller Electronic Arts
Termin im Handel
Preis ca. 30 Euro

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

- » alle original NBA-Teams und zahlreiche versteckte Charaktere
- » Grafik mit Retro-Charme, der schnell verfliegt

SPIELSPASS

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

72

FAZIT: Gegen reale Gegner und für zwischen-durch ist "NBA Jam" ideal, auf Dauer stellt sich aber Monotonie ein.

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



62.99€



ab 57.99€



47.99€



56.99€

Alpha Protocol UK 18.99€
Brütal Legend USK 68.99€
Bulletstorm (pre-Order) 24.99€
Blur UK (mit deutscher Sprache) 56.99€
Castlevania - Lords of Shadow 26.99€
Dantes Inferno Death Edition UK 59.99€
Duke Nukem Forever (pre-Order) 54.99€
Enslaved: Odyssey to the West 54.99€
Fist of the North Star - Ken's Rage 72.99€
Gran Turismo 5 Collectors Edition UK 39.99€
Heavy Rain Move Edition 61.99€
Medal of Honor 35.99€
NBA Jam USK 23.35€
Resident Evil 5 Gold Move Edition UK

PLAYSTATION 3
- 320 GB -

298,98€



Xbox 360 Spiele



44.99€



29.99€



61.99€



57.99€

3 Monate Gold Mitgliedschaft 18.99€
Bioshock 2: Rapture Edition 29.99€
Call of Duty Black Ops 62.99€
Colin McRae DIRT 2 19.99€
Crysis 2 Limited Edition (pre-Order) 62.99€
Dragon Age: Origins - Awakening 22.99€
Enslaved: Odyssey to the West 54.99€
Final Fantasy XIII UK 34.99€
Halo Reach UK 47.99€
Kinect Sports 48.99€
Lost Planet 2 23.99€
Metro 2033 30.99€
Star Wars: The Force Unleashed 2 62.99€
WRC: World Rally Championship 57.99€

XBOX 360 SLIM
- 4 GB -

194,99€



Konsolen & Zubehör

PS3 Slim - 160GB 274.99€
Xbox 360 Slim - 250GB 235.99€
Nintendo Wii schwarz 184.99€
DSi XL (versch. Farben) 169.99€
Sony PSP 3004 (versch. Farben) ab 139.99€

kein Aufpreis für 18er Spiele

Uncut Games & Index Titel

Versandkosten ab 3,99

Inhalt und Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten.
Alle Markenmarken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer rechtmässigen Eigentümer und dienen nur der Beschreibung.

Tron: Evolution

360

Action

12



360 Regelmäßig müsst Ihr Euch mit feindseligen oder von Viren infizierten Programmen auseinandersetzen, die Euch in Bits reizen wollen. Im Lauf des Abenteuers rüstet Ihr die Fähigkeiten Eures Diskus auf, was die Kämpfe spektakulärer und flotter macht.

» Pünktlich zum Film stellt Disney eine Reihe "Tron"-Spiele in die Regale, die als Bindeglied zwischen dem neuen Streifen und dem 28 Jahre alten Vorgänger dienen sollen. Während Wii- und Handheld-Fassungen auf Wettbewerbe im "Game Grid" setzen, wird auf PS3 und Xbox 360 die Handlung mit einem durchgehenden Abenteuer erzählt.

"Tron Evolution" versetzt Euch in die Rolle des Systemmonitor-Programms Anon, das auf die virtuelle Welt aufpasst. So macht Ihr Euch auf den Weg durch sieben Abschnitte, die alle im neuen "Tron"-Stil gehalten sind: Die meist dunkle Umgebung wird dominiert von großen, schlichten Strukturen, auf denen Kanten und Linien in Neonfarben schimmern – der futuristische Look kommt prima rüber und sorgt für passendes Flair, zumal spätere Levels mit Farbvariationen für Abwechslung sorgen.

SAMMLERSTÜCK

Für beehrte "Tron"-Fans ist die Collector's Edition von "Tron: Evolution" interessant. Die gibt es für PS3 und Xbox 360 (beide übrigens codefrei) und enthält im schick gestalteten Karton ein stilles Light-Cycle-Modell samt Präsentationskuppel. Allerdings bietet Disney das Set nur in den USA an. Preis: stolze 130 US-Dollar.



Nicht so viel Einfallsreichtum wurde in das Spielkonzept gesteckt: Das orientiert sich extrem an Ubisofts "Prince of Persia"-Serie. Anon hüpf und klettert aber nur in seinen besten Momenten so dynamisch wie der Königssohn. Eine ungenaue Steuerung und nicht immer gelungene Kamerawinkel sorgen dafür, dass Ihr des Öfteren Euer digitales Leben aushaucht – da trifft es sich gut, dass alle paar Meter Checkpoints auftauchen.

Bitte ein Bit?

Gekämpft wird gemäß der Filmvorlage mit einem Datendisk als Wurf-Waffe, was gut von der Hand geht, ohne viel Anspruch zu bieten. Nur wenn sehr viele Feinde auftauchen, wird es hektisch und unübersichtlich. Hin und wieder steuert Ihr einen Panzer oder schwingt Euch auf ein Light Cycle und düst durch "James Bond 007: Blood Stone"-artige Fluchtsequenzen, die sich jedoch als



360 Immer an der Wand lang... Anon kann genau das, was der persische Prinz seit Jahren vormacht – nur nicht ganz so elegant.

unspektakuläre Tunnelfahrten erweisen.

"Tron: Evolution" ist handwerklich solide, aber wenig einfallsreich inszeniert, ein paar interessante Ideen tauchen immerhin in den Online-Modi auf: An einigen Checkpoints könnt Ihr auf Wunsch zum "Game Grid" wechseln, Euch mit anderen "Tron"-Fans bei einer Handvoll Standard-Matchvarianten messen



Ulrich Steppberger

Was habe ich darauf gehofft, dass hinter "Tron: Evolution" mehr steckt, als die ersten durchwachsenen Eindrücke vermuten ließen – doch es hat nicht sollen sein.

"GEHT SO"

Hinter der schicken Sci-Fi-Hülle verbirgt sich ein "Prince of Persia"-Verschnitt, der seinem orientalischen Vorbild nicht das Wasser reichen kann. Dafür sind die Kletter- und Sprungpassagen zu einfalllos und auf Dauer wenig abwechslungsreich, außerdem fühlt sich die Steuerung hin und wieder schwammig an. Die Kämpfe mit der Datenscheibe sind flott, auch wenn Blocken wenig effizient ist, und die Light-Cycle-Passagen sorgen trotz der seltsamen Tragheit des Vehikels für Auflockerung. Letztlich bekommt Ihr mit "Tron: Evolution" ein solides Abenteuer, das Fans der Vorlage ein paar Stunden ordentlich unterhält – unbedingt gespielt haben müssen es aber auch die nicht.

und dann wieder nahtlos ins Solo-Abenteuer zurückkehren. Hier wie da gewinnt Ihr Erfahrungspunkte und kauft Euch davon Upgrades für Anon und seinen Datendisk – eine Trennung zwischen On- und Offline-charakter wie etwa bei "Call of Duty: Black Ops" gibt es nicht. us

Entwickler: Propaganda Games, Kanada
Hersteller: Disney Interactive
Termin: 20. Januar 2011
Preis: 60 Euro

Unterstützt » bis 10 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » erzählt die Story zwischen beiden Filmen
- » 7 Levels mit überwiegend Klettern und Kämpfen
- » Light-Cycle- und Panzer-Einlagen
- » Charakter levelt on- und offline auf

SPIELSPASS

Singelplayer 7 von 10
Multiplayer 6 von 10
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

67

FAZIT » Innovationsarmes Sci-Fi-"Prince of Persia", das von seiner Inszenierung lebt – letztlich fehlt es aber an Substanz.



360 Die Light-Cycle-Sequenzen lockern das Geschehen etwas auf, klassische Duelle in 90°-Kurvenlabyrinthn fehlen jedoch.

TRON

DAS PHÄNOMEN

Großes Comeback nach 28 Jahren: M! beleuchtet die Hintergründe von Disneys virtueller Welt.



Die prominenteste "Tron"-Hommage gab es 2005 in "Kingdom Hearts II": Donald, Goofy und Sora entern das Spielerraster.



"Tron 2.0" entpuppte sich als ideenreicher Ego-Shooter mit coolem Look.

Anfang der 1980er-Jahre brachten Ataris VCS und Mattels Intellivision blockige Pixel auf heimische Fernseher, in der Spielhalle fraßen "Space Invaders" und "Pac-Man" zahllose Münzen. Mitten in diesem Boom veröffentlichte ausgerechnet die Micky-Maus-Firma Disney 1982 einen ungewöhnlichen Kinofilm, der sich als innovativ und vorausschauend für die Welt der digitalen Unterhaltung erweisen sollte: "Tron". Das ambitionierte Projekt des Regie-Neulings Steven Lisberger beschäftigte sich als Erstes eingehender mit der Thematik Videospiele und Computer und was dahinter stecken könnte. Natürlich ist die Story über einen Entwickler, der unfreiwillig in eine von lebenden Programmen bevölkerte digitale Welt gezogen wird, vor allem kinotaugliche Science Fiction. Trotzdem ist es erstaunlich, wie viele der darin illustrierten Ideen

inzwischen Wirklichkeit geworden sind – das Internet, der Cyberspace, virtuelle Chats oder Spiele, in denen sich Avatare tummeln, sind heute selbstverständlich. Auch die Frage, welche Bedrohung von immer mächtigerer Technologie ausgehen könnte, wurde bereits gestreift.

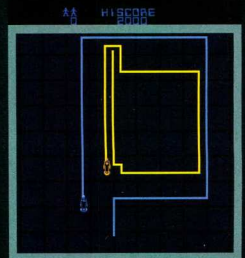
Neben den inhaltlichen Aspekten setzte "Tron" visuelle Meilensteine: Das Design der Computerwelt mit einfachen geometrischen Formen samt vieler dunkler Flächen und klarer, neonfarbener Linien entstand nicht zuletzt aufgrund technologischer Limitationen. So wurde etwa wesentlich weniger Computer- als traditionelle Animation eingesetzt, als man glauben würde, weil damalige Rechenanlagen nicht mehr leisten konnten. Das erwies sich zurückblickend aber als Glücksfall, denn die ikonische Architektur und Maschinerie ist trotzdem unverkennbar und beinahe zeitlos.

Spiele-Check

Obwohl "Tron" bei seinen Fans nie in Vergessenheit geriet, gibt es erstaunlich wenig Spiele zur Thematik. Die meisten davon erschienen zeitnah zum Kinostart und griffen einzelne Aspekte davon auf. Geplant, aber nie fertig gestellt wurde dagegen die reale Umsetzung von der Vektor-Panzerjagd "Space Paranoids", die Kevin Flynn (Jeff Bridges) zu Beginn des Films spielte.

SPIELENAMEN	JAHR	SYSTEME
Tron	1982	Arcade, Xbox 360
Adventures of Tron	1982	VCS
Tron: Deadly Discs	1982	VCS, Intellivision
Tron: Maze-a-Tron	1982	Intellivision
Tron: Solar Sailer	1982	Intellivision
Discs of Tron	1983	Arcade, Xbox 360
Tron 2.0: Killer App	2004	Xbox, GBA
Tron: Evolution	2010	PS3, 360, Wii, PSP, DS

Obwohl "Tron" an den Kinokassen nur mäßig erfolgreich war und Spielentwickler schnell die Finger davon ließen (siehe Kästen), ist der Einfluss in den letzten Dekaden unübersehbar – Elemente wie die spektakulären Light-Cycle-Rennen wurden immer wieder für Spiele aufgegriffen. Der Mythos ist im Laufe der Jahre gewachsen und ein so fester Bestandteil der digitalen Popkultur geworden, dass Disney 28 Jahre später tatsächlich eine Fortsetzung ins Kino bringt – wünschen wir "Tron", dass es damit auch im Mainstream angekommen ist. us



Die Light-Cycle-Sequenz des "Tron"-Automaten wurde hundertfach nachgeahmt.

Filmcheck: Tron (1982)



28 Jahre hat der legendäre Film rund um digitale Welten und Videospiele inzwischen auf dem Buckel. Entsprechend altbacken wirken die damals revolutionären Effekte heutzutage, trotzdem hat der ikonische Look des Streifens seinen Charme bewahrt. Im Gegensatz zu England und den USA, wo die DVD inzwischen nicht mehr erhältlich ist und auf eBay hohe Preise erzielt, findet sich die Deluxe Edition aus uns immer noch für günstige 10 Euro – allein wegen der stundenlangen interessanten Dokumentationen sollte sich niemand das Schnäppchen entgehen lassen.

Filmcheck: Tron Legacy (2010)



Am 27. Januar startet die Fortsetzung endlich auch in deutschen Kinos: Obwohl die Trailer anfangs einen anderen Eindruck vermittelten, braucht es keine intensiven Kenntnisse des Vorgängers, um der Handlung folgen zu können – überhaupt ist es besser, über die nicht groß nachzudenken, weil sonst so manche Logiklücken auffallen. Das modernisierte Design der Computerwelt und die spektakulären Action-Sequenzen reißen ebenso mit wie der knackige Soundtrack der französischen Elektro-Großen Daft Punk – schon dafür lohnt sich der Kinobesuch.

The Sly Trilogy

PS3 Jump'n'Run

6



PS3 Slys erstes Abenteuer hält sich strenger an klassische Jump'n'Run-Prinzipien als die Nachfolger und fordert Euch mehr Konzentration ab: Besitzt Ihr nicht gerade ein Rettungs-Hufeisen, streckt der Waschbär bereits nach einem Treffer die Waffen.

» Für die zweite HD-Wiederbelebung nach der "God of War Collection" hat sich Sony eine PS2-Spielerie ausgesucht, die beim ersten Anlauf zu Unrecht viel zu wenig Beachtung fand. Von 2002 bis 2005 schufen die "inFamous"-Macher Sucker Punch drei ausgezeichnete Jump'n'Runs. "Sly Raccoon" und seine Nachfolger zogen trotz ihrer Qualitäten (in den MANIAC-Tests erhielten sie 86, 89 und 87%) stets den Kürzeren gegenüber der PS2-exklusiven Konkurrenz "Ratchet & Clank" sowie "Jak und Daxter".

Allen Titeln gemeinsam ist ein liebevoller Grafikstil, der auf klare Linien mit Cel-Shading-Einschlag setzt. Das ist ausgesprochen HD-kompatibel und sieht auch heute ansehnlich aus. Natürlich erspähen Adlerraugen hin und wieder etwas verschwommene Texturen, dafür wurde die Bildrate ordentlich nach oben geschraubt – das Spiel läuft stets mit geschmeidigen 60 Bildern pro Sekunde. Natürlich ließ sich Sony

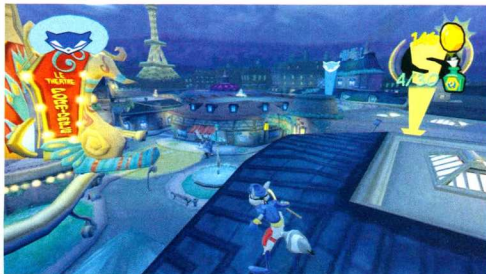


PS3 "Sly 3" hat einige Zweispieler-Beigaben wie das Split-screen-"Hasch mich" mit Sly und Carmelita im Programm.

die Gelegenheit nicht entgehen und packte noch einen 3D-Modus hinzu, was durchaus zur Serie passt: Teil 3 lagen seinerzeit noch die klassischen Rot-Grün-Brillen bei.

Hüpf-Evolution

Das Debüt "Sly Raccoon" macht Euch mit dem Waschbär-Sly Cooper bekannt, der zusammen mit seiner Bande die verlorengegangene Familienbibel aufspüren will. Ausgerüstet mit einem Stab, der sich zum



PS3 Teil 2 und 3 der 'Sly'-Trilogie versetzen Euch in größere Örtlichkeiten, die Ihr auch mal in Sandbox-Manier frei erkundet.

Schlagen ebenso gut eignet wie als Schwunghilfe, hüpf und kloppt sich der akrobatische Star durch meist linear angelegte Missionen. Die gefallen mit vielen witzigen Ideen, einfallsreichen Bosskämpfen und Minispiel-Einlagen, bei denen auch mal seine Kumpare das Kommando übernehmen. Teil 1 bleibt weitgehend bekannten Prinzipien treu und macht Euch das Leben nicht zu leicht: Checkpoints sind teils ein gutes Stück voneinander entfernt und Sly verträgt ohne seinen erst zu verdienenden Schutz lediglich einen Treffer.

Das ändert sich mit den beiden Fortsetzungen, die das Hüpf-Konzept modernisieren: Eure Helden verfügen über eine Energieleiste und halten mehr aus, die Rollen bzw. Einsatzzeiten von Slys Gefährten werden

3D-FAKTOR



Für jedes Abenteuer lässt sich die Stärke des Tiefeneffekts

unabhängig einstellen. Der resultierende räumliche Eindruck ist eine nette, dezente Ergänzung, wirkt sich aber spielerisch kaum aus.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Aus dem Weg, Kratos – der Waschbär kann mehr als du! Was HD-Neuauflagen früherer PS2-Hits angeht, setzt "The Sly Trilogy" neue Maßstäbe: So ist nicht

nur ein Spiel mehr dabei als bei der "God of War Collection", auch die Anpassung an die Neuzeit gelang besser. Der Comic-Optik mit Cel-Shading-Einfluss könnte man fast attestieren, dass sie von Anfang an für die hohe Auflösung gedacht war, zumal die Bildrate wunderbar geschmeidig bleibt. Den flotten Hüpfereien mangelt es nicht an Anspruch, Umfang und Einfallsreichtum, vor allem Teil 2 und 3 mit ihren Open-World-Ansätzen haben keinen Staub angesetzt. Die neuen Move-Minispiele und die 3D-Option hauen mich nicht vom Hocker, erfüllen aber als nette Beigaben ihren Zweck. Unterm Strich ist "The Sly Trilogy" eine Jump'n'Run-Perle, die sich heute noch sehen lassen kann.



PS3 Das neue, Move-kompatible Minispiel-Quartett mit Schießbuden ist nett, aber ausgesprochen simpel.

kontinuierlich ausgebaut und statt vorgegebene Levels abzuklappen, tummelt Ihr Euch in größeren, frei erkundbaren Umgebungen, in denen Ihr neue Aufträge ansteuert. Damit wächst die Abwechslung ebenso wie die Spielzeit, was uns nur Recht sein kann: Vernünftige 3D-Hüpfereien mit etwas Anspruch gibt es auf der PS3 nur wenige – die "Sly Trilogy" füllt diese Lücke. us

Entwickler: Sucker Punch / Sanzar Games, USA
Hersteller: Sony
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt: » bis 4 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » alle drei PS2-Abenteuer auf einer Blu-ray
- » 4 Move-Minispiele als Bonus
- » gelungen grafisch aufpoliert
- » anspruchsvolle Jump'n'Runs mit viel spielerischer Abwechslung

SPIELSPASS

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

87

FAZIT » Die Waschbär-Hüpfabenteuer überzeugen immer noch auf ganzer Linie – auch die HD-Schönheitskur ist gelungen.

BlazBlue: Continuum Shift

PS3 360 Beat'em-Up 42

» Mit der 2009er-Schlagerei "BlazBlue: Calamity Trigger" erklomm der "Guilty Gear"-Entwickler Arc System Works den Beat'em-Up-Olymp: Die tiefgründige 2D-Kloppererei stahl "Super Street Fighter IV" grafisch die Show und platzierte sich mit irrer Kampfstil-Vielfalt und extrem ausgefeilter Spielbarkeit erfolgreich neben dem Capcom-Platzhirsch. Diese Lobeshymnen verdient auch "Super BlazBlue" – pardon, "BlazBlue: Continuum Shift": Das Update erweitert das Prügelerlebnis

um neue Spiel-Varianten wie den taktischen "Legion"-Modus und feilt mit der Änderung einiger Moves weiter an der Balance. Das Gefühl, ein neues Spiel in der Konsole zu haben, kommt dennoch nie auf. Dafür begeistern die immer noch grandiose 2D-Optik, die akkurate Steuerung und die flüssigen Online-Duelle (inkl. Kino-Modus) auf Wochen und Monate. Wer die Zeit hat, sich wirklich lange mit einer Figur zu beschäftigen, der erkennt, wie tiefgründig "BlazBlue" ist.

Neben den schwer zu spielenden Neulingen Tsubaki und Hazama ist statt der fiesen V-13 die fairere Alpha-11-Variante an Bord. Die weiteren Fighter Valkenhayn und Makoto sind nur als Download erhältlich und kosten stolze vier bzw. sechs Euro.

Wer die deutsche Limited Edition kauft, erhält ein Artbook sowie acht Postkarten im Pappschuber. Schlaue Sammler schauen in den Shop des UK-Publishers Zen United (store.blazbluegame.com) und stauben zusätzlich Poster und DLC-Codes ab. ms



Matthias Schmid

Natürlich ist dieses wunderhübsche Prügelspiel per se eine Wucht. Doch das Drumherum macht mich sauer: "Continuum Shift" ist mit nur zwei neuen Figuren eher

"GEHT SO"

Update als Nachfolger. Dass mich zwei weitere DLC-Kämpfer dann 10 Euro kosten, ist eine Frechheit. Apropos Frechheit: Die 5-seitige Anleitung ist in puncto Schabrigkeit nur schwer zu toppen...

BLAZBLUE FÜR PSP

Nach langem Hin und Her (die Testversion lag uns im August vor) ist die PSP-Fassung des "BlazBlue"-Erstlings "Calamity Trigger" im November doch noch in Deutschland erschienen. Auch mobil macht die 2D-Schlagerei eine tolle Figur – die Digi-Kreuz-Kontrolle flutscht und die Grafik ist selbst in klein ein Augenschmaus.



360 Die "Continuum Shift"-Novizen Hazama (links) und Tsubaki im Zweikampf.

Entwickler: Arc System Works, Japan
Hersteller: Headup Games
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt » bis 2 Spieler (online),
Sprache: englisch / jap., Text: einstellbar

» Legion-Modus aus der PSP-Version dabei
» verfeinerte Spielbalance
» Limited Edition für ca. 55 Euro erhältlich

SPIELSPASS

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

89

FAZIT » "BlazBlue"-Neulinge freuen sich auf ein anspruchs- und prachtvolles Beat'em-Up. Wer Teil 1 hat, fühlt sich über den Tisch gezogen.

JETZT AM KIOSK

170 Testgeräte im Überblick

sat+kabel
DIGITAL-TV · MEDIEN · BREITBAND

5.000 Sender per Satellit
So nicht lässt sich ein Drehanlage montieren
Geheime Kanäle, universelle zweite Übertragungen
Kontext & legal

GROSSER TEST
HD-Boxen für nur 50 Euro
Vergleich: Billig gegen Teuer
Was 50-Euro-Receiver wirklich bringen – gegen Markenware

6LNBS für Sat-TV im Test
Unterschiede Wertung und Preis
Smart-Technik, Trick, Vorteile, Wem und Welcher
Nur ein Testkandidat mit sehr gut

Die HDTV LÜGE
So groß ist der HDTV-Anteil bei jhd – 22% HD, Arte-HD und Das Erste HD wirklich
Was die Sender dazu sagen

Brandneue Sat-Kanäle
Mehr Sat-Programme
Nur hier: Programm im HDTV-Modus
Kostenlos

Achtung Kunde! Hotline-Test
So reagieren Sky, Sender, Hersteller und Kabel Deutschland auf Mail
Alle Tipps und Flops

Reboot: Streaming mit dem Reboot-Client

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

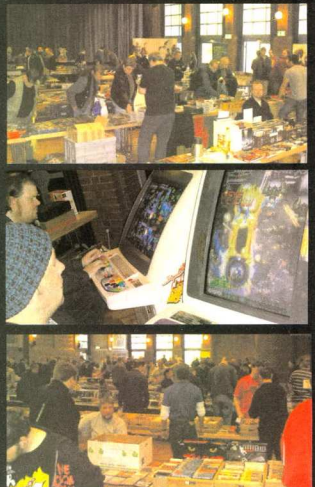
Sammlerbörse Hamburg

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

Bürgerhaus Wilhelmsburg
Mengestr. 20
112107 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 & Figuren, Animes, aktuelle & antiquarische Games usw.

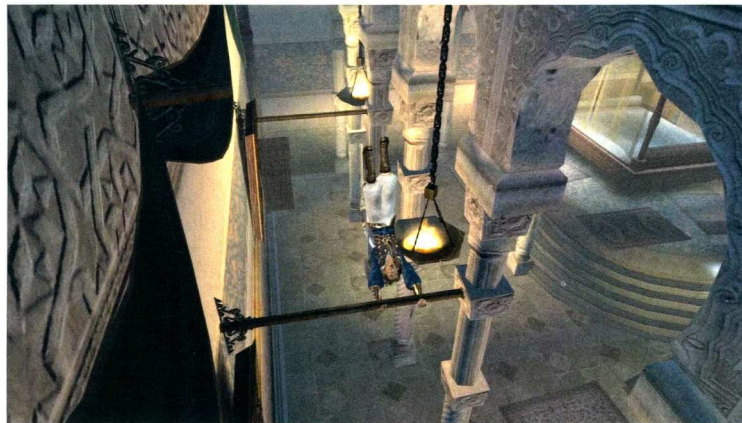
Veranstalter:
Firma Lars Nyerup
Tel. 04506-694
E-mail:
gyrodine@aol.com



Prince of Persia Trilogy

PS3 Jump'n'Run

16



PS3 Turnen hält fit: Die akrobatischen Passagen in "The Sands of Time" verlangen eine ordentliche Portion Geschick und Übersicht – den richtigen Weg auszuspähen, macht genauso viel Spaß, wie ihn erfolgreich hinter sich zu bringen.

Ubisoft kramt im Firmenarchiv und legt namhafte PS2-Spiele leicht aufpoliert für die PS3 neu auf. Sam Fishers erste "Splinter Cell"-Ausflüge stehen nächstes Jahr an, den Anfang macht die "Prince of Persia Trilogy".

Die beinhaltet die drei Teile des "Sands of Time"-Epos (2003 bis 2005 erschienen) und umfasst neben dem ersten Teil die Nachfolger "Warrior Within" und "The Two Thrones". Das Trio wird generell als würdige 3D-Fortsetzung von Jordan Mechners Apple-Klassikern betrachtet, die im Gegensatz zum misslungenen Dreamcast-Ausflug das klassische Spielgefühl erfolgreich in die zusätzliche Dimension transportierte. Das Spielprinzip setzt auf eine Mischung aus Schwertkämpfen, akrobatischen und fallengespickten Kletter- und Hüpfpassagen sowie teils kniffligen Rätseln – wer etwa den aktuellen Teil "Die vergessene Zeit" kennt, kann sich einen Reim darauf machen, wie die Ahnen aufgebaut sind.



PS3 Das dunkle Alter Ego in "The Two Thrones" muss ständig neue Sandenergie tanken – das setzt Euch unter Strom.

"Sands of Time" gibt die Richtung vor und glänzt mit märchenhafter Atmosphäre: Knifflige Abschnitte werden durch die Idee, das Zurückspulen der Zeit zu erlauben, entschärft. Lediglich die Marotte, bei Kämpfen mehrere Gegnerwellen wiederholt auftauchen zu lassen, stört den Gesamteindruck – unterm Strich ist das Abenteuer aber der stimmigste Serienteil. Bei "Warrior Within" experimentierte Ubisoft mit der Inszenierung, der Prinz wandelte sich zum verbitterten Griesgram und

die orientalischen Klänge wichen treibendem 08/15-Rock – das kam bei den Fans nicht gut an, zumal die Kämpfe nerviger wurden. "The Two Thrones" kehrte zum alten Stil zurück und fügte neben einigen Streitwagenfahrten den 'dunklen Prinzen' als Alter Ego hinzu, der in einigen Passagen die Hauptrolle übernahm: Seine leicht veränderten Kräfte schwandten schnell, das sorgte für Zeitdruck.

Maue Technik

Spieleerisch hat die Trilogie zwar an Frische eingebüßt, kann sich aber auch 2010 noch sehen lassen. Enttäuschend fällt dagegen die HD-Anpassung aus: Dass am Detailgrad der Polygonmodelle nichts und an den Texturen nur wenig geändert wur-

3D-FAKTOR



Vor allem in den weitläufigeren Szenarien kommt der räumliche Effekt überraschend wirkungsvoll und stärker als z.B. bei "The Sly Trilogy" zur Geltung – dafür gibt es ein Lob.



Ulrich Steppberger

Im Gegensatz zu Sonys launiger Waschbärhatz in "The Sly Trilogy" (Test auf Seite 62) profitiert der persische Prinz nur wenig vom Sprung in die HD-Welt. Ubisoft hatte anscheinend keine Lust, die Grafik über das Nötigste hinaus aufzupolieren. Beim Sound kommen neben den altbekannten Abmischungsproblemen sogar neue Fehler dazu – wieso klingen die am häufigsten eingesetzten Effekte jetzt so, als ob sie in einer Höhle mit jeder Menge Schall aufgenommen wurden? Das stört die Atmosphäre, die an sich das größte Plus der Serie darstellt, massiv. Denn spielerisch ist der prinzipiell gute Kletter- und Kampfmix nicht mehr wirklich frisch, zumal die beiden 'echten' HD-Folgen fast das gleiche Rezept verfolgen und zeitgemäßer aussehen. Trotz allem ist die Trilogie immer noch einen Blick wert, auch wenn ich das lieblose Update nicht loben kann.



PS3 Die Fahrten mit dem "Two Thrones"-Streitwagen sind eine nette Auflockerung und zum Glück nicht allzu lang.

de, lässt sich noch einsehen – doch dass die Bildrate gleich blieb, ist enttäuschend. Hinzu kommen gelegentliche Laderuckler, in die Breite gezogene Videosequenzen und ein kurioser Soundfehler, der sich durch alle drei Teile zieht: Einige Kampf- und Laufgeräusche hallen selbst unter freiem Himmel stark, das klingt auf ungeschulte Ohren merkwürdig. us



PS3 "Warrior Within" tauschte die Märchenatmosphäre des Vorgängers gegen einen Duster-Look aus und machte die Kämpfe intensiver.

Entwickler	Ubisoft, Montreal								
Hersteller	Ubisoft								
Termin	im Handel								
Preis	40 Euro								
Unterstützt 1 Spieler , Sprache: einstellbar , Text: einstellbar									
- alle drei PS2-Episoden auf einer Blu-ray - gibt es auch einzeln als Downloads für jeweils 15 Euro - keinerlei neue Extras - nur minimale technische Anpassungen									
SPIELSPASS <table border="1"> <tr> <td>Singleplayer</td> <td>7 von 10</td> </tr> <tr> <td>Multiplayer</td> <td>–</td> </tr> <tr> <td>Grafik</td> <td>6 von 10</td> </tr> <tr> <td>Sound</td> <td>5 von 10</td> </tr> </table>		Singleplayer	7 von 10	Multiplayer	–	Grafik	6 von 10	Sound	5 von 10
Singleplayer	7 von 10								
Multiplayer	–								
Grafik	6 von 10								
Sound	5 von 10								
FAZIT Viel Klettern, Hüpfen und Kämpfen fürs Geld – technisch ist das HD-Update der Trilogie aber kein Glanzstück.									

Call of Duty: Black Ops

Wii PS3 Xbox 360 PS2 Ego-Shooter 18



Wii Der filmreif inszenierte Ausbruch aus dem Strafgefängnislager Wokuta büßt in der Wii-Version viel von seiner Faszination ein.

2009 gab es für Wii-Besitzer keine Umsetzung der jährlich neuen "CoD"-Sause – statt "Modern Warfare 2" wurde der Vorgänger "Modern Warfare" portiert.

Schluss mit der Benachteiligung: In diesem Jahr räumen die "Black Ops"-Soldaten auch auf Nintendos SD-Konsole auf. Natürlich ohne 60 Bilder pro Sekunde, dafür mit Ruckelanfällen und Matschtexturen im Tornister. Dennoch kann sich die Fassung im Vergleich mit anderen Wii-Shootern sehen lassen. Und: Anstatt einer abgespeckten Version erhält ihr nahezu dieselbe Kampagne wie Xbox-360- und PS3-Ballermeister.

Lediglich an wenigen Stellen änderte Treyarch den Spielablauf geringfügig: So feuert ihr zum Beispiel beim Ausbruch in Wokuta nicht mit einem Katapult auf Wachtürme, sondern per Armbrust auf andere Gebäude. Die Steuerung mittels Nunchuk und Remote ist zwar vielfältig konfigurierbar, fühlt sich aber weniger intuitiv und genau an als z.B. in "GoldenEye 007". Dafür dürft ihr auf Wunsch auch mit Zapper oder Classic-Controller spielen. Wie in der HD-Version erwartet Euch eine etwa sechsstündige Krachbum-Kampagne,

die Euch spielerisch aber nur wenig Freiheiten lässt.

Viel Mühe haben sich die Entwickler mit dem Mehrspieler-Modus gegeben: Wii-Spieler erhalten beinahe das gleiche kleine Online-Aktion-Paket wie HD-Zocker. Ihr fetzt über 14 klug designte Karten, erhaltet Killstreak-Belohnungen, steigt Level um Level auf, schaltet Waffen wie Ausrüstungsgegenstände frei und seid dabei vor allem eines: irre motiviert! Sogar der neue Trainings-Modus ist enthalten – übt gegen KI-Bots für die echte Schlacht.

Zwar läuft der Online-Part flüssiger als viele Szenen der Kampagne – HD-verwöhnte Zocker wundern sich aber schon mal, wenn sie aufgrund eines Bildraten-Tiefs häufiger vorbeischießen. Auf einer kleinen Map wie Nuketown ärgerten wir uns über häufigen Respawn in Feindesnähe – hier sind die Programmroutinen auf den großen Konsolen scheinbar besser. Verzichteten müssen Wii-Spieler auf die praktische Killcam, die nach dem Tod zeigt, wer Euch wie und von wo aus erledigt hat. Zudem fehlt der Kino-Modus – CoD-Karte, Wett-Matches und zig andere Varianten sind aber dabei. ms



Matthias Schmid

Im Solomodus fallen die spielerischen Unzulänglichkeiten noch stärker auf als in den HD-Fassungen – Ruckler und grobe Texturen lassen die geskripteten Action-szenen weniger cineastisch wirken. Wenn elaborierte Shooter-Einlagen wichtiger sind als Explosionen, der fährt mit "GoldenEye 007" besser. Der Online-Modus hat mich dafür absolut positiv überrascht – Hut ab, dass Treyarch fast alle großartigen Features auf den Wii übertragen konnte. Allerdings habe ich das Gefühl, dass aufgrund von Rucklern, viel Kantenflickern und der weniger akkuraten Steuerung das generelle Niveau geringer ist.

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Termin: im Handel
Preis: 55 Euro
Unterstützt » bis 12 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch
» 6-stündige Solo-Kampagne
» kooperativ spielbarer Zombie-Modus
» kein Kino-Modus, keine Killcam
» die deutsche Version ist gekürzt
» zudem weniger Blut als auf PS3 und 360

SPIELSPASS

Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: 9 von 10
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

FAZIT » Solisten werden ordentlich unterhalten, haben aber bessere Wii-Alternativen. Online-Zocker wurden nie besser bedient.

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

BULLETSTORM uncut (18)
XB 360/PS3 uncut Fabr.
Jetzt vorbestellen....

DEAD SPACE 2 uncut (18)
di.Texte/Sprc.360/PS3 Jan.
Collectors Edition arb. Jan.

A.C. Brotherhood uncut (18)
X360/PS3 je 64,95
Collectors Edition arb. März

CRYSIS 2 uncut (18)
X360/PS3 ab März
Collectors Edition arb. März

CoD BLACK OPS di. (18)
PS3/XB360
Harnad Edit/ Prestige Edit.

FALLOUT New Vegas (18)
PS3/360 je 69,95
di.Texte/di.Sprache

GranTurismo 5 69,95
Collectors Edit. 84,95
Signature Edition erhältlich.

VANQUISH uncut (18)
XB360/PS3 je 64,95

KILLZONE 3
P3 only ab Februar
Collectors Edition ab Fabr.

Mortal Kombat uncut (18)
XB360/PS3 ab Fabr.
Jetzt vorbestellen....

First of the Northstar (18)
XB360/PS3 uncut 59,95
di. Texte

DUKE NUKEM uncut (18)
XB360/PS3 ab Fabr.
Jetzt vorbestellen....

Top 5: 1. indiz. 2. 2. indiz. 3. Fallout NV 4. indiz. 5. Gran Turismo 5

für Xb360 und Ps3

BLACK OPS PRESTIGE
XB360/PS3 sofort lieferbar..

XBOX360 GAMES

ALPHA PROTOCOL di. 29,95
BATMAN di. Text/Spr. 29,95
BLUR di. 39,95
Borderlands GoTY (18) 0kt
Deadly Premonition uncut (18)
Fallout 3 GoTY (18) di. 69,95
Fi 2010 PAL 59,95
FABLE 3 di. 59,95
Fable 3 Collectors Edit. 79,95
KINECT inkl. Adv. 149,95
MASS EFFECT 2 di. 39,95
MAFIA 2 uncut (18) 54,95
HALO REACH uncut (18) 64,95
Kane & Lynch 2 (18) 49,95
Left 4 Dead 2 di. (18) 39,95
SPLIT Second di. 59,95

PLAYSTATION 3 slim 299,95

Alpha Protocol di. 29,95
BAYONETTA (18) 29,95
BLUR di. 39,95
BIOSHOCK 2 uncut (18) 29,95
DEMON SOULS di. 59,95
God of War Collection uncut 39,95
God of War 3 uncut (18) 49,95
God of War 3 Ultimate Edit. (18) 149,95
Fi 2010 PAL 59,95
Little Big Planet 2 di. Jan.
FALLOUT 3 GoTY (18) di. 69,95
KILLZONE 2 uncut / steelbook 59,95
MAFIA 2 uncut (18) 54,95
Split Second di. 39,95
TimeCrisis Rising Storm uncut 59,95
UNCHARTED 2 di. 29,95
YAKUZA 3 PAL uncut (18) 49,95

Dualshock 3 in blau, weiss und rot lieferbar
PLAYSTATION MOVE / Spiele und Zubehör lieferbar
NEU: Über 200 GEBRAUCHTSPIELE für Ps3 und Xb360 auf Lager

BESTELLHOTLINE: 0201-777225
Versandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 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 vorzeigbar)
JETZT MIT ALTERNATIVWEIS REGISTRIEREN UND 10er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33050000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

nail'd

PS3 360 Rennspiel



360 Mit Realismus hat "nail'd" nur wenig am Hut. Ob Ihr mit ATVs oder Motorrädern losflitzt, macht in puncto Fahrphysik bestenfalls einen minimalen Unterschied aus – beide Vehikel schaffen es auch locker, an fast senkrechten Wänden zu fahren (rechts).

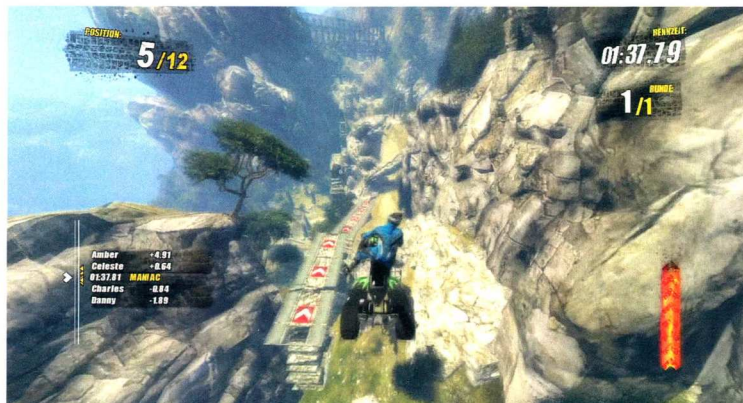
Im Osten hat man scheinbar genug vom Western: Zumindest war das polnische Entwicklerteam Techland nach zwei "Call of Juarez"-Ego-Shootern der Cowboys überdrüssig und versucht sich nun an Stahlrössern. Genauer gesagt schwingt Ihr Euch beim neuen Projekt "nail'd" in die Sättel von Motocrossbikes oder vierradrigen ATV-Quads und heizt ohne Rücksicht auf Verluste durch die HD-Prärie.

Vollgas ohne Reue

In vier Umgebungen von Griechenland über die Anden, Arizona und den Yosemite National Park geht es nur darum, auf 14 Kursen als Erster im Ziel zu sein. Dabei gebt Ihr Vollgas

und kümmert Euch nicht um komplizierte Elemente wie Stunts, lediglich ein Boost-Temposchub kommt auf Knopfdruck zum Einsatz. Der lädt sich nicht von alleine auf, deswegen saust Ihr durch spezielle Tore und flammende Ringe oder rempelt die Konkurrenz, um ihn zu füllen. Neben normalen Wettfahrten stehen gelegentlich Läufe an, bei denen diese Aktionen im Mittelpunkt stehen, manchmal werden aber auch Kollisionen ganz abgeschaltet oder der Boost unbegrenzt zur Verfügung gestellt. Etwas Alibi-Anspruch wird mit der Option, sich sein eigenes Vehikel aus Bauteilen zusammenzuschrauben, angedeutet, im Rennalltag merkt Ihr die Unterschiede der Konfigurationen aber kaum.

Klingt ziemlich anspruchslos? Tiefgang ist in der Tat nicht die Stärke von "nail'd", dafür wurde das Augenmerk auf eine spektakuläre Kursgestaltung gelegt. Gewagte Sprünge in die Tiefe, extrem steile Abhänge und wilde Kurven gehören ebenso zum Programm wie haarsträubende Fahrten durch Verkehrstunnel, über schmale Brücken oder auch an einer Stauwand entlang. Grafisch erinnert die Inszenierung an Disneys Quad-Flitzerei "Pure", nur wesentlich überdrehter. Dabei meinte es Techland etwas zu gut mit dem Spektakel: Regelmäßig verliert Ihr im Gemisch aus Höllentempo, mit Details vollgestopfter Umgebung und ziemlich nah an Eurem Vehikel sitzender Kameraperspektive den eigentlichen



PS3 Kurze Denkpausen gibt es nur bei den weiten Sprüngen, von denen jede Strecke allerdings gleich mehrere bietet. Euer Vehikel lässt sich auch in der Luft etwas lenken, was Ihr zur Vorbereitung einer Boost-spendenden perfekten Landung nutzt.



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

War Euch "Pure" zu intellektuell? Dann könnte "nail'd" genau das Richtige für Euch sein! Selbst für einen Arcade-Raser ist die polnische Querfeldein-Heizerei geradezu sensationell anspruchslos – "Vollgas und fertig" lautet die Devise. Nun bin ich durchaus ein Freund von zugänglichen Rennspielen, doch einen Hauch mehr Tiefgang wünsche ich mir trotzdem, zumal "nail'd" es in anderen Aspekten etwas übertreibt: Die spektakulären Strecken mit ihren wilden Sprüngen und Gefallen entpuppen sich in Verbindung mit der hektischen Kamera als unübersichtlich, die Routenfindung und Unfallvermeidung ist immer wieder Glückssache. Weil das Ganze aber attraktiv in Szene gesetzt ist und ansprechendes Tempogefühl aufkommt, lockt die Raseri immer wieder mal ans Joypad – für längerfristige Ausfahrten ist sie mir aber zu flach.

Pfad aus den Augen und müsst Euch dann auf Euren Instinkt verlassen. Das geht häufig gut, doch plötzliche Crashes sind ebenso keine Seltenheit, zumal so mancher Sprung ohne Turboeinsatz unweigerlich in einem Abgrund endet. Klar ist dabei eins: So konsequent wie in "nail'd" wurde die "Hirn aus, Hauptsache schnell und spektakulär"-Maxime lange nicht mehr zelebriert. us

Entwickler Techland, Polen
Hersteller Koch Media
Termin im Handel
Preis 40 Euro

Unterstützt » bis 12 Spieler (online),
Text: einstellbar

- » 14 Strecken in 4 Umgebungen
- » ATV oder Motorrad, fahren sich aber gleich
- » Verzicht auf Stunts oder Ähnliches
- » PS3 vs. 360: Auf der Sony-Konsole gibt es mehr Ruckler und Tearing – bei der Vollgas-Action fällt das aber wenig ins Gewicht

SPIELSPASS

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

69

Fazit » Rasantes Arcade-Offroad-Spektakel mit schiefer Optik, dem aber jeglicher Tiefgang und eine gute Portion Übersicht abgeht.

Apache Air Assault

PS3 360 Simulation 16

» Einsatz für den berühmten Boeing-Kampfhubschrauber: In 16 Missionen gilt es rund um den Globus Piraten, Terroristen und Rebellen den Garaus zu machen – Checkpoints führen Euch ins Einsatzgebiet, wo Ihr Siedlungen ausspäht, Truppenbewegungen beobachtet und auf den Angriffsbefehl wartet. Die Steuerung ist ziemlich komplex, weil Ihr wegen der Luftabwehr sehr

behuhsam vorgehen und zur Kontrolle der Waffensysteme (Laser-Guided Missiles, Hellfire-Raketen und schwenkbares Bordgeschütz) auch mal in die Kamera-Perspektive wechseln müsst: Schließlich wollt Ihr mit Zoom und Wärmebildoptik genau zielen. Solopiloten können deshalb per Knopfdruck in den Schwebemodus wechseln, um das Feindgebiet nicht unkontrolliert zu überfliegen und so ins Kreuzfeuer zu geraten.

Wesentlich leichter klappt das

Heli-Handling im Koop-Modus, den Ihr in allen Kampagne-Missionen aktivieren dürft: Dann übernimmt ein zweiter Spieler die Kontrolle der Waffen, gemeinsam mäht Ihr ganze Kampferverbände in einem Überflug nieder. Im Tiefflug erkennt Ihr reichlich zerstörbare Details, angefangen von Bäumen und Büschen bis hin zu Gebäuden und Brücken. Bei manchen Schlachten macht Ihr ganze Wälder dem Erdboden gleich. Abwechselung garantiert die Wahl zwischen

taktischem Einsatzeinsatz und Action-Training, in dem unbegrenzt Munition und Respawn zur Verfügung stehen – ideal für wüste Koop-Ballereien. Außerdem spielt Ihr Freiflugmodus und 13 Truppeneinsätze für bis zu vier Spieler, die ebenfalls Koop-tauglich sind – lokal geschieht das entweder per Splitscreen oder mit gemeinsamer Perspektive. oe



Oliver Ehrle

Der AH-64 Apache ist für zwei Piloten konstruiert, da bietet sich der Koop-Modus an: Gemeinsam erlebt Ihr aufregende Schlachten, in denen man sich komplex ab-

sprechen muss – z.B. fliegen die Hellfire-Raketen geradeaus, für dieses Zielvisier ist also der Pilot zuständig. Einzeln spielt sich das Ganze dagegen mühsam, weil Ihr Angriffe meist mit Stop&Go-Taktik erledigt: Viele Stellungen erkennt Ihr erst bei genauer Betrachtung, da muss man bei Annäherung etwa auf Raketenbeschuss blitzschnell reagieren – und zwar mit Flugmanövern und Gegenfeuer simultan!



PS3 Wir heizen den Rebellen im turbulenten Koop-Modus ein: Ein Spieler kontrolliert den Hubschrauber, der zweite das MG-Zielkreuz und die Raketen.

Entwickler: Gaijin Entertainment, Russland
Hersteller: Activision
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

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

- » lenkt den AH-64 Apache ins Kampfgebiet
- » genialer Koop-Modus (lokal) für optimale Kontrolle von Heli und Waffensystemen
- » 16 Kampagne- und 13 Truppenmissionen
- » vielfältig zerstörbare Landschaft

SPIELSPASS

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

73

FAZIT » Opulent im Koop-Modus, aber schwunglos als Solo-Einsätze: Wie der Heli ist auch das Spiel für zwei Piloten konzipiert.

Need for Speed: Hot Pursuit

Wii PS3 360 Rennspiel 12

» Dass ein PS3- bzw. Xbox-360-Rennspiel nicht ohne Abstriche auf Nintendos Wii umgesetzt werden kann, ist klar. Was Electronic Arts aber geritten hat, dieser Disc den gleichen Namen zu geben, bleibt schleierhaft – schließlich betitelte man die Nintendo-„Need for Speeds“ letztes Jahr auch (und zu Recht) anders. 2010 wird dagegen der Eindruck erweckt, Wii-Bleiführer bekämen tatsächlich ein

„Hot Pursuit“. Nur hat die tatsächliche Raserei kaum noch was mit der Criterion-Entwicklung zu tun. Zusammenhängende Umgebung? Pfif, lieber vier schlichte Städte mit etwas Umkle. Spektakuläre Kurse? Nein danke, karg texturierte Rundstrecken tun es doch auch. Dynamische Duelle mit der Polizei? Ach was, die Gesetzeshüter lassen wir einfach etwas rumeiern. Dafür gibt es Wii-exklusiv mehrere Rennmodi, die meist darauf hinauslaufen, die bockigen Vehikel durch schlauchartige Kurse zu wuchten und Gegner wegzurem-

peln. Und jede Menge zu sammeln-Extras wie Autopilot, Schallwelle und Boost-Sauger, die besser in einem „WipEout“ aufgehoben wären. Natürlich darf das obligatorische Remote-Gewedel nicht fehlen, mit dem Boosts gezündet werden.

Dabei ist nicht alles schlecht im Wii-Raser: Die Grafik bleibt stets flüssig, selbst wenn mehr als ein Dutzend Vehikel zu sehen sind, und ein paar Rennmodi fallen beinahe schon originell aus – nicht zu vergessen die Splitscreen-Unterstützung für bis zu vier Spieler.

Trotzdem: Als „Hot Pursuit“ ist die Raserei eine Frechheit – sieht man darin dagegen eher ein „Nitro 2“, fährt es gerade noch ins akzeptable Mittelmäß. us



Wii Bei „Rushhour“ rangelt Ihr Euch mit 99 Kontrahenten – da wird der Platz eng.



Ulrich Steppberger

Wenn Electronic Arts darauf Wert legt, den inzwischen eigentlich guten Ruf wieder zu ramponieren, sollten sie weiter suchen wie „Hot Pursuit“ für Wii machen – denn großer könnte der Etikettenschwindel kaum sein. Was Besitzer der Wii-Konsole hier verkauft wird, ist „Need for Speed: Nitro 2“ mit noch schlechterer (aber immerhin flüssiger) Optik – nur hat darauf natürlich keiner gewartet. Letztlich bekommt Ihr einen mittelmäßigen Raser, der durchaus für ein paar anspruchslose Vollgas-Runden taugt, aber technisch wesentlich besser sein müsste und in keiner Weise hält, was der Name verspricht.



Wii Grafisch ist „Hot Pursuit“ wirklich kein Wii-Vorzeigtitel – doch trotz wenig Details sind die Schauplätze wie hier Las Vegas überraschend gut getroffen.

Entwickler: Exient Limited, England
Hersteller: Electronic Arts
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

Unterstützt: bis 4 Spieler, Text: einstellbar

- » komplett anderes Spiel als auf PS3 & 360
- » Rundkursrennen mit viel Extraeinsatz
- » 4 Städte mit mehreren Kursvarianten
- » Vierspieler-Splitscreen

SPIELSPASS

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

57

FAZIT » Leidlich unterhaltsame Arcade-Raserei mit biederer Optik und wenig Tiefgang – den „Hot Pursuit“-Namen hat sie nicht verdient.

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 €

FlingSmash

Wii Geschicklichkeit



Wii Rechts unten zeigt die Einblendung die Schwingrichtung der Remote an – mit der prügelt Ihr den kugelfunden Helden durch seitlich scrollende Welten voller Hindernisse.

Die Insel Südlin ist schon ein toller Ort, denn dort haben die Geister der Ahnen die Macht, die Welt vor dem Bösen zu beschützen. Doch – oh Schreck – ein böser Zauberer will gerade diese Macht nutzen, um die Welt zu beherrschen. Dem muss Einhalt geboten werden!

Was liegt also näher, als einen kugelfunden Helden namens Topi von rechts nach links durch acht Welten mit je drei Leveln plus Bossgegner zu schleudern? Dabei nutzt Ihr die Remote als Schläger, mit dem Ihr den kleinen Ball-Mann durch die Gegend haut. "FlingSmash" setzt Wii-MotionPlus zwingend voraus und ist auch nur im Paket mit einer passenden neuen Remote erhältlich.

Sowohl die freischaltbaren Minispiele als auch das Abenteuer könnt Ihr allein oder zu zweit bestreiten. Die Wedel-Steuerung funktioniert gut, ist jedoch nicht überragend präzise – vor allem zu zweit wird es schnell chaotisch. Pro Level müsst Ihr drei Medaillen finden, dabei stehen Blöcke und Gegner im Weg, die Ihr mit dem Helden zerschlagt; manche davon könnt Ihr nur mit einem aufgeladenen Schlag zerstören. Die normalen Gegner werden Euch nie gefährlich,

Lebensabzug gibt es nur, wenn Ihr zu langsam für das automatisch scrollende Level seid oder Euch ein Boss erwisch.

Das pfiffige Spielprinzip profitiert von Spezialbedingungen in vielen der acht Welten – mal ist Topi eine Stahlkugel, die an Magneten bewegt wird, mal schießen ihn Kanonen herum oder er wird geschrumpft. Zudem sammelt Ihr Früchte, die ihn vervielfältigen oder vergrößern. Übrigens: Linkshänder schmettern den flinken Flummi in die andere Richtung durch die Welten. km



Wii Boss-Parade: Oben prallt Topi vom Kugelschild des Telekinese-Schurken ab, unten achtet er im Krabben-Klammergriff.



Kerstin Mayer

Es macht Laune, den dummlichen Helden wie einen Baseball durch die Levels zu dreschen – doch wer die Remote zu wild schwingt, den schmerzt bald das Handgelenk.

Zumal starkes Wedeln nichts bringt, denn von der Schlagstärke hängt Topis Tempo nicht ab. Wollt Ihr die zusätzlichen Level und Minispiele freischalten, rate ich, das Spiel zu zweit anzugehen – dann heimst Ihr die Punkte viel leichter ein. Die Minispiele geraten recht leicht – Tennis und Blöcke-im-Akkord-Zerschlagen sind kein Ausbund an Kreativität. Insgesamt ist "FlingSmash" ein nett präsentiertes, einfallsreiches Geschicklichkeitsspiel.

Entwickler Artoon, Japan
Hersteller Nintendo
im Handel
Preis 55 Euro (inkl. Remote Plus)

Unterstützt bis 2 Spieler, Text: einstellbar

- » nur mit Wii MotionPlus spielbar
- » vom "Yoshi's Universal Gravitation"-Macher
- » nach ca. 3 Stunden durchgespielt
- » 8 Welten à 3 Levels plus Bossfight
- » freischaltbare Mini-Games & Bonus-Stages
- » spielt mit Blue Top oder Model Lana

SPIELSPASS

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

71

FAZIT » Einfach, niedlich, kurz. Pfiffiger Wii-Geschicklichkeitsspaß mit feiner Grundidee, jedoch ohne Geistesblitze beim Leveldesign.

Def Jam Rapstar

PS3 360 Wii Musik



360 Das ist whack: kleinformartige Videos und "....."-Stellen statt expliziter Lyrics.

» Hip-Hop-Stücke sind selten in den üblichen Karaoke-Games wie "SingStar" oder "Lips", dabei sind Rap und R'n'B in den USA und Europa so erfolgreich wie wenige andere Musikstile. Hier klappt also eine Marktlücke. Die will "Def Jam Rapstar" schließen!

Der Ablauf eines Songs orientiert sich an der Konkurrenz: Im Hintergrund läuft das Video, dazu wird der Text eingeblendet und ihr lasst eure Stimme erklingen. Bei den wenigen Gesangspassagen gibt der typische Höhen-Balken die Stimmlage vor, viel häufiger aber weist ein hüpfender Punkt den richtigen Rap-Rhythmus. Doch Vorsicht: Wer einen Song nicht oder nur ungefähr kennt, der ist total aufgeschmissen – die komplexen, unerwarteten Rhythmen und raschen Wortabfolgen sind ein ganz anderes Kaliber als ein Pop-Nümmerchen bei "SingStar". Helfer in der Not sind die Lyrics in Textform und die manchen Fehler verzeihende Bewertung – mit Murren könnt ihr Euch oft durchschummeln, Klopfer aus Mikro enttarnt das Programm.

Im Party-Modus steht Euch von Beginn fast die gesamte Trackliste offen – jagt allein Highscores oder



360 Das ist fresh: In den Community-Videos warten Rap-Heroes und Chickas.

rappt mit bzw. gegen eure Kumpels. Einige Zusatz-Tracks ohne Text laden zu Freestyle-Raps ein – hier zeigen sich Hobby-Wortakrobaten von ihrer besten Seite. Solide, aber einfalllos ist der Karriere-Part: Mit guten Leistungen erspielt ihr Mikrofone und reimt Euch durch mehrere Karriere-Phasen – kleine Sonderprüfungen lockern den Alltag auf. Wer Xbox-Kamera oder PlayStation Eye anschließt, betritt die Community-Welt: Schneidet 30-Sekunden-Clips mit, fügt Effekte hinzu, ladet sie hoch, bewertet Videos, findet Freunde oder fordert andere Reimer zum Battle.

Die 45 Lieder umfassende Trackliste besteht aus 35 US-Tracks und 10 deutschen Stücken. Von Snoop's "Gin and Juice" und Dres' "Nuthin But a 'G' Thang" über NAS' "Hate Me Now" bis hin zu Kanye West's "Stronger" und Lil Jon's "Get Low" sind zahllose Knaller-Tracks dabei. In Deutschland bouncen ihr u.a. mit Azad, Das Bo, Deichkind, Savas und Curse. ms



Matthias Schmid

"Def Jam Rapstar" ist für Hip-Hop-Fans ein konkurrenzlos derber Karaoke-Spaß. Umso ärgerlicher sind die um Schimpfwörter gekürzten Texte – das finde ich

besch***en. Dafür rocken, pardon rappen die Community-Features und eure Leistungen werden weitgehend korrekt bewertet. Toll, dass zehn deutsche Tracks am Start sind – schade, dass dafür u.a. Fat Joe, Lil' Kim und Twista in den USA bleiben. Natürlich wären auch Nummern von Xzibit und Eminem toll gewesen. Zum Schluss ein persönlicher Motzer: Azad hat viele starke Tracks – warum ist die schmutzige Chartnummer "Prison Break Anthem" dabei?

Entwickler: 4mm Games, London
Hersteller: Konami
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro (65 Euro inkl. Mikrofon)

Unterstützt » bis 2 Spieler, Text: einstellbar

- » 45 Tracks, 10 davon aus Deutschland – darunter kein Aggro-Berlin-Stück
- » Zusatz-Lieder für knapp 2 Euro im Download-Shop erhältlich
- » Kamera-Besitzer: zeichnen Clips auf
- » Texte ohne Explicit Lyrics

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 9 von 10

74

FAZIT » Belungenes Straßen-Karaoke mit Schönheitsfehlern, dafür aber fetter Tracklist und spannenden Community-Features.

GROSSES KINO jetzt im Handel UND IM APPSTORE*

*AUDIOVISION GIBT ES AUCH ALS APP IM APPSTORE FÜR IPAD UND IPHONE

KINO ZU HAUSE
audiovision
HDTV • SURROUND • GROSSBILD • DVD • BLU-RAY

DIE ULTIMATIVE HEIMKINO KAUFBERATUNG
ANALYSEN, TESTS & SCHNÄPPCHEN AUF 20 SEITEN

DIE 118 BESTEN GERÄTE DES JAHRES
36 Fernseher 10 HD-Sat-Receiver
19 Blu-ray-Player 10 Projektoren
20 AV-Verstärker 6 Soundbars
10 Boxen-Sets 7 Subwoofer

PREISE ZU GEWINNEN FÜR 44.000 €

TEST 3D-Gigant mit 165 cm
Geister Dillennia: Parasite-People besser als LED

TEST Weltneuheit mit HbbTV
Luxus von Loewe: Pilsner TV mit Multimedia-Videochat

4 RECEIVER UM 2.000 EURO
Nagelbrenner auf 8 Seiten: Denon AVR-431T, Anthem MXA 700, Sony SRS-XB00 ES, Yamaha RS-1700

NEWS & SERVICE
3D-FORMATIERUNG: halbes Jahr Substrat: 2011 kam es ohne Fernseher

ANDROID-FERNSEHER
So revolutioniert das smarte Handy den Umgang mit TV-Netzen

RATGEBER-SERIE TEIL 2: DER BESTE TV

SUPER-HDTV SCHON 2011
10 & Samsung bringen 70 und 80 Zoll

LCD-Fernseher mit HbbTV von Loewe

3D-Gigant mit Plasmatechnik von Panasonic

Highlight: Denon AVR-4310 AV-Receiver

Setup am PC: Sonys Luxus-Receiver 5600ES

Preistipp: Yamahas neuer Receiver 3067

Viel Klang für's Geld: Nubert Nuline Boxenset

audiovision.de

Gran Turismo 5: Online-Check & Fahrer-Guide

Sonys Mammut-Raser bei der Nachuntersuchung: Wir schicken die Online-Funktionen zum MI-TÜV und helfen mit Tipps zu Karriere und Wagensetup.

Entwickler: Polyphony Digital, Japan
 Hersteller: Sony
 System: PS3
 Preis: 69 Euro
 Hauptspiel: 92% (Test in MI 01/11)

Ein ereignisreicher Monat liegt seit dem Erscheinen von "Gran Turismo 5" hinter uns. Endlich konnten wir ausführlich Hand an den Online-Modus und weitere interessante Neuerungen legen. Wir sagen Euch, was die Mehrspieler-Matches taugen, und verraten die besten Tricks für Eure Fahrerkarriere.

Aller Anfang ist holprig: In Sachen Online legte "Gran Turismo 5" statt eines Blitzstarts eine Bauchlandung hin. Bereits am Erscheinungstag gab es ein 133 MB großes Update, um Online-Rennen überhaupt zu ermöglichen. Dann waren die Server völlig überlastet, was für häufige Verbindungsabbrüche sorgte. Dummerweise versuchte das Spiel aber auch

in der Offline-Karriere ständig eine Verbindung aufzubauen, was lange Wartezeiten verursachte. Schnell schob Sony Updates nach, um das Problem zu beheben und u.a. das Schadensmodell zu erweitern (siehe Kasten).

Mea Culpa & Errata

Doch zunächst müssen wir einige Dinge aus dem Test in der letzten Ausgabe richtigstellen und ergänzen: Das Fahrerfeld beläuft sich auf maximal 16 Teilnehmer – online wie offline. In der Karriere tretet Ihr aber meist zu acht oder zu zwölf an. Freigespielte Autos von der PSP-Version von "Gran Turismo" können nur in den Arcade-Modus importiert

werden, nicht in die Karriere. Zudem handelt es sich bei den Vehikeln nur um Standard-Wagen und keine Premium-Boliden. Viele Orte in der Fotoreise schalten sich erst nach dem Absolvieren der Spezialrennen und der Rennserien frei. So dürft Ihr Eure Garagenschätze auch vor der schönen Kulisse von Luzern, Siena und Sehenswürdigkeiten in der Toskana ablichten. Das Head-Tracking funktioniert nur im Arcade-Modus, nicht in der Karriere.

Neben den Offroad-Rundkursen dürfen bei der "Rallye Gran Turismo" auch einzelne Wertungsprüfungen auf Schotter, Schnee und Asphalt gefahren werden. Dabei kündigt die aufdringliche Stimme Eures Bei-

fahrers grob die nächste Kurve an. Hilfreicher ist hier die einblendbare Streckenkarte, die über fiese Haarnadelkurven deutlich früher informiert. Zuletzt wird Eure gefahrene Gesamtzeit mit drei Konkurrenten verglichen. Auf den weitläufigen, aber tristen Zufallspisten fallen besonders Pop-Ups unschön auf.

Zudem brachten die Updates ein variables Wettersystem auf dem High Speed Ring, der Figer Nordwand, Monza, Suzuka, Special Stage Route 7, Chamonix, Circuit de la Sarthe und dem Nürburgring.

Mehrspieler-Partien

Weiter zum Online-Modus: Sobald Ihr mit dem PlayStation Network verbunden seid, informieren Euch News im Hauptmenü über Updates und Wartungsarbeiten. Im Dezember starteten bereits die ersten Wettbewerbe zur "GT Academy", bei der Sony nach Fahrern sucht, die sich in der echten Rennwelt beweisen dürfen. Zudem habt Ihr online Zugriff auf "GT TV" (siehe Kasten) und das Museum. Im Hauptmenü der Karriere könnt Ihr Spielfortschritte wie Trophäen oder gefahrene Kilometer mit denen von Online-Freunden vergleichen – Rennergebnisse oder Ranglisten so wie in "Need for Speed" allerdings nicht.

Unter dem Punkt "Community" greift der Social-Network-Aspekt: Jeder Benutzer besitzt seine eigene Pinnwand, auf der Freunde Nachrichten hinterlassen können. Ebenso dürft Ihr Mitteilungen verschicken und Euch für Matches verabreden. Eine nette Idee ist das Verschenken



PS3 Vorsicht bei Rennen ohne Einschränkungen: Oft trifft Ihr auf unbesiegbare Boliden, die teils von Könnern, teils von vorsichtigen Fahrern bewegt werden. Gut, dass Ihr in der eigenen Lobby Vehikelwahl und kW-Zahl begrenzen dürft.

GT TV – DER VIDEO-KANAL RUND UMS AUTOMOBIL

Der "Gran Turismo"-eigene Video-On-Demand-Dienst rund ums Thema Automobil setzt zwingend eine Online-Anbindung voraus. Dumm nur, dass gerade in den Startwochen oft keine Verbindung aufgebaut werden konnte, was "GT TV" unbenutzbar machte.

Unter dem Punkt "Empfohlen" gibt es neues Video-Material mit vielen kostenlosen Filmen z.B. über das "Goodwood Festival of Speed" und andere Veranstaltungen. Bei der "Sendungsliste" findet Ihr eine Übersicht der Kanäle, von denen momentan nur drei verfügbar sind: Gran Turismo, Super GT und Best of Motoring. Bei Ersterem handelt es sich um eigenproduzierte Sendungen in HD- oder SD-Qualität. Hier warten auch bekannte Inhalte aus "GT 5 Prologue" wie die "GT Academy" oder Berichte



Die Bildqualität überzeugt insbesondere bei HD-Videos, hier das "Goodwood Festival of Speed".

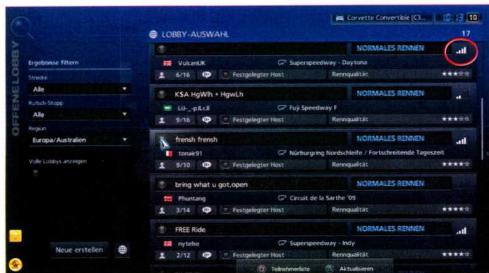
vom 24-Stunden-Rennen am Nürburgring. Die beiden anderen Kanäle bieten kostenpflichtige Filme zur japanischen Super-GT-Meisterschaft und einer Fernost-Autosendung.

"Meine Liste" organisiert heruntergeladene Inhalte, die ohne Online-Anbindung leider nicht funktionieren. Bei allen



Das Angebot gestaltet sich momentan recht übersichtlich, gefällt aber mit vielen Gratis-Videos.

Videos handelt es sich um keinen Stream, dennoch ist das Ansehen bei laufendem Download bereits möglich. Gerade die in HD-gedrehten Filme überzeugen mit guter Bildqualität und versorgen Auto-Enthusiasten mit viel Informationen und schönen Bildern. Die deutschen Untertitel sind dabei nicht abschaltbar. Manche Titel lassen sich auch auf die PSP für unterwegs übertragen. Dabei wird das entsprechende Video ins Systemmenü der PS3 und von dort auf die PSP exportiert.



PS3 In der offenen Lobby sucht Ihr ein passendes Match aus. Wichtig ist die Anzeige der Verbindungsqualität, die Lags verursachen kann (roter Kreis).

von Spielinhalten. So verteilt oder erhaltet Ihr erspielte Autos und Objekte wie Tuningteile, Lackierungen oder Hupen. Allerdings können Gegenstände wie in "Forza Motorsport" nicht verkauft werden – einen virtuellen Marktplatz sucht Ihr vergebens.

Für alle offen

Den Kern des Online-Bereichs bilden natürlich die Rennen. Zum einen dürft Ihr private Cups unter Euren Freunden veranstalten oder Ihr geht in die offene Lobby. Bei Letzterer werden aktuell stattfindende Rennen europä- oder weltweit angezeigt. Ebenso kann die Auswahl auf eine bestimmte Strecke oder die

Rutsch-Stopp-Option eingeschränkt werden. Praktisch ist die Anzeige der Verbindungsqualität und Latenzzeit. Allerdings ist keine spezifische Suche nach Teilnehmern oder Veranstaltungen möglich.

Beim Erstellen des eigenen Online-Matches selektiert Ihr die Strecke oder lasst die bis zu 16 Teilnehmer abstimmen. Zudem dürfen Strafsystem, Schäden, erlaubte Fahrhilfen ebenso wie Reifenverschleiß, Boost und bei einigen Strecken auch Wetter sowie Tageszeit zugeschaltet werden.

Wichtig ist aber die Wahl der Fahrzeug: Entweder beschränkt Ihr Euch auf einen bestimmten Autotyp oder begrenzt die kW-Zahl und



PS3 Vor dem Online-Rennen bastelt Ihr am Tuning oder dreht auf der Piste so lange Testrunden, bis es losgeht.

das Minimalgewicht. Dazu raten wir dringend, denn bei freier Wahl werden von blutigen Anfängern meist die schnellsten Boliden gewählt. Dann mutet die Fahrt durch die erste Kurve wie ein Spießrutenlauf an, wenn ungestüme Raser das Fahrerfeld abräumen.

Die Startaufstellung erfolgt nach umgekehrter Reihenfolge des letzten Rennens oder nach den Ergebnissen des freien Trainings. Denn praktischerweise dürft Ihr, bevor der Host das Rennen startet, auf die Piste und Übungsrounds drehen. Nach dem Rennen kann zudem das Replay gespeichert werden. Ebenso dürfen Zuschauer den Rennen beiwohnen. Per Abstimmung ordnet Ihr

den Rauswurf von Störenfriedern an. Unterhalten könnt Ihr Euch via Text-Chat mit Pad oder Tastatur bzw. per Sprache mittels Headset.

Bevor Ihr online geht, checkt lieber noch Eure Online-Anbindung: Bei "NAT Type 3" (in den Netzwerkeinstellungen) habt Ihr nur eingeschränkten Zugriff, welcher auch oft nervende Lags verursacht. Dies liegt mitunter an einer nicht korrekten WLAN-Einstellung (gesetzte IP-Adresse, korrekte Ports). Einfacher ist es, eine direkte LAN-Verbindung per Ethernet-Kabel herzustellen.

Fazit: Der Online-Modus von "Gran Turismo Sport" bietet variantenreiche Mehrspieler-Rennen. Allerdings fehlt eine Suchfunktion ebenso wie das schnelle Matchmaking und neue Features, die eine Aufwertung rechtfertigen würden. Die Entwickler wollen hier aber mit unregelmäßigen Updates nachbessern. ts

STREITPUNKT SCHADENSMODELL

Einer der strittigsten Punkte in "GT Sport" ist das Schadenssystem, das nach einigen Updates verbessert wurde. Zum einen sind optische Lädierungen nun im Arcade-Modus verfügbar, zum anderen darf online mit Mechanikausfällen gefahren werden. Das zweistufige System bestraft Abflüge mit Schäden an der Aufhängung und Einbußen bei der Motorleistung. Die weitere Fahrt wird zur Tortur, wenn der Wagen schlecht reagiert, Grip verliert oder bockig zu lenken ist. Spätestens dann solltet Ihr an die Box, wo alle Schäden repariert werden. Bis Redaktionsschluss war von Mechanikaschäden in der Offline-Karriere allerdings nichts zu sehen – dort wäre es deutlich sinnvoller gewesen.



Neben optischen Lädierungen verbucht das Auto auch Schäden am Motor und der Aufhängung (weißer Kreis).

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10

92

FAZIT » Online bringt das PS3-Rennspiel alle nötigen Modi für späte Rennen mit – es fehlen allerdings neue Ideen.



Karriere-Kicks

Der größte Zeitfresser in "Gran Turismo" ist und bleibt der Karriere-Modus. Wir verraten, mit welchen Kniffen Ihr effektiver vorankommt.

DER SCHNELLE EINSTIEG

Kauft ein günstiges Auto auf dem Gebrauchtwagenmarkt, damit Ihr die B- und danach die A-Lizenz absolvieren dürft. Neben Bonuswagen winken hier vor allem Erfahrungspunkte. Ab Fahrer-Level 1 stehen die Spezial-Wettbewerbe offen, die wiederum Punkte und Stufenanstiege aufs Konto schaufeln. Vor allem Jeff Gordons NASCAR-Schule bringt in kürzester Zeit Geld und Erfahrung. Ein ruhiges Händchen auf den Rundkursen ist allerdings Voraussetzung.



MONETEN

Wer viel Geld in kurzer Zeit benötigt, sollte alle Spezialwettbewerbe mit Gold- oder Silberauszeichnung absolvieren. Später (ab Level 20) wird es schwieriger, Erfahrung zu sammeln: Hier raten wir zu Rundstrecken-Rennen in der Extremserie bei 'Like the Wind' (Level 21) oder 'American Championship' (ab Level 23). Kauft dafür eine Corvette ZR1 mit allen Tuningteilen, weichen Rennreifen, Rennmodifikation (bei 'GT Auto'), langer Übersetzung sowie maximaler Flügelstellung vorn und hinten.

PROFISTUFEN

Ab Stufe 25 sind die Ausdauer-Rennen zugänglich. Ab Level 30 dürft Ihr Euch der 'Sebastian Vettel Challenge' in den Spezialwettbewerben stellen. Als Preis winkt das stärkste Vehikel in 'GT 5': der 'Red Bull X1'.



TASTENBELEGUNG

Konfiguration ist alles: Belegt Euren Controller mit den Tasten für das Schnell-Setup, mit dem Ihr Fahrhilfen während des Rennens justiert. Standardmäßig sind ebenso keine Buttons vergeben, um nach links und rechts zu schauen. Ändert das schnellstens in den Controller-Optionen. Übrigens: Eine USB-Tastatur ist nicht nur zum Chatten gut, sondern auch zur schnellen Navigation in den Menüs.

BILDSCHIRM-SETUP

Bei den 'Bildschirm-Einstellungen' in den Optionen versteckt sich eine Funktion für die Bildqualität: 'Normal' (linkes Bild), 'Flimmer-Reduzierung' (Mitte) oder 'Scharfer' (rechtes Bild). Die Einstellung wirkt sich vor allem bei betagten SD-TVs aus. Flimmer-Effekte werden bei 'Scharfer' verstärkt, während die 'Flimmer-Reduzierung' Moiré-Effekte an Gittern und Zäunen hervorruft kann bzw. das Bild verwaschen erscheinen lässt.



B-SPEC

Bei Eurem hauseigenen KI-Fahrer ist Geduld gefragt: Der Schützling fährt zunächst unsicher und langsam. Lasst ihn immer mit einem überlegenen (sprich: getunten) Wagen antreten. Gegen Rennende müsst Ihr ihn oft einbremsen, da er sonst häufig von der Strecke donert. Erst ab Level 6 kehrt Routine ein und er wird belastbarer. Bei weiteren Stufenanstiegen schalten sich Slots für neue Fahrer frei.

FOTO-FREUND

Wer neue Orte für die Foto-Reise sucht, sollte die 'Grand Tour' in den Spezialwettbewerben absolvieren (ab Level 13). Hier ergattert Ihr vier weitere sehenswerte Lokalitäten (rechts). Nach der 'AMG Fahrschule' stehen zudem neue Orte in und um Ahweiler zur Verfügung.



Das richtige Arbeitsgerät

"Gran Turismo 5" verfügt über vorbildliche Lenkradunterstützung. Mit entsprechender Force-Feedback-Peripherie verbessert Ihr nicht nur das Fahrerlebnis, sondern auch die Rundenzeiten. So lassen sich die Fahrbahn und der Grenzbereich deutlich besser erspüren als mit dem Pad. Doch welche Lenker sind empfehlenswert?

DER PREISBEWUSSTE

Das offizielle "Gran Turismo"-Lenkrad Logitech Driving Force GT bietet gutes Force Feedback, Schalthebel und -wippen, 900°-Lenkeinschlag, leichtgängige Pedale sowie ein praktisches Drehradchen für das Schnelltuning. Fazit: Für kleines Geld erhält man ein angemessenes Fahrerlebnis.

★★★★★☆☆☆☆☆



DER ANSPRUCHSVOLLE

Logitechs aktuelles Flaggschiff G27 gleicht dem Vorgänger G25 in Schaltklisse, schwerer Pedalerie und variantenreichem wie zugestarkem Force Feedback. Praktisch sind die Formel-1-mäßigen LEDs zur Anzeige des Gangwechsels. Nachteil: unbeschriftete Buttons. Fazit: Es kommt echter Fahrspaß dank griffigem Lederlenkrad, knackigen Schaltwippen und separater Konsole mit Sechsgang-Schaltung auf.

★★★★★☆☆☆☆☆



7 Schritte zum optimalen Fahren

1 DIE EIGENE FAHRTECHNIK

Die erste Fahrtechnik, die Ihr abschalten solltet, ist der **Rutsch-Stopp**. Dieser reduziert zwar das Rutschen des Wagens, allerdings untersteuert Ihr damit in vielen Kurven und bekommt kein echtes Fahrgefühl. **Traktionskontrolle** sollte nach und nach reduziert werden, da sie zwar mehr Sicherheit gibt, das Auto bei Lenkmanövern allerdings einbremst. Bei Rallyes und Drift-Rennen verzichtet Ihr besser komplett auf selbige, um schöne Drifts zu ermöglichen. Für schnellere Zeiten bei Rundkursen solltet Ihr außerdem die **Stabilitätskontrolle** abschalten. Das ABS darf aktiviert bleiben, denn mit dem jetzt empfindlichen Fahrverhalten habt Ihr eh schon alle Hände voll zu tun. Eignet Euch zudem ein gefühlfolles Fahren an: Nutzt die Analogwege bei Gas und Bremse aus, um vor allem bei Regenrennen um die Runden zu kommen.

2 DER ANTRIEB

Die Fahrtechnik muss auch an die Antriebsart angepasst werden. Der Schwerpunkt beim Beschleunigen verlagert sich nach hinten: Beim Frontantrieb erhalten die Vorderreifen deshalb weniger Grip. Da FF-Wagen meist untersteuern, ist eine sanftere Fahrweise gefragt. Bei Heckantrieb (FH) ist die Lastverteilung vorn/hinten ähnlich wie bei FF-Autos. Allerdings ergeben sich günstigere Rennbedingungen: Beim Beschleunigen erhalten die hinteren Reifen mehr Grip. Beim Abbremsen besteht aber die Gefahr eines ausbrechenden Hecks. Wagen mit Mittelmotor (MH) besitzen einen mittleren Schwerpunkt und eine gute Straßenlage, was schnelles Beschleunigen aus Kurven ermöglicht. MH-Autos neigen zum Übersteuern, allerdings ist eine kompromisslose Fahrweise möglich. Allradantrieb (4x4) verleiht ein sicheres Fahrverhalten und viel Grip. Das bringt Vorteile bei Offroad- und Asphalt-Kursen, bedingt aber auch leichtes Untersteuern.

3 STRECKENKENNTNIS

Die einblendbare Ideallinie ist optimal zum Lernen der Strecken, aber schlecht für Bestzeiten: Bremspunkte werden zu früh markiert, auch die Vorgabe der Fahrlinie ist suboptimal. Für schnellere Kurvenfahrten könnt Ihr oft bis zum Fahrbahnrand ausholen und Curbs nutzen. Passt das Fahrverhalten an die jeweilige Fahrbahnoberfläche an, denn die Bodenhaftung ändert sich bei verschiedenen Asphaltierungen und rutschigem Kopfsteinpflaster z.B. in Rom (Bild) sowie bei Regen und Offroad-Fahrten. Haltet auch die Reifentemperatur im Auge, die sich von Dunkelblau (kalt) über Hellblau (optimaler Grip) bis Rot (überhitzt) entwickelt (roter Kreis). Unschön, aber effektiv ist das Wall-Riding, bei dem Ihr an der Streckenbegrenzung entlangschlittert, um schneller durch Kurven zu rasen. Der Kniff ist aber meist nur auf Stadtkursen und der Nord-schleife möglich, um Eure Haut zu retten.

4 DER RENNFAHRERBLICK

Das Lenken folgt immer der Blickrichtung. Deshalb solltet Ihr die Ideallinie immer konzentriert im Blick haben. Lenkt Eure Augen vor einer Kurve auf den Bremspunkt, bis Ihr diesen erreicht, dann auf den Einlenkpunkt, schließlich auf den Scheitelpunkt und den Kurvenausgang. Ähnliches gilt für das Überholen – gerade auf Rundkursen. Achtet nicht auf die Kontrahenten vor Euch, sondern nur auf die Lücke zwischen den Gegnern, durch die Ihr wollt! Geübte Fahrer lenken den Wagen exakt nach dem Blick der Augen – Bremsen und Gasgeben erfolgen dabei intuitiv.

5 GEGNER AUSTRICKSEN

Die mäßige künstliche Intelligenz der "GT"-Fahrer könnt Ihr ausnutzen: In Kurven missbraucht Ihr die blickigen Computerraser als fahrende Leitplanke, da diese kaum von der Linie rücken. Schneidet die Meute in Kurven immer an der Innenseite (Bild). Um Ärger zu vermeiden, solltet Ihr dieses Verhalten in Online-Matches aber besser vermeiden.



Gerade bei weitläufigen Kursen ist das Windschattenfahren ein wesentliches Element. Saugt Euch an den Gegner heran und zieht erst im letzten Moment vorbei. Blockiert unbedingt umgekehrt Eure Kontrahenten, die sich gern Euren Windschatten zunutze machen!

6 MOTORLEISTUNG

Mehr PS bedeutet schnellere Rundenzeiten. Mit genügend Kleingeld verbaut Ihr die größten Turbo-Sätze und Luftfilter. Allerdings verkommt Euer Vehikel oft zum unkontrollierbaren Monster. Da es keine Ausbaustufen für die Bremsen gibt, sollten parallel zur Leistungssteigerung auch Sport-Fahrwerke zur besseren Straßenlage montiert werden. Getriebe mit kurzen Übersetzungen ermöglichen das Ausfahren aller Gänge auch auf engen Kursen. Mit einer Gewichtsschneidung reagiert das Auto agiler bei Lastwechseln, allerdings verliert Ihr dabei auch Grip. Vergesst nicht die Reifen: Kauft Euch Rennsilks auf weicher oder mittlerer Stufe für maximale Bodenhaftung.



7 DAS RICHTIGE TUNING

Bevor Ihr Euch ans Setup wagt, solltet Ihr das Fahrverhalten des Wagens ergründen: Wie trägt lenkt er ein? Untersteuert oder übersteuert er? Wie schnell verliert er Grip? Leider wird nur das aktuelle Setup Eures Vehikels gespeichert, weswegen sich eine All-round-Abstimmung empfiehlt. Vorsicht: Prüft jede Tuning-Veränderung mit einer kurzen Testfahrt, um unliebsame Überraschungen zu vermeiden.

Geringere Bodenfreiheit bedeutet niedrigeren Schwerpunkt und kürzere Federwege – gut bei flachen Strecken. Allerdings besteht die Gefahr des Aufsetzens auf dem Asphalt. Bei FF- und FH-Wagen sollte die Federkraft vorne härter sein, bei MH- und 4x4-Autos hinten. Je höher die Federkraft, desto weniger gibt der Wagen nach und desto schneller kann man einlenken. Ebenso sollten die Stoßdämpfer so hart eingestellt werden, dass sich der Schwerpunkt des Vehikels kaum verlagert, das Auto aber noch beherrschbar bleibt. Stabilisatoren verringern Seitenkräfte, die auf den Wagen wirken, und verblassen die Spurtreue. Zu harte Einstellungen führen aber zum Untersteuern. Das Bild zeigt Beispielsweise für das Fahrwerk eines Lamborghini Gallardo.

Die Getriebe-Übersetzung passt Ihr auf die Maximal-Geschwindigkeit der jeweiligen Strecke an. Justierbare Front- und Heckflügel (bei "GT Auto" erhältlich) verbessern den Grip. Stellt die Flügel auf Maximum für besseren Anpressdruck. Die Höchstgeschwindigkeit verringert sich dabei nur unwesentlich.



DER VOLLPROFI

Das edle Fanatec Porsche 911 GT3 RS bietet Force-Feedback-Effekte von feinsten Nuancen bis zu brachialem Lenkausschlag. Der laufruhige Lenker ist mit hochwertigem Alcantara-Leder überzogen. Per LED-Display konfiguriert Ihr viele Lenkrad-Parameter. Die hochwertigen Aluminium-Pedale sind mit entsprechendem Werkzeug vollständig modifizierbar und bieten realistischen Pedaldruck. Fazit: Das hochwertige Profigerät begeistert mit sagenhaftem Force Feedback und edlen Materialien.



★★★★★★★★

DER NEWCOMER

Das für 2011 angekündigte Thrustmaster T500 RS soll das Logitech Driving Force GT als neues offizielles "Gran Turismo"-Lenkrad ablösen. Bisher tröpfeln die Informationen nur spärlich: Serienschöpfer Kazunori Yamauchi schwärmt aber bereits von der schnellen Reaktionszeit und dem starken Force-Feedback-Motor mit geräuscharmem Riementrieb. Umbaubare Fußpedalhebel sowie große Schaltwippen machen uns neugierig. Wir halten Euch auf dem Laufenden, ob es auch im harten "GT 5"-Rennalltag überzeugt!



Enslaved: Pigsys perfekter Partner

Feingeist Pigsy hat Schwein und bekommt seinen eigenen DLC. Der sympathische Nebencharakter aus "Enslaved" bringt taktische Scharfschützen-Action und schwergewichtigen Humor mit.

Entwickler **Ninja Theory, England**
 Hersteller **Namco Bandai**
 System **PS3 / 360**
 Preis **10 Euro**
 Hauptspiel **85% (Test in M! 11/10)**

»Pigsy's perfekter Partner« spielt vor dem Zeitpunkt, an dem die "Enslaved"-Helden Monkey und Trip ins Leben des kugelförmigen Technikfreaks stolpern. Nur begleitet von seinem niedlichen wie stummen Flugroboter Truffles durchstößt Pigsy seinen Schrottplatz, um sämtliche Zutaten für einen tollen neuen Roboterpartner zu finden. Dabei setzt der dicke Mann nicht wie Monkey auf halsbrecherische Sprünge und hitzige Nahkämpfe, sondern

auf schwabbelige Schleichaktionen und Scharfschützen-Manöver. Ausgerüstet mit Gewehr Mona, einem Greifhaken und einem Visor muss sich der ungelenke und schwächliche Breitwanst immerzu einen taktischen Vorteil verschaffen, um seine Robotergegner aus sicherer Entfernung ausknipsen zu können. Kommt ein Blechkübel einmal zu nahe, hilft nur noch ein einmaliger EMP-Schock. Oft wird Pigsy in solchen Situationen aber zur Sau gemacht und muss eine

andere Taktik wählen. Dabei hilft ihm sein Röntgenmonokel, das die Umgebung in grünes Licht taucht, Feinde rot hervorhebt und taktisch bedeutungsvolle Punkte markiert. Im Laufe des Spiels werden noch ein Hologramm-Lockvogel, ein Tool zum temporären Hacken von Gegnern und eine zünftige Bombe freigeschaltet. Sämtliche Items lassen sich nur einmal nutzen, dann müsst ihr eine Cooldown-Phase abwarten, die oft zu lange dauert. Insgesamt ist "Pigsys perfekter Part-

ner" nicht so rund erzählt wie das Hauptspiel, Pigsy-Sprecher Richard Ridings legt aber viel Schmalz in die ulkigen Schnoddersprüche seines Charakters. 3D-Enthusiasten freuen sich auf beiden Konsolen über die mitgelieferte Unterstützung von stereoskopischer 3D-Optik für DLC und Hauptspiel. *mw*



PS3 Nein, das ist kein Schatten unter seinen Achseln. Das sind Haare! Vielleicht hilft Pigsy sein Busch ja beim ruhigen Zielen?



PS3 In Röntgenoptik scannt Pigsy (Mitte unten) die Umgebung. Gegner sind rot, Wegpunkte werden schweinisch markiert.



Max Wildgruber

Gegen Ende wurde mir das Leveldesign zu eintönig und unbarmherzig. Gute drei Viertel des DLCs hatte ich aber viel Spaß an meinem hektisch von Deckung zu

Deckung hastenden Schmärbuch. Könnt ihr erst einmal das Feuer auf eine wehrlose Schar Roboter eröffnen, stellt sich grimmige Befriedigung für all die gnadenlos abgestraften Fehlvorläufe ein, in denen der weiche Schweinemann von wenigen Treffern niedergestreckt wurde. Die Story ließ mich kalt, dafür musste ich vielfach über Pigsys Sprüche schmunzeln.

Trials HD: Big Thrills

Vorsicht! Hier erwartet Euch nur mehr vom Gleichen. Aber wer kann schon nein sagen, wenn ihm ein gewaltiger Nachschlag seiner Lieblingssspeise angeboten wird?

»Extrem motivierender Spielablauf, ausgestützelte Kurse und eine Lernkurve, die ihresgleichen sucht – der Motorrad-Geschicklichkeitsspaß "Trials HD" gehört zu den fünf stärksten Titeln der jungen Xbox Live Arcade-Geschichte. Einzige die unsinnige Beschränkung, Euch nur Eigenbau-Levels von Leuten in Eurer Freundesliste zugänglich zu machen, hinterließ einen Schandfleck auf der

Spielspaßweste. Leider versäumt es RedLynx auch im zweiten Download, diesen Klecks zu entfernen – dabei wäre es ein Leichtes, Euch durch die Aufhebung der Beschränkung quasi unendlich Nachschub zu schenken. Ein Schein, wer den Finnen Geldmacherer unterstellt...

Als Wiedergutmachung sind unter den 40 frischen Strecken zehn Kurse aus der "Trials HD"-Community.

Nicht zuletzt diesen Kleinoden verdankt die Erweiterung viel von ihrer Abwechslung – macht Euch auf verrückte Prüfungen gefasst.

Technikparcours gibt es diesmal keine, dafür 50 Gamerscore-Punkte mehr und satte 40 neue Pisten. Die teilen sich so auf: 1 Anfänger-, 8 Einfach-, 13 Mittel-, 15 Schwer- und 3 Extrem-Kurse. Letztere sind wieder mal die Krönung für erfahrene "Trials

HD"-Piloten – die Hindernisse und Anstiege dort fallen zwar eine Nuance leichter aus als die des Hauptspiels, dafür treibt Euch die Strecke 'Pilgerfahrt' regelrecht in den Wahnsinn. Wie gut, dass ihr hinterher in der Online-Rangliste den Besten der Welt dabei zusehen könnt, wie sie selbst die krassensten Gemeinheiten mit elfengleicher Eleganz überwinden... *ms*

Entwickler **RedLynx, Finnland**
 Hersteller **RedLynx**
 System **360**
 Preis **5 Euro**
 Hauptspiel **9 von 10 (Test in M! 10/09)**



360 Verflucht, dieser Hopper während der 'Pilgerfahrt': Ist mies. Landet mit dem Hinterrreifen auf dem Balken und gebt Gas!



360 Netter Idee: Auf der Community-Strecke 'Lasersänger' (Danke an Dr Pepsa) lauern Euch explosive Wach-Fässer auf.



Matthias Schmid

Auch das zweite Add-on hat mich an die Xbox 360 gefesselt – dank des tollen Umfangs, des leinen Preis-Leistungsverhältnisses und nahezu perfekter Spielbarkeit. Dass es die besten Strecken der "Trials HD"-Community ins Spiel geschafft haben, ist nicht nur ein netter Gruß an die fleißigen Levelbauer, es sorgt auch für mehr (grafische) Abwechslung.

Battlefield Bad Company 2: Vietnam

2004 schossen sich PC-Spieler in "Battlefield: Vietnam" zu rockigen Klängen durch die grüne Hölle. Jetzt schickt Euch Electronic Arts auch auf den Konsolen in den Dschungelkrieg.

Entwickler **DICE, Schweden**
 Hersteller **Electronic Arts**
 System **PS3 / 360**
 Preis **15 Euro**
 Hauptspiel **85% (Test in M! 04/10)**

➤ Gute Ego-Shooter mit Vietnam-Szenario sind rar. Aktuell beschäftigt sich "Call of Duty: Black Ops" mit dem Thema, ansonsten dominieren moderne Kriegsschauplätze das Bild. EA zieht jetzt nach und spendiert "Battlefield Bad Company 2" mit dem aktuellen Add-on fünf neue Karten, einige frische Waffen im Vietnam-Look und sechs Fahrzeuge. Zusätzlich passen die Entwickler viele Gegenstände an den zeitgenössischen Technikstand an. Der Medic

hat nun statt einem Defibrillator eine Spritze im Gepäck, anstelle von C4 platzieren Scharfschützen Dynamit und der Engineer repariert Fahrzeuge mit einer Lötlampe.

Die Gefechte trägt Ihr in Reisfeldern, im Dschungel, zwischen Bambushütten und auf von Napalm verbrannter Erde aus. Am Spielablauf hat sich nichts geändert: Ihr bekriegt Euch zu Fuß mit Fahrzeugen auf recht großen Karten in verschiedenen Spielmodi, die Gefechte spielen sich

dabei taktischer als die Activision-Schießbude. In Eurem Waffenarsenal fällt der Flammenwerfer ins Auge, mit dem Ihr nicht nur Schützenlöcher und Gebäude ausräuchert, sondern auch Gegner in Brand steckt. Die Flammen lassen sich nur durch Medipacks oder mit Wasser löschen. Alle Waffen stehen vom Start weg zur Verfügung, Ihr schaltet aber mit Euren Aktionen Ballermann für das normale "Bad Company 2" frei, falls Ihr dort noch nicht aktiv gewesen

seid. Ein Extralob verdient der Soundtrack. In den Fahrzeugen dröhnt Euch bester 1960er-Jahre-Rock entgegen und trägt vorzüglich zur Atmosphäre bei. Zu den Klängen des Walkürensitts von Wagner mit einem Huey-Hubschrauber Raketen auf einen T54-Panzer abzufeuern, macht einfach Laune. tk



"GUT"

Tobias Kujawa

Die Karten des "Vietnam"-Add-ons sorgen für Abwechslung und bringen die Stimmung des Dschungelkampfes gut rüber. Da die meisten Gebäude im Urwald aus Holz oder Bambus

gebaut sind und natürlich viele Palmen und Bäume herumstehen, verarbeitet Ihr mit Panzern, Mörsern und Hubschraubern die Umgebung effektiv zu Kleinholz. Für "Battlefield"-Veteranen ist das Add-on eine Erinnerung an alte Zeiten, für "Bad Company"-Spieler eine dringend benötigte Alternative zu den modernen Schauplätzen des Basisspiels.



360 Der Flammenwerfer sorgt für hitzige Gefechte und beeindruckende Feuersbrünste.



360 Die Huey-Hubschrauber mit dem typischen Haifisch-Grinsen dominieren im "Battlefield"-Add-on die Luft.

Halo: Reach – Noble Kartenpaket

Trotz "Call of Duty: Black Ops" halten hunderttausende Spieler dem Online-Modus des letzten Bungie-"Halo" die Treue. Der Entwickler bedankt sich mit drei hinreißenden neuen Karten.

Entwickler **Bungie, USA**
 Hersteller **Microsoft**
 System **360**
 Preis **10 Euro**
 Hauptspiel **88% (Test in M! 11/10)**

➤ 800 Microsoft-Punkte und 329 MB Festplattenspeicher kostet Euch der Download des ersten Map Packs für "Halo: Reach" – das "Noble Kartenpaket". Enthalten sind zwar nur sieben neue Achievements und drei frische Mehrspieler-Areale, doch haben es die neuen Karten in sich.

Wir starten durch mit "Anchor 9" – entspannen könnt Ihr woanders. Die Raumhafen-Map offeriert einen

hart umkämpften Zentralbereich mit zwei stationären Geschützen. Ihr Prunkstück ist aber der Schleusenbereich, wo Jetpack-Piloten wagemutig durch die Schwerelosigkeit gleiten – vor der bildschönen Kulisse majestätischer Sternenkreuzer. Die kleine, symmetrische Karte ist ideal für Slayer-Matches jeder Art.

Die ebenfalls symmetrische, doch größere Map "Tempest" ist ein wenig

das Stiefkind des neuen Trios: Obwohl das Areal neu ist und Ihr inmitten malerischer Natur kämpft, habt Ihr das Gefühl, das so oder so ähnlich schon in früheren "Halos" gesehen zu haben. Spielerisch gibt es jedoch nichts auszusetzen – gerade Freunde von Sniper-Matches und Capture-the-Flag fühlen sich hier wohl.

"Breakpoint" begeistert mit seiner atmosphärischen Umgebung, den

Fahrzeugen und der schieren Größe. Spielerisch ist die Karte wie gemacht für "Invasion"-Schlachten und Big Team Battles. Dank klug verteilter Waffen wie dem Spartan-Laser habt Ihr selbst gegen Wraith & Co. Chancen. Wegen des asymmetrischen Grundrisses sind kleinere Ungleichgewichte bei manchem Team-Modus vorprogrammiert – probiert daher ruhig mal ein CTF-Match. ms



360 Wer auf "Anchor 9" mit dem Jetpack einen Ausflug ins All wagt, muss damit rechnen, vom Himmel geholt zu werden.



360 Gigantisch: Das ganze Ausmaß der Karte "Breakpoint" seht Ihr erst aus der Luft, z.B. am Steuer eines Banshee.



"SUPER"

Matthias Schmid

Wow, die Areale sind nicht nur gut balanciert, sondern sehen auch hinreißend aus. Freut Euch z.B. auf denkwürdige Momente an der Luftschleuse von "Anchor 9".

Weil die nur drei Karten in der Standard-Rotation zu kurz kommen, bietet Bungie den Filter "Noble Map Pack Rotation" an – top! Einzig der knackige Preis ist ärgerlich – aber das müssen "Reach"-Fans durch.



The Tempura of the Dead



360 Große Pixel, kleine Sprites und eine hohe Schwierigkeit – ganz so, wie wir es aus seligen 8-Bit-Zeiten kennen!

XBOX 360 Was für ein Konzept: Weil die USA von Untoten überannt werden, gehen Präsident Thompson (der Barack Obama verblüffend ähnelt) und sein Samurai-Kumpel mit Maschinengewehr und Katana in klassischer Jump'n'Run-Manier auf Zombiejagd. Per Knopfdruck wechselt Ihr die aktive Figur, um je nach Situation von deren individuellen Stärken zu profitieren. Neben der gelungenen 8-Bit-Optik und dem klassischen Soundtrack ist vor allem die ungewöhnliche Spielmechanik interessant: Um Zombies endgültig zu erledigen, müsst Ihr abgeschlagene Köpfe durch gezielte Schläge möglichst lange in der Luft halten. Anfangs fühlt sich das ziemlich knifflig an, habt Ihr den Dreh jedoch raus, macht die Sache ziemlich Spaß. Trotzdem wird Euch die durchgehend hohe Schwierigkeit immer wieder zu schaffen machen. Schreut Ihr davor nicht zurück, dann probiert das toll gemachte "The Tempura of the Dead" unbedingt einmal aus. **tn**

Entwickler **JPN 8bits fanatics, USA**
Preis **3 Euro**
Spielespaß **7**

Neo-Geo erreicht PS3 und PSP

SPIELE • Nachdem SNKs Modulkonsole bereits mit einer Auswahl an Spielen auf Wii und Xbox 360 vertreten war, haben ab Weihnachten auch Sony-Zocker auf einige Retroklassiker Zugriff. Um den 20.



PS3 Kenner spielen's klassisch: Wie alle Neo-Geo-Games wirkt "Metal Slug" in 4:3 am besten.

Geburtstag des Neo-Geo zu feiern, sind seit dem 21. Dezember die ersten zehn Titel im PlayStation Store erhältlich. Pixel-Liebhaber ergötzen sich an "Alpha Mission II", "King of Fighters '94", "Samurai Shodown", "Baseball Stars Professional", "Magician Lord", "League Bowling", "Super Sidekicks", "Art of Fighting", "Fatal Fury" und "Metal Slug". Die letzten beiden lassen sich auch für die PSP kaufen, der Rest folgt im Januar. Je nach



Konsole werden 9 bzw. 7 Euro fällig, dafür bekommt Ihr die Originalklassiker, deren Mehrspieler-Modi als besonderer Bonus auch online geockt werden können. **us**

Die Geisterjäger kommen wieder

SPIELE • Zockern mit paranormalem Faible kann geholfen werden: Die "Ghostbusters" treten nächstes Jahr in einem Downloadspiel auf PS3 und Xbox 360 an, um das "Sanctum of Slime" auszumisten. Die Handlung schließt an den letzten Vollpreistitel an, Ihr schlüpft wieder in die Rolle des namenlosen Anfängers. Spielerisch setzt der Titel auf das Doppelstick-Shooter-Konzept und schickt bis zu vier Spieler gleichzeitig in die übernatürliche Schlacht, gelegentlich flitzt Ihr auch mit dem Ectomobiel zwischen den Einsatzorten herum. Die Original-Darsteller leihen den Charakteren diesmal leider nicht ihre Stimmen – das sollte der flotten und actionlastigen Geisterjagd jedoch nicht allzu schaden. **us**



360 "Ghostbuster: Sanctum of Slime" – Action mit Doppelstick-Shooter-Steuerung: Was wohl passiert, wenn Ihr die Strahlen kreuzt?

Xbox-360-Trio mit Gast-Garantie

SPIELE • Microsoft versüßt Xbox-360-Besitzern die Weihnachtszeit mit drei Download-Spielen, bei denen es friedlich zugeht: Bei "A World of Keflings" (dem Nachfolger zu "A Kingdom for Keflings") helft Ihr ab 22.12. als freundlicher Riese dem kleinen Volk aus, bei "Raskulls" erwartet Euch ab dem 29.12. ein quatschbunt-vergnügendes Jump'n'Run und über das wunderhübsche "ilomilo" (ab 5.1.) lest Ihr auf Seite 79 mehr. Ein Titel kostet je 800 Punkte, außerdem ist das Trio durch eine witzige Idee verbunden: Habt Ihr ein Spiel, könnt Ihr Gastcharaktere aus den anderen beiden einladen. Dann turnt etwa ein Raskull bei den Keflings mit herum oder ilo und milo ziehen Kefling-Outfits an – das ist nicht weltbewegend, aber nett. **us**



ONLINE-TICKER »

+++ Klangspiele: Die auf der Xbox 360 als Benefiztitel gestartete Soundknobelei "Chime" erscheint demnächst in aufgebogener Form als "Super Chime Deluxe" auf der PS3. +++ Jetzt kommt die Frau: Twisted Pixel (u.a. "Comic Jumper") basteln derzeit an einem Nachfolger für ihre schrille Hüpferei "Splosion Man" mit dem Zungenbrecher-Titel "Ms. Splosion Man". +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

Pac-Man Championship Edition DX

PS3 360 Geschicklichkeit



360 Das Highway-Labyrinth bietet viele langgestreckte Pfade und die meisten Warps an den Seitenrändern. Verliert nicht die Übersicht und überlegt nicht zu lange, sonst lauft ihr unweigerlich in die verkehrte Richtung.



360 Zündet Pac-Man eine Bombe, werden die Verfolger in hohem Bogen zurück in die Spielfeldmitte geschleudert.

Schon mit der ersten "Pac-Man Championship Edition" begeisterte Namco-Bandai Spieler auf der Xbox 360 (PS3-Besitzer sahen hier noch in die Röhre), doch die neue Variante legt in jeder Beziehung noch einmal richtig einen drauf. Die Grundlagen blieben gleich, das klassische "Pac-Man"-Prinzip wird durch stilvolle Neon-Grafik und höhere Spielgeschwindigkeit aufgewertet. Die wichtigste Idee ist allerdings, dass sich das Labyrinth in zwei sich verändernde Hälften aufteilt, in denen ihr durch das Verspeisen von Früchten und anderen Bonus-Items neue Punkte erscheinen lasst. Auch nicht zu verachten: In jeder Runde tickt unerbittlich ein Zeitlimit, das Eure Rekordjagd begrenzt.

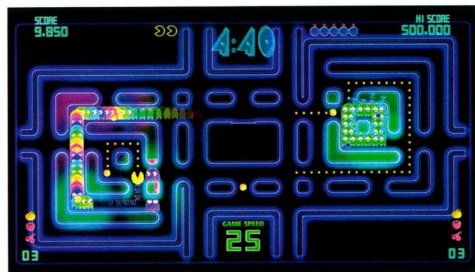
Trotz bekannter Zutaten spielt sich die "DX"-Neuaufgabe völlig anders:



360 Sogar der plastische Lego-Look aus dem isometrischen "Pac-Mania" hat es als wählbare Grafikalternative in die DX-Neuaufgabe geschafft.

RETRO-RÜCKKEHR

Die neue "Pac-Man Championship Edition DX" soll für Namco-Bandai erst den Anfang darstellen: Unter dem Titel "Namco Generations" werden in den folgenden Monaten weitere ähnlich aufgebohrte Umsetzungen der hauseigenen Arcade-Klassiker erscheinen – momentan sind unter anderem "Galaga Legions DX" und "Aero-Cross", eine überarbeitete Neuauflage des 1985er-Titels "Metro-Cross", angekündigt. Wir sind gespannt, wie sich die Oldie-Neuaufgaben machen, würden uns aber durchaus auch freuen, wenn Namco sich an ein paar jüngere Arcade-Hits wie "Ridge Racer" oder "Star Blade" erinnern würde...



360 Dieser Level ist tückisch: In den Spiralen könnt ihr schnell von Geistern eingekreist werden – hoffentlich liegt eine Power-Pille am Ende des Pfades...

Grund dafür sind die unzähligen Geister, mit denen ihr es zu tun bekommt. Neben den üblichen vier Verdächtigen – Inky, Blinky, Pinky und Clyde –, die selbstständig durchs Labyrinth wuseln, stehen jetzt an allen Ecken und Enden schlafende grüne Geister herum. Die tun zunächst nicht viel, aber sobald ihr fröhlich mampfend an ihnen vorbeiflitzt, nehmen sie die Fahrt auf. So zieht ihr eine immer länger werdende Kette an Verfolgern hinter Euch her. Diese bunte Geisterschlange ist der Schlüssel zu den richtig hohen Rekordzahlen: Zögert den Einsatz der großen Pille so lange wie möglich hinaus, um immer mehr Gespenster anzulocken – wenn ihr die dann in einem Rutsch futtert, freut ihr Euch über einen gewaltigen Punkteregen.

Und das ist nicht die einzige Neuerung: Mit einer begrenzten Zahl an Bomben kann sich Pac-Man nun aus brenzlichen Situationen befreien. Und wenn eine Kollision mit einem Geist kurz bevorsteht, geht das Spiel in die Zeitlupe. Das gibt Euch Gelegenheit, noch in letzter Sekunde Eure gelbe Haut zu retten und ihr verliert keine Zeit mit der Wiederbelebung.

Nicht zuletzt die stark erweiterte Auswahl an Labyrinth und die schicken, knallbunten Grafiksets machen die neue Pillenmapferei zum bislang besten "Pac-Man" – die unterschiedlichen Spielmodi sind immer wieder motivierend, egal ob ihr Euch an Time Trials versucht, lange Geisterfress-Combos anpeilt oder auf normale High-Score-Jagd geht. Lediglich die Online-Rekordlisten fallen mit ihrer Unübersichtlichkeit etwas aus dem polierten Rahmen, außerdem stößt vor allem das Xbox-360-Joypad bei höheren Spielgeschwindigkeiten an seine Grenzen. Doch welche Konsole ihr auch habt: Diesen Kracher solltet ihr Euch nicht entgehen lassen! *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco-Bandai
Preis: 10 Euro

10

ilomilo

360 Denken



360 Hindernisse wie diesen Springteufel überwindet Ihr nur, indem Ihr ilo und milo abwechselnd kontrolliert – wahlweise hilft ein zweiter Spieler aus.

Wer Schweden sagt, lässt im selben Satz meistens auch das Wort Möbel fallen. Dass die Skandinavier nicht nur Stühle oder Tische, sondern auch ein gutes Videospiel entwerfen können, beweist SouthEnd Interactive eindrucksvoll mit dem 3D-Puzzler "ilomilo". Der besticht durch sein Art-Design: Das ist schlicht sensationell und lässt in Sachen Kreativität viele Vollpreistitel alt aussehen.

Die Freunde ilo und milo muss man einfach in sein Herz schließen: Mit ihren rechteckigen Stoffkörpern, den schwarzen Knopfaugen sowie kleinen Stummelarmchen und -beinchen bilden sie einen wundervoll unbeschwerten Kontrast zum sonst gängigen Action-Stereotyp. In jeder Spielminute ist die Detailverliebtheit der Entwickler zu spüren. Sei es der verträumte Soundtrack oder die in Standbildern präsentierte Geschichte: ilo und milo, die an gegenüberliegenden Seiten eines Parks wohnen, treffen sich Tag für Tag in selbigem, um Apfeltee zu trinken und Kekse mit Ahornblattgeschmack zu essen. Irgendwie scheint sich der Park aber jeden Tag zu verändern, so dass die beiden Freunde Mühe haben, sich zu finden. Da kommt Ihr ins Spiel: Ihr müsst die beiden in über 50



360 Indie-Freunde: Neben Meat Boy und den "World of Goo"-Bällen tauchen noch andere Gäste auf.



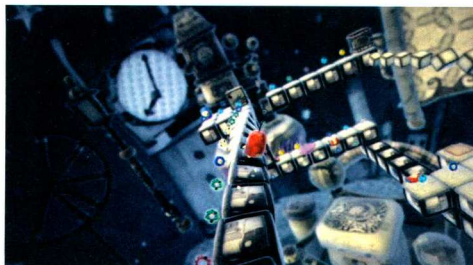
360 Der Bonus "ilomilo shuffle" ist nicht so spannend wie das Hauptspiel, für eine Runde zwischendurch aber nett.

Levels wieder zueinanderführen.

Zum Glück ist "ilomilo" nicht nur außen hui, sondern auch innen. Jedes Level besteht aus Würfeln, die teilweise zu sehr verzweigten Gebilden aneinandergereiht sind und frei im Raum schweben, so dass sie von jeder Seite gut einsehbar sind. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den beiden Protagonisten. Je weniger Schritte Ihr benötigt, bis sich die Freunde treffen, desto besser werdet Ihr bewertet. Reicht es zu Beginn, mit einem Würfel eine Lücke im Pfad zu füllen, fordert das Leveldesign recht schnell einiges an Hirnschmalz. Dann erstrecken sich die Wege kreuz und quer in alle Himmelsrichtungen, wachsen in die Höhe und können an bestimmten Stellen von mehreren Seiten beschritten werden.

Langweilig wird der Titel bis zum Schluss nicht. Immer wieder bringen neue Spielelemente einen frischen Dreh in das Spielprinzip: Hundartige, ebenfalls würfelförmige "Wanderer", die auf der Suche nach Äpfeln die Levels durchstreifen und bei jedem Schritt einen grunzenden Laut von sich geben, lassen sich von Euch als Reittier zweckentfremden. An anderen Stellen versperren Euch springteufelähnliche Wesen den Weg. Außerdem greift Ihr im Spielverlauf auf unterschiedliche Hilfswürfel zurück. Einige transportieren Euch in die Luft, durch andere fällt Ihr hindurch und findet Euch anschließend kopfüber auf der unteren Seite des Levels wieder.

Mit Bonuslevels, charmanten Gastcharakteren, Mehrspieler-Modus und massig freischaltbaren Boni wie Musik, Artworks oder das 8-Bit-Spiel "ilomilo shuffle" stimmt bei einem Preis von 10 Euro zudem auch der Umfang, st



360 Oben und unten sind in "ilomilo" ebenso relativ wie die Schwerkraft. Durch das Einsammeln der verstreuten Blüten schaltet Ihr weitere Story-Happen frei.

SPIELSPASS

Entwickler: SouthEnd, Schweden
Hersteller: SouthEnd Interact.
Preis: 10 Euro

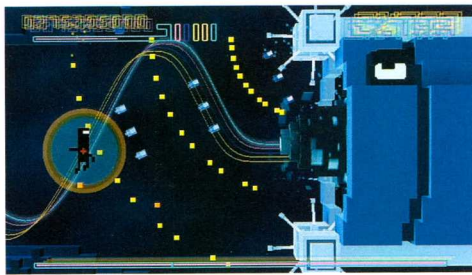
9

BIT.TRIP FATE

Wii Action 

Wii "BIT.TRIP"-Held Commander Video ballert in alle Richtungen – Treffer und Abschüsse füllen die Leiste unter dem Score und Ihr steigt auf (siehe: Ultra-Rang).

Der fünfte Ableger der "BIT.TRIP"-Reihe kombiniert Horizontal-Shoot-em-Ups mit der Mechanik von Doppelstiel-Shootern Marke "Geometry Wars". In sechs rund achtmündigen Abschnitten mit je einem Endgegner in Bullet-Hell-Manier bewegt Ihr das Serienmaskottchen Commander Video per Analogstick entlang einer gewundenen Linie. Mit der Remote oder dem rechten Knüppel des Classic Controllers feuert Ihr auf Gegner, die aus allen Richtungen anrutschen, und weicht komplexen Schussformationen sowie fiesem rasi Zielsch-Pixeln aus. Dass Ihr Euch dabei nicht frei bewegen dürft und während des Schießens langsamer werdet, macht den Überlebenskampf eigenständig und spannend. Dennoch ist das vorletzte von sechs geplanten "BIT.TRIP"-Spielen weniger fordernd als sein Vorgänger "RUNNER" – und weniger motivierend. Allein die High-Score-Liste lockt zum wiederholten Spielen – doch Online-Ranglisten feh-



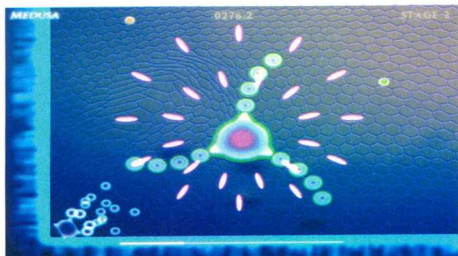
Wii Am Levelende warten fiese Bossgegner auf Commander Video, die Euch mit fordernden Pixelformationen beschießen. Weicht entlang der Linie aus!

len! Wo "RUNNER" zudem stets zu weiteren Versuchen motiviert, kann der Bildschirmtod in "FATE" besonders bei den zähen Bossen Nerven kosten.

Erhöht Eure Feuerkraft mit Abschußserien und sammelt Plus-Symbole, um langsam den Punktemultiplikator-Rang zu erhöhen. Zum Glück ist allein die Brust Eures Helden verwundbar, schließlich fällt ihr mit jedem Treffer um eine der sieben Score-Stufen. Erfolgreiche Schützen genießen hingegen die schriller werdende Optik und machen die Chiptune-lastigen Düstel-Klänge vielschichtiger. Mittels temporärer Power-Ups eilen Euch Freunde zu Hilfe, darunter der Fleischklumpen aus "Super Meat Boy" (Test in M! 01/11), der als "Beiboot" selbst feindliche Projektil vom Bildschirm fegt. *mh*

Qlione Evolve

PS3 Geschicklichkeit



PS3 Mit Neonfarben und klaren Formen folgt "Glione Evolve" auch grafisch prominenten Vorbildern wie "Geometry Wars" und "fIOW".

Am treffergüsten lässt sich "Qlione Evolve" als Mischung aus "Geometry Wars" und "iFlow" beschreiben: Ähnlich wie im avantgardistischen PS3-Download spielt ihr eine Art Mikrobe, die sich langsam aber sicher in der Nahrungskette nach oben krampt. Durch Bomben und Fallen besiegt Gegner hinterlassen Spuren, die ihr eifrig futtert, um euch weiterzuentwickeln und neue Angriffsmethoden zu erlernen. Im Gegensatz zu "iFlow" ist der Spielablauf aber klassischer angelegt: Das Spiel findet ähnlich wie bei "Geometry Wars" in einem abgeschlossenen Rechteck statt. Acht Levels mit je einem kniffligen Boss gilt es doppelt zu meistern, denn bei "Qlione Evolve" bekommt ihr gleich zwei Spiele – das Original-"Qlione" und seinen Nachfolger.

Funky Lab Rat

PS3 Geschicklichkeit



PS3 Sammelt die Kapseln und berührt dabei nicht die rotglühenden Objekte – Kontakt hat Euer sofortiges Ableben zur Folge.

Nutzt beim „D-Puzzle-Jump“-r'Nun den Navigation-Controller, um Eure Laborratte zu steuern, und die Pointer-Funktion des Move-Pendants, um Ihre Taschenlampe auszurichten oder die Umgebung zu manipulieren. Mit seinen Zeiträtseln – spült zurück oder „pausiert“ das Geschehen, um bewegliche Objekte umzusetzen – erinnert „Funky Lab Rat“ etwas an das grandiose „Braid“, ohne dessen Qualitäten zu erreichen. Der Schwerpunkt ist aber auch anders gelegt und deutlich weniger ambitioniert. Euer Ziel in jedem der mehr als 80 Levels: Sammelt möglichst alle verstreuten Kapseln, um Zugänge zu neuen Welten freizuschalten. Die Steuerung fühlt sich griffig an, die Präsentation gibt sich witzig und bunt – „Funky Lab Rat“ ist eines der besseren Move-Spiele. **tn**

SPIELPASS

Entwickler **Hydravision, FRA**
 Hersteller **Hydravision**
 Preis **7 Euro**

Cave Story

Wii DSi Action 6



Wii Auf dem Friedhof sucht Ihr einen wichtigen Schlüssel: Die pixelige Grafik wirkt einfach, ist aber bei genauerem Hinsehen sehr liebevoll und detailliert gezeichnet.

» In Indie-Kreisen ist Daisuke Amayas "Cave Story" seit 2004 eine Legende. Amaya programmierte, komponierte und pixelte für den PC im Alleingang einen Mix aus Action, Adventure und Jump'n'Run, der mit Genre-Größen wie "Castlevania", "Mega Man" und "Metroid" in einer Liga spielt. Dabei beginnt alles ganz harmlos und bescheiden: Euer kleines Pixelmännlein findet sich in einer Höhle wieder. Ihr könnt laufen und springen, eine Waffe habt Ihr nicht. Und jetzt schaut, was Ihr macht – kein üppiges Intro, kein Lauftext, der Euch über Eure epische Mission aufklärt. Diese Art von Understatement ist bezeichnend für "Cave Story". Die Handlung ist überraschend komplex, aber nie aufdringlich. Im Verlauf des Spiels werdet Ihr einige wichtige Entscheidungen über den Ausgang der Story treffen, aber die gestalten sich nie so direkt und offensichtlich wie bei "BioShock" und Konsorten.

Ihr durchstreift ein ausgedehntes Höhlensystem und findet unterwegs Lebensenergie-Upgrades, neue Waffen und andere Hilfsmittel. Dabei kommt Ihr der Geschichte über die hasigen Mimigas und einen fiesen Doktor auf die Spur, dem es das Handwerk zu legen gilt. Ihr seid ziemlich frei beim Erforschen der Umgebung und könnt fast jederzeit bereits besuchte Gebiete wieder durchqueren – praktisch, falls Ihr dort ein nützliches Item übersehen habt. Trotzdem ist Backtracking kein großes Thema, das Spiel weist immer subtil darauf hin, wo es weitergeht. Interessant ist das Waffensystem: Jeder Ballermann kann durch das Sammeln von Kristallen in drei Stufen ausgebaut werden, Feindkontakt kostet aber neben Lebens-



Wii Viele Gegner, viele Items, viele Geschosse – auf dem Bildschirm ist oft ordentlich was los.



Wii "Cave Story" fängt harmlos an, zieht dann aber an. Ab dieser Stelle solltet Ihr die Feinheiten intus haben.

NOCH MEHR?

Eifrige Fans haben "Cave Story" bereits auf so ziemlich jede Hardware der Gegenwart umgesetzt, für die frei entwickelt werden kann. Neben der Urfassung für den PC könnt Ihr "Cave Story" auch mit Linux, auf Mac und auf exotischen Systemen wie dem koreanischen Handheld GB32X spielen. Außerdem ist in den USA bereits eine Umsetzung für DSi als Download erschienen, die bei uns derzeit noch nicht angekündigt wurde. Die Freeware-Fassungen sind ebenfalls herausragend gut, wir empfehlen aber trotzdem, ein paar Euro in die WiiWare-Umsetzung zu investieren – die ist nicht nur besonders liebevoll gemacht, so erhält auch "Cave Story"-Macher Daisuke Amaya endlich mal ein wenig Lohn für seine Mühen.



Wii Die Bosse sind originell und herausfordernd: Den Riesenfrosch trefft Ihr nur, wenn sein breites Maul offen ist.

auch Waffenenergie – passt also auf, sonst steht Ihr einem kniffligen Boss nur noch mit einer kleinen Erbsenkanone gegenüber!

Natürlich kann man fragen, warum man 10 Euro auf Wii zahlen soll, wenn es auf dem PC doch schon seit Jahren umsonst zu haben ist? Die Antwort ist denkbar einfach: Entwicklerstudio Nicalis hat zusammen mit Daisuke Amaya die definitive Version des Spiels geschaffen. Ihr bekommt nicht nur eine blitzsaubere 1:1-Konvertierung des PC-Originals mit griffiger Pad-Steuerung, Ihr erfret Euch an einem Soundtrack-Remix und liebevoll, aber nicht zu aufdringlich aufgehörschter Grafik. Auch eine Handvoll neuer

Spielmodi und Schwierigkeitsstufen sind mehr als willkommen.

Kurzum: "Cave Story" wird seinen Vorschusslorbeeren gerecht – das Spiel ist ein Meisterwerk und stellt in Sachen Spielbarkeit, Spielrhythmus, Levelaufbau und Motivationskurve so ziemlich jedes große "Profi"-Produkt in den Schatten. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Nicalis, USA
Hersteller: Nicalis
Preis: 10 Euro

10

Cladun: This is an RPG!

PSP Rollenspiel

6



PSP Einfach, pixelig, aber charmant – das bunte "Cladun" setzt auf den momentan so angesagten Retro-Look und fährt damit ziemlich gut.

So manches moderne Spiel erscheint im Vergleich zu älteren Artgenossen arg kurz – doch wenn nach gut zehn Minuten bereits der Abspann von "Cladun: This is an RPG!" läuft, sollte schnell klar sein: Das kann es noch nicht gewesen sein. Und genau so ist es auch. Ihr dürft "Cladun" fast jederzeit beenden, aber dann seht ihr nur einen denkbar unspektakulären Abspann. Erst wenn ihr nach rund 20 Stunden alle Story-Dungeons durchquert habt, erreicht ihr das tatsächliche Ende. Auch dann ist das Spiel noch lange nicht vorbei, zahllose optionale Labyrinth warten darauf, dass ihr sie unsicher macht.

"Cladun" – kurz für "Classic Dungeon" – stammt unverkennbar aus der Feder von Souhei Niikawa, dem Mann hinter den "What Did I Do to Deserve This"-Spielen: Der pixelige Grafikstil ist genauso wie ein auf den ersten Blick simples, tatsächlich aber extrem komplexes und herausforderndes



PSP Sieht kompliziert aus und ist es auch: Bis ihr alle Feinheiten des magischen Kreises versteht, müsst ihr trotz Tutorials erst eine ganze Weile herumtüteln.

Spiel design mittlerweile schon eine Art Markenzeichen von ihm. Bei "Cladun" dreht sich alles um das Erforschen der Dungeons, die angenehme alberne Geschichte bietet einen amüsanten Rahmen für das ausgedehnte Dungeon-Crawling. Das findet aus der Vogelperspektive statt und erscheint mit seinen drei Waffengattungen recht simpel. Entdeckt ihr aber erst einmal das eigentliche Hauptsystem des Spiels – die magischen Kreise, mit denen ihr komplexe Heldeninformationen erstellt –, merkt ihr schnell, wie komplex das Abenteuer wirklich ist. Das macht "Cladun" zu einem spannenden und herausfordernden Dungeoncrawler für Freaks und Tüftler – wer dagegen auf melodramatische Plots schwört, wird hier nicht glücklich. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: System Prima, Japan
Hersteller: NIS America
Preis: 20 Euro

7

Marvel Pinball

360 PS3 Geschicklichkeit

0



360 Der Spider-Man-Tisch setzt auf skurrile Laufwege für die Silberkugel und einige einfallreiche Obermotz-Einsätze.

Für Flipper-Fans gibt es Superhelden-Nachschub: "Marvel Pinball" umfasst vier Tische, die auf Wolverine, Spider-Man, Iron Man und Blade basieren und das Kunststück schaffen, den Charakter des jeweiligen Namensgebers gelungen auf die Spielfläche zu bringen. Während etwa Klingen-Mutant Wolverine für ein schnörkelloses Layout steht, wirkt der Peter-Parker-Tisch deutlich verspielter, bei Blade wird viel mit düsteren Elementen gearbeitet. Dadurch unterscheidet sich das Quartett angenehm voneinander, an der gelungenen Ballphysik der Zen-Studios-Flipper gibt es ohnehin nichts zu meckern. Auf der Xbox 360 wird das Marvel-Set nahtlos in "Pinball FX 2" eingebunden, auf der PS3 steht es als eigenständiges Spiel parat – lohnenswert ist es auf beiden Systemen. *us*

SPIELSPASS

Entwickler: Zen Studios, USA
Hersteller: Zen Studios
Preis: 10 Euro

8

Crazy Taxi

PS3 360 Rennspiel

12



360 Die rasante Taxi-Hatz hat nichts an Dynamik verloren, grafisch dagegen ist das Alter unübersehbar.

Nach "Sonic Adventure" beschert uns Sega die zweite Dreamcast-Portierung, wobei "Crazy Taxi" genau genommen eigentlich aus der Spielhalle stammt. Diesmal wurde ein richtiger 16:9-Modus eingebaut, dafür musste die immer noch ganz spaßige Raserei aus Lizenzgründen an anderen Stellen Federn lassen: Einige Fahrziele wie Pizza Hut wurden durch generische Örtlichkeiten ersetzt, der schmissige Soundtrack von Offspring wich anonymen Punkrock-Hymnen. Das ist schade, wäre aber leichter zu verschmerzen, hätte sich Sega mit dem HD-Update etwas mehr Mühe gegeben: Die alten Texturen sind arg schwammig, heftige Pop-Ups keine Seltenheit – bei einem simplen Arcade-Spiel, das sehr von seiner Präsentation lebt, ist das schwach. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
Preis: 10 Euro

5

Kung-Fu Live

PS3 Action

12



PS3 Grafisch ist "Kung-Fu Live" ansehnlich, aber so gut wie auf diesem Bild funktioniert die Kamera-Erkennung selten.

» Auf den Papier klingt es gut: Um eine Invasion von finsternen Kung-Fu-Futzis aus der Comic-Welt abzuwehren, werdet Ihr selbst per PlayStation Eye zum Protagonisten von "Kung-Fu Live". Jede Eurer Bewegungen wird auf dem Bildschirm als Attacke umgesetzt, bestimmte Posen ergeben effektive Spezialangriffe. Klingt ein wenig nach Kinect, aber wie bei den meisten Kamera-Spielen hängt der tatsächliche Spielspaß auch hier in erster Linie von Licht und Umgebung ab. Die Beleuchtung muss passen, der Hintergrund sollte möglichst einfach sein und natürlich dürfen auch keine Hindernisse im Wege stehen, wenn Ihr in Eurem Wohnzimmer anfangt, die Luft zu schlagen und zu treten...

Kurz gesagt: Es ist fast schwieriger, die optimalen Verhältnisse für eine ordentliche Runde "Kung-Fu Live" herzustellen, als die eigentlichen Gegner zu besiegen. Aber nur fast, denn die meisten Feinde wischen Eure angestrengten Manöver einfach mit simplen Blocks beiseite: Oft verausgabt Ihr Euch vor dem Bildschirm, ohne wirklich etwas zu erreichen. Zudem entpuppt sich die Bewegungserkennung als nicht immer zuverlässig. So ergeht auch für "Kung-Fu Live" das klassische Urteil: Habt Ihr ein entsprechendes Setup mit dem passenden Hintergrund (ein Greenscreen wäre schon nett) und genügend Licht zu Hause, kann "Kung-Fu Live" leidlich Laune verbreiten. Für den normalen Spieler ist das Verhältnis zwischen Aufwand und letztendlichem Spielspaß nicht sonderlich überzeugend, zumal der Preis empfindlich hoch ist. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Virt. Air G., Finnland
Hersteller: Virtual Air Guitar
Preis: 14 Euro

4

Beat Sketcher

PS3 Geschicklichkeit

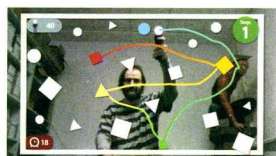
0



PS3 Doppelt knifflig: Ihr sollt nicht nur die Linien genau treffen, sondern auch im Tempo der Musik pinseln.

» Dass es sich mit dem Move-Controller auch ganz unterhaltsam auf dem Bildschirm herumpinseln lässt, hat eins der Minispiele von "Start the Party!" gezeigt. Deshalb greift Sony das Konzept für den Download-Titel "Beat Sketcher" auf und packt einige simple Geschicklichkeits-Elemente dazu – dummerweise macht das dermaßen aufgebohrte Endergebnis dadurch weniger Spaß.

Die Abfrage von Move als virtuelles Malinstrument ist sehr präzise: Weil die Bewegungserkennung im Hauptmodus, in dem Ihr vorgegebene Bilder passend zum Rhythmus der Musik nachmalt, entsprechend kleinlich ist, müsst Ihr ausgesprochen exakt arbeiten, um ein ordentliches Ergebnis zu erzielen – das sorgt für mehr Frust als Lust. Etwas besser macht es ein schlichtes Minispiel-Trio und natürlich könnt Ihr Euch auch ohne Zwänge kreativ ausleben, doch das Erzeugen von vorzeigbaren Motiven erfordert viel Feinarbeit und eine ruhige Hand. Als Spiel bietet "Beat Sketcher" zu wenig, Hobbymaler sind etwa mit "Art Academy" für DS besser bedient. *us*



PS3 Das "Verbinde die Farben"-Minispiel ist simpel, aber am spaßigsten.

SPIELSPASS

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Preis: 10 Euro

4

Neue Download-Spiele vom 13.11. bis zum 10.12.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alien Breed 2: Assault	Team17	–	Isometrische, mit Detailverbesserungen versehene und etwas monotone Actionhatz (Test in MI 12/10).	9 €	6
Beat Sketcher	Sony	–	An sich interessante virtuelle Pinsel, die mit pedantischer Move-Steuerung kämpft (Test auf Seite B2).	10 €	4
Crazy Taxi	Sega	Arcade / DC	Launige Raserei für zwischendurch, die mehr HD-Feintuning gebraucht hätte (Test auf Seite B1).	10 €	5
Funky Lab Rat	Hydravision	–	Knuffige 2D-Knobelhuperei mit Move-Steuerung und Zeitmanipulation (Test auf Seite 79).	7 €	7
Kung-Fu Live	Virtual Air Guitar	–	Mittelbrächtige Sidescroll-Klopperi, deren Kamera-Gimmick nur mäßig funktioniert (Test auf Seite B2).	14 €	4
Pac-Man Championship Edition DX	Namco-Bandai	–	Visuell reizvoller und spielerisch grandios aufgefrischter Abkömmling der Pillenmamperei (Test auf Seite 77).	10 €	10
Gilne Evolve	Sony Online Ent.	–	Interessante Mischung aus "Halo" und "Geometry Wars" mit etwas Action (Test auf Seite 79).	5,50 €	7
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Alien Breed 3: Descent	Team17	–	Sci-Fi-Ballerei wie gehabt – in puncto Umgebungen abwechslungsreicher als der Vorgänger.	10 €	6
Bombberman Live: Battlefest	Hudson	–	Neue Spielfelder und mehr Optionen: Mehr brauchen engagierte Bombenleger auch gar nicht.	10 €	8
Crazy Taxi	Sega	Arcade / DC	Trotz einiger kosmetischer Änderungen nur für kurze Zeit unterhaltende Flitzerei (Test auf Seite B1).	10 €	5
Doritos Crash Course	Wanako	–	Humorvolle und überraschend spaßige Mischung aus "Trials HD" und dem TV-Klarnack "Takeshi's Castle".	–	8
Harms Winball	Bongfish	–	Schön anzusehender "MotorStorm"-Verwandter, bei dem man auch als Heckenschütze spielen kann.	–	6
Marvel Pinball	Zen Studios	–	Fein gestaltetes Flippertisch-Quartett, das viel Abwechslung bietet (Test auf Seite B1).	10 €	8
Pac-Man Championship Edition DX	Namco-Bandai	–	Mit ansehnlicher Optik, starken neuen Elementen und Spielmodi aufgemotzter Klassiker (Test auf Seite 77).	10 €	10
Unbound Saga	Vogster Ent.	–	Monotoner und trauriger Versuch eines 3D-"Comix Zone", der weit hinter seinem Vorbild zurückbleibt.	10 €	4

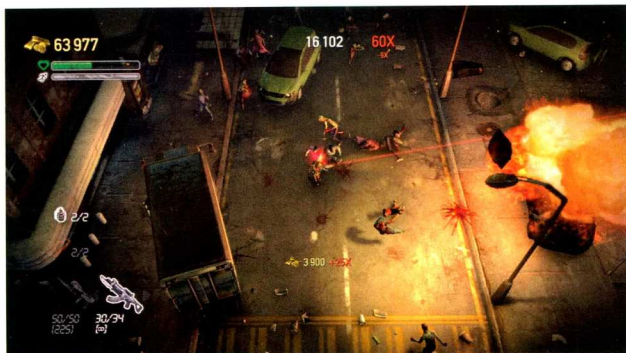
Dead Nation

PS3 Action

» Lange mussten wir auf das Nachfolgeprojekt der "Super Stardust HD"-Macher Housemarque warten – und dann schaut Deutschland wieder in die Röhre. Nicht gänzlich überraschend verzichtet Sony darauf, die Zombie-Ballerei "Dead Nation" im deutschen PlayStation Store anzubieten: Ob es an einer fehlenden USK-Freigabe oder 'nur' einer 'ab 18'-Einstufung scheiterte, konnte uns auf Nachfrage niemand sagen. Das Endergebnis ist letztendlich das gleiche: Wer sich hierzulande durch die Untotenhorden kämpfen will, muss den Umweg über einen Zweit-Account in einem anderen Land gehen.

Spielerisch entpuppt sich "Dead Nation" als innovationsloser Doppelstick-Shooter, der in puncto Perspektive an "Lara Croft" erinnert und seine Gegnerarten schamlos bei "Left 4 Dead" abgekupfert hat. In einer von Zombies überannten Welt marschierst du zu Fuß durch zehn Levels, ballert alles über den Haufen, sammelt Geld und neue Ausrüstung – fertig, denn Rätselaufgaben tauchen hier nicht auf. Spannung erzeugt vor allem die Gegnerzahl, wenn plötzlich eine ganze Horde auf Euch zuströmt.

Das Geschehen steuert sich tadellos und sieht atmosphärisch-düster aus, ist aber nicht immer klar erkennbar. Durch die entfernte Kamera und die überwiegend dunkle Umgebung überseht Ihr leicht einzelne Feinde, die dann fleißig an Euch knabbern. Auf Wunsch unterstützt Euch ein zweiter



PS3 Nutzt Eure Umgebung: Bei einigen Autos löst Beschuss die Alarmanlage aus – das lockt Zombies an, die Ihr durch das Sprengen des Vehikels dann in größerer Stückzahl endgültig aus dem Verkehr zieht.

Mitstreiter on- oder offline. Motivation bietet die detaillierte Rekordliste, die nicht nur Eure persönliche Leistung, sondern auch den Fortschritt der einzelnen Länder in der Zombiebekämpfung vergleicht. Als leicht verdauliches Action-Häppchen macht "Dead Nation" seine Sache gut, mehr aber auch nicht. us

SPIELSPASS

Entwickler: Housemarque, Finn.
Hersteller: Sony
Preis: 10 Euro

7

Neue Download-Spiele vom 13.11. bis zum 10.12.

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
BIT.TRIP FATE	Aksys Games	–	Gewohnt trüppig inszenierte Inkarnation eines Doppelstick-Shooters (Test auf Seite 79).	8 €	7
Blood Beach	Coresoft	–	Statische Zielkreuz-Ballerei mit mieser Optik und keinerlei Abwechslung.	5 €	2
Cave Story	Nicalis	PC	Epischer 2D-Mix aus Action, Adventure und Jump'n'Run, der gegen "Metroid" & Co. bestehen kann (Test auf Seite 80).	10 €	10
Faxanadu	Hudson	NES	Trotz fader Optik ordentlicher Action-Rollenspiel-Mix im Stil von der zweiten "Zelda"-NES-Episode.	5 €	7
Flowerworks: Follie's Adventure	Nocturnal	–	Kurioses Pflanzen-Abenteuer: bei dem Ihr Blumen in Action-Einlagen zu Feuerwerken macht – schräg, aber gut.	5 €	7
Karnov's Revenge	D4 Enterprise	Neo-Geo	Ordentliches Beat'em-Up, das sich hinter zahlreichen namhaften SNK-Prügelserien einreihen muss.	9 €	6
Magical Drop II	D4 Enterprise	Neo-Geo	Flotte Mummelknobelei, deren Spielmechanik und charmante Präsentation sich prima gehalten haben.	9 €	8
Shneezies	Chillingo	–	Knuffig anzusehendes Denkspiel, bei dem Ihr Kettenreaktionen auslöst – zu simpel, um langfristig zu reizen.	5 €	5
Soccer Bashi	Icon Games	–	Das einfallslose "Breakout" mit Fußball-Optik zieht gegen "Arkanoid" und "Block Breaker Deluxe" den Kürzeren.	5 €	3
Super Bank	Hudson	SNES	Bunt-witzige Steinzeit-Hüpferlei, die aber nicht ganz so überzeugt wie die TurboGrafx-16-Teile.	9 €	7

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Cladun: This is an RPG!	NIS America	–	Komplexes Rollenspiel in klassischer Machart und mit passendem Retro-Look (Test auf Seite 81).	20 €	7
Disgaea Infinite	NIS America	–	Verknapptes Level-Pack der in M! 07/10 getesteten Geschicklichkeitsknobelei mit knackigeren Herausforderungen.	20 €	7
Neo Geo Heroes Ultimate Shooting	SNK Playmore	–	Spielerisch ordentlicher, aber technisch unspektakulärer Vertikal-Shooter (Test in M! 10/10).	20 €	6
Peggle	PopCap Games	–	Trügerisch simpler und fesselnder Geschicklichkeitstest mit Pachinko-Anleihen (Test in M! 05/09).	8 €	8
Worms: Battle Islands	Team17	–	Umfassende Neuauflage der Kriechtier-Rundenkriege: viele Waffen und Levels, aber wenig Neues.	20 €	8

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
1001 Mazes Crystal Collection	Teyon	–	Uninspiertter "Sokoban"-Klon, der mit dröger Optik und unausgewogener Schwierigkeit nervt.	5 €	3
DoddGo! Challenge	Neko Ent.	–	Verknapptes Level-Pack der in M! 07/10 getesteten Geschicklichkeitsknobelei mit knackigeren Herausforderungen.	5 €	8
Frenzic	Two Tribes	–	Knifflige Objektlege-Knobelei, der es auf Dauer an Abwechslung und Spielmodi fehlt.	2 €	5
GO Series: D-Tank	Gamebridge	–	Ballert mit einem Panzer in der Vogelperspektive – nicht einfallsreich, aber ordentlich gemacht.	2 €	5
GO Series: Ivy the Kiwi? Mini	Gamebridge	–	Um etwa die Hälfte abgespeckte Fassung des sympathischen Jump'n'Runs (Test in M! 08/10).	5 €	7
Just Sing! Christmas Vol. 2	dtp	–	Zwei Weihnachtslieder in Karaoke-Form – vom Umfang her lächerliche Festtagsabzocke.	2 €	2
Need for Speed Nitro-X	Electronic Arts	DS	Optisch dezent aufpolierte Umsetzung der flott-hektischen DS-Tempobolerei – flach, aber unterhaltsam.	8 €	6
Rock N' Rockets	TikGames	–	Intelligenter "Missile Command"-Nachfahre mit einer guten Portion Taktik und Tiefgang.	5 €	7
Supermarket Mania	GS Entertainment	–	Unterhaltsamer Geschicklichkeitstest in "Diner Dash"-Manier mit hübscher Aufmachung.	5 €	6
Tetris Party Live	Tetris Online	DS	Gelungene und vor allem günstige Varianten des Knobelklassikers – nur online gegeneinander spielbar.	5 €	8

IMPORT

Sega setzt auf Toilettenspiele

SPIEL • Wer gar keine Gelegenheit auslassen kann, sein Können in Punkten und Highscores zu messen, hat in Japan dank Sega bald eine neue Gelegenheit dazu. Der Igel-Konzern entwickelt gerade mit "Toirettu" eine Minispiel-sammlung, die in Männer-Toiletten installiert werden soll. Das Gerät misst mit einem Sensor die Geschwindigkeit Eurer Urinstrahls und setzt diese Erkenntnisse bei unterschiedlichen Aufgaben ein: So pinkelt Ihr z.B. flott Graffiti von einer Wand, erzeugt einen Windstoß, der dann die Röcke von arglosen Mädchen hochblasen wird oder tretet zum "Bukkake Battle" an und schießt Milch aus



Eurer Nase (siehe Bild). Hochgradig eigenwillig und wenig massentauglich, wird "Toirettu" wohl kaum in der westlichen Welt zum Einsatz kommen.

ぶっかけバトル! 真が牛乳



Bereit, Opfer zu bringen?

SPIELE • Im März erscheint der japanische Adventure-Schocker "Ikenie no Yoru", was auf Englisch "Night of the Sacrifice" heißt. Grafisch erinnert der frische Wii-Grusel an Tecmos "Fatal Frame"-Serie, storytechnisch geht Marvelous kein Risiko ein: Ein Gruppe Oberschüler kommt in die Gegend Tsukuyomi Ravine, einstmals Schauplatz von rituellen Opferhandlungen, und schleicht durch eine düstere Villa. Plötzlich hören sie den Schrei eines kleinen Mädchens und ihr Alptraum beginnt. Mit der Remote gebt Ihr die Leuchtrichtung der virtuellen Taschenlampe vor, außerdem wechselt Ihr zwischen vier spielbaren Figuren. Laut Entwickler soll sogar das Balance Board zum Einsatz kommen.



Grenzenlos

SPIEL • Im Februar veröffentlichen die Shoot'em-Up-Experten von Cave den Xbox-360-Doppelpack "Muchi Muchi Pork" und "Pink Sweets" – eine abgedrehte Ballerspiel-Vollbedienung für Liebhaber von zuckersüßem Japan-Kitsch. Nun machte Produzent Makoto Asada den Shmup-Fans außerhalb Japans ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk: Dieses Doppelpaket wird ohne Regionscode veröffentlicht, demnach darf jedermann die beiden Vertikalshooter auf seiner heimischen Xbox-360-Konsole zocken. Wir freuen uns!



Musikalisches Square-Doppel

SPIELE • Passend zum Weihnachtsfest erscheint der kleine Sampler "X'mas Collections: Music from Square Enix". Sieben Stücke aus Gassenhauern wie "Final Fantasy VII", aber auch kleineren Titeln wie dem Super-Famicom-Rollenspiel "Live-a-Life" wurden weihnachtlich arrangiert. Leider schwankt die Qualität der einzelnen Tracks sehr stark: Während die toll eingespielten Stücke aus "Chrono Trigger" und "SaGa Frontier II" begeistern, klingen andere durch ihre Midi-Samples dünn und blechern – aus "Final Fantasy VII" und "Legend of Mana" hätte man mehr rausohlen müssen. Trotzdem ist der Preis mit 1.600 Yen in Ordnung (ca. 15 Euro) – Ihr erhaltet ein angenehm ungewöhnliches Album, auch wenn die durchwachsenen Tracks den Gesamteindruck trüben.



Passend zum in Japan bereits erhältlichen Remake des Taktik-Urgesteins "Tactics Ogre" (Vorschau auf Seite 22) ist ebenfalls in Nippon das herrliche Soundtrack-Album "Tactics Ogre: The Wheel of Fate" erhältlich. Die Komponisten Hitoshi Sakimoto und Masaharu Iwata arrangierten den zeitlosen Score und liefern erstklassige Arbeit ab: Die auf drei CDs verteilten Stücke klingen großartig und sind sehr abwechslungsreich. Düstere, stimmungsvolle Stücke wechseln sich mit antreibenden Kampftönen ab und lassen sich auch losgelöst vom Spiele-Kontext hervorragend anhören. Als Bonus liegt eine vierte Mini-CD mit zehn Originalstücken des Super-Famicom-Originals von 1995 bei – ein schönes Zuckerl und ein toller Vorher-Nachher-Vergleich! Mit 3.500 Yen (knapp 32 Euro) ist dieses hübsch aufgemachte Album allerdings nicht ganz billig.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Arcane Heart 3	Arc System	PS3/360	65 €	Japan	13. Januar
Dream Club Zero	Tamsoft	360	65 €	Japan	30. Dezember
Gal'Gun	Alchemist	360	35 €	Japan	27. Januar
Everybody's Stress Buster	Sony	PSP	30 €	Japan	im Handel
Plants vs. Zombies	PopCap	DS	25 €	USA	18. Januar
SaGa 3 – Shadow of Light	Square Enix	DS	60 €	Japan	6. Januar
The 3rd Birthday	Square Enix	PSP	55 €	Japan	im Handel
The Last Story	Mistwalker	Wii	65 €	Japan	27. Januar
Valkyria Chronicles III	Sega	PSP	55 €	Japan	27. Januar
You Don't Know Jack	THQ	PS3/360	35 €	USA	8. Februar

IMPORT-TICKER »

+++ Meilenstein? Der fleißige japanische Mini-Entwickler Milestone will schon am 30. Dezember (des alten Jahres) die "Milestone Shooting Collection 2" veröffentlichen – mit "Radigly", "Radigly Noa", "Chaos Field", "Karous" und "Ilvelo". Preis: 50 Euro, PAL-Release sehr unwahrscheinlich. +++ Für Sega-Fans: Am 16.12. erschien in Japan "Shining Hearts", die neue Episode der langlebigen "Shining"-Marke. Ob das hübsche Rollenspiel, an dem Manga-Künstler Tetsuya Takahashi mitarbeitet, nach Europa kommt, ist allerdings fraglich. +++

Rock of the Dead

PS3 **380** Geschicklichkeit 



PS3 Normale Feinde erledigt Ihr durch schnelles Abarbeiten der eingeblendeten Tastenfolge – in der Praxis artet das meist in hektisches Gedrücke aus.

» Inzwischen scheinen viele Zocker die Lust an Musikspielen zu verlieren. Dennoch dürfte kaum jemand seine Plastikinstrumente deswegen gleich in den Müll schmeißen. Da würde sich doch anbieten, andere Genres auf ihre Gitarrentauglichkeit zu prüfen... oder?

Zumindest scheint dies der Gedanke bei den Epicenter Studios gewesen zu sein, die "Rock of the Dead" zimmern. Vom Potenzial dieser Idee scheint aber kaum jemand überzeugt gewesen zu sein, weshalb das fertige Spiel nur beim Mini-Publisher Conspiracy landete. Und was sollen wir sagen? Alle Skeptiker hatten recht!

Als stereotypischer Redneck, der in einem Wohnwagenpark haust, müsst Ihr gegen eine Horde von Untoten kämpfen, die nach einem Meteoritenhagel auferstanden ist. Auf Eurer Rettungsreise verschlägt es Euch auch in den Weltraum, wo Ihr der Ursache der Invasion den Garaus machen sollt. Sinn ergibt die Story keinen, einzig bemerkenswert ist die Mitwirkung populärer Darsteller wie Neil Patrick Harris ("How I Met Your Mother") oder Felicia Day ("The Guild"), deren Sprechkünste außer Frage stehen, aber auch nicht viel retten können. Ebenfalls mit an Bord ist Rob Zombie, der gleich noch den Soundtrack beisteuerte – hoffentlich ist 08/15-Metal Euer Ding.



PS3 Bei Bossen und größeren Zwischengegnern spielt Ihr kurze Sequenzen im Rhythmus der Musik, doch dabei wirkt die Button-Abfrage arg schwammig.

Kämpfe zwischen Hektik und Chaos – Spaß macht das keinen. **us**

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler: **Epicenter Studios, USA**
Hersteller: **Conspiracy Entertainment**
D-Termin: **nicht geplant**

Unterstützt: **bis 2 Spieler**

Sprache: **englisch, Text: englisch**

» attackiert Monster mit Gitarren und Drums

» bewusst dämliche Trash-Sci-Fi-Story

» Soundtrack von Rob Zombie

SPIELSPASS

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

27

FAZIT » Vermurksches Experiment, Musikspiel und "Typing of the Dead" zu kreuzen – krasse, technisch mies, überflüssig.

Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem

DS **Geschicklichkeit** 

Nach einem Ausflug in die DSi-Ware-Welt mit "Die Rückkehr der Mini-Marios" dürfen die Klemptner-Aufziehfiguren ihr drittes Abenteuer wieder in Modulform erleben. Eine Warnung vorweg: Wer nur einen DSi besitzt, kann sich den Import sparen. Denn "Mini-Land Mayhem" wird aufgrund eines Regionalcodes vom Gerät nicht erkannt – auf dem Ur-DS

und dem DS Lite läuft es dagegen einwandfrei.

Diesmal greift sich der Affe Marios Liebschaft Pauline. Also schickt der Klemptner seine Mini-Abbilder durch etwa 200 Levels, um das Mädel zu retten. Unterschiede zu den Vorgängern, im speziellen zum DSiWare-Teil, müsst Ihr dabei mit der Lupe suchen: Wie gehabt wuseln mehrere

kleine Kerle nach Antippen durch die Umgebung und können nicht mehr gestoppt werden. Ihr bastelt ihnen nur einen Weg zum Ausgang, den alle innerhalb einer kurzen Zeitspanne erreichen müssen.

Geändert haben sich die Werkzeuge und Baustoffe, jetzt hantiert Ihr u.a. mit Sprungfedern oder Stahlträgern, wobei Ihr stets nur eine

begrenzte Menge auf- und wieder abbauen könnt. Das sorgt für teils anspruchsvolle Rätsel, die Ihr nur mit schnellem Denken und Geschick löst. Letztlich ist "Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem" nicht viel mehr als ein leicht aufgemotztes Level-Pack – dafür macht es seine Aufgabe aber ziemlich gut. **us**

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Erstmals sind in einigen Levels auch andere Minis außer Mario dabei, die in ihre eigenen Tore marschieren sollen.



DS Kleine Verschneepause: Während Ihr Stahlträger verlegt, pausiert das restliche Geschehen.

Entwickler: **Nintendo, Japan**
Hersteller: **Nintendo**
D-Termin: **4. Februar 2011**

Unterstützt: **1 Spieler, Text: englisch**

» rund 200 Levels

» komfortabler Editor und Online-Tausch

» läuft nicht auf europäischen DSi-Geräten

SPIELSPASS

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

75

FAZIT » Geschickkeitslastige Rätselerei mit viel Umfang und netten Ideen – gegenüber den Vorgängern aber kaum Neuerungen.

Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors

DS Adventure



DS Wenn Ihr nicht gerade die Story lest, seid Ihr meist mit dem Erkunden der Umgebung beschäftigt. Durchsuchbare Gegenstände werden aber erst markiert, wenn Ihr sie antippt.



DS Das Objektinventar ist etwas unhandlich zu bedienen, zum Glück braucht Ihr meist nur die 'Kombinieren'-Funktion.



DS Die zahlreichen Dialoge werden stets mit Portraits der Gesprächspartner illustriert, die ähnlich wie bei Capcoms 'Ace Attorney'-Titeln spärlich, dafür ansehnlich animiert sind.



DS Immer wieder stoßt Ihr auf Zahlenrätsel, bei denen die 'digitale Wurzel' eine Schlüsselrolle spielt.

Mystery-Geschichte: Wie kommt die Gruppe voran? Wer steckt dahinter? Haben alle eine Überlebenschance? Dank interessanter Charaktere und überraschender Enthüllungen lest Ihr stets gerne weiter.

Die Adventure- und Knoebelingen lockern die Story auf, wären für sich allein betrachtet aber kaum bemerkenswert: Das Absuchen der Räume klappt dank sinnvoller Stylus-Steuerung problemlos. Die Denkaufgaben decken ein ordentliches Spektrum ab – von Mathematik über Puzzlogik bis zu Hör-Einlagen – und sind mit etwas Grübeln stressfrei zu knacken. Die Mischung insgesamt macht's, zumal in "999" mehr steckt, als Ihr anfangs denkt: Je nachdem, für welche Türen Ihr Euch an Schlüsselstellen entscheidet, warten sechs verschiedene Enden. Das erneute Durchspielen wird dank einer Vorsprungfunktion erleichtert, mit der Ihr alle Texte (nicht aber die spielerischen Aufgaben) abkürzt. Allerdings finden sich keine Hinweise im Spiel, ob Ihr auf dem Pfad zu einem guten oder schlechten Finale seid. us
Testmuster von Play-Asia - www.play-asia.com

» » » 'Visual Novels' sind eine Spielegattung, die westlichen Zockern wenig sagen dürfte, gleichwohl eine Verwandtschaft mit dem klassischen Adventure-Genre nicht zu übersehen ist. Bei den interaktiven Geschichten wird die Handlung mit sehr viel Text und meist statischen Grafiken erzählt, tatsächliche spielerische Elemente jenseits des Weiterklickens der Textstrecke kommen nur begrenzt vor. Das einzig nennenswerte Beispiel dieser Art, das den Sprung zu uns geschafft hat, ist Capcoms Anwalts-Seriendrama "Ace Attorney". Doch auch bei diesem wird bereits mehr agiert als in einer reinen 'Visual Novel', schließlich klappert Ihr dort Schauplätze ab und sucht Widersprüche in Zeugnisaussagen.

In die gleiche Richtung geht "Nine Hours, Nine People, Nine

Doors" (kurz "999"), dem der kleine Publisher Aksys Games in den USA eine Chance gibt: Auch hier steht die wortreich erzählte Geschichte klar im Vordergrund, entsprechend verbringt Ihr den Löwenanteil des Abenteuers damit, gut geschriebene Texte zu lesen – auf dem oberen Bildschirm finden sich stets Dialogzeilen zusammen mit Illustrationen der Protagonisten, unten stehen beschreibende Sätze. Bevor Ihr aber gleich abwinkt: Gespielt wird durchaus auch, denn in rund 30 Situationen erkundet Ihr nach Point'n'Click-Manier Eure unmittelbare Umgebung, kombiniert Gegenstände und löst verschiedene Logikrätsel.

Ihr schlüpft bei "999" in die Rolle des jungen Junpei, der überfallen wird und sich nach dem Aufwachen an Bord eines großen Bootes wiederfindet. Dort trifft er acht Menschen,

die sein Schicksal teilen: Alle haben ein Armband mit einer Ziffer zwischen 1 und 9 angelegt bekommen, das sie nicht entfernen können, weil sie sonst explodieren. Die Gruppe hat außerdem nur neun Stunden Zeit, um den Weg durch eine Reihe von Türen bzw. Rätselnräumen zu finden, bevor das Schiff untergeht. Ein weiterer Haken: Mechanische Schlösser öffnen sich nur, wenn sich drei bis fünf Personen zusammen tun und ihre Ziffern die 'digitale Wurzel' (die kleinste Summe aller einzelnen Stellen einer Zahl, bei z.B. 13 also die 4) haben, die auf der dazugehörigen Tür steht...

Lesen bildet!

Was sich in Kurzform kompliziert anhört, wird im Spiel ausführlich erklärt und ist Basis für eine spannende

PROBERUNDE GEFÄLLIG?

Aksys Games greift für "Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors" eine gelungene Idee auf, der viel zu wenige Hersteller von DS-Spielen folgen: Auf der US-Homepage zum Adventure könnt Ihr in einem Flash-Emulator den Beginn der Geschichte originalgetreu antesten. Der ist zwar nicht allzu lang, bietet aber doch einen soliden Ersteindruck – gerade was die zu erwartenden Textmengen angeht. Wenn Ihr Euch durch den Anfang mit der Maus als Stylus-Ersatz klicken wollt, geht das hier: www.aksysgames.com/999/

Das ist nicht das erste Web-basierte DS-Demo, oft bekommt Ihr solche Testfassungen aber nicht zu sehen. Als Vorreiter zeigte sich Capcom, das u.a. schon für einige "Ace Attorney"-Teile und gegenwärtig zu "Ghost Trick" (exklusiv bei gamespot.com zu finden) auf das gleiche Angebot setzt.



Entwickler: **Chunsoft, Japan**
Hersteller: **Aksys Games**
D-Termin: **nicht geplant**

Unterstützt: » 1 Spieler, Text: englisch
» sehr leselesstiges Abenteuer
» rund 30 Logik-Rätsel
» 6 verschiedene Enden

SPIELSPASS

Singleplayer: **8 von 10**
Multiplayer: **-**
Grafik: **7 von 10**
Sound: **7 von 10**

80

FAZIT » Interessante Mystery-Story für lesefreudige Knobler, die auf mehrfachen Durchspielen ausgelegt ist.

Interessiert keine Sau...
...aber jeden Videospieleler!



www.maniac.de

- » **brandheiße News**
- » **unabhängige Tests**
- » **kontroverse Blogs**
- » **kultige Podcasts**
- » **coole Community**
- » **Retro-Features**
- » **Download-Spiele**
- » **neue Videos**



FITNESS-FIGHT

Wir konfrontierten zwei Trainerinnen des Studios Clever Fit Mering mit virtuellen Fitness-Übungen. Im Fitness-Fight: "Your Shape: Fitness Evolved" versus "EA Sports Active 2"!

Unlängst eröffnete ein Fitness-Studio namens Clever Fit Mering im Erdgeschoss unseres Redaktionsgebäudes. Was lag also näher, als zwei Trainerinnen zum Probespiel einzuladen, um eine professionelle Einschätzung aktueller Fitness-Spiele zu erhalten? Allerdings mussten wir eine Vorauswahl treffen, um aus der Schwemme von Titeln zwei seriöse Produkte zu küren, die einander auf Augenhöhe begegnen. Unsere Wahl fiel auf Ubisofts "Your Shape: Fitness Evolved" sowie die PS3-Version von "EA Sports Active 2". Weitere Mitbewerber, die zumindest für Sportler mit speziellen Vorlieben interessant sein

dürften, stellen wir Euch im Alternativen-Kasten auf der rechten Seite vor.

EA Sports Active 2

Unter den drei Systemvarianten von "EA Sports Active 2" gefiel uns die PS3-Version auch ohne Move-Unterstützung am besten. Nicht nur, weil sie mit zwei Arm- und einem Beinsensor das Body-tracking-System mit den meisten Teilen enthält. Wegen einer deutlich besseren Bewegungserkennung als die fehleranfällige Kinect-Fassung und einem umfangreicheren Online-Service als die Nintendo-Version (kein DLC auf Wii) setzte sich

Sonys Turnhalle durch. Dabei liefert eigentlich die Wii-Fassung die beste Bewegungserkennung, allerdings nur bei bestimmten Übungen und lediglich, wenn neben der obligatorischen Remote auch ein Balance Board verfügbar ist.

Ein individuell editierbares Langzeittraining stellt, egal auf welchem System, das Herzstück von "Active 2" dar. Im übertragenen wie buchstäblichen Sinne, denn dank Pulsmesser wird Eure Herzfrequenz während sämtlicher Aktivitäten auf dem Bildschirm angezeigt. Das funktioniert bis auf seltene Fehlmessungen zuverlässig. Zur Wahl stehen ein neunwöchiges Totaltraining oder ein



EA Sports Active 2

System: PS3, 360, Wii

Zubehör: PS3: Flexiband, 2 Armsensoren, Beinsensor
360: Flexiband, Armsensor; benötigt Kinect
Wii: Flexiband, Armsensor, Beinsensor

Preis: PS3, Wii: 70 Euro, 360: 85 Euro

Trainerin Andrea beurteilte "Active 2" insgesamt als motivierend und lustig. Allerdings nur für erfahrene Fitness-Sportler mit guter Haltung: "Man wird nicht darauf hingewiesen, wenn man im Laufe des Trainings die korrekte Körperhaltung vernachlässigt. Die Bewegungen werden zwar mehr oder weniger



Andrea

registriert, man hat aber überhaupt keine Haltungskontrolle. Da genügt es nicht, dass am Anfang des Spiels eine Einblendung rät, den Rücken gerade zu halten. Man vergisst das während des Spiels, weil man sich auf andere Dinge konzentriert. Für Anfänger, die solche Art von Training noch nie ausprobiert haben, ist das problematisch."



PS3 Kommt leider auch vor: Bricht die Übertragung Eurer Herzfrequenz ab, bleibt die Anzeige oben links für einige Sekunden leer. Wer seinen Puls kontinuierlich überwachen will, ärgert sich dann über verfälschte Statistiken.



360 Intuitives Feedback: Kommt Ihr aus dem Takt, wird die grüne Verbindungslinie unterbrochen.



360 Beim Klötzchenkloppen zerbröselt Ihr Ziegel mit möglichst schnellen Crosspunches und -kicks.

auf drei Wochen angelegtes Kardioprogramm, das vor allem die Ausdauer fördern soll. Aus über 60 Einzelübungen, die von Dehnung über Muskeltraining mit dem beiliegenden Flexiband bis zu spielerischen Aktivitäten wie Mountainbiking reichen, stellt der wahlweise weibliche oder männliche Trainer den Fitnessplan zusammen. Die Möglichkeit, den Wochenplan inklusive Ruhetagen dem eigenen Rhythmus anzupassen und spezielle Workouts für Einzelsessions zu wählen, rundet das Trainingsangebot ab. Statistik-Freaks dürfen ihre Daten automatisch auf easportsactive.com übertragen, was beim gemeinsamen Training mit Online-Freunden der Motivation dienen kann.

Your Shape: Fitness Evolved...

...geht den entgegengesetzten Weg von "Active 2" und versetzt Euch ohne Klobige Umschnallensoren in eine virtuelle Trainingslandschaft. Per

Kinect werden Eure Bewegungen auf ein Skelettmodell übertragen und Eure Silhouette ins Spiel projiziert, was verblüffend gut funktioniert. Dabei wurde auch die Benutzerführung ins Gesamtkonzept eingearbeitet. Durch die Menüs arbeitet Ihr Euch mit großen Gesten, die nach kurzer Eingewöhnung locker von der Hand gehen. Hauptnutzen der Bewegungserkennung ist die Rückmeldung des virtuellen Trainers, der auf Haltungsfehler oder ungenaues Timing achtet und per Kommentar und visuellem Feedback eine weit bessere Hilfestellung zur Haltungskontrolle liefert als die Konkurrenz "Active 2".

Dafür schickt der EA-Rivale "Your Shape" auf die Matte, wenn es ans Trainingsangebot geht. Ein kontinuierliches Training über Wochen ist zwar möglich, langweilt aber wegen geringerer Übungsanzahl schneller als das EA-Produkt. Zusätzliche Workouts bieten Tai-Chi- und Yoga-Übungen

Aktuelle Alternativen

ZUMBA FITNESS – JOIN THE PARTY (360)

Für 45 Euro können sich Fans der rhythmischen TV-Fitness an neun Tanzstilen versuchen. Anfänger werden mit komplexen Moves überfordert. Sie greifen besser zur didaktisch überlegenen Zumba-DVD.



360 Die coole Neonoptik der Tanzbühne zeigt Eure eigenen Bewegungen nur ausschnittsweise.

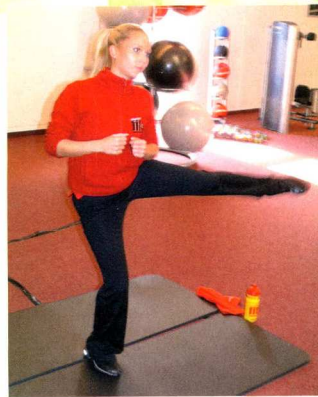
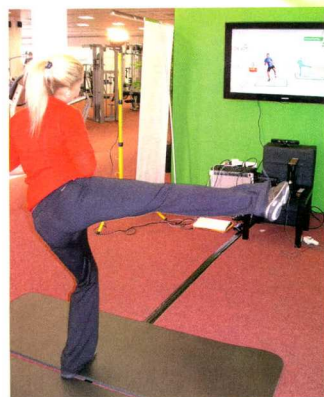
GET FIT WITH MEL B (PS3, 360, Wii)

Wer unbedingt mit Move-Unterstützung trainieren will und auf das Ex-Gewürzmodell abfährt, kann 55 Euro für die PS3-Version abdrücken. Von Xbox-360- und Wii-Version raten wir selbst Mel-B-Fans ab.



PS3 Projiziert Euer EyeToy-Bild neben Aerobic-Clips von Mel B. Feedback gibt sie aber kaum.

zur Entspannung sowie Kardioboxen bzw. -kicken zur Förderung der Ausdauer. Eine Handvoll spaßorientierter Sportspielen runden das Programm ab. Klötzchenkloppen, Hula-Hoop, Tablett-Balancieren und eine Art Tanzspiel können in geselliger Runde von bis zu vier Spielern ausgeführt werden, kommen allerdings nicht an das Partypotenzial eines "Wii Fit 4" heran. Trainingsergebnisse werden im "Your Shape Center" online verglichen. Ohne Gewicht- und Pulsmessung hält sich der Wert der Statistiken aber generell in Grenzen. Üblicherweise verspricht, in den nächsten Monaten mehr als ein Dutzend neue, kostenpflichtige Übungen anzubieten. Mit "Bodytuning" und einem besonders taffen Kardioboxprogramm sind die beiden ersten Download-Inhalte bereits erschienen, tragen aber nichts Neues zum Gesamterlebnis bei. mw



Your Shape: Fitness Evolved

System: Xbox 360

Zubehör: benötigt Kinect

Preis: 40 Euro

Studioleiterin Nastasia zeigte sich nach kurzer Eingewöhnungsphase beeindruckt von der Bewegungserkennung in "Your Shape": "Allerdings ist das virtuelle Training nicht vergleichbar mit echter Geräte-Fitness. Zwar ist es mit Sicherheit nicht schlecht, weil man sich zu Hause bewegt, es strengt auch an und macht Spaß. Allerdings schätze ich den tatsächlichen Trainingswert nicht besonders hoch ein. Ich glaube nicht, dass es beim Spielen zu Haltungsschäden kommen kann, wie Andrea bei 'Active 2' befürchtet. Feedback und Übungen sind so ausgelegt, dass man nicht sonderlich viel falsch machen kann."



Nastasia

INTERAKTIV

Spaßbremse "Black Ops"

► Ich wüsste gerne, welche Rezensionen "Call of Duty: Black Ops" von Ihren Lesern erhalten würde und ob sie eher positiv oder negativ ausfielen. Den Einzelspieler-Modus finde ich gut, aber der von allen Gamern hocherwartete Mehrspieler-Modus entspricht einfach nicht den Erwartungen.

Ich spiele das Spiel auf der PS3 und für mich erreicht es bei weitem nicht den Spielspaß von "Modern Warfare 2". Grafik und Soundeffekte lassen einfach zu wünschen übrig. Das Spiel läuft nicht flüssig und die Waffen sehen meist aus wie Spielzeugpistolen. Meiner Meinung nach wurden zu viele Extras und Features eingebaut – die ja auch gar nicht schlecht sind. Aber darunter leidet der Spielbau im Online-Modus.

Ich finde es schade, weil ich ein absoluter Fan der "Call of Duty"-Reihe bin. Immer wenn der Entwickler Treyarch seine Finger mit im Spiel hat, wird es einfach nichts Atemberaubendes, sie legen halt auf andere Dinge Wert. Infinity Ward ist in puncto Mehrspieler einfach die bessere Wahl. Die wissen, worauf es ankommt, und man kann nur hoffen, dass Infinity Ward auch bei "Modern Warfare 3" die entschei-

dende Rolle übernimmt und das Spiel wieder seinem Ruf alle Ehre macht.

Gerald Grün

Swastika rising?

► In der vorletzten Ausgabe habt Ihr Euch gefragt, wie weit Spiele heutzutage moralisch bzw. in ihrer Gewaltdarstellung gehen dürfen. Ich beziehe meine Spiele auch lieber aus dem europäischen Ausland, weil aus denen nichts entfernt wurde. Ich bin der Meinung, der erwachsene Spieler sollte hier selbst entscheiden und sich auch für sein Umfeld verantwortlich zeigen. Das bringt mich zu der Frage: "Wie weit dürfen Spieler gehen?"

Im neuesten "CoD"-Ableger "Black Ops" kann man sich bekanntlich seinen eigenen Clantag aus verschiedenen Layern zusammenbasteln. Netter Idee: Das sorgt für mehr Individualität, Wiedererkennungswert und Spielspaß. Nur weiß Activision, dass man damit auch hier in Deutschland verfassungsfremde Symbole wie Swastikas herstellen kann. Wie gesagt: Ich bin auch gegen Zensur, nur stößt es mir sauer auf, dass einige

Spieler diese Möglichkeit nutzen, um ihr rechtsgerichtetes Gedankengut in die Spielwelt einzubringen, manchmal mit dazu passenden Kommentaren.

Zugegeben, die Symbolik ist zwar nicht global verfassungswidrig, aber sollte ein Spiel, ein Kassenschlager, eine Plattform für so etwas bieten? In meinen Augen nicht. Ich besitze das Spiel seit einer Woche und bin schon dreimal mit solchen Spielern konfrontiert worden. Ob die Beschwerde über Xbox Live etwas bringt, weiß ich nicht. Ich appelliere nur an alle vernünftigen, erwachsenen, verantwortungsvollen Spieler: Meidet oben Genannte und reicht gegebenenfalls auch Beschwerde ein, denn solch eine Gesinnung bzw. Denkwiese sollte man nicht tolerieren geschweige denn gut heißen.

Andre Benson

Es ist stets der gleiche Mechanismus zu beobachten: Gibt man Spielern ein onlineaugliches Grafik-Tool an die Hand, werden sofort ganz pubertäre Grenzen ausgelotet. Die Anzahl an Hakenkreuzen dürfte dabei vermutlich lediglich durch eine Flut an Penis-Motiven überboten werden. Welche Erfahrungen haben unsere Leser mit politisierenden oder obs-

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

zöhen Online-Spielern gemacht? Schreibt uns!

DSiShop und 3DS

► Dass der 3DS auch die DSiWare unterstützt, wurde ja mittlerweile von der Fachpresse bestätigt. Zwar nicht sämtliche Software, aber das ist auch nicht meine Frage. Vielmehr dies: Wird der 3DS auch den DSiShop unterstützen? Zwar sind noch keine Knaller für DSiWare erschienen, trotzdem überlege ich, ob ich noch einen DSi kaufen oder auf den 3DS warten soll.

Henrik Heinsohn

Grundsätzlich kann man noch nichts zuverlässig sagen, weil Nintendo Details weiterhin unter Verschluss hält. Im konkreten Fall würden wir aber auf jeden Fall raten abzuwar-

Frag Dr. M!



Normalerweise betriebe ich meine PS3 an einem HDTV, der allerdings nicht transportabel ist: Für LAN-Sessions mit meinen Freunden würde ich die Konsole gerne auch mal mit einem TFT-Monitor verbinden. Bei der Xbox 360 scheint dies kein Problem zu sein, aber für PS3 gibt es unzählige Kabel und Adapter in allen Preisklassen. Funktionieren die günstigen HDMI-DVI-Adapter, welche auf Amazon angeboten werden? Und mit welchem Zubehör erziele ich die beste Bildqualität?

Chuck Logan

Eine günstige Patentlösung wie für Xbox 360 gibt es auf der PS3 leider nicht: Die preiswerten HDMI-DVI-Adapter liefern dort kein Bild, weil der Kopierschutz HDCP nicht mitspielt. Man benötigt teure Elektronik, um das Signal zu wandeln.

Optimale Bildqualität liefert deshalb nur der Adapter "HDFury", die Gamer Edition schlägt mit rund 90 Euro zu Buche. Eine günstigere Alternative sind HD-Wandler wie die "HD VGA Konverter Gamebox" für 35 Euro, die allerdings das Komponentensignal in den VGA-Standard wandeln: Das Ergebnis ist im Vergleich deutlich unschärfer. Vorsicht ist bei VGA-Kabeln wie dem "Wii / PS3 VGA Kabel" (25 Euro) von Mayflash geboten, die lediglich das RGB-Signal in VGA wandeln und deshalb keine HDTV-Auflösung unterstützen – damit erzielt man das schlechteste Ergebnis!



HD-fähige VGA-Wandler wie die "HD VGA Konverter Gamebox" wandeln das Komponentensignal in VGA.



Teuer, aber ohne Alternative: Nur der Adapter "HDFury" bringt das prächtige HDMI-Signal auf VGA-Monitore.

ten, denn selbst wenn der 3DS doch keine DSi-Downloads verarbeiten sollte, schluckt er die alten Module – und nur wegen ein paar weniger DSiWare-Perlen wie "Mighty Flip Champs" sollte man auf den 3D-Effekt nicht verzichten.

O Captain, mein Captain!

► Vorweg möchte ich anmerken, dass die aktuelle Ausgabe bis zum Rand voll ist mit wichtigen Tests. Und mir ist natürlich auch klar, dass ihr niemals alle Spiele testen könnt. Trotzdem wollte ich Euch als Fan ausgefallener Spiele informieren, dass ich den Test von "Captain Tsubasa: New Kick Off" (DS) vermisst habe. Da das Game bereits am 4. November erschienen ist, war ich schon etwas enttäuscht, nicht einmal einen kleinen Test in der aktuellen Ausgabe gefunden zu haben. Ich hoffe, nicht etwas im Heft übersehen zu haben, da ich diese Zeilen bereits nach dem ersten Durchblättern schreibe.

Harald Batz

Nein, übersehen hast Du nichts. Weil wir zudem vom Hersteller bis heute kein Testmuster erhalten haben, hat der klickende Kapitän auch diesen Monat das Nachsehen.

Rüge, Lob und Perspektive

► Zunächst will ich etwas schreiben, was man Euch offenbar nicht oft genug schreibt: iPHONAC ist eine uninteressante Platzverschwendung. Bleibt einfach ein Konsolenmagazin und fertig. Und wenn ihr das nicht bleiben wollt, dann überlegt Euch eine informative Berichterstattung über das iPhone und seine Spiele. Die kommen nämlich definitiv zu kurz. Diese Kästen kann man noch nicht einmal eine lustlose Berichterstattung nennen. Es ist praktisch gar keine.

Ansonsten will ich Euch für die beste Ausgabe seit Langem loben, und Ihr steigt beständig im Niveau – gute Arbeit! Sogar die Konsolenberatung war interessant zu lesen, obgleich ich als Besitzer aller drei Konsolen nicht mehr ganz ihre Zielgruppe war.

Aber ich glaube, Eure Zukunftsprognose ist falsch. Zwar denke ich auch, dass Nintendo mehr oder weniger deutlich früher mit einer neuen Konsole starten wird, aber 2014 halte ich für einen zu späten Zeitpunkt der nächsten Geräte von Sony und Microsoft. Nicht nur, weil sie durch eine neue Nintendo-Konsole in Zugzwang kä-

men, da die meisten Spieler doch nur ein Gerät pro Generation kaufen. Auch, weil ich die Zukunftsaussicht von PlayStation 3 und der Xbox 360 als nicht mehr so hoch bezeichnen würde. Komplexe Westrollenspiele zeigen mehr oder weniger deutlich, dass den Geräten schon die Puste ausgeht, die wenigsten Spiele sind in Full-HD und wenn tatsächlich regelmäßig eine 3D-Ausgabe in die Spiele integriert wird, werden diese Defizite noch deutlicher zutage treten.

Der Trend zum Schlauchlevel-Design kaschiert viel, in offeneren Spielen häufen sich Defizite wie Flimmerschatten (gerade die kann ich langsam nicht mehr sehen, dann lieber Kreisschatten auf Wii) und ins Bild plappende Details, auch bei hoch budgetierten Spielen wie "Assassin's Creed II" und "Red Dead Redemption". Spätestens wenn der Trend zum Schlauchlevel endet und die Spieler wieder komplexere Spiele wollen, werden die Geräte mehr oder weniger deutlich an ihre Grenzen stoßen.

Ich denke, Nintendo wird 2012 den Reigen eröffnen, dem sich dann 2013 oder auch schon 2012 Microsoft und 2013 oder 2014 Sony anschließen wird. Ich denke auch, dass sich die Konsolen wieder ähnlicher werden. Alle werden irgendeine Bewegungssteuerung haben und deswegen kann sich keiner mehr völlig vom Technikwettbewerb verabschieden.

Christian Gräff

Buchstaben und Konsolen

► Für die Rubrik "Wer hat's erfunden?" sind bei mir eigentlich keine Fragen offen. Doch aus welchen Spielen ist das erste R, der Apostroph und das letzte N aus der Überschrift?

Eine Bitte hätte ich noch: Könnte man nicht eine finale Mammut-Episode mit den letzten zehn Konsolen der letzten Generationen (bis 8-Bit) schreiben? Gestaffelt vom leistungsschwächsten bis zum "besten" Gerät, unterlegt mit einer Tabelle, welche die Überlegenheit bzw. technischen Unterschiede von einer zur neueren Generation darstellt. Auf die spezifischen Eigenschaften der Hardware wurde ja bereits in jeder Liebeserklärung eingegangen, aber so eine kleine Chronik an sich – wer hat eigentlich wen kopiert, überboten oder einfach nur hinterücks vom Markt verdrängt. Wer hat den Konsolenkrieg welcher Ära für sich besiegt?

DOK360

Das erste "R" stammt aus Konamis Jump'n'Shoot "Contra: Hard Corps" für Mega Drive, der Apostroph wurde dem Titelschirm des Shoot'em-Ups "Pop'n Twinbee" entnommen, auch das letzte "N" ist von Konami und gehört zum "Castlevania"-Schriftzug des ersten Vampirkiller-Abenteuers für NES.

Zu Deinem Vorschlag: Ja, man könnte. Aber sollte man? Wir werden darüber beratschlagen!

Gut ≠ innovativ

► Ihr schreibt, dass Ihr in den MAX-Tests die wichtigsten, besten und innovativsten Spiele speziell vorstellen möchtet und präsentiert in diesem Rahmen dann Reviews zu "Gran Turismo 5", "Call of Duty: Black Ops" und "Assassin's Creed Brotherhood". Bei "GT5" ist dies nachvollziehbar, nachdem der Titel viele Jahre in Entwicklung war, viel berichtet wurde und er nun endlich erscheint.

"Black Ops" hingegen gehört nicht zu den bestbewerteten Titeln in der Ausgabe und von innovativ muss man gar nicht erst reden. Deshalb man nun einen Ego-Shooter aus der Masse – selbst wenn er

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.

Die Vollinstallation von "Gran Turismo 5" dauert lange – wie geht Ihr damit um?

- A** Ich installiere alles auf einmal und habe dann meine Ruhe.
- B** Ich spiele zwischenzeitig Forza auf meiner Xbox 360.
- C** Ich installiere häppchenweise, was ich benötige.
- D** "Gran Turismo 5" interessiert mich nicht.



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), Daniel Horvath (dh), Craig Grannell (gr), Stephan Freundorfer (sf), Thomas Stuchlik (ts), Kerstin Mayer (km)

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 95

NACHBESTELLUNG

nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Sony

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSDP
Telefon (0 82 33) 74 01-72
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Diechrichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteneinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gilt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte 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 kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

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.

Zockerbude des Monats

Michael Hagemeister aus Olsberg schießt sich mit modernem Kriegsgerät den Weg frei in die aktuelle Zockerbude des Monats – eine japanisch verklarte Retro-Sammlung solltet Ihr jedoch nicht erwarten!

2007 waren der 19-jährige Michael und sein Vater (48) es leid, länger auf "Gran Turismo 5" zu warten, weshalb die beiden auf Xbox 360 umgestiegen sind. Seitdem fahren sie auf ihren Recaro-Sitzen bei "Forza Motorsport 3", "F1" und "Colin McRae DiRT" via System Link um die Wette – möglichst authentisch natürlich dank der "Forza"-Lenkräder.

Sonst tobt der virtuelle Krieg bei Hagemeisters. Weil der Papa Werbegräfer ist, findet sich neben Sammlerboxen aktueller Ego-Shooter auch ein Nachbau eines "Battlefield 1943"-Displays im Maßstab 1:32 in Michaels ehemaligem Wandschrank. Das Airbrush-"Medal of Honor"-Pad schließlich kann dank einer Klarlackversiegelung auch benutzt werden.



Neben einem 23-Zoll- und einem 27-Zoll-TV mit jeweils separatem Soundsystem besitzt Michael diverse Wandverzierungen aktueller Kriegsspiele – sie entstanden in Kooperation mit seinem Vater.

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!

etwas besser als die Konkurrenz ist – gleich auf sechs Seiten testen muss, stößt bei mir auf Unverständnis. Und wenn man bedenkt, was bereits an Previews vorausging, dann wird dieses nur noch größer.

Ähnliches bei "Assassin's Creed Brotherhood": Innerhalb kürzester Zeit werden Nachfolger auf den Markt geschmissen, die nur den bewährten Inhalt aufwärmen. Und dieser alte Wein in neuen Schläuchen wird ebenfalls mit einem MIAx-Test belohnt?

Wenn Ihr schon mehr Platz für die wichtigsten, besten und innovativsten Spiele verspricht, dann geht ihnen diesen auch – und nicht irgendwelchen 08/15-Titeln mit jährlichen Updates. Ein "Micky Epic" beispielsweise hätte diese Präsenz verdient. Oder die geniale Rückkehr von "Donkey Kong Country", welche selbst im Jump'n'Run-Genre massig frische Ideen mit sich bringt

und qualitativ durchweg überzeugt. Hingegen wird genau auf Kosten solcher Titel die 08/15-Sparte mit mehr Platz belohnt. Eine lächerliche halbe Seite für "Sonic Colours", ein oberflächlicher Test zu "GoldenEye" – einem Magazin wie der M! Games absolut unwürdig.

Wenn Ihr aus verkaufstechnischen und auflagensteigernden Gründen die Titel mit den höchsten Hype- und Verkaufserwartungen in Eurem Magazin breittreten wollt, dann kommuniziert dies bitte auch so. Aber preist die MIAx-Tests nicht für die "besten und innovativsten" Titel an, und präsentiert dann irgendwelche 08/15-Fortsetzungen. Das ist schon fast vorsätzliche Täuschung.

Mein Fazit: Schafft die MIAx-Tests wieder ab. Schenkt dafür bitte den wirklich innovativen und interessanten Titeln, die vielleicht zu Unrecht unbekannt sind, mehr Platz

und Aufmerksamkeit. So hebt Ihr Euch auch von der Konkurrenz ab, statt mit der Masse zu schwimmen.

Stefan

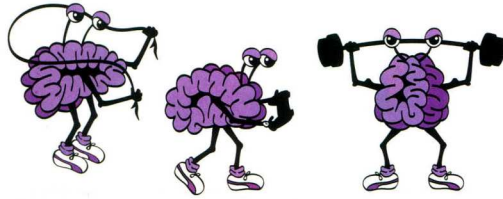
Keine Frage: "Black Ops" ist alles andere als innovativ und es ist auch nicht das beste Spiel der letzten Ausgabe. Aber – und das hast Du in Deinen Ausführungen übersehen – es ist eines der wichtigsten Spiele des Jahres, was der Verkaufserfolg unterstreicht. Natürlich ließe sich über die Auswahl der Spiele streiten – ein "Donkey Kong Country Returns" ist beispielsweise trotz seiner exzellenten Qualität ebenfalls nicht sonderlich innovativ, immerhin kopiert das Jump'n'Run hauptsächlich Spielelemente der 8- und 16-Bit-Ära. Nicht ganz einleuchten mag uns daher Deine Schlussfolgerung: Weshalb ein neues Heftelement sofort wieder abschaffen, nur weil manch einer mit der Auswahl unzufrieden ist?

ERRATA

Errata: Der Limited Codex Edition von "Assassin's Creed Brotherhood" liegt eine CD mit dem Soundtrack des Spiels bei – nicht eine DVD, wie im Test behauptet. Allerdings besteht der überwiegend aus Ambientklängen, die feinen Melodien im Spiel bekommt Ihr als kostenpflichtigen Download-Soundtrack zum zweiten Teil.

Errata: Im Test zu "Golden Sun" wird behauptet, es seien 72 Dschinn der Vorgänger enthalten. Fakt ist, dass sich darunter alte wie neue Charaktere befinden.

Errata: Die iPhone/iMac-Kolumne suggeriert, MS-DOS sei 15 Jahre alt. Tatsächlich erschien die erste Version (1.25) des Betriebssystems bereits 1982.



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!



Shining Force • Mega Drive • 1992



Auflösung

von Ausgabe 01/11



Lösung: Donkey Kong



Spielreihe gesucht!

1. TWO WORLDS II
2. GOLDENEYE 007
3. GRAY MATTER
4. MICKY EPIC
5. SONIC COLOURS

LÖSUNG: WORMS



Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein
Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann
sendet bis zum 25. Januar 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 Wunschsystem mit an.

Spieltitel gesucht!

Regeln: Zu welchen Retro-Games gehört der Anfangsbuchstabe? Ergänzt
den restlichen Spieltitel. Tipp: Die Buchstaben stammen aus den Namen-
logos der jeweiligen Spiele.

D														
E														
K														
A														
D														
B														

RIEN NE VA PLUS!

Bethesda schickt Euch in die Wüste:

1x "Fallout: New Vegas" Collector's Edition (360)

+ Wandbild mit Barock-Rahmen

1x "Fallout: New Vegas" (PS3)

+ Lösungsbuch

Beantwortet folgende Frage:

Womit bezahlt man in A: Euro

"Fallout: New Vegas"? B: Kronkorken

C: Dollar

Stichwort: Roulette

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

STARTET DIE MOTOREN!

Sony PlayStation schickt Euch auf die Piste mit:

5x "Gran Turismo 5" (PS3)

+ Tasche + Schlüsselanhänger

Wie lautet die Antwort auf folgende Frage:

Welches Tempolimit A: 50 km/h

gilt in deutschen B: 80 km/h

Städten? C: Was ist ein Tempolimit?

Stichwort: Yamaha

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 3. Februar 2011.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ADVANTAGES:

**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 Abservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Zahlungsweise
bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung

☐ bequem
per Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

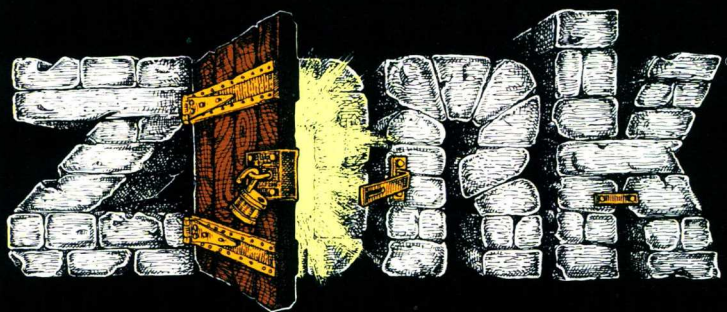
M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Kreditinstitut

Konto Nummer		

Bankleitzahl



Geschichtsstunde bei MI: Wir klären auf, was hinter dem ungewöhnlichen Easter Egg von "Call of Duty: Black Ops" steckt. So erblickte das wohl berühmteste Text-Adventure das Licht der Welt.

System: **PDP-10**
Hersteller: **Eigenveröffentlichung**
Jahr: **1977-1979**

Obwohl sie heute nur noch ein Nischen-dasein führen und vor allem Sammler interessieren, waren Text-Adventures vor einigen Jahrzehnten eine ganz große Nummer. Außerdem stellten sie als erstes Videospiel-Genre das ausgefeilte Erzählen einer Geschichte über krachige Arcade-Elemente. Der wichtigste Titel der Frühzeit war "Zork", der eine dichte Atmosphäre aufbaute und einen hohen Standard in Sachen Textqualität und Befehlserkennung (auch "Parser" genannt) setzte, was seinen Vorgängern und Rivalen abging.

Die heutige Spielergeneration kann "Zork" als Easter Egg in "Call of Duty: Black Ops" wiederentdecken, seine Wurzeln hat das Abenteuer im Massachusetts Institute of Technology MIT. 1976 tauchte auf dem dortigen DEC PDP-10 Mainframe-Großrechner das legendäre "Adventure"

auf, das die Freunde Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels und Dave Lebling in seinen Bann zog. "Aber wir dachten – wie es am MIT typisch war –, dass wir es noch verbessern könnten", lacht Lebling. "Die größten Defizite sahen wir beim Zwei-Wort-Parser und dem begrenzten Wortschatz. Mehr Witze und boshafter Humor waren ebenfalls wichtig!"

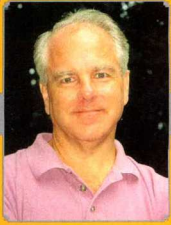
Die Entstehung von "Zork" war nicht im Detail geplant – das Spiel wuchs über die Zeit organisch. "Wir wussten anfangs nicht einmal, dass wir 'interaktive Geschichten' erschufen. Das wurde uns erst viel später klar", meint Lebling. "Wir schrieben einfach ein Spiel – das Genre 'Text-Adventure' kannten wir zu der Zeit gar nicht." Teile von "Adventure", die als nützlich angesehen wurden, wie etwa der 'Inventory'-Befehl, behielt das Quartett bei. Andere

Elemente kamen hinzu, wenn man sie als notwendig erachtete; zum Beispiel Charaktere, die man befehlen konnte. Manche Erweiterungen entstanden aus einer spontanen Idee. Lebling sagt dazu, dass sich das Team glücklich schätzte, auf Leute zurückgreifen zu können, die gerne auf die Jagd nach Bugs gingen.

Obwohl das "Zork"-Universum heutzutage abgedroschen wirken mag (ein anonymes Abenteuerer wagt sich in eine unterirdische Welt voller Fantasy-Geschöpfe), sagt Lebling, dass dies 1977 anders war: "Dungeons & Dragons" war noch ziemlich neu, aber dessen Einfluss auf "Zork" hält sich bis auf die Kämpfe in Grenzen. Die integrierte ich, weil ich ein 'D&D'-Spieler war und dachte, dass es mehr Spaß bringen würde als nur "Töte Troll mit Schwert", womit wir ursprünglich angingen." Lebling er-

West of House Score: 0 Moves: 2

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1982, 1983, 1984, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989, 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 2681, 2682, 2683, 2684, 2685, 2686, 2687, 2688, 2689, 2690, 2691, 2692, 2693, 2694, 2695, 2696, 2697, 2698, 2699, 2700, 2701, 2702, 2703, 2704, 2705, 2706, 2707, 2708, 2709, 2710, 2711, 2712, 2713, 2714, 2715, 2716, 2717, 2718, 2719, 2720, 2721, 2722, 2723, 2724, 2725, 2726, 2727, 2728, 2729, 2730, 2731, 2732, 2733, 2734, 2735, 2736, 2737, 2738, 2739, 2740, 2741, 2742, 2743, 2744, 2745, 2746, 2747, 2748, 2749, 2750, 2751, 2752, 2753, 2754, 2755, 2756, 2757, 2758, 2759, 2760, 2761, 2762, 2763, 2764, 2765, 2766, 2767, 2768, 2769, 2770, 2771, 2772, 2773, 2774, 2775, 2776, 2777, 2778, 2779, 2780, 2781, 2782, 2783, 2784, 2785, 2786, 2787, 2788, 2789, 2790, 2791, 2792, 2793, 2794, 2795, 2796, 2797, 2798, 2799, 2800, 2801, 2802, 2803, 2804, 2805, 2806, 2807, 2808, 2809, 2810, 2811, 2812, 2813, 2814, 2815, 2816, 2817, 2818, 2819, 2820, 2821, 2822, 2823, 2824, 2825, 2826, 2827, 2828, 2829, 2830, 2831, 2832, 2833, 2834, 2835, 2836, 2837, 2838, 2839, 2840, 2841, 2842, 2843, 2844, 2845, 2846, 2847, 2848, 2849, 2850, 2851, 2852, 2853, 2854, 2855, 2856, 2857, 2858, 2859, 2860, 2861, 2862, 2863, 2864, 2865, 2866, 2867, 2868, 2869, 2870, 2871, 2872, 2873, 2874, 2875, 2876, 2877, 2878, 2879, 2880, 2881, 2882, 2883, 2884, 2885, 2886, 2887, 2888, 2889, 2890, 2891, 2892, 2893, 2894, 2895, 2896, 2897, 2898, 2899, 2900, 2901, 2902, 2903, 2904, 2905, 2906, 2907, 2908, 2909, 2910, 2911, 2912, 2913, 2914, 2915, 2916, 2917, 2918, 2919, 2920, 2921, 2922, 2923, 2924, 2925, 2926, 2927, 2928, 2929, 2930, 2931, 2932, 2933, 2934, 2935, 2936, 2937, 2938, 2939, 2940, 2941, 2942, 2943, 2944, 2945, 2946, 2947, 2948, 2949, 2950, 2951, 2952, 2953, 2954, 2955, 2956, 2957, 2958, 2959, 2960, 2961, 2962, 2963, 2964, 2965, 2966, 2967, 2968, 2969, 2970, 2971, 2972, 2973, 2974, 2975, 2976, 2977, 2978, 2979, 2980, 2981, 2982, 2983, 2984, 2985, 2986, 2987, 2988, 2989, 2990, 2991, 2992, 2993, 2994, 2995, 2996, 2997, 2998, 2999, 3000, 3001, 3002, 3003, 3004, 3005, 3006, 3007, 3008, 3009, 3010, 3011, 3012, 3013, 3014, 3015, 3016, 3017, 3018, 3019, 3020, 3021, 3022, 3023, 3024, 3025, 3026, 3027, 3028, 3029, 3030, 3031, 3032, 3033, 3034, 3035, 3036, 3037, 3038, 3039, 3040, 3041, 3042, 3043, 3044, 3045, 3046, 3047, 3048, 3049, 3050, 3051, 3052, 3053, 3054, 3055, 3056, 3057, 3058, 3059, 3060, 3061, 3062, 3063, 3064, 3065, 3066, 3067, 3068, 3069, 3070, 3071, 3072, 3073, 3074, 3075, 3076, 3077, 3078, 3079, 3080, 3081, 3082, 3083, 3084, 3085, 3086, 3087, 3088, 3089, 3090, 3091, 3092, 3093, 3094, 3095, 3096, 3097, 3098, 3099, 3100, 3101, 3102, 3103, 3104, 3105, 3106, 3107, 3108, 3109, 3110, 3111, 3112, 3113, 3114, 3115, 3116, 3117, 3118, 3119, 3120, 3121, 3122, 3123, 3124, 3125, 3126, 3127, 3128, 3129, 3130, 3131, 3132, 3133, 3134, 3135, 3136, 3137, 3138, 3139, 3140, 3141, 3142, 3143, 3144, 3145, 3146, 3147, 3148, 3149, 3150, 3151, 3152, 3153, 3154, 3155, 3156, 3157, 3158, 3159, 3160, 3161, 3162, 3163, 3164, 3165, 3166, 3167, 3168, 3169, 3170, 3171, 3172, 3173, 3174, 3175, 3176, 3177, 3178, 3179, 3180, 3181, 3182, 3183, 3184, 3185, 3186, 3187, 3188, 3189, 3190, 3191, 3192, 3193, 3194, 3195, 3196, 3197, 3198, 3199, 3200, 3201, 3202, 3203, 3204, 3205, 3206, 3207, 3208, 3209, 3210, 3211, 3212, 3213, 3214, 3215, 3216, 3217, 3218, 3219, 3220, 3221, 3222, 3223, 3224, 3225, 3226, 3227, 3228, 3229, 3230, 3231, 3232, 3233, 3234, 3235, 3236, 3237, 3238, 3239, 3240, 3241, 3242, 3243, 3244, 3245, 3246, 3247, 3248, 3249, 3250, 3251, 3252, 3253, 3254, 3255, 3256, 3257, 3258, 3259, 3260, 3261, 3262, 3263, 3264, 3265, 3266, 3267, 3268, 3269, 3270, 3271, 3272, 3273, 3274, 3275, 3276, 3277, 3278, 3279, 3280, 3281, 3282, 3283, 3284, 3285, 3286, 3287, 3288, 3289, 3290, 3291, 3292, 3293, 3294, 3295, 3296, 3297, 3298, 3299, 3300, 3301, 3302, 3303, 3304, 3305, 3306, 3307, 3308, 3309, 3310, 3311, 3312, 3313, 3314, 3315, 3316, 3317, 3318, 3319, 3320, 3321, 3322, 3323, 3324, 3325, 3326, 3327, 3328, 3329, 3330, 3331, 3332, 3333, 3334, 3335, 3336, 3337, 3338, 3339, 3340, 3341, 3342, 3343, 3344, 3345, 3346, 3347, 3348, 3349, 3350, 3351, 3352, 3353, 3354, 3355, 3356, 3357, 3358, 3359, 3360, 3361, 3362, 3363, 3364, 3365, 3366, 3367, 3368, 3369, 3370, 3371, 3372, 3373, 3374, 3375, 3376, 3377, 3378, 3379, 3380, 3381, 3382, 3383, 3384, 3385, 3386, 3387, 3388, 3389, 3390, 3391, 3392, 3393, 3394, 3395, 3396, 3397, 3398, 3399, 3400, 3401, 3402, 3403, 3404, 3405, 3406, 3407, 3408, 3409, 3410, 3411, 3412, 3413, 3414, 3415, 3416, 3417, 3418, 3419, 3420, 3421, 3422, 3423, 3424, 3425, 3426, 3427, 3428, 3429, 3430, 3431, 3432, 3433, 3434, 3435, 3436, 3437, 3438, 3439, 3440, 3441, 3442, 3443, 3444, 3445, 3446, 3447, 3448, 3449, 3450, 3451, 3452, 3453, 3454, 3455, 3456, 3457, 3458, 3459, 3460, 3461, 3462, 3463, 3464, 3465, 3466, 3467, 3468, 3469, 3470, 3471, 3472, 3473, 3474, 3475, 3476, 3477, 3478, 3479, 3480, 3481, 3482, 3483, 3484, 3485, 3486, 3487, 3488, 3489, 3490, 3491, 3492, 3493, 3494, 3495, 3496, 3497, 3498, 3499, 3500, 3501, 3502, 3503, 3504, 3505, 3506, 3507, 3508, 3509, 3510, 3511, 3512, 3513, 3514, 3515, 3516, 3517, 3518, 3519, 3520, 3521, 3522, 3523, 3524, 3525, 3526, 3527, 3528, 3529, 3530, 3531, 3532, 3533, 3534, 3535, 3536, 3537, 3538, 3539, 3540, 3541, 3542, 3543, 3544, 3545, 3546, 3547, 3548, 3549, 3550, 3551, 3552, 3553, 3554, 3555, 3556, 3557, 3558, 3559, 3560, 3561, 3562, 3563, 3564, 3565, 3566, 3567, 3568, 3569, 3570, 3571, 3572, 3573, 3574, 3575, 3576, 3577, 3578, 3579, 3580, 3581, 3582, 3583, 3584, 3585, 3586, 3587, 3588, 3589, 3590, 3591, 3592, 3593, 3594, 3595, 3596, 3597, 3598, 3599, 3600, 3601, 3602, 3603, 3604, 3605, 3606, 3607, 3608, 3609, 3610, 3611, 3612, 3613, 3614, 3615, 3616, 3617, 3618, 3619, 3620, 3621, 3622, 3623, 3624, 3625, 3626, 3627, 3628, 3629, 3630, 3631, 3632, 3633, 3634, 3635, 3636, 3637, 3638, 3639, 3640, 3641, 3642, 3643, 3644, 3645, 3646, 3647, 3648, 3649, 3650, 3651, 3652, 3653, 3654, 3655, 3656, 3657, 3658, 3659, 3660, 3661, 3662, 3663, 3664, 3665, 3666, 3667, 3668, 3669, 3670, 3671, 3672, 3673, 3674, 3675, 3676, 3677, 3678, 3679, 3680, 3681, 3682, 3683, 3684, 3685, 3686, 3687, 3688, 3689, 3690, 3691, 3692, 3693, 3694, 3695, 3696, 3697, 3698, 3699, 3700, 3701, 3702, 3703, 3704, 3705, 3706, 3707, 3708, 3709, 3710, 3711, 3712, 3713, 3714, 3715, 3716, 3717, 3718, 3719, 3720, 3721, 3722, 3723, 3724, 3725, 3726, 3727, 3728, 3729, 3730, 3731, 3732, 3733, 3734, 3735, 3736, 3737, 3738, 3739, 3740, 3741, 3742, 3743, 3744, 3745, 3746, 3747, 3748, 3749, 3750, 3751, 3752, 3753, 3754, 3755, 3756, 3757, 3758, 3759, 3760, 3761, 3762, 3763, 3764, 3765, 3766, 3767, 3768, 3769, 3770, 3771, 3772, 3773, 3774, 3775, 3776, 3777, 3778, 3779, 3780, 3781, 3782, 3783, 3784, 3785, 3786, 3787, 3788, 3789, 3790, 3791, 3792, 3793, 3794, 3795, 3796, 3797, 3798, 3799, 3800, 3801, 3802, 3803, 3804, 3805, 3806, 3807, 3808, 3809, 3810, 3811, 3812, 3813, 3814, 3815, 3816, 3817, 3818, 3819, 3820, 3821, 3822, 3823, 3824, 3825, 3826, 3827, 3828, 3829, 3830, 3831, 3832, 3833, 3834, 3835, 3836, 3837, 3838, 3839, 3840, 3841, 3842, 3843, 3844, 3845, 3846, 3847, 3848, 3849, 3850, 3851



STECKBRIEF

Name: Dave Lebling
Alter: 61
Damals: Co-Schöpfer von "Zork"
Heute: Principal Software Engineer, BAE Systems Advanced

LANGZEIT-ÜBERLEBENDER

"Zork" war das Fundament der leider schon lange verbliebenen Firma Infocom und taucht heute noch auf aktuellen Systemen auf – sei es als Gimmick in "Call of Duty: Black Ops" oder weltweit auf Computern, die einen "Z-Machine Interpreter" (eine Art Emulator) installiert haben. Lebling sieht den ursprünglichen Erfolg von "Zork" darin begründet, dass "die ideale Mischung aus Technologie, öffentlicher Aufmerksamkeit für Heimcomputer und unserer Fähigkeit, Spiele dafür zu erschaffen" erzielt wurde, und fügt hinzu: "Es war offensichtlich der Kulttitel in seinem Genre und übte einen großen Einfluss aus."

Allerdings denkt er, dass "Zorks" Langzeit-Erfolg mehr mit Infocoms Entscheidung zusammenhängt, die Spiele in ZIL (Zork Interpretation Language) zu schreiben. Das ermöglichte es, das Abenteuer (und die folgenden Titel) auf allen Geräten laufen zu lassen, für die ein "Z-Machine Interpreter" programmiert wurde. "Wäre 'Zork' nur auf einem Computer erschienen und schwer umzusetzen gewesen, würden sich weniger Leute daran erinnern. ZIL hatte einen großen Anteil am Erfolg und ist ein Hauptgrund dafür, dass Infocom-Adventures immer noch gespielt werden. In gewissem Sinne ist es gar nicht unwahrscheinlich, dass sie fast alle anderen Spiele ihrer Ära überleben werden, weil sie eben nicht neu programmiert werden müssen, um auf modernen Maschinen zu funktionieren. Es mag prahlerisch klingen, aber ich erwarte, dass "Zork" und seine Nachfahren so lange leben werden, wie es Computer und die englische Sprache gibt."



360 Der Klassiker in "Black Ops": Befreit Euch im Hauptmenü aus dem Folterstuhl und gebt dann am Computer in der Ecke 'zork' ein.

klärt, dass der Hauptcharakter absichtlich nicht detaillierter gestaltet wurde, damit sich Spieler leichter in die Rolle versetzen konnten. Das Fantasy-Szenario wurde gewählt, weil ursprünglich "Adventure" verbessert werden sollte und somit diese Thematik feststand.

Mit der Zeit bearbeiteten verschiedene Leute die Welt von "Zork". Wer auch immer eine Örtlichkeit ins Spiel einbrachte, der verfasste zugleich die jeweiligen Beschreibungen. Nachdem das Spiele-Universum stetig wuchs, musste auch der Parser angepasst werden. "Eines unserer ersten Ziele war es, die Zwei-Wort-Eingabe von 'Adventure' zu übertreffen. Uns frustrierte, wie wenig das Spiel von unseren Eingaben verstand und dass viele Objekte in den Beschreibungen erwähnt wurden, der Parser sie aber nicht kannte", erklärt Lebling. "Deshalb bauten wir diese Fähigkeiten von Beginn an ein. Kurzformen wie 'N' für Norden und Ähnliches entstanden immer dann, wenn wir den Eindruck hatten, dass wir sie brauchen könnten – zum Teil basierend auf den Protokollen, wenn Gastbenutzer auf das System zugriffen. Wir konnten damals mitschneiden, um zu sehen, wie sie spielten, und sahen deshalb auch Sachen, die sie ausprobierten und die nicht funktionierten."

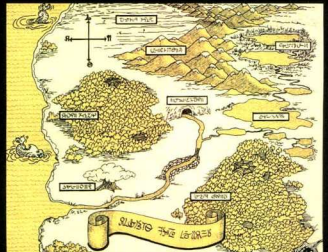
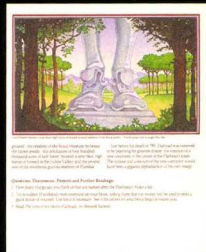
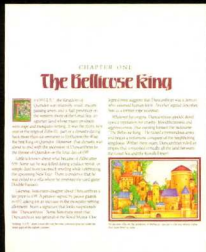
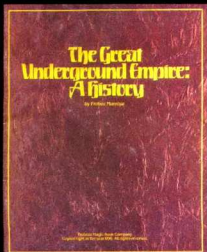
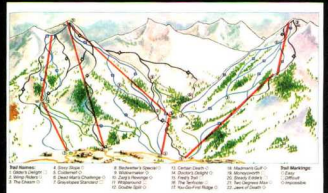
Die Aufrüstung des Parsers und die wachsende Komplexität des Wortschatzes gingen Hand in Hand mit der ansteigenden Intelligenz des Spiels und dem größeren Potenzial für schwere Puzzles. Ein gutes Beispiel für Ersteres ist, dass das Spiel auf die Eingabe von "Klettere runter" mit "An was willst du runterklettern?"

nachfragt und der Abenteurer lediglich noch den Gegenstand (wie etwa "Seil") nennen muss. "Dass der Parser sich an die letzte Eingabe erinnert und fehlende Teile darin erkennt, war ein kniffliges Stück Programmierarbeit – und schwer zu beheben, wenn irgendein Fehler dabei passierte –, aber es gehörte zu unseren fortgeschritteneren Tricks", sagt Lebling. "Die Technologie dahinter wurde 'Waisen-Parser' genannt, da hier ein 'verwaistes' Verb existierte, das ein dazugehöriges Hauptwort benötigte, aber vom Spieler keines geliefert bekam. Jede mögliche Satzeingabe wurde mit Markern an den betreffenden Stellen versehen. Die gaben an, wann es für das Programm okay wäre, eine 'offensichtliche' Lösung selbst zu suchen (und wo), wenn ein Waise auftaucht. Hätte das Seil eine solche Markierung bekommen, würde das Spiel es automatisch auswählen statt nachzufragen."

Bezüglich der Rätsel gibt Lebling zu, dass "Fairness und Logik Begriffe waren, die wir damals nicht kannten", was auf "Zorks" Vorlieben für zermürbende Puzzles anspricht. "Wir erschufen einige ziemlich fiese Aufgaben, die wir später 'Rate das Wort'-Rätsel nannten – die meisten davon wurden für die Infocom-'Zorks' bereinigt", sagt er und fügt hinzu, dass die Testpersonen sich keineswegs davor scheuten, klar zu sagen, was ihnen an den angebotenen Auflösungen nicht gefiel. Um flexibel zu sein, erlaubte das Spiel oft mehrere Lösungswege – laut Lebling war das wichtig: "Wir wollten 'Zork' nicht zu linear gestalten. Es war sicher in dieser Hinsicht nicht perfekt, aber die Zielsetzung behielten wir

während der ganzen Entwicklung im Blick. Viele spätere Infocom-Titel haben davon profitiert."

Wenige Monate nachdem die letzten Rätsel zu "Zork" hinzugefügt wurden, gründeten seine Schöpfer mit Ausnahme von Bruce Daniels die Firma Infocom, die in Windeseile zur einflussreichsten und wichtigsten Entwicklerschmiede für interaktive Abenteuer aufstieg. Das Team machte sich bald daran, "Zork" für Heimcomputer umzusetzen und begann mit dem TRS-80. "Größenbegrenzungen bei den Floppy-Disc-Speichermedien zwangen uns dazu, das Großrechner-Spiel zu teilen. Ich machte die Schnitte", sagt Lebling. "Ungefähr zwei Drittel des Originals passten in "Zork I", das Meiste vom Rest wurde für "Zork II" reserviert. "Ein paar geographische Bereiche und Puzzles mussten ziemlich ausführlich umgearbeitet werden und eine Menge neuer Aufgaben wurden hinzugefügt. 'Zork III' benutzte dann den Rest, war aber fast komplett neu. Das allerletzte 'Großrechner'-Rätsel tauchte schließlich in 'Sorcerer' auf – ich bin mir sicher, dass es sich bis dahin ziemlich traurig und einsam gefühlt haben muss!" gr/us



Fast allen Infocom-Adventures lagen 'Feelies' bei – originelle oder nützliche Dinge, die mit dem Inhalt der Adventures zu tun hatten. Bei der Erstauflage von "Zork" fehlten die Beigaben noch, spätere Veröffentlichungen enthielten aber u.a. Karten zur Spielwelt und einen Reiseführer über das "Great Underground Empire".

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Kampf der Kalender

Der legendäre Wettstreit der 16-Bit-Ära, Sega vs. Nintendo, geht in die nächste, die entscheidende Runde! Beim Kampf der bei uns gelandeten Adventskalender legt Nintendo vor – das gesamte Big-N-Team inklusive Deutschland-Chef Bernd Fakesch hat persönlich unterschrieben. 1:0. Doch Sega kontert: Statt

plattler 08/15-Arbeitskarten warten

hier dicke Schokoladentafeln

hinter jeder Tür 1:1. Der

entscheidende Punkt, schließlich

geht an den Sonic-Konzern – denn

die Sega-Schokolade trägt das Fairtrade-Logo!



Animals on Board

iPhone- und iPod-touch-Besitzer aufgepasst: Im neuen Geschicklichkeitsspiel "Animals on Board" stapelt ihr Comic-Tierchen auf einer Arche – geschickte Touchscreen-Noahs bauen den schwankenden Tier-Berg in schwindelerregende Höhen und freuen sich über Nachwuchs, wenn sich zwei gleiche Viecher berühren. An der Entwicklung des japanischen Spiels war unser Ex-Mitarbeiter Jan Königsfeld beteiligt – er liebte manchem Vierbeiner sogar seine wohlklingende Stimme: "Und jetzt Jan, stell Dir vor, wie ein Nashorn macht, das geworfen wird!"



Hot Bobby Car Pursuit

Im letzten Monat fuhr Electronic Arts "Need for Speed: Hot Pursuit" beim MI-TUV vor. Der Publisher nahm den Release des Spiels zum Anlass, uns ganz besonders einfallsreiche Merchandise-Produkte zu schicken: zwei Bobby Cars, die mithilfe flotter Aufkleber zu Sportwagen und Polizei-Auto umgestylt wurden. Liebes EA-Team, damit habt ihr Ulrichs Benzinkanister eindeutig getoppt!



Keine Party ohne Gummii

Als sich Praktikant Behrang ins Auto setzte, um in Mainz mit Freunden einen drauf zu machen, ahnte er nicht, dass er keine zwei Stunden später wieder auf dem Nachhauseweg sein würde – und das im Zug. Ein Platten auf der AB versaut dem Junior-Kollegen auf Zeit sein Party-Wochenende – stattdessen konnte er sich nun vom Redaktionsalltag erholen. Behrang rettete sich übrigens im Schnecken-tempo in eine Raststätte, was den Zustand des Reifens erklärt. Nun muss er – mangels Winterreifen – vorerst zur Arbeit laufen...



Ein Sarg, ein Fass & ein Beutel Bananas

Wer unseren Online-Test gelesen hat, weiß, wie Namcos nicht in Deutschland veröffentlichte Splatter-Klopperrei abgeschnitten hat. Eleganterweise reiste Rick statt per schönem Luftpolsterumschlag in einem schicken Papp-Sarg an.

Nintendo würdigte die Rückkehr von Donkey Kong passender mit einem Beutel Zuckerbananen und einem Plastikfass, das nach Schlauchboot (und damit nach Strandurlaub mit der Familie an der Adria) duftete...



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Es gibt viele Boss-Männer in der "Mega Man"-Serie. Kennt Ihr auch Napalm Man, Crash Man, Time Man, Guts Man, Shade Man, Slash Man, Top Man, Metal Man, Bright Man, Needle Man, Turbo Man, Star Man, Wave Man, Shadow Man, Gemini Man, Wood Man, Bomb Man und Toad Man (Bild rechts)?



VORSCHAU

Die nächste MI! Games-Ausgabe **03/2011** erscheint am Freitag, den **28. Januar**



- » Dead Space 2 im Test
- » Killzone 3 im Test
- » Deus Ex: Human Revolution
- » Tomb Raider
- » Knights Contract im Test

Außerdem » Test Drive Unlimited 2, Mass Effect 2
Specials: Liebeserklärung an den Atari ST





Ab Dezember
endlich für
PS3.

VENETICA

Wenn die Gondeln
Trauer tragen...

Gibt es nur noch
eine Hoffnung:
Deine dunkle Gabe!



WWW.VENETICA.DE

„Einer der bemerkenswertesten
deutschen Titel der letzten Jahre.
Venetica macht mir von der
ersten Sekunde an Spaß.“

GameStar.de



www.dtp-entertainment.com

VENETICA © 2010 dtp entertainment AG. All rights reserved. Developed by Deck 13 Interactive GmbH. Xbox 360 and PlayStation 3 versions developed by Wizardbox Studios. "PlayStation", "PS3", "PSP" and "Xbox" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. in Germany and/or other countries. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

LittleBigPlanet™ 2



© Sony Computer Entertainment Europe. "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "PS" are registered trademarks of Sony Corporation. LittleBigPlanet™ 2. ©2010 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule. "LittleBigPlanet", "LittleBigPlanet logo", "Sackboy" and "Sackgirl" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.