

M!
GAMES





DC UNIVERSE and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)



DC UNIVERSE ONLINE



DIE NÄCHSTE LEGENDE BIST DU!™

Ab 14. Januar 2011

AUCH ERHÄLTICH FÜR:

PC DVD-ROM

Entdecke mehr auf
DCUNIVERSEONLINE.COM



PS3

PlayStation-3



SONY
make.believe

Mit Vollgas in die Rente?

Xbox 360 und PlayStation 3 gehen 2011 in ihr sechstes beziehungsweise fünftes Lebensjahr – für Videospielkonsolen bislang das übliche Renten-eintrittsalter. Die technisch überlegenen Nachkommen übernehmen das interaktive Erbe und führen die Familientradition fort.

Doch wie im echten Leben eines deutschen Daddlers steigt bei den HD-Geräten von Microsoft und Sony die Rentenaltersgrenze kontinuierlich. Systemupdates, hochgezüchtete Game-Engines und riesige Entwicklerteams mit Millionenbudgets sind die Pendants zu gesunder Ernährung mit (Bio-)Produkten, bewusstem Lebensstil und High-Tech-Medizin – rundum fit ins Alter lautet die Devise.

Wie dieser dritte Frühling bei PS3 und Xbox 360 aussehen kann, zeigen diesen Monat zwei High-End-Spiele der neuesten Software-Generation: "Dead Space 2" und "Killzone 3". Beiden Games haben wir extra ausführliche M!AX-Tests auf je sechs Seiten gewidmet. Beide Games stoßen in höchste Spielspaßsphären vor. Und beide Games sind 'ab 18'-Titel, die in puncto Gewaltdarstellung keine Kompromisse machen. "Dead Space 2" wurde das in Deutschland fast zum Verhängnis: Erst nach mehreren Prüfungsanläufen vergab die USK das 'ab 18'-Siegel. Doch was bislang ein Grund zum Aufatmen war, konterkarierte das Land Bayern durch einen Einspruch gegen das USK-Urteil. Bis zum 13. Januar stand eine Veröffentlichung von "Dead Space 2" hierzulande auf der Kippe – eine erneute Prüfung kam jedoch zum gleichen Schluss: einer Freigabe ab 18 Jahren. Mehr zu diesem einmaligen Fall in der USK-Geschichte lest Ihr im Test ab Seite 52.

Ist "Dead Space 2" schon ein Musterbeispiel für den angesprochenen dritten Frühling der HD-Konsolen, so schießt "Killzone 3" den technischen Vogel ab: Uns kam in der fast 18-jährigen Heftgeschichte noch kein Spiel unter, das innerhalb einer Hardware-Generation audiovisuell dermaßen die Grenzen hin zum Fotorealismus verschob. Sowohl auf klassischen 2D-Fernsehern als auch in stereoskopischem 3D zieht der PS3-Ego-Shooter alle grafischen Register – in manchen Szenen wähnt Ihr Euch im neuesten Michael-Bay-Multimillionen-Dollar-Hollywood-Spektakel. Das Beste dabei: Der holländische Entwickler Guerrilla vergisst bei all der optischen Brillanz nicht den Spielspaß (siehe Test ab Seite 44).

Auch wir helfen mit, das Renteneintrittsalter Eurer Konsolen weiter hinauszuschieben – mit unserer "Die besten Tipps & Tricks"-Serie, die diesen Monat Premiere feiert. Wir starten mit der PlayStation 3 und sagen Euch ab Seite 84 unter anderem, wie Ihr auf der Sony-Konsole YouTube-HD-Videos abspielt, in ausländischen PSN-Stores einkauft und die interne Festplatte wechselt. Oder anders ausgedrückt: Technik-Freak Oliver Ehrle zeigt Euch Schritt für Schritt, wie Ihr das Beste aus Euren Daddelkisten herausholt und letztlich mehr Spaß damit habt.

Ach ja: In den nächsten Monaten folgen Xbox 360, Wii sowie die beiden Handhelds DS und PSP – denn wer schickt seine Lieblinge schon gern in Rente?



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover.
Mehr auf Seite 95.



Silent Hill: Downpour

Catherine

Uncharted 3: Drake's Deception

L.A. Noire

Resident Evil: Revelations

Abenteuer- Weltreise

20 Survival-Trips für PS3, 360, Wii, DS und 3DS

AB SEITE 6

Tomb Raider

EXTENDED

- 38 Liebeserklärung: Atari ST
Der große Amiga-Rivale in der Retrospektive
- 42 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Raumklang in Videospielen
- 84 Die besten Tipps & Tricks für die PlayStation 3
Mit zeigt Euch, wie Ihr noch mehr aus Eurer Konsole herausholt
- 96 The Making of Way of the Exploding Fist & Fist II
So entstanden die Beat'em-Up-Klassiker

Die besten Tipps & Tricks für die PlayStation 3

AB SEITE 84

COMING
DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE



**DER SPIELE-FÜHRER FÜR
DIE KOMMENDEN
MONATE**

ab Seite 27

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMA

- 6 Abenteuer-Weltreise
Schatze suchen, Rätsel lösen, Gangster jagen, Monster plätten – geht mit MI auf große Action-Adventure-Tour 2011

17 Alice: Madness Returns	PS3 / 360
17 Batman: Arkham City	PS3 / 360
14 Catherine	PS3 / 360
19 El Shaddai: Ascension of the Metatron	PS3 / 360
18 L.A. Noire	PS3 / 360
18 Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	3DS
19 Okamiden	DS
17 Resident Evil: Revelations	3DS
10 Silent Hill: Downpour	PS3 / 360
19 The Last Guardian	PS3
18 The Legend of Zelda: Skyward Sword	Wii
8 Tomb Raider	PS3 / 360
8 Tomb Raider Trilogy	PS3
16 Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
12 Yakuza 4	PS3
13 Yakuza: Of the End	PS3

NACHRICHTEN

- 20 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
- 3DS: Termin, Preise und mehr – die Fakten zum Europastart
 - Hacker knacken die PlayStation 3
 - Harmonix: Musikspiel-Pionier nichts mehr wert?
 - Xperia – das PSP-Handy
 - Deutsche Verkaufs-Charts 2010
 - Neues Xbox-360-Pad

RUBRIKEN

- | | |
|---------------|--------------|
| 3 Editorial | 91 Impressum |
| 95 Abonnement | 98 Vorschau |

44 Killzone 3



22 Alles Wissenswerte zum Europästart des 3DS



34 The Last Story

COM:ING

28 Conduit 2	Wii
28 Dreamcast Collection	PS3 / 360
29 Dynasty Warriors 7	PS3 / 360
33 Gods Eater Burst	PSP
29 Hunted: Die Schmiede der Finsternis	PS3 / 360
29 Hyperdimension Neptunia	PS3
28 Lego Star Wars III: The Clone Wars	PS3 / 360 / Wii
32 No More Heroes: Heroes' Paradise	PS3
32 Prototype 2	PS3 / 360
32 SSX: Deadly Descents	PS3 / 360
31 The Elders Scrolls V: Skyrim	PS3 / 360
30 Top Spin 4	PS3 / 360
29 Warriors: Legends of Troy	PS3 / 360

PREVIEWS

36 Dungeon Siege III	PS3 / 360
34 The Last Story	Wii

SPIELE-TESTS

58 DC Universe Online	PS3
52 Dead Space 2	PS3 / 360
60 Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnnübungen	360
62 Ghost Trick: Phantom-Detektiv	DS
51 Inazuma Eleven	DS
44 Killzone 3	PS3
63 Kirby und das magische Garn	Wii
59 Lord of Arcana	PSP
59 Mario vs. Donkey Kong: Aufbruch im Miniland!	DS
50 Mass Effect 2	PS3

NACHSPIEL

66 Call of Duty: Black Ops – Multiplayer-Erlebnisse	PS3 / 360
65 Fallout: New Vegas – Dead Money	360
70 FIFA 11 Ultimate Team	PS3 / 360
72 Gran Turismo 5: Langstrecken-Test	PS3

DOWNLOAD-TESTS

77 A World of Keflings	360
79 Alpha Mission II	PS3 / PSP
76 Crystal Mines	PSP
81 Divergent Shift	DSi
80 Eat Them!	PS3
80 echochrome ii	PS3
76 Everybody's Stress Buster	PSP
75 Hydroventure	Wii
79 League Bowling	PS3
78 MicroBot	PS3 / 360
76 Prinny 2: Operation Panties, Dood!	PSP
77 Raskulls	360
79 Samurai Shadowdown	PS3 / PSP
79 Super Sidekicks	PS3
81 Urbanix	Wii
78 Zeit²	360

IMPORT-TESTS

83 Fast Striker 1.5	DC
83 Milestone Shooting Collection 2	Wii

INTERAKTIV

90 Leserbrief	94 Gewinnspiele
93 DENK MIT	98 Manischer Monat

Abenteuer-



Wer auf Ego-Shooter und Rennsimulationen steht, der muss mit rundenbasierten Rollenspielen und 2D-Beat'em-Ups noch lange nichts am Hut haben. Ein "Zelda", "Tomb Raider" oder "Uncharted" aber kann und will fast jeder Zocker spielen. Woran liegt's? An der zumeist bekömm-

lichen Mischung aus Action, Denk- und Geschicklichkeitseinlagen sowie einer ordentlichen Prise Story, die Euch moderne Action-Abenteuer servieren. Und weil in den kommenden zwölf Monaten zwanzig illustre Vertreter dieser beliebten SpieleGattung erscheinen, verschaffen wir Euch einen informativ-unterhaltensreichen Überblick über das Abenteuer-Jahr 2011. Folgt dem M!-Kompass und geht mit uns auf eine abenteuerliche Weltreise.

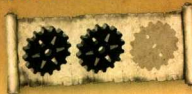


Abenteuer-Reisen: Überblick

Alice: Madness Returns	S. 17	L.A. Noire	S. 18
Batman: Arkham City	S. 17	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	S. 18
Catherine	S. 14	Okamiden	S. 19
El Shaddai: Ascension of the Metatron	S. 19	Resident Evil: Revelations	S. 17

Weltreise

Rätsel-Gehalt



Hier seht Ihr auf einen Blick, ob das Spiel Eure grauen Zellen fordert.

Action-Gehalt



Egal, ob Schwertkampf oder Geballer – unsere Anzeige verrät den Action-Anteil.



Silent Hill: Downpour S. 10
Tomb Raider S. 8
The Last Guardian S. 19
The Legend of the Zelda: Skyward Sword S. 18

Uncharted 3: Drake's Deception S. 16
Yakuza 4 S. 12
weitere Abenteuer-Titel in der Tabelle S. 19



Tomb Raider



- trifft die junge Lara Croft
- Urlaub vom Abenteuer-Allerlei
- Überlebenstraining pur



Land, Leute und Kultur



» Seid mit dabei auf einer Zeitreise, wenn Lara Croft die erste ausgewachsene Expedition ihres Lebens antritt: Die junge Forscherin ist im kommenden Konsolen-Ausflug nicht mehr die hyperkompetente Sexbombe mit eng sitzenden Klamotten, die wir bisher kennenlernten. Stattdessen treffen wir ein Mädel von zarten 21 Jahren, das verletzlich ist – im jugendlichen Gesicht lässt sich sogar noch ein Hauch Babyspeck erahnen. Umso ärgerlicher, dass ihr Schiff bei einer Insel vor Japans Küste sinkt und sie unvorbereitet in einen Überlebenskampf verstrickt wird. Dabei geht es Ms. Croft sichtlich an den Kragen: Sah man der Heldin bislang bestenfalls am kürzeren Lebensbalken an, wenn sie Schaden nahm, müssen nun nicht nur die Klamotten Verschleißschäden hinnehmen. Lara wird auch schmutzig und trägt erlittene Wunden am realistischer proportionierten Körper.

Komfort



Ein zentrales Element von "Tomb Raider" ist die Unerfahrenheit der Heldin: Auf dem Eiland muss sie sich anfangs ohne die Hilfsmittel durchschlagen, die wir von ihren bisherigen Ausflügen gewohnt sind: Die junge Ms. Croft steht waffenlos da und kann bei Weitem nicht so behände klettern. Erst im Lauf des Spiels steigert sie ihre physischen Fähigkeiten und erreicht dann vorher unzugängliche Bereiche. Obwohl ihr einer festen Story folgt, steht es Euch in vielen Bereichen frei, wie ihr den Weg zur nächsten Schlüsselstelle findet. Das lädt zum Erforschen der Umgebung ein, was Euch das Leben retten oder zumindest leichter machen kann: Weil diesmal nicht einfach Erste-Hilfe-Pakete herumliegen, müsst Ihr selbst nach energie-spendender Nahrung suchen, außerdem findet Ihr allerlei andere Objekte. Die könnt Ihr in Basislagern, die hin und wieder auf Eurem Weg liegen,

kombinieren: So schafft sich Lara neue Hilfsmittel, die den Trip über das Eiland erträglicher machen.

Doch auch die nützen ihr bei so mancher Actionsequenz nicht, wenn etwa ein abstürzendes Flugzeug einen Erdrutsch verursacht – dann helfen nur schnelle Reaktionen in den spektakulär inszenierten Quick-Time-Sequenzen, um unbeschadet aus der Situation zu gehen.

Freizeitbeschäftigung



Natürlich fehlen Rätsleinlagen und Gefechte nicht, sie weichen aber bewusst von den bisher gutigen "Tomb Raider"-Standards ab. So stolpert Ihr nicht mehr zufällig über komplexe Maschinen, bei denen Ihr nur den richtigen Schalter umlegen müsst, damit sich ein Tor öffnet. Die Aufgaben sind deutlich organischer mit der Umgebung verknüpft und bedienen sich einer korrekten Physik, wenn Ihr etwa einen Weg finden müsst,



PS3 "Tomb Raider" will kein Survival-Horror-Spiel sein, lehnt sich vom populären Genre aber einige Ansätze: So trifft Lara gelegentlich auf Szenarien, die mit Grusелеlementen eine beklemmende Stimmung erzeugen.

ALL INCLUSIVE



Am 22. März veröffentlicht Square Enix "Tomb Raider Trilogy", auf der mit "Underground", "Anniversary" und "Legend" die drei letzten Ausflüge der Forscherin versammelt sind. Während "Underground" auch einzeln erhältlich ist, war das andere Duo bisher der Xbox 360 vorbehalten. Für die PS3-Umsetzung verspricht Square Enix eine frische HD-Aufbereitung, die hoffentlich die Bildraten-Wackler der Xbox-360-Fassungen ausmerzt. Ebenfalls auf der Blu-ray zu finden sind ein XMB-Thema, Klamotten für "Home"-Avatare und einige Making-of-Trailer: Keine Erwähnung finden dagegen die beiden bislang Xbox-360-exklusiven Download-Episoden von "Underground" – die damit wohl auch nicht für die PS3 erscheinen werden.



"Tomb Raider" setzt auf düstere Szenarien: Durchsucht das Schiffswrack im schwachen Fackelschein.



Das schmerzt: Diesmal muss Lara Croft soviel einstecken wie noch in keinem anderen Abenteuer.

explosive Fässer in die Luft zu jagen, ohne dass ihr gleich mit weggesprengt werdet. Obwohl ihr anfangs keine Waffen zur Verfügung habt, bleibt das nicht auf Dauer so, u.a. kommt Lara in den Besitz von Pfeil und Bogen oder Pistolen. Dabei müsst ihr Euch nicht nur mit teils ungewohnten Meuchelmitteln anfreunden, sondern auch mehr Geschick an den Tag legen als früher: Erwecken alte "Tomb Raider"-Gefechte den Eindruck von lästigen Anhängseln, die man immerhin durch eine starke Zielauswahl möglichst schnell hinter sich bringen konnte, wird ihnen jetzt mehr Bedeutung beigemessen. Damit die Kämpfe intensiv und fordernd werden, verwehren Euch die Entwickler bequeme Hilfen – ein sich aufschaltendes Ziel-



Hin und wieder fordert "Tomb Raider" in dynamischen Einlagen Reaktionsvermögen und Präzision von Euch: Wenn Lara auf der Flucht klettern muss, drückt ihr die Schultertasten im passenden Rhythmus.

kreuz ist Vergangenheit, jetzt hängt es vor allem von Eurem Geschick ab, wie unbeschadet die Heldin davonkommt.

Veranstalter



Was tun mit einem Star, der eigentlich alles kann? Mit dieser Frage musste sich Crystal Dynamics stets auseinandersetzen, wenn es darum ging, Lara Croft in ein neues Abenteuer zu schicken. Der in San Francisco beheimatete Entwickler hat bewiesen, dass er die Videospiel-Ikone in Szene zu setzen weiß: Schließlich gelang es ihm, die Marke "Tomb Raider" nach dem misslungenen PS2-

"Angel of Darkness" wieder auf die Erfolgsspur zu führen. Der Download-Happen "Lara Croft and the Guardian of Light" zeigte, dass die Kalifornier auch Abweichungen von der Standard-Serienformel beherrschen. Deshalb stehen die Chancen gut, dass der anvisierte Richtungswechsel vom Action-Adventure mit Superhelden zum Überlebenskampf mit Forscher-Novizin den erhofften neuen Impuls für "Tomb Raider" gibt – spannend ist das ambitionierte Vorhaben zweifelsohne. us

FÜR DIE JUNGEN GÄSTE

Crystal Dynamics' Ansatz, für das kommende "Tomb Raider" in Laras Vergangenheit zu stöbern, ist nicht komplett neu: Bereits bei "The Last Revelation", dem 1999 veröffentlichten vierten Teil der Serie, stand im Prolog eine jugendliche Lara im Mittelpunkt: Mit zarten 17 Jahren begleitete der Teenie seinen Mentor auf einer Expedition und unterschied sich von der älteren Inkarnation lediglich äußerlich: Die Textilien schmiegt sich nicht ganz so eng an den Körper, dafür wurde ihr eine Frisur mit zwei kindlichen Zöpfen verpasst, was vor allem in den Pseudo-Lolita-Artworks auffiel. Spielerisch huppte und kletterte die junge Lara dagegen bereits gewohnt kompetent durch die Umgebung. Bei den Nachfolgern wurde diese Einlage geflissentlich ignoriert, auch im neuen "Tomb Raider" rechnen wir mit keiner Erwähnung. Schließlich setzt das Konzept wesentlich auf die Unerfahrenheit der Heldin, was mit der Teenie-Alleskönnerin aus "The Last Revelation" nur schwer zu vereinbaren wäre.



Anreise per **PS3 / 360**
Veranstalter **Crystal Dynamics, USA**
Reisebüro **Square Enix**
Reisedatum **2011**

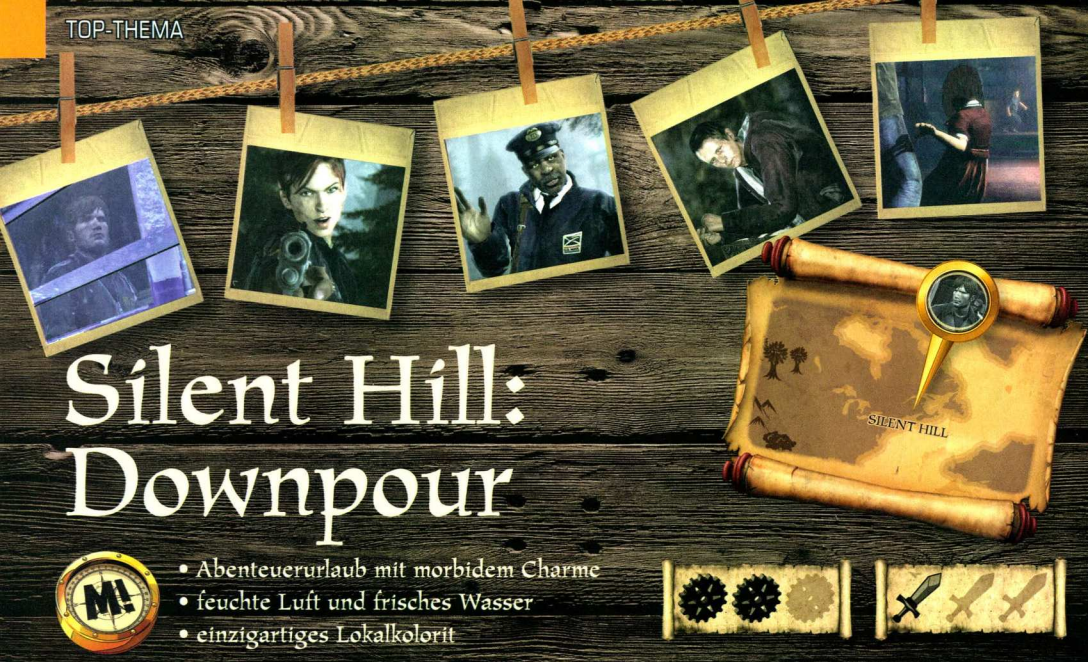
DAS GEFÄLLT UNS:

- » frisches Szenario
- » neues Kampfsystem ist vielversprechend
- » Sandbox-Elemente bringen mehr Freiheiten
- » junge Lara ist noch nicht so hyperkompetent

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » alte Tugenden sollten nicht vernachlässigt werden
- » Gewalteinlagen wirken bislang aufgesetzt

FAZIT » Der neue Ansatz mit mehr Freiheiten, packenderen Gefechten und einer Lara, die noch nicht alles kann, klingt spannend – wir sind gespannt, wie stark sich der neue "Tomb Raider"-Trip am Ende wirklich von den Vorgängern abhebt.



Silent Hill: Downpour



- Abenteuerurlaub mit morbiden Charme
- feuchte Luft und frisches Wasser
- einzigartiges Lokalkolorit

Land, Leute und Kultur



» Die Musik drückt das aus, was nicht gesagt werden kann und worüber es unmöglich ist, zu schweigen“, formulierte der französische Schriftsteller Victor Hugo („Der Glöckner von Notre Dame“). Deshalb bereitet derzeit ein engagiertes Team im tschechischen Brünn einen Abenteuerurlaub der besonderen Art vor und legt dabei großes Augenmerk auf die Auswahl des musikalischen Rahmenprogramms. Die bekannte Stadt Silent Hill dient dabei als Kulisse für spannende Neuerungen, die offensichtlichste ist ein neuer Komponist, der den langjährigen Musikus Akira Yamaoka ersetzen wird. Dieser hat nämlich seinen Arbeitgeber Konami verlassen und bei Grasshopper Manufacture angeheuert, wo er zusammen mit Shinji Mikami („Resident Evil“) und Goichi Suda („No More Heroes“) an „Shadows of the Damned“ arbeitet und mindestens drei

Musikstücke mit seiner singenden Weggefährtin Mary Elizabeth McGlynn beisteuern wird. Unterdessen stellt der amerikanische Serienkomponist Daniel Licht („Dexter“, siehe Kasten) die Musik zu „Silent Hill: Downpour“ fertig. Erste Hörproben aus dessen Portfolio machen gleichsam neugierig und besänftigen Skeptiker, denn der Mann versteht sein Handwerk.

Thema der Saison



Gleichwohl haben auch die Veranstalter der Gruselreise erkannt, dass nicht blutige Splatter-spektakel in „Silent Hill: Homecoming“ oder vorhersehbare Furchtpassagen in eisiger Umgebung Marke „Silent Hill: Shattered Memories“ bisherige Veranstaltungen in der berühmten Kleinstadt so beliebt machten. Produzent Devin Shatsky betont vielmehr den Stellenwert psychologischen Horrors durch einen verletzlischen Helden, während Serien-

veteran und Senior Associate Producer Tom Hulett erläutert, weshalb die nächste Tour nach Silent Hill einen frischen Ansatz verfolgt: Wäre jeder Urlaub gleich, würde er vorhersehbar und langweilig. Der Veranstalter Vatra Games hat daher als künftigen Reiseleiter Murphy Pendleton auserkoren, der Abenteuerlustigen mit „Wasser“ ein neues Leitmotiv vorstellt. Vorbei sind die Zeiten blutiger Gitter und verschneiter Straßen, denn fortan steht bedrohliches Nass im Zentrum des Geschehens – der englischsprachige Untertitel „Downpour“ beschreibt schließlich einen Wolkenbruch.

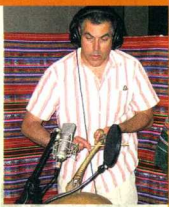
Programm mit Führung



Murphy Pendleton selbst ist kein unbeschriebenes Blatt, befindet er sich anfangs doch mit zwei weiteren Insassen in einem Gefängnistransporter mit ungewissem Ziel, der ihn aufgrund eines Unfalls in die Freiheit entlässt. Auf der Flucht vor der Polizei

VERANSTALTUNGSHINWEIS

Mit Daniel Licht tritt ein neuer Komponist das schwere Erbe um die Leitung der „Silent Hill“-Festspiele an. Licht studierte Komposition, Jazz und Weltmusik in Massachusetts und zog anschließend nach New York, von wo aus er die Welt bereiste, um seinen musikalischen Horizont zu erweitern. Nach seinem Engagement als Werbemusiker ging er nach Los Angeles und vertonte Horrorfilme wie „Thinner“, „Kinder des Zorns 2“ oder „Hellraiser IV“. Licht ist bekannt dafür, ungewöhnliche Instrumente einzusetzen, Hörproben finden sich unter www.danlicht.com.



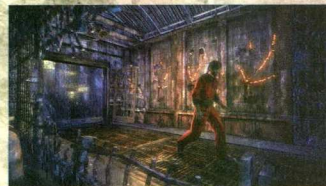
Für „Dexter“ musiziert Licht auf Menschenknochen.



309 Nebel soweit das Auge reicht: Silent-Hill-Reisende können den Badeanzug getrost zu Hause lassen, stattdessen empfehlen wir festes Schuhwerk, wasserfeste Kleidung und eine Taschenlampe mit extra Batterien.



360 Um Schauerszenen effektiv zu inszenieren, setzt Vatra Games neben der frei beweglichen Schulterkamera auf feste Blickwinkel in der Tradition früherer "Silent Hill"-Teile.



360 Wie in den letzten beiden Survival-Trips vollzieht sich der Wechsel zwischen den Welten in Echtzeit, allerdings erstrahlt er in neuem Design inklusive Vertigo-Effekt.

begleitet Ihr Murphy auf dem Fußmarsch nach Silent Hill. Das gewohnte Lokalkolorit besticht erneut durch asthmafremdliche feuchte Nebelluft, ein nahe gelegener See und Wälder bieten Gelegenheit zu ausgiebigen Spaziergängen. Der Veranstalter rät zu Vorsichtsmaßnahmen, da die hiesige Fauna unheimliche Begegnungen mit fremdartigen Kreaturen bereit hält. Murphy selbst verzichtet auf Gepäck und bedient sich an dem, was er in der Umgebung findet. Reisenden ist das Mitführen nur eines Gegenstandes erlaubt, der durch das feuchte Klima beschränkt haltbar ist. Wir raten zu Äxten und Schusswaffen, notfalls leisten auch Metallrohre, Brechstangen, Feuerlöscher oder Ziegelsteine nützliche Dienste. Verletzungen sind dabei gefährlich, denn aufgrund des noch immer andauernden Streiks ist das örtliche Krankenhaus für Besucher in dieser Saison ebenso wenig geöffnet wie die berühmte Midwich-Grundschule. Die Veranstaltung wird bis auf Weiteres in ein bislang ungenutztes Gebiet im Südosten der Stadt verlegt. Dort entdecken selbst regelmäßige Gäste nie gesehene, große Arealen, die sich bequem über das örtliche U-Bahnsystem bereisen lassen. Im Umgang mit Anwohnern wie dem Postboten Howard oder der Polizistin Anne ist Vorsicht geboten, da

diese Fremden gegenüber skeptisch sind und je nach gewählter Kleidung reagieren.

Nach derzeitigem Informationsstand führt Murphys Weg durch ein Waldstück zur örtlichen Seilbahn, die sich über die gefährliche Teufelschlucht spannt. Fahrkarten sind über einen Arcade-Automaten zu gewinnen, das nötige Kleingeld ist in einem nahe gelegenen Souvenirladen zu finden. Hier kommen Videospielefans ganz auf ihre Kosten, denn mit "Jail Break" (1986) ist ein waschechter Klassiker aus dem Hause Konami geboten, weitere sind in der Stadt zu finden.

Erlebnisangebote



Der nächste Ausflug nach Silent Hill bietet eine breite Palette an Erlebnisangeboten. Mangels Kampferfahrung wird Murphy Angreifer vorzugsweise kurzzeitig lähmen und flüchten, statt sich auf offene Konfrontationen mit Wesen wie dem Screamer einzulassen, dessen markerschütterndes Geschrei jeden in seiner Nähe lähmt. Erkundungen im Schein der Taschenlampe sind ebenso geboten wie knifflige Knobelaufgaben und Gruselparcours. Letztere führen etwa in die Küche eines alten

Diners. Der Geruch von Schwefel liegt in der Luft, was auch ein Sicherheitsventil nicht beseitigt. Stattdessen schießen Flammen aus dem Grill, die Sprinkleranlage löscht den Brand, während sich Decke und Wände auflösen und das darunter liegende Rohrsystem freilegen. Ventilatoren wummern und es regnet, der Pfad führt durch kniehohes Wasser zu einer Treppe, die von geometrisch unmöglichen Architekturen im Stil des Künstlers M.C. Escher gerahmt wird. Zur Spannungssteigerung ist mit dichtem, schwarzen Nebel zu rechnen, der durch Wände sickert. Eine wabernde, elektrisierte knisternde Masse verfolgt Murphy durch endlose Gänge, umgestoßene Regale halten den Häscher nur kurz auf. Im weiteren Verlauf wird Murphy durch Schalter die Ebenen des Hauses manipulieren, um sich den Weg zu bahnen, surreale Spielereien der Umgebung verwirren die Sinne.

Dabei nimmt der Veranstalter Rücksicht auf die Zusammenstellung der Reisegruppe: Je nach Belieben lässt sich die Schwierigkeit der Rätsel unabhängig von den Kämpfen anpassen. Neben dem Hauptprogramm finden Gruselfans eine Vielzahl optionaler Nebenbeschäftigungen, indem sie Stadtplan und Umgebung aufmerksam betrachten. mh



360 Diese Kreatur riskiert, durch eine dicke Lippe, denn ihrer Kraft ist kaum ein Mensch gewachsen – der Reiseveranstalter rät daher zur Flucht.

Anreise per Veranstalter
Reisebüro
Reisedatum

PS3 / 360

Vatra Games, Tschechien

Konami

2011

DAS GEFÄLLT UNS:

- » Fokus auf Horror durch Verletzlichkeit: kein Inventar, Waffen gehen kaputt
- » Verwundungen an Murphy sichtbar
- » neuer Komponist macht gute Musik
- » surreale Spielereien mit Umgebung
- » mutige Abkehr von alten Traditionen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Bosskämpfe mit Quick-Time-Events
- » Grafik bislang eher unspektakulär

FAZIT » Der jüngste Ausflug nach Silent Hill bricht erneut mit den Traditionen der Serie und markiert einen Neuanfang, der sich von der musikalischen Untermalung über Schauplätze bis hin zum Gegendesign erstreckt – das ist so mutig wie spannend!



Yakuza 4



- Großstadtschungel Tokio
- 4 charismatische Reiseführer
- nächtliche Vergnügungen inklusive

Land, Leute und Kultur



» Immer wieder eine Reise wert: Bereits mehrere Male entführte uns Sega in exotische und gefährliche Stadtteile Tokios. Ab März hat der Veranstalter das Urlaubsziel für westliche Reisende erneut im Programm. In "Yakuza 4" wandelt Ihr auf den Pfaden rivalisierender Yakuza-Klans sowie korrupter Kleinkrimineller und lernt manch exotische Schönheit kennen. Wir probierten das verlockende Angebot vorab für Euch: Diesmal führt Euch nicht nur der bisherige Hauptdarsteller Kiryu Kazuma durch Tokios illustren Stadtteil Kamurocho. Nein, mit drei zusätzlichen Reiseführern entdeckt Ihr viele unbekannte Örtlichkeiten und Schleichwege abseits touristischer Areale.

So beginnt Ihr Euren "Yakuza 4"-Trip nicht in der Rolle von Kiryu, sondern in der des charmanten Geldhais Akiyama. Dieser verwickelt sich in die übergreifende Story, indem er der geheimnis-

vollen Kundin Lili Geld leiht. Sein 'Sky Finance'-Büro samt hysterischer Sekretärin liegt praktisch mitten in besagtem Viertel. Frühere "Yakuza"-Reisende fühlen sich in der vertrauten Umgebung gleich wieder heimisch. Der halbaktive Stadtteil von Tokio wurde für die jüngste "Yakuza"-Folge aber nicht nur grafisch aufgepeppt.

Das pulsierende Leben in der Metropole hat seinen ganz eigenen Charme. Auf den Straßen in den Hochhausschluchten sind jetzt mehr Leute zu verschiedenen Tageszeiten unterwegs, während quetschbunte Schilder für unzählige Geschäfte werben. Ein Blick auf die Karte bringt vorgerundig wenig Neues zutage. Straßenzüge und Gebäude sind wie im Vorgänger vorhanden. Erst hinter der farbenfrohen Fassade Kamurochos offenbaren sich viele neue Lokalitäten.

Zum einen könnt Ihr Euch nun über die mit Brettern verbundenen Dachterrassen bewegen und so nicht nur Umwege, sondern auch lästige Polizeikontrollen vermeiden. Zum anderen er-

forscht und inspiert Ihr winzige Hinterhöfe und verwinkelte Bruchbuden, die allesamt durch improvisierte Wege verbunden sind. Zudem ist der Untergrund begehbar: Im Laufe der komplexen Story dringen neugierige Abenteuerurlauber auch in die Kanalisation, Tiefgaragen und unterirdische Shopping-Zentren vor.

Komfort



In den weiteren Urlaubswochen steht Euch zudem der muskelbepackte Knastruder Saejima zur Verfügung. Der sitzt wegen eines Massakers an 18 Mitgliedern eines Yakuza-Klans seit 25 Jahren hinter Gittern. Doch nun ist die Zeit gekommen, um von der Gefängnisinsel zu fliehen. Nach dem Ausbruch wird er am Strand vor einem Waisenhaus in Okinawa angespült – selbiges gehört ganz zufällig dem bisherigen "Yakuza"-Helden Kiryu Kazuma.

Des Weiteren untersucht Ihr an der Seite des korrupten und spielsüchtigen Cops Tanimura den ungeklärten Fall des damaligen Massakers, nachdem die Aufklärung seinem Vater bereits das Leben gekostet hat. Der vierte spielbare Charakter, die altbekannte "Yakuza"-Legende Kiryu Kazuma,



PS3 Autsch! Das verbesserte Kampfsystem ermöglicht im Vergleich zum Vorgänger noch mehr fiese Combo-Angriffe, mit denen Ihr den Gegnern auch eine Kiefer-DP verpassen dürft.



PS3 Als neue Gebiete erwarten findige Abenteuerer unter anderem die Dächer sowie der Untergrund Kamurochos.



PS3 Auf den belebten Straßen Kamurochos sind zahlreiche Einheimische unterwegs – und auch unfreundliche Naturen, die auf Ärger aus sind. Gewiefte Urlauber wehren sich mit Gegenständen aus der Umgebung (oben).

dient schließlich als Bindeglied zwischen den Handlungssträngen.

Freizeitbeschäftigung



Serientypisch gibt es abseits der Story-Pfade viel zu tun: In den hiesigen Spielhallen warten Pachinko-Automaten und Ufo-Catcher. Außerdem vergnügt Ihr Euch unter anderem mit Bowling, Karaoke und Golfen. Die zeitaufwändigste Nebenbeschäftigung dürften jedoch die Hostessen liefern: In den Bars wählt Ihr Eure Abendbegleitung und verwöhnt die anspruchsvollen Damen mit passenden Komplimenten, Drinks und verführerischen Geschenken wie Halsketten oder Kleider. Hoffentlich habt Ihr genug Urlaubsgeld in der Tasche!

Eine Reisewarnung gilt dagegen vor allem für dunkle Gassen und Hinterhöfe: Allerorten sind Bandenmitglieder, Geschäftsleute oder Halbstarke auf Ärger aus. Das verbesserte Kampfsystem ermöglicht in diesen Situationen aber wesentlich mehr Combo-Angriffe und Konter, um der Gegnerübermacht Herr zu werden. Die blutigen

Auseinandersetzungen mit Schlägen und Tritten erfordern bei schwierigeren Kontrahenten wie verfeindeten Yakuza oder Bossgegnern deutlich mehr Taktik. Wir empfehlen, die Umgebung zu nutzen: Überall lassen sich nützliche Items finden, die zu Waffen umfunktioniert werden können. Mit Schildern, Fahrrädern oder Pylonen gebt Ihr Angreifern kräftig aufs Maul. Besiegte Feinde hinterlassen zudem ihre Waffen, die Ihr dann gegen deren Raufkollegen einsetzen dürft. So kommen nicht nur Schwerter, Knüppel und Golschläger zum Einsatz, sondern auch Schusswaffen. Für jeden erfolgreichen Schlagabtausch erntet Ihr Erfahrungspunkte und Geld für die Urlaubskasse – körperliche Betätigung lohnt sich also.

Veranstalter



Mit einem Jahr Verspätung dürfen bald auch europäische Urlauber ins deutlich aufgehübschte Kamurocho zurückkehren. Hatte die vorhergehende "Yakuza 3"-Reise noch einige hiesige Teilnehmer enttäuscht, gelobt der Veranstalter



PS3 Die vier spielbaren Protagonisten begegnen sich erst im Laufe des Abenteuers.

Besserung mit reichlich Programm: Sidequests, Minispiele und die hübschen Hostessen sollen diesmal allesamt dabei sein. Um ein authentisches Fernost-Feeling zu garantieren, bleiben die zahlreichen gesprochenen Dialoge auf japanisch erhalten – Sprachunkundige dürfen jedoch auf englische Untertitel zurückgreifen. ts

YAKUZA AM ENDE?

Wenn westliche Spieler im März mit Teil 4 auf die Reise in die Unterwelt gehen, dürfen Japaner bereits eine neue Episode aus dem "Ryu Ga Gotoku"-Universum spielen. Wie schon im klassisch gehaltenen Samurai-Spin-off "Kenzan" erwartet Urlaubshungrige auch hier ein für die Serie ungewöhnliches Setting. Der Untertitel "Of The End" deutet es an: Teile von Kamurocho sind halb zerstört und von bissigen Zombie-Armeen besetzt. Die vier ortskundigen Reiseführer haben sich deshalb schon mit dicken MGs, Scharfschützengewehren und Granaten eingedeckt. Die blutigen Schießereien erinnern dabei frappierend an "Resident Evil 5". Verstärkung holen sich gewiefte Reisende zudem von "Buddies" – das treue Gefolge unterstützt Euch im Kampftatkräftig mit Fäusten und Kugeln. Trotz apokalyptischer Bedrohung schnürte Sega wieder ein All-Inclusive-Paket: Serientypische Freizeitaktivitäten wie Shopping, Golfen oder Spielautomaten fehlen auch diesmal nicht. Flirts mit liebreizender Gesellschaft runden den Abenteuer-Trip ab.



PS3 Ungemütlich: zerstörte und zombieverseuchte Straßenzüge in "Yakuza: Of The End".

Anreise per: **PS3**
Veranstalter: **Sega, Japan**
Reisebüro: **Sega**
Reisedatum: **März**

DAS GEFÄLLT UNS:

- 4 spielbare Reiseführer
- auspoliertes Kampfsystem mit coolen Special Moves
- lebendiges Szenario bietet viele Nebenbeschäftigungen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- wir wollen alle Inklusivleistungen der japanischen Version
- überlange Dialoge erfordern Geduld

FAZIT = Segas Ausflug in die Tokioter Unterwelt besticht auch in der vierten Saison mit offener Welt, Fernost-Flair und RPG-Elementen.



Catherine



- eine Reise in die männliche Psyche
- interessante weibliche Gesellschaft
- trifft Schlips-tragende Schafe!



Neues Reiseziel



Seit Atlus den ersten Trailer veröffentlicht hat, brummt es in der Netzgemeinde: "Catherine" ist anders als andere Spiele. Es entfernt sich von den typischen 'Supersoldat rettet die Welt'-Prinzipien und stellt ein Thema in den Mittelpunkt, das im Videospiel bis heute bestenfalls stiefmütterlich behandelt wurde: menschliche Beziehungen. Selbst in BioWare-Titeln wie "Mass Effect" und "Dragon Age: Origins" war die Möglichkeit, eine Beziehung mit einer anderen Figur einzugehen, eher eine Nebensache – im Mittelpunkt stand stets das Alien-Ballern und Monster-Hacken. Wenn ihr Euch traut, nimmt Euch das Atlas-Team, das sich spätestens mit dem grandiosen "Shin Megami Tensei: Persona 4" einen Namen als anspruchsvoller Avantgarde-Entwickler gemacht hat, bei "Catherine" mit auf eine verstörende Reise in die männliche Psyche.

Land, Leute und Kultur



Bei "Catherine" dreht sich alles um Vincents Probleme mit dem anderen Geschlecht. Vincent ist ein 32-jähriger Angestellter ohne große Ambitionen, seit fünf Jahren unterhält er eine Beziehung zur gleichaltrigen Katherine, die er bereits seit Schulzeiten kennt. Doch für ihn wird die Luft langsam dünn: Sie hat genug von der bisherigen Larifari-Beziehung und drängt jetzt auf Heirat. Vincent ist das nicht geheuer, seine Kumpels bestärken ihn auch noch in seinen Zweifeln.

Da taucht Catherine – geschrieben mit C – auf. Die ist süße 22, hat ein Gesicht wie ein Engel und Kurven, für die Männer mit Freuden durch die Hölle gehen würden. Und aus irgendeinem Grund hat sie es aus Vincent abgesehen. Im leeren Café setzt sie sich neben ihn und verdreht im nach allen Regeln der Kunst den Kopf, der Abend endet mit einer heißen Nacht in seinem Bett – jetzt hat

Vincent mehr als nur ein Problem. Seitdem wird er von Alpträumen geplagt – Alpträume, die tödlich enden können! Denn in Vincents Viertel kam es inzwischen schon zu mehreren Todesfällen: Junge Männer wurden mit vor Schreck verzerrten Mienen tot in ihren Betten aufgefunden. Droht Vincent jetzt auch dieses Schicksal? Was hat es mit Catherine auf sich? Was wird aus der Beziehung zu Katherine? Ist seine langjährige Freundin möglicherweise schwanger?

Freizeitbeschäftigung



Der Spielablauf von "Catherine" teilt sich in drei Elemente auf: Atlus bezeichnet diese als Stray Sheep, Drama und Nightmare. In den Stray-Sheep-Elementen befindet sich Vincent in der gleichnamigen Bar und interagiert mit seinen Kumpels oder anderen Menschen. Dort trifft er beispielsweise die rothaarige Kellnerin Erica, auf die sein Freund Tobias ein Auge geworfen hat, oder er spielt eine Runde am "Rapunzel"-Automaten – der ähnelt den Nightmare-Sequenzen und ist vielleicht sogar ein gutes Training für die nächtlichen Alpträume. Im Vordergrund steht aber der soziale Aspekt – neben Vincent gibt es etliche interessante Charaktere, die Ihr treffen.

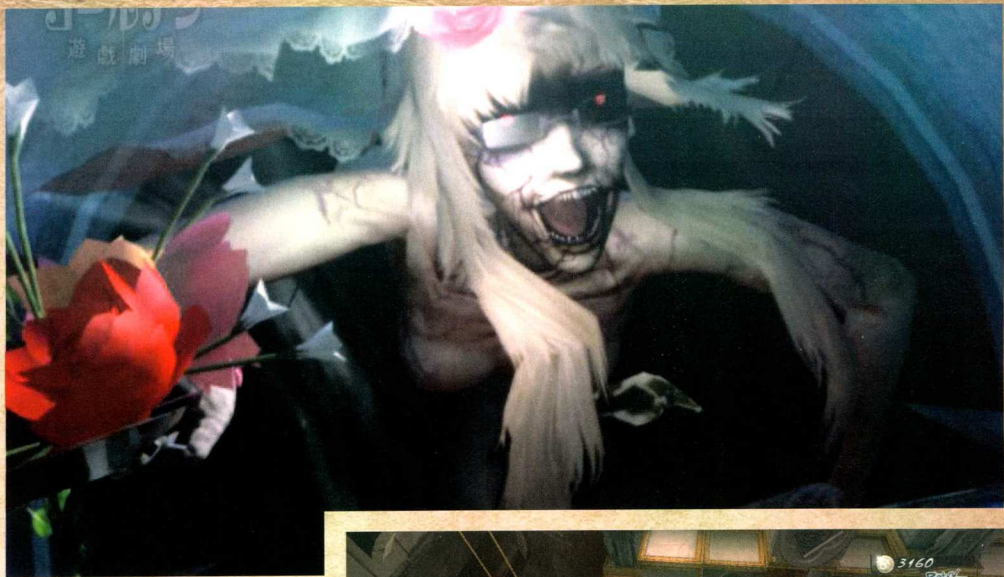
Erst wird es in den Drama-Sequenzen. Dort



P53 In Alpträumen trifft Vincent auf Schafe mit Schlips – ein Symbol für sein Dasein als kleiner Angestellter? Oder steht die Manneskraft des Widders im Vordergrund?



P53 Katherine und Vincent im Bett: Die Designer versprechen für ein Videospiel ungewöhnlich explizite Szenen, die aber nicht billig wirken sollen.

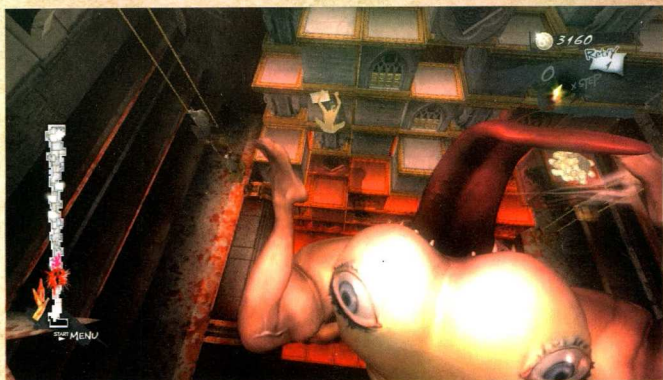


PS3 Im Alptraum flieht Vincent vor einer grotesk entstellten Vision seiner Freundin Katherine.

muss sich Vincent seiner Beziehung zu den beiden so grundverschiedenen Frauen in seinem Leben stellen. Für wen entscheidet er sich? Gibt es überhaupt eine richtige Entscheidung? Und kann sich Vincent tatsächlich entscheiden? Leider ist über diesen Aspekt des Spiels bisher am wenigsten bekannt. Als sicher gilt aber, dass Vincents Handeln große Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte haben wird.

Damit verbleiben die verstörenden Nightmare-Szenen. Hier geht es für Vincent um Leben und Tod. In grotesken Welten trifft er auf aufrecht gehende, beschlippte Schafe – auch Vincent selbst stellt zu seinem Schrecken fest, dass ihm zwei geschwungene Hörner aus dem Kopf sprießen. Mit den Schafen kann er reden und sich Hinweise und Tipps holen, aber um wieder zu erwachen, gibt es nur eine Möglichkeit: Er muss einen gewaltigen Turm erklimmen.

Das funktioniert ähnlich wie in einem Jump'n'Run, gehört aber gleichzeitig einer bizarren Traumlogik. Vincent rennt und springt über Blöcke, verschiebt Quader und weicht tödlichen Fallen aus. Dabei wird er stets von grauenhaften Ausgeburten seiner innersten Ängste verfolgt. So trifft er eine riesige, grotesk entstellte Vision von Katherine, die Jagd auf ihn macht. Oder ein grauenhaftes Baby, das seine Ängste vor der Vaterschaft zu symbolisieren scheint. Wird Vincent von



PS3 Das Monster-Design von "Catherine" ist hochgradig verstörend. Das letzte Spiel, das auf so groteske Weise sexuelle Motive mit dem blanken Horror verknüpfte, war vor vielen Jahren Konamis "Silent Hill 2".

diesen alpträumenhaften Gestalten erwischt, haucht er sein Leben aus.

Veranstalter

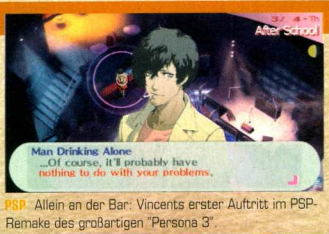


Lange war unklar, um welche Art Spiel es sich bei "Catherine" handelt. Langsam ergibt sich ein Bild, dem man deutlich die Handschrift des "Persona"-Teams anmerkt. Der Fokus auf scheinbar alltägliche Begebenheiten und unvermittelt in den Alltag hereinbrechende Horror-Elemente sind für die Entwickler genauso charakteristisch wie die

strenge Aufteilung in sehr unterschiedliche Spielmechaniken – hier geht es um Interaktion, dort um die Flucht aus den Träumen. Vor allem ist bewundernswert, mit welcher Vielschichtigkeit sich Atlus den erwachsenen Themen von "Catherine" nähert: Was auf den ersten Blick nach effektverschender Fleischschau aussah, erweist sich bei genauerer Betrachtung als komplexes Psychodrama. Bleibt nur zu hoffen, dass Atlus diesen faszinierenden Titel auch in den Westen bringt. *tn*

KENNEN WIR UNS?

Für aufmerksame RPG-Genießer ist Vincent kein unbekanntes Gesicht: Im exzellenten PSP-Rollenspiel "Persona 3 Portable" könnt ihr den geplagten Kerl bereits im Club Escapade treffen. Bleibt ihr hartnäckig, dann erzählt Euch Vincent ein wenig von seinen Problemen mit dem anderen Geschlecht. Das zeigt, dass "Catherine" bereits eine ganze Weile in der Mache ist: Laut Atlus begann die Arbeit schon, als im Frühjahr 2008 die vierte "Persona"-Episode fertiggestellt wurde.



PSP Allein an der Bar: Vincents erster Auftritt im PSP-Remake des großartigen "Persona 3".

Anreise per **PS3 / 360**
Veranstalter **Atlus**
Reisebüro **Atlus**
Reise-Datum **2011 (Japan)**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » unverbrauchtes Szenario
- » spannender Mystery-Horror-Mix
- » komplex charakterisierte Protagonisten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » noch kein West-Release angekündigt!

FAZIT » Ebenso spannendes wie ehrgeiziges Videospiel-Psychogramm eines kleinen Angestellten zwischen zwei Frauen inklusive verstörender Horror-Elemente.

Uncharted 3: Drake's Deception



- Orte aus Tausendundeiner Nacht
- Online-Treffen mit Freunden
- kein Move-Pflichtanimations-Programm



Land, Leute und Kultur



Wie letzten Monat bereits berichtet, wandelt Ihr auf den Spuren von Lawrence von Arabien – in der Rub' al-Khali-Wüste, die im Oman auf der Arabischen Halbinsel liegt. Ein Ziel von Nathan Drake ist die sagenumwobene Handelsstadt Ubar, Zentrum einer ehemals unermesslich reichen Region, die den Zorn Gottes auf sich zog und daraufhin von Sandmassen begraben wurde. Bisherige Bemühungen von Forschern, die Stadt samt vermuteter Reichtümer zu finden (sie gingen sogar per NASA-Satelliten auf Spurensuche), verliefen im sprichwörtlichen Sande.

Apropos Sand: Wie es aus dem Entwicklerstudio tönt, wird Sand in Teil 3 die gleiche Bedeutung haben wie Schnee in Episode 2. Soll heißen: einerseits schmückendes Beiwerk, das sich durch Sandstürme sowie Rutschungen dynamisch verformt, andererseits spielrelevantes Element, das Nathan verlangsamt und unter Umständen sogar tötet.

Ihr kämpft freilich nicht nur gegen Naturgewalten: Ein Geheimbundanführer und seine durchtriebenen Anhänger stellen sich Euch entgegen. Der Feind agiert jedoch nicht wie ein tumbrer Söldner, eher wie Benjamin Linus aus "Lost": Vorsichtiges Taktieren und hinterhältiges Zuschlagen

gehen vor blinde Schießwut.

Co-Studiochef Christophe Balestra verspricht zudem Großes in puncto Grafik: "Hauptantrieb für den Look sind die Künstler. Sie greifen beim Design immer nach den Sternen und die Programmierer müssen dann sehen, wie sie die ganzen Details in den Speicher bekommen und dass das Spiel am Ende noch flüssig läuft. (...) Die SPUs in der PS3 sind der Grund, warum es dennoch funktioniert. Diese Zusatzprozessoren sind unglaublich schnell – und es scheint kein Tempolimit zu geben, wenn man sich mit ihnen länger beschäftigt. Sie sind unser Grafikgeheimnis."

Komfort



Endlich, unsere Gebete wurden erhört! Laut Entwickler Naughty Dog nimmt Nathan bei seiner dritten Abenteuerreise Waffen und Munition automatisch auf. Zur Erinnerung: In den Teilen 1 & 2 stopfte er diese Objekte nur per Knopfdruck in seinen virtuellen Rucksack. Ein nerviges Detail, da man diese Aktion gefühlt 100.000-mal ausführte. Allerdings wirft dies auch eine Frage auf: Darf Euer Alter Ego dann mehr als zwei Wummen gleichzeitig mit sich herumtragen? Denn bislang beschränkte sich Nathans Tragekapazität auf eine



PS3 Lichtgestalten: Grafisch versprechen die Entwickler noch opulenteren Szenarien und optische Gimmicks.

Handfeuerwaffe sowie ein größeres Kaliber à la Gewehr oder Raketenwerfer. Bis Redaktionsschluss konnten wir diese wichtige Frage nicht klären; wichtig deshalb, da sich durch viele stets verfügbare Knarren das Spielgefühl deutlich verändern würde.

Freizeitbeschäftigung



Körperliche Ertüchtigung abseits der Joypad-Kontrollen wird es nicht geben: Naughty Dog hat sich gegen eine Move-Unterstützung entschieden. Die Entwickler haben zwar einige Bewegungs-Gimmicks ausprobiert, aber am Ende fühlte es sich einfach nicht richtig an.

Dafür kommt dem im Vorgänger beliebten Multiplayer-Modus gesteigerte Aufmerksamkeit zu, laut Studio ist er "ein wesentlicher Bestandteil von Teil 3". os



PS3 Heiße Szene: Nathan Drake und sein väterlicher Kumpel Sully (rechts oben) sind von Flammen umzingelt.

Anreise per **PS3**
Veranstalter: **Naughty Dog, USA**
Reisebüro: **Sony**
Reisedatum: **1. November**

DAS GEFÄHRT UNS

- » keine aufgesetzte Move-Steuerung
- » Nathan Drake nimmt Munition und Waffen endlich automatisch auf
- » die Schießzurückhaltung der Gegner macht Hoffnung auf taktisch ausgefeiltere Kämpfe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » wir wünschen uns viele Mehrspieler-Maps

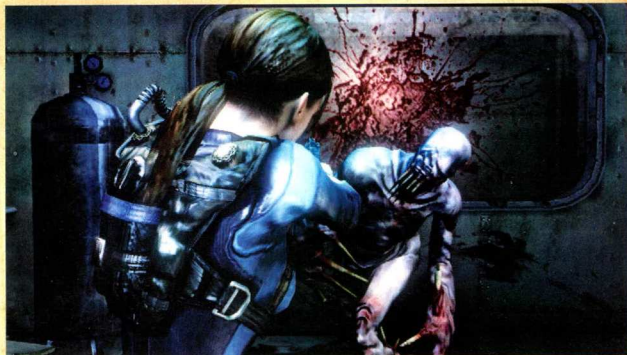
FAZIT Mit dem Buchen dieser Reise macht Ihr nichts falsch: Atemberaubende Schauplätze, clevere KI-Beute und allerhand 5-Sterne-Drumherum sorgen für einen unvergesslichen PS3-Trip.

Resident Evil: Revelations



» Chris Redfield und Jill Valentine, die Helden aus dem ersten "Resident Evil", bestreiten auch die 3D-Premiere der Serie. Obwohl die Über-die-Schulter-Spielperspektive an die actionlastigen Teile 4 und 5 erinnert, wird in "Revelations" das Tempo gedrosselt und der Balleranteil verringert – eine Hommage auf die Anfänge der Horror-Reihe. Weiterentwickelt hat sich hingegen die Steuerung: Auf Knopfdruck nimmt Euer Alter Ego wie gewohnt Waffen in den Anschlag, eine Laserzielhilfe erleichtert das Anvisieren der Monster. So weit, so bekannt. Aber jetzt kommt's: Ihr dürft während des Zielen herumlaufen und sogar schießen! Ein weiterer Schritt in Richtung Ego-Shooter-Kontrollen, der von einem zusätzlichen Detail untermauert wird: Nehmt ihr die Wumme hoch, seht ihr nur zwei Hände und die Knarre – in Teil 4 und 5 waren dagegen noch Partien des Oberkörpers zu erkennen. Ihr steuert per Analogstick und Controllerstasten, die Kamera lässt sich per Touchscreen leicht im Winkel ändern.

Capcoms "MT Framework Mobile"-Engine leistet hervorragende Arbeit und zaubert eine 3D-Grafik auf das Display, die auf dem 3DS Maßstäbe setzen dürfte. Wer flüchtig auf die Konsole guckt, glaubt fast eine tragbare PS3 zu sehen. Echtzeit-Lichtquellen beleuchten Spielfiguren sowie Umgebung glaubhaft und sorgen dafür,



3DS Jill Valentine wird auf einem Schiff von ausgemergelten Monstern attackiert – ob die armen Kreaturen nicht zum Captain's Dinner durften?

dass ihr über realistische (dezent pixelige) Schattenwürfe staunt. Ob ihr an Schauplätzen wie Schiff, Küstenstadl und Flugzeugwrack im Schnee dann auch die laut Spieluntertitel angeordneten "Enthüllungen" zur "Resident Evil"-Serie erleben werdet? Wir sind da skeptisch...

Anreise per **3DS**
Reisebüro **Capcom**
Reisedatum **2011**

Alice: Madness Returns



3DS Diese Alice ist kein braves Mädchen: Wenn monströse Märchenland-Bewohner angreifen, zückt die Heldin eine Pfeffermühlengewehr.

» Das erste "Alice" erschien 2000 nur auf PC, jetzt schickt American McGee, der mit seinen Leveldesigns für diverse id-Software-Ballerien bekannt wurde, seine Heldin auch auf Konsolen ins Wunderland. "Madness Returns" spielt zehn Jahre nachdem Alice ihre Familie bei einem Feuer verloren hat: Das Mädel verlässt die Psychiatrie und wird von einem Arzt weiter betreut, dennoch sind ihre Probleme nicht ausgestanden. Anfangs wandert ihr durch ein trübes London, doch Alice will wissen, wer das Unglück damals verursacht hat, und reist deshalb wieder ins Wunderland. Das hat sich in der Zwischenzeit spürbar verändert – fast, als ob der Wahnsinn darin wütet... Die virtuelle Alice weiß sich gegen allerlei auftauchende Märchenmonster tatkräftig zu wehren, sei es mit Schwert oder einer Pfeffermühle als Schusswaffe. McGee verspricht neben viel Action eine ordentliche Prise Rätsel und keine exzessive Gewalt, da Splatter sich mit der Thematik nur bedingt verträgt.

Anreise per **PS3 / 360**
Reisebüro **Electronic Arts**
Reisedatum **2011**

Batman: Arkham City



» Wie berichtet, erwartet Euch in Batmans zweitem Abenteuer aus dem Hause Rocksteady ein kompletter Stadtbezirk, in dem Gangs und Gauner ihr Unwesen treiben, selbst ein noch nicht näher erläuterter Mehrspieler-Modus ist in Planung. Neben einem überarbeiteten Kampfsystem und neuen Moves, die Euch nun auch Batmans Technik-Gadgets in Combos integrieren lassen, wurden auch die Riddler-Rätsel des Erstlings aufgehohlet: Zunächst muss Batman Handlanger des klugen Grünfracks aufspüren und in Schlägereien verschonen, ehe er Infos aus ihnen herauspresst. Zuletzt ist jede Joker-Trophäe mit einem mehr oder minder komplexen Rätsel verbunden. Als weitere Schurken sind Joker, Catwoman, Two-Face, Harley Quinn, Calendar Man, Victor Szas, Mr. Freeze, Talia al Ghul und Hugo Strange zu erwarten. Letzterer kontrolliert die Gefängnisstadt Arkham City und weiß um Batmans wahre Identität. Nicht geplant sind hingegen spielbare Vehikel aus Batmans Hightech-Fuhrpark.

Anreise per **PS3 / 360**
Reisebüro **Warner**
Reisedatum **2011**



PS3 Das simple, aber gelungene Kampfsystem wird mit neuen Feinessen angereichert: Schaltet mit Timing Gegner schneller aus, was an den Nachladekrieff aus "Gears of War" angelehnt ist.

L.A. Noire

» Eine Städtereise in das Los Angeles der 1940er könnte malerisch und friedlich verlaufen – wären da nicht zahlreiche Räuber und Verbrecher, die dort ihr Unwesen treiben. Ihr schlüpft in die Rolle des Polizisten Cole Phelps, der sich täglich mit diesem Abschaum herum-schlägt und in bester CSI-Manier knifflige Kriminalfälle löst. Innerhalb der strikt linearen Geschichte, die in eine frei begehbare Stadt eingebettet ist, stehen die Suche nach Indizien und Verhöre von Verdächtigen im Mittelpunkt. Die Gesichter aller Protagonisten wurden per aufwändigem MotionScan-Verfahren mit unzähligen Kameras von echten Schauspielern aufgenommen und sind realistischer als alles, was bisher über eure Mattscheibe flimmerte. An der Mimik der Zeugen lest ihr Emotionen und Lügen ab, zieht die richtigen Schlüsse und stellt fest, wer Dreck am Stecken hat. Zwischendurch stehen Verfolgungsjagden und Schießereien auf dem Programm:

Anreise per
Reisebüro **PS3 / 360**
Reisedatum **Take 2**
2011



» Zwischen Hochhäusern und Neonreklame ist das Auge des Gesetzes stets wachsam. Vor allem, wenn die Augen in wirklich realistischen Gesichtern ruhen und den Verbrechern die Lügen an der Nase ablesen.

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D



» Ausschweifende Dialoge vor historischer Kulisse, flexible Kämpfe und Möglichkeiten zu individuellen Vorgehensweisen zeichnen die "Metal Gear Solid"-Serie aus – auf dem 3DS erwarten wir Überraschungen!



» Erwarten uns in der Neuauflage des PS2-Schleich-hits kluge Spielereien mit der 3D-Technik? Zuzutauen ist es Hideo Kojima allemal, brillierten bisherige "MGS"-Schleichepisoden doch stets mit unerwartetem Einsatz konsolenspezifischer Eigenheiten. In "Snake Eater 3D" reisen wir mit Greenhorn und Nahkampfspezialist Jack alias Naked Snake in die Sowjetunion der 1960er-Jahre und tauchen ein in die politischen Wirrungen des Kalten Krieges, wo unser Held seine ehemalige Mentorin "The Boss" und deren Cobra-Einheit ausschalten soll. Serienfans treffen auf den jungen Revolver Ocelot, amüsieren sich über homoerotische Gags über Raiden und lernen Lektionen über Patriotismus und wahre Loyalität.

Anreise per
Reisebüro **3DS**
Reisedatum **Konami**
2011

The Legend of Zelda: Skyward Sword



» Welche Prüfungen im viel bereisten Land Hyrule auf Link warten, ist immer noch nicht bekannt. Von inhaltlosen "Das Spiel soll innovative Rätsel bieten"-Internet-Auszügen aus diversen Miyamoto-Interviews abgesehen, hüllt Big N seit der E3 den Mantel des Schweigens über "Skyward Sword". Dort konnten wir das bunte Abenteuer bereits spielen, uns in Extremsportarten üben (Bomben-Bowling, Flugkäfer-Werfen und Blumen-Köpfen) und die neue Wii-MotionPlus-Schwertsteuerung ausprobieren. Die funktioniert gut, erlaubt eine akkurate Klingenführung und bringt Dynamik in die Nahkämpfe. Wir hoffen, dass der E3-Look in puncto Texturqualität und Eigenständigkeit noch eine Schippe drauflegt...

Anreise per
Reisebüro **Wii**
Reisedatum **Nintendo**
2011



» Mit Schwert und Schild bewehrt stürzt sich Link auf Goblins und Fledermäuse. Die großen Controller-Anzeigen im Bild werden laut Aussage von Nintendo im finalen Spiel nicht so vorhanden sein.

The Last Guardian

» «Och, ist der süß», schallt es durch die Redaktion, wann immer über das ungleiche Abenteuerduo gesprochen wird. In der Tat vermögen nur wenige Videospielfiguren anhand einer spärlichen Auswahl an Bildern, die bislang das Licht der Öffentlichkeit erblickten, den Betrachter so sehr zu verzaubern, wie es dem mit Pfeile gespickten Wolpertinger aus Hund, Fledermaus, Ratte, Huhn, Hirschkitz und Affe gelingt. Die wenigen Trailer, die mit der gefühlvollen Titelmelodie aus "Miller's Crossing" unterlegt sind, lassen den Spielablauf bislang bestenfalls errahnen: Ein namenloser Junge bahnt sich seinen Weg durch verfallene Ruinen und versteckt sich vor steinernen Soldaten. Zu diesem Zweck klettert er Wände empor, wirft mit Töpfen oder lässt seinen gefiederten Begleiter Hiebe austreten und gelangt mit dessen Hilfe zu anderweitig nicht zu erreichenden Orten. Dass er das Mischwesen zu sich rufen kann, weckt zusammen mit der überbelichteten Grafik starke Erinnerungen an Fumito Uedas PS2-Erstellung "Ico" – alles Weitere ist bislang Spekulation.

Anreise per
Reisebüro
Reisedatum

PS3
Sony
2011



PS3 Der Titel des Spiels sowie der geschundene Leib des Fabelwesens lässt vermuten: Das Vieh wird im Verlauf des Spiels sterben!

Okamiden

» Wäre da nicht dieses 'Das habe ich doch schon mal gesehen'-Gefühl – Chibiterasu Mär von der Rettung der Welt wäre ein Top-Platz unter den Handheld-Reisezielen sicher. Denn die ersten Spielstunden mit dem Wolfskind verückten uns mit malerischen Bilderwelten, einfallsreichen Pinselstrich-Rätseln und gut funktionierenden Simplekämpfen. Und doch erinnern gerade diese Eindrücke noch zu fräppierend an den sagenhaften PS2-Trip. Die Hoffnung auf mehr Eigenständigkeit schürten vor kurzem neue Screenshots, die mehrere Rhythmus-Minispiele sowie frische Umgebungen zeigten. Insofern sind wir guter Dinge, dass es Capcom gelingt, das märchenhaft erholende Flair des Erstlings auf den DS zu übertragen, ohne Kenner mit aufgewärmten Elementen zu langweilen. Eine Sache hat der Titel allen Abenteuerurlaub-Konkurrenten voraus: Hier könnt Ihr Euren eigenen Ozean zeichnen. Wenn das kein Grund für eine Reise ins Reich von "Okamiden" ist!

Anreise per
Reisebüro
Reisedatum

DS
Capcom
18. März



DS Das Wolfchen Chibiterasu, Kind des "Okami"-Helden Amaterasu, trägt in "Okamiden" verschiedene Reiter.

El Shaddai: Ascension of the Metatron



PS3 Der fromme Enoch muss auf seinem Erdenbesuch allerlei 2D-Sprungabschnitte meistern, um Gottes Auftrag zu erfüllen und die Welt zu retten.

Ihr Euren Gegnern Lichtbogen ab oder rüdet Euch in bester "God of War III"-Tradition mit übergroßen Fausthandschuhen, die sich im Paar auch prima als Schild eignen. Wenn Ihr Euren gefallenen Feinden nicht gerade die Flügel Federn ausruft, stellt Ihr Euch klassischen 2D-Hüpfpassagen. Importfreunde, welche der japanischen Sprache mächtig sind, gehen bereits ab 28. April auf die Jagd.



» Wenn Ihr keine Lust habt, auf den Spuren von Kratos zu wandeln und die griechische Götterwelt um zahlreiche Gliedmaßen zu erleichtern, bietet Euch "El Shaddai: Ascension of the Metatron" eine biblische Abwechslung vom Spartaner-Alltag. Begebt Euch in Gestalt des Sterblichen Enoch im Auftrag Gottes auf die Jagd nach den gefallenen Engeln und verhindert die göttliche Sintflut auf Erden. Eure Reise führt Euch durch optisch höchst abwechslungsreiche und kreative Landschaften, in denen sich verspielte Pastelltöne mit kräftigen Neonfarben abwechseln. Eure Widersacher wie etwa der von Technologie und Evolution begeisterte Azazel und die mütterliche Ezekiel mit ihren skurrilen Schweinen Fooa und Woola haben sich vor langer Zeit von den himmlischen Heerschaaren abgewandt. Enoch muss sich seiner Haut anfangs noch ohne Waffen erwehren, später nehmt

Anreise per
Reisebüro
Reisedatum

PS3 / 360
Ignition Entertainment
2011

WEITERE REISEZIELE

	HERSTELLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	RÄTSEL	ACTION	TERMIN
Assassin's Creed III	Ubisoft	PS3 360	Das Duell zwischen Assassinen und Templer-Rittern geht in die nächste Runde.	★★★★	★★★★	2011
Darksiders 2	THQ	PS3 360	Krieg spielt nicht mehr die Hauptrolle, rund wird es trotzdem gehen.	★★★★	★★★★	2012
I Am Alive	Ubisoft	PS3 360	Der Naturkatastrophen-Thriller ist immer noch in der Produktion.	★★★★	★★★★	2011
Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	PS3	Die zwei epischen Abenteuer bekommen eine HD-Schönheitskur verpasst.	★★★★	★★★★	2. Quartal
Lego Pirates of the Caribbean	Disney	PS3 360 Wi PSP DS	Amrrr Jack Sparrow und Kumpare gehen auf Klotzchen-Schatzsuche.	★★★★	★★★★	Mai
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	3DS	Links großartiges N64-Epos dürfte in 3D noch mitreißender werden.	★★★★	★★★★	2011

NACHRICHTEN

Hacker knacken die PlayStation 3

USA • Schöne Bescherung für Sony: Um den Jahreswechsel veröffentlichte der berühmt-berüchtigte Hacker George Hotz alias Geohot in Zusammenarbeit mit Team fail0verflow den sogenannten Root-Key der PlayStation 3. Mit diesem digitalen Schlüssel ist es möglich, selbst geschriebene Software auf der Konsole auszuführen und kommerzielle PS3-Software zu entschlüsseln sowie zu manipulieren. Sony könnte diesen Schlüssel zwar mit einem Firmware-Update ändern, dann würden aber alle bislang verkauften Spiele nicht mehr auf der Konsole funktionieren! Damit öffnen sich nun Tür und Tor für Heimentwicklersoftware, aber auch Raubkopierwerkzeug, Custom-Firmwares (siehe Seite 89) und Spiele-Mods. Besonders bei Letzteren fürchten die Hersteller nun eine Welle von Cheatmods, welche die Online-Punktejagd aushebeln: Etwa der Community Manager von "Call of Duty: Modern Warfare 2", Robert Bowling, warnt vor unfairen Spielergebnismanipulationen und rät allen Zockern, nur noch mit Freunden online zu spielen. Des Weiteren hat Geohot einen Hack veröffentlicht, mit dem sich das Trophäensystem aushebeln lässt: Mit wenigen Klicks lassen sich alle auf der Konsole installierten Trophäen freischalten und

auch online synchronisieren. Obwohl Geohot sich von Raubkopien distanziert, arbeiten andere Hacker mit Hochdruck am Überlisten sämtlicher Kopierschutzmaßnahmen: Kollege Graf Chokolo ist es bereits gelungen, das Digital Rights Management (NP-DRM) von Downloadspielen aus dem PSN-Shop zu knacken. Der Hacker hat das Download-Spiel "Sonic The Hedgehog 4: Episode 1" entschlüsselt und den digitalen Beweis im Netz veröffentlicht. Zudem sind bereits mehrere Custom-Firmwares für die PS3 im Umlauf, die entsprechende Möglichkeiten zur Urheberrechtsverletzung bieten. Gegen eine einstweilige Verfügung seitens Sony verteidigt sich Geohot vehement: "Es geht darum, ob man wirklich das Gerät besitzt, das man sich gekauft hat." Demnach wäre Sony selbst schuld, da man die viel beworbene Möglichkeit, andere Betriebssysteme auf der PS3 zu installieren, aus der Firmware gelöscht hätte. Damit hätte man die Anwender vor den Kopf gestoßen und der Jailbreak sei nur eine Möglichkeit, die Originalfunktionen der Konsole zu nutzen. oe



Rechtsstreit: Hacker Geohot verteidigt sich in einem laufenden Verfahren gegen Sonys Vorwürfe.



Musikspiel-Pionier nichts mehr wert?

USA • Im November bot Viacom sein Entwicklerstudio Harmonix ("Guitar Hero", "Rock Band") erstmals zum Verkauf an (wir berichteten). Nun hat sich ein Käufer gefunden: die Wertpapierfirma Columbus Nova. Laut ersten Medienberichten betrug der Verkaufspreis des gesamten Studios gerade mal 50 US-Dollar. Allerdings beinhaltet der Deal, dass Columbus Nova auch die Kosten für Musiklizenzen sowie die Verantwortung für unverkaufte "Rock Band"-Exemplare und -Controller übernimmt. Die Lizenzen für die "Rock Band"-Songs allein sind laut dem Branchenmagazin Billboard

mehrere Millionen US-Dollar wert. Dies sei der Hauptgrund, weshalb Viacom mit der starken "Rock Band"-Marke nie wirklich reich geworden sei.

Viacom kaufte Harmonix im September 2006 für 175 Millionen US-Dollar. Dank des niedrigen Verkaufspreises erhält der Konzern steuerliche Vergünstigungen in Höhe von 50 Millionen US-Dollar (weil sich die Vergünstigungen stets nach dem Verlust, den ein Unternehmen beim Verkauf seines Bestands macht, richten).

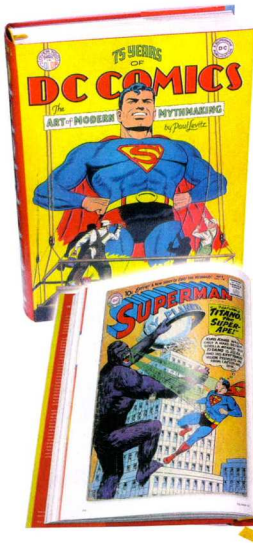
Harmonix selbst feierte den Verkauf als "aufregende Rückkehr zu ihren Wurzeln als Independent-Studio, das in eigenem Besitz ist". Schließlich verkaufte Viacom den Hersteller offiziell an das Unternehmen Harmonix-SBE Holdings LLC, eine Tochterfirma von Columbus Nova. gg/ms



HARMONIX

NEWS-TICKER »

+++ Atari machtlos: Der Webhost Rapidshare hat einen Rechtsstreit gegen Atari in zweiter Instanz gewonnen. Atari hatte gegen den Webseitenbetreiber geklagt, weil dort Links zu Raubkopien von "Alone in the Dark" aufgetaucht waren. +++ Treffen der Generationen: "Portal 2" erscheint im April auf PlayStation 3 mit besonderen Boni. Die Packung enthält einen Code für eine kostenlose Steam-Version des Spiels.



Bibel für DC-Comic-Fans

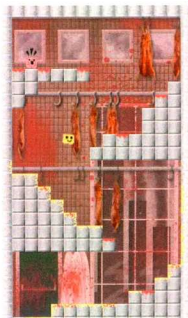
USA • Das Online-Rollenspiel "DC Universe" (siehe Test auf Seite 58) nehmen wir zum Anlass, Euch ein unglaubliches Print-Prachtstück nahezubringen. Der Taschen-Verlag sprengt mit "75 Years of DC Comics" alle Grenzen: Das Meisterwerk wiegt rund 7 Kilo, misst 30 cm in der Breite, 40 cm in der Höhe, ist 9 cm dick und kostet 150 Euro. Der englischsprachigen Superhelden-Hommage liegt zudem ein knapp 100-seitiges Büchlein im typischen Comic-Format bei, das einen Großteil der Texte in deutscher Übersetzung bietet (Bild rechts oben).

Doch nicht nur die Abmessungen sind grandios, auch die Druck- und Papierqualität stellt alle vergleichbaren Bücher in den Schatten. Absolutes Highlight sind die sechs Kapitel-Startseiten, die auf Kunststoff gedruckt sind und in den prächtigen Glanzfarben schimmern. Auf über 700 Seiten lässt Autor Paul Levitz die Geschichte der DC Comics chronologisch in Text und (viel) Bild Revue passieren. Rund 2.000 Fotos, darunter viele Cover und Einzelseiten längst vergessener Helden, Serienanleger und Fundstücke laden zum Retro-Schmökern ein – stilvoll präsentiert von Art-Director Josh Baker. Aufmachung, Verarbeitung und inhaltliche Details sind in jeder Hinsicht großartig. Wenn es doch so ein Buch zur Geschichte der Videospiele gäbe... *mg*



PETA vs. Meat Boy

USA • Die Tierrechtsorganisation PETA hat sich erneut an einer Spiel-Parodie versucht. Nach "Cooking Mama: Mama Kills Animals" trifft es "Super Meat Boy". PETAs Antwort auf den knallharten 2D-Hüpfer mit dem roten Fleischklumpen: "Super Tofu Boy". Allerdings ist der Umfang mit zehn Levels mager, das Leveldesign monoton und die Steuerung nicht ansatzweise so gut wie bei "Super Meat Boy". Dessen Entwickler kontierte die PETA-Aktion, indem ein lächerlich schwacher Tofu Boy per Update in die PC-Fassung von "Meat Boy" gebeamt wurde. *st*



THQ macht Mattel-Spiele

USA • Entwickler und Publisher THQ verkündet eine Partnerschaft mit dem Spielzeughersteller Mattel. Konkrete Brands, die Versoftungen bekommen sollen, sind "Hot Wheels", "Barbie", "Fisher-Price", einige unbekannte Kindermarken sowie – und hier kommt der Clou – "Masters of the Universe". Wir meinen: Ein aufwändiges Action-Abenteuer im "God of War"-Stil würde He-Man, dem Helden unserer Kindheit, gut zu Gesicht stehen – natürlich inklusive Sex-Einlage mit Evil-Lyn! Natürlich wäre auch ein Echtzeit-Strategie-Titel mit He-Mans Truppe, Skeletors Schergen und Hordaks wilder Horde denkbar.

Wer übrigens künftig im Laden nach THQ-Spielen sucht, der muss Ausschau halten nach diesem neuen Logo des Herstellers. *ms*



Symphonic-Odysseys-Konzert

KÖLN • Die jährlichen Spielemusik-Konzerte des WDR haben sich mittlerweile als fester Bestandteil im Terminkalender deutscher Zocker etabliert. Nach "Symphonic Fantasies" und "Symphonic Legends" kehrt das WDR Rundfunkorchester 2011 mit "Symphonic Odysseys" zu den Anfängen der Konzertreihe zurück. Die kommende Veranstaltung ist einem einzigen Komponisten gewidmet: Nachdem im Jahre 2008 Chris Hülsbeck Tribut gezollt wurde, steht am 9. Juli 2011 niemand Geringeres als Nobuo Uematsu im Mittelpunkt. Gespielt werden Stücke aus "Final Fantasy", "Blue Dragon" und "Lost Odyssey".

Für die Arrangements zeichnet zur Freude der Fans wieder der Finne Jonne Valtonen verantwortlich. Diese Mischung scheint gut anzukommen: Innerhalb kurzer Zeit waren sämtliche Karten ausverkauft. Wir hoffen, dass – wie im Jahre 2009 – ein Zusatzkonzert angesetzt wird oder sich weitere Ticket-Kontingente auftun. *tn*



außerdem können PS3- und PC-/Mac-Besitzer zusammen spielen und chatten. +++
Sabellarschein: Team Soul Director Daiichi Odashima hat an Weihnachten via Twitter die Entwicklung eines neuen "Soulcalibur" bestätigt. +++



Nintendo 3DS kommt am 25. März für 249 Euro nach Deutschland

AMSTERDAM • Die Enttäuschung war gut zu erkennen in den Gesichtern der Menschen, die gerade eine gute Stunde Nintendo-Pressekonferenz hinter sich gebracht hatten. Zwar führte der britische TV-Moderator Jonathan Ross mit viel Witz durchs Programm, die Infodichte war aber gering, überraschende Ankündigungen fehlten. Somit wissen wir nun, dass das 3D-Handheld am 25. März in Europa erscheint, über den Preis schwieg sich Nintendo-Europa-Chef Satoru Shibata indes aus – man habe dem Handel mitgeteilt, für wie viel dieser das Gerät bekäme und nun sei es an ihm, den Endpreis zu bestimmen. Auch wenn es nicht offiziell bestätigt wurde: 249 Euro werdet ihr für den 3DS berappen müssen, wie vor Ort aus Händlerkreisen zu hören war. Nicht billig, aber zumindest ein angemessener Startpreis für ein High-Tech-Spielzeug mit einer so umfangreichen Feature-Liste. „Kein anderes System beinhaltet so viele Werkzeuge für Spielentwickler“, tonte Nintendo Europas Marketing Direktor Laurent Fischer. Nintendo stopft tatsächlich jede Menge in die Hardware, die ungefähr DS-Lite-Maße besitzt und zum Start in den beiden Farben 'Cosmos Black' und 'Aqua Blue' erhältlich sein wird.

3D-Widescreen oben, Touchscreen unten, eine Innenkamera, zwei Außenkameras und ein 'Circle Pad' genannter Analogstick über dem Steuerkreuz – das sind die auffälligsten Komponenten der neuen Nintendo-

Hardware. In Inneren befinden sich zudem noch ein Beschleunigungssensor und ein Gyroskop, ein Mikrofon, Wi-Fi und 2 GB interner Flashspeicher, der via SD-Kartenslot aufrüstbar ist. Ebenfalls mit an Bord ist jedoch auch ein Ärgernis, das Import-Zocker stört: Regionalcodes verhindern diesmal konsequent die Nutzung von Spielen aus USA und Japan – enttäuschend!

25 Titel zum Start

Das klingt zunächst nach einer eindrucksvollen Menge – allerdings definiert Nintendo die Launch-Phase als Dreimonatszeitraum bis Ende Juni. Dafür verkniffen sich alle Anwesenden Angaben zu den Spielepreisen, ausgehend von den in Japan veranschlagten Yen-Summen scheinen aber 40-50 Euro als Standard realistisch. Das bejubelte "Rayman 3D" war nicht auf der Veranstaltung anzutesten, dafür konnte die (zumindest bei einer kurzen Runde) finessenarme seitlich scrollende Hüpferei "Rabbids Travel in Time" sowie das eher unspektakuläre Rennspiel "Asphalt 3D" probiert werden. Fetziger war "Ridge Racer 3D", das mit einem schicken 3D-Effekt aufwartete, aber in der Verfolgungsdistanz das Heck des eigenen Sportwagens bizarr in die Länge zog. Konami und Capcom bewiesen eindrucksvoll, was man aus dem stereoskopischen 3D-Effekt der neuen Hardware machen kann. Mit "Pro Evolution Soccer 2011 3D"



Gratis: Die schlichte Ballerei "Face Raiders" ist beim 3DS vorinstalliert.

unterstützt Konami erstmals ein Gerät zum Start mit seiner berühmten Fußballmarke – und liefert dabei nicht nur einen traditionellen Kick mit ein paar hübschen Effekten, sondern ein echt anderes Spielgefühl. Die neue 'Player Camera'-Perspektive stellt Euch wirklich auf den Platz; dank 3D und des neuen Blickwinkels seid ihr mitten im Spiel und schon allein das Passen wird zum Erlebnis. Einziger Wermutstropfen: Die Spielerkamera-Perspektive ist nicht die übersichtlichste, Profis mit Drang zum Tor schalten wieder in die klassische Sicht. Auch "Super Street Fighter IV 3D Edition" bietet neben der klassischen eine 'dynamische' Ansicht. Während es sich bei der ersten um die traditionelle Seitenperspektive handelt, die durch den 3D-Effekt ein wenig aufgehübscht wird, macht der Dynamik-Modus seinem Namen alle Ehre. Hier hängt die Kamera schräg hinter der Spielfigur, schwenkt und wirbelt mit den Kämpfern hin und her und liefert eine unglaublich dynamische 3D-Spielerfahrung. Auch sonst stimmt



Trost für die in Amsterdam anwesende Journalistenschar: Nach der wenig ergebnisreichen Pressekonferenz konnten immerhin die meisten 3DS-Spiele eine Weile gedaddelt werden.

MARIO SPORTS MIX



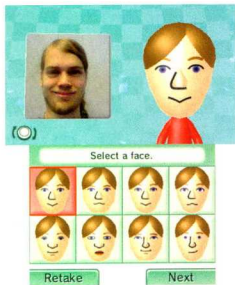
Nintendo 3DS
Game CardNintendo DSi
Game Card

Fein: Im 3DS-Download-Shop gibt es auch Game-Boy-Spiele.

Der 3DS verarbeitet auch DS-Spiele, die neuen Module haben deshalb fast die gleiche Form.



Der 3DS taugt auch als Schrittzähler und führt eine tägliche Statistik.

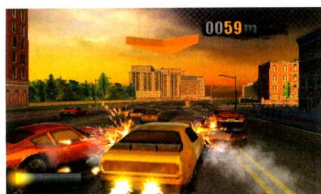


Witzig: Eine Automatik wandelt Euer Foto in einen passenden Mii um.

alles: 35 Kämpfer, globale Online-Duelle mit Zuschauer-Modus, Download-Play (Ihr braucht nur ein Modul, um in der Gruppe zu prügeln) – einzig die Tatsache, dass Combos auch über simplen Druck auf das Touchpad auslösbar sind, lässt Traditionalisten lästern. "Resident Evil: The Mercenaries 3D Edition" ist eine blutige, ansprechend aussehende Third-Person-Ballerei auf Zeit mit aktuell vier Charakteren, darunter Claire Redfield, "Nintendogs + Cats" die gewohnt niedliche und geruchsame Haustier-Simulation, die in 3D noch einmal so süß ist. "Super Monkey Ball 3D" macht es dem Spieler mit seiner schnellen Optik nicht gerade leichter, über knallbunte Kurse zu rollen. Spielbar waren auch "Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D" (grafisch dezent aufgebohrt), "Steel Diver" (U-Boot-Action mit unpraktischem Motion-Sensor-Periskop) oder "Dead or Alive Dimensions" (ein schmuckes 'Best of'), daneben gab es noch ein halbes Dutzend selbst ablaufender Demos wie "Mario Kart" oder "Metal Gear Solid: Snake Eater" sowie ein paar 3D-TV-Inhalte rund um Sport und Natur-Doku.

Viel Qualität und ein bisschen Innovation

Nach ausgiebigen Hands-on-Erlebnissen entspannten sich die Gesichter der Pressekonferenz-Besucher doch sichtbar. Man muss zweifellos weiß das und wird ab Februar Möglichkeiten bieten, im Spielehandel vorab 3D ohne Brille zu erleben. Amsterdam zeigte auch, dass das Start-Line-up qualitativ über jeden Zweifel erhaben ist; die meisten Titel machen eindrucksvoll Gebrauch vom 3D-Effekt und versuchen durch neue Perspektiven und Schwerpunkte auf die neue Technik einzugehen. Einzig was Innovationen bei Marken und Spielprinzipien betrifft, sollten Nintendo und seine Software-Unterstützer noch ein bisschen nachhaken: Das Überspiel, das den 3DS zur zwingenden Unterhaltungs-Hardware 2011 macht, war in Amsterdam nämlich nicht zu entdecken – und wird zum Start Ende März auch zweifellos fehlen. sf



Ubisoft tischt massenhaft 3DS-Titel in der Startphase auf, darunter "Driver: Renegade".



Mithilfe der 'Augmented Reality'-Karten und der 3D-Kamera setzt Nintendo auf virtuelle Welten – PSP-Besitzer kennen das Prinzip von "Invizimals" und "EyePet".

Spot & Street Pass

Zwei Features rund um die Wi-Fi-Verbindung des 3DS verdeutlichen den Wunsch Nintendos, ihre Konsolen stärker ins Internet zu bringen. Beide drehen sich um den Standby-Modus des Geräts, in dem kontinuierlich nach Verbindungen zur Außenwelt gesucht wird. 'Spot Pass' ist die automatische Verbindung des 3DS mit dem Internet an Hot Spots von Partnern wie der Telekom. Leuchtet die grüne LED, ist das Gerät online aktiv und lädt Nachrichten oder neue Spielinhalte aus dem Netz. 'Street Pass' ist dagegen eine Direktverbindung mit 3DS-Geräten in der Umgebung, die im Sleep-Modus hergestellt wird. Das Ergebnis ist abhängig von den eingelegten Spielen: Befindet sich ein 'PES'-Modul im Schacht, treten Teams automatisch gegeneinander an, bei "Street Fighter" prügeln sich sammelbare Kämpferstatuen. Durch Erfolge in Street-Pass-Duellen werden weitere Teams, Kämpfer, Collectibles oder Features bei den jeweiligen Teilnehmern freigeschaltet.



Partner wie Aardman („Shaun das Schaf“) oder Eurosport sind für 3D-Filme und -News im Boot.



"Nintendogs + Cats" wird viele Zockerherzen schmelzen lassen.



Konami kommt mit "PES 2011 3D" dem Rivalen Electronic Arts zuvor.



Deutsche Verkaufs-Charts 2010

DEUTSCHLAND • Das Marktforschungsunternehmen media-control veröffentlichte Mitte Januar die Software-Jahrescharts 2010 – eine Top-30-Liste mit teilweise erstaunlichen Ergebnissen. Bei den meistverkauften Einzelversionen erklimm "FIFA 11" für PlayStation 3 die Spitzenposition – vor den PC-exklusiven "World of Warcraft: Cataclysm" und "Starcraft II: Wings of Liberty". Dass sich aber auf Platz 4 das schon 2009 erschienene "New Super Mario Bros." noch weit vor "Super Mario Galaxy 2" platziert, ist bemerkenswert.

Ebenso erstaunlich: Nintendos Dominanz gegenüber Sonys PlayStation 3 und vor allem Microsofts Xbox 360. Während es mit "Gran Turismo 5" immerhin ein PS3-Exklusivtitel weit nach vorne schaffte (Platz 6), glänzen Xbox-360-Exklusivgames wie etwa "Alan Wake" oder "Halo: Reach" mit Abwesenheit. Dabei überflügelte "Gran Turismo 5" sogar "Red Dead Redemption". Wohl gemerkt: "GT 5" erschien Ende November 2010, Rock-

stars brillante Western-Action bereits Ende Mai 2010. Mit "New Super Mario Bros." (Wii & DS), "Wii Fit Plus", "Wii Party", "Super Mario Galaxy", "Mario Kart" (Wii & DS), "Pokemon: Soulsilver/Heartgold", "Wii Sports Resort", "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" (DS), "Professor Layton und die verlorene Zukunft" sowie dem erst kürzlich erschienenen "Donkey Kong Country Returns" befinden sich alleine zwölf Exklusivtitel für Nintendos kleine und große Erfolgsmaschinen in den Top 30! Typisch deutsch: Auch der "Landwirtschafts-Simulator 2011" für PC hat sich in die Top 30 geackert.

Bei den plattformübergreifenden Charts steht ebenfalls "FIFA 11" an der Spitze, gefolgt von "Call of Duty: Black Ops". Das groß beworbene, von der Kritik aber nicht verschonte neue "Medal of Honor" konnte sich nicht einmal in die Top 30 schießen. Selbst "FIFA 10", obwohl über ein Jahr alt, findet man auf Platz 6 knapp hinter "Starcraft II" und noch vor "Cataclysm". mx/tk

Zitat des Monats



"Amokläufe entstehen primär im familiären und sozialen Kontext. (...) Spiele sind immer nur ein Verstärkungsfaktor, und man geht jedes Mal reflexartig auf Computerspiele als Hauptursache ein, was schlicht nicht stimmt."

*Prof. Christian Pfeiffer
Leiter des Kriminologischen
Forschungsinstituts Niedersachsen*

Xperia – das PSP-Handy

CHINA • Schon lange gibt es Gerüchte um ein Handy mit PSP-Funktion – und Sony leugnete die Existenz des Telefons bislang hartnäckig. Jetzt sind in China allerdings ein paar Geräte vom Fließband gefallen und Informationen ins Netz gelangt: Das Xperia-Handy (siehe Bilder; oben im Größenvergleich mit der PSPgo) verfügt über einen 4-Zoll-LCD-Bildschirm mit einer Auflösung von 854 x 480 Pixeln und eine 5-Megapixel-Kamera mit Blitz. Das Touchscreen-Gerät wird von Sony Ericsson gefertigt und läuft unter der Xperia-Marke. Es enthält einen Adreno 205 Grafikchip und einen 1-Gigahertz-Prozessor, 512 MB RAM, 512 MB ROM, einen Micro-SD-Slot, Mikro-USB und sogar ein zweites Mikrofon für aktive Geräuschunterdrückung.

Als Betriebssystem fungiert Android 2.3.

Ein weiteres heißersehntes portables Gerät ist die PSP 2. Falls sich die Gerüchte bewahrheiten, hielt Sony am 27. Januar in Tokio eine Konferenz zu dem Thema ab – leider zu spät für diese Ausgabe. tk



Neues Xbox-360-Pad

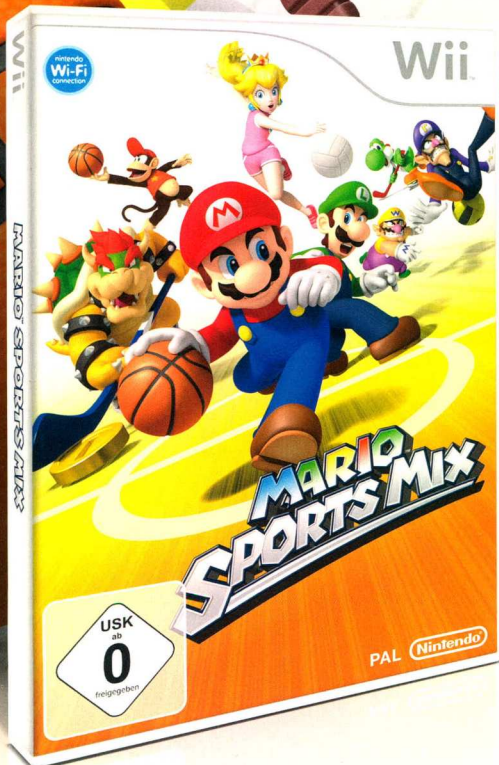
MERING • Das originale Xbox-360-Pad kann man mit seinen konvex gekrümmten Analogtriggern und -sticks als gelungenes Arbeitsgerät bezeichnen. Die digitale Steuerkreuzscheibe ist jedoch suboptimal – ein neuer, silberner Controller soll nun Abhilfe schaffen. Denn dreht Ihr an dessen Scheibe, wird daraus ein erhöhtes Steuerkreuz (Bild unten).

Bei "Street Fighter IV" überzeugte das neue Pad: Es ist deutlich präziser und führt jeden Steuerbefehl punktgenau aus. Allerdings konnten wir keinen Vorteil des Steuerkreuz-Modus gegenüber der Scheibenform feststellen. Im Gegenteil: Besonders Viertelkreis-Bewegungen lassen sich via Scheibe daumenschonender ausführen. Aufgrund der neuen Flexibilität ist ein leichtes Wackeln fühlbar, was den Sinn dieser Innovation zusätzlich in Frage stellt. Xbox-360-Neulingen dürften außerdem die grauen Aktionsknöpfe Probleme bereiten, gerade bei Quick-Time-Events. Erscheinen wird das Pad nur im Bundle mit dem Play&Charge-Kit – voraussichtlich im März. Als bessere Alternative erweist sich das reguläre Xbox-360-Pad der aktuellen Generation (obere Abbildung), welches der Xbox-360-Slim beiliegt: Am verchromten Guide-Button erkennbar, bietet es eine verbesserte Steuerkreuzscheibe, die nicht klappert. bg



Wii™

Nintendo®



Lasst die Spiele beginnen.

Bei Mario Sports Mix geht es richtig zur Sache. Alleine oder gemeinsam mit bis zu vier Spielern. Miteinander oder gegeneinander. Auch online über die Nintendo Wi-Fi Connection. Mit atemberaubenden Tricks, vielen bekannten Items und den beliebtesten Figuren aus dem Mario-Universum. Arcade-Action bei der nur eines zählt: Gewinnen. **Ab sofort im Handel.**

www.mariosportsmix.de



BESSER FERNSEHEN MIT 3D

KINO ZU HAUSE

audiovision

Ausgabe 140 / 18. Jahrgang

02 HDTV ▶ SURROUND ▶

CyberMedia 4,00 €
Druckwerk 4,00 €, Schmelz 0,00 €, Papier 0,00 €,
 Levertage 0,00 €, Anzeigen 0,00 €, 0,00 €



DAS GROSSE 3D-ZUKUNFTS-SPECIAL 12 Seiten

- 15 moderne 3D-TVs im Test
- 3D im Fernsehen & auf Blu-ray
- Marktübersicht: alle 3D-TVs

DIE BESSER-FERNSEHER

Darum haben 3D-TVs das beste Bild **Seite 20**

8 HD-SAT-RECEIVER

- 4x 'sehr gut': Markengeräte ab 150 € mit USB-Recording, HD+, Multimedia, Internet
- Endlich: Erste Sky HD-Box mit Festplatte. Aber: kein HD+ und technische Macken

MARANTZ VOR/END-KOMBI

Besser als jeder Verstärker:
 AV 7005, MM 7055, MM 7025
 mit grandioser Preis/Leistung

NEWS&SERVICE

IM TEST: 3D-ADAPTER FÜR PROJEKTOREN
 So gut ist Optomas 300 Euro teurer 3D-Nachrüstset in der Praxis **Seite 14**

HD+ VOR DEM AUS?
 Jetzt entscheidet sich das Schicksal der umstrittenen Bezahl-Plattform **Seite 12**

DISC-CHECK

GRATIS

HEFT IM HEFT
 44 Discs im Bild- und Ton-Test

TEST

THX-SET VON JAMO
 Großer Heimkino-Sound auf kleinstem Raum

TEST

BILLIG-BEAMER
 So viel Bild bekommt man für 1.000 €

COMING

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



UND EWIG GRÜSST DIE WERTUNG

Nathan Camarillo, der ausführende Produzent von "Crysis 2", betonte im Gespräch mit der englischen Webseite C&VG die Bedeutung von Spielspaßwertungen, vor allem derjenigen über 90 Prozentpunkten.

Ohne eine Durchschnittswertung von mindestens 90 könne man sich auf dem Markt heutzutage nicht mehr behaupten. Gänzlich Unrecht hat Camarillo nicht, schließlich ignorieren viele Spieler aus Prinzip Titel mit niedrigen Wertungen – und lassen sich nur aufgrund einer Zahl so manche Software-Perle durch die Lappen gehen. Es gibt nämlich genug Spiele, denen durch handwerkliche Schwächen und sehr spezielle Design-Entscheidungen eine hohe Wertung verwehrt bleibt, die aber trotzdem auf eine ganz eigene Art und Weise faszinieren. Für "No More Heroes" auf Nintendos Wii reichte es zum Beispiel in der MANIAC 04/08 für 76%, das ist laut unserer Wertungstabelle immer noch ein gutes Spiel. "Nur über 85 Prozent"-Käufer ließen aufgrund der Wertung trotzdem eine grafisch und stilistisch außergewöhnliche Beam-Katana-Metzelrei aus, mit der die Entwickler Mut zur Lücke zeigten. Kein Wunder also, dass viele Hersteller das Risiko neuer Spielideen scheuen und auf bewährte Stangenware setzen. Neue Spielkonzepte bieten schließlich mehr Raum für Fehler oder Probleme, die von der Fachpresse aufgespürt werden können, und sind damit ein höheres wirtschaftliches Risiko als Standard-Ego-Shooter und Sports Spiele.



**LEGO
STAR WARS III**

Seite 28

HUNTED

Seite 29

**NO MORE HEROES:
HEROES' PARADISE**

Seite 32

COMING

PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE

FEBRUAR

	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	24.2.
5.52	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3 360	3.2.
UPDATE	de Blob 2	THQ	Jump'n'Run	PS3 360 Wii	25.2.
	Doods großes Abenteuer	THQ	Action-Adventure	Wii	28.2.
5.28	Dreamcast Collection	Sega	Spielesammlung	360	25.2.
5.60	Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	360	11.2.
5.44	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	25.2.
5.63	Kirby und das magische Garn	Nintendo	Jump'n'Run	Wii	25.2.
	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3 360	25.2.
5.28	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Lucas Arts	Action	PS3 360 Wii	18.2.
5.28	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	18.2.
	Pictionary	THQ	Geschicklichkeit	Wii	28.2.
UPDATE	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive	Ego-Shooter	PS3	8.2.
	Test Drive Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3 360	11.2.

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

18. Februar • Beat'em-Up • PS3 / 360



Das Beste hat sich Capcom für den Schluss aufgehoben. Kurz vor der Veröffentlichung von "Marvel vs. Capcom 3" verstärken Kampfdämon Akuma und Metro-City-Bürgermeister Mike Haggar die Prügelriege. Der Ex-Wrestler bietet eine Alternative für alle Zangief-Fans, die den vernarbten Bärenringer in Capcoms neuem Beat'em-Up vermissen. Schließlich gleichen sich die Attacken der beiden Muskelmänner fast aufs Haar. Die Marvel-Recken erhalten Unterstützung von X-Men-Mutant Jean Grey und Superbösewicht Taskmaster. Käufer der deutschen Version kommen übrigens exklusiv in den Genuss eines Wendecovers – kein Wunder, schließlich verunziert nur bei uns das große USK-Logo die Front der Spielepackung.

Casual Connect Europe

8. bis 10. Februar • Hamburg

Wer sich ernsthaft mit den Themen Browser- und Onlinespielen auseinandersetzen will, sollte im Februar ins Hamburger Congress Center (Marseiller Straße 1) kommen. Dort treffen sich zahlreiche Entwickler und Branchengrößen, um vier Tage Vorträgen zu lauschen und Kontakte zu knüpfen. Die Teilnahmegebühr schlägt mit 350 Euro zu Buche. Nähere Informationen bekommt Ihr unter europe.casualconnect.org, dort könnt Ihr Euch auch für die Teilnahme registrieren.

Lego Star Wars III: The Clone Wars

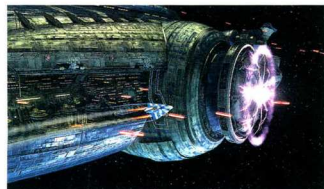
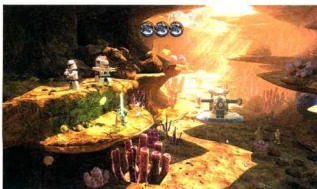
18. Februar • Action • PS3 / 360 / Wii

Das "Star Wars"-Universum trifft erneut auf die Welt der Legosteine. Dieses Mal kämpft Ihr Euch als Separatist, Held der Republik oder Kopfgeldjäger durch die Klonkriege, die in der neueren Trilogie und dem zugehörigen Zeichentrickfilm den geschichtlichen Hintergrund bilden. Ihr fliegt mit verschiedenen Raumschiffen durch 16 Sternensysteme, stellt Euch mit Lichtschwert, Raketenwerfer und Lasergewehr Bosskämpfen mit Gor und der Zillo-Bestie und befehligt ganze Bataillone von Klonssoldaten gegen die Droidenarmee. Innerhalb dieser taktischen Feldschlachten baut Ihr Basen, setzt Fahrzeuge ein und ruft Verstärkung herbei. Gefechte mit Raumgleitern wie Anakin Skywalkers Jedi-Abfangjäger Twilight und zu den Klonkriegen passende neue Waffen, Fahrzeuge und Charaktere runden das Paket ab. Die Grafik wurde einer Runderneuerung unterzogen und besticht vor allem durch stimmige und realitätsbezogene Hintergrundgrafiken und Lichteffekte. Der typische Lego-Charme bleibt zusammen mit vielen humorigen Szenen natürlich erhalten. Gastauftritte von Luke Skywalker, Darth Vader und Chewbacca sind garantiert.

Dreamcast Collection

25. Februar • Spielesammlung • 360

Der altherwürdige Dreamcast zeichnet sich weder durch herausragende Verkaufszahlen noch eine lange Lebensdauer aus. Trotzdem gibt es zahlreiche Fans, die sich für Perlen wie "Shenmue" und "Power Stone" eine alte Sega-Konsole aufgehoben haben. Mit diesen Spielern hat Sega jetzt ein Einsehen, in der "Dreamcast Collection" kommen vier Klassiker auf Eure Xbox 360: "Sega Bass Fishing", "Crazy Taxi", "Sonic Adventure" und "Space Channel 5: Part 2". Dass Ihr zwei der vier Titel bereits einzeln herunterladen könnt und die anderen beiden in naher Zukunft folgen werden, gibt dem Ganzen aber den faden Beigeschmack einer Zweitverwertung.



SPIELE-TERMINE

MÄRZ

	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360	24.3.
	Dragon Age II	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360	10.3.
5.36	Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	360	
5.29	Dynasty Warriors 7	Tecmo-Koei	Action	PS3	360	25.3.
	Fight Night Champion	Electronic Arts	Sport	PS3	360	3.3.
	Hofmadrant	THQ	Ego-Shooter	PS3	360	8.3.
5.29	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360	
5.29	Hyperdimension Neptunia	NIS	Rollenspiel	PS3		4.3.
UPDATE	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3		16.3.
UPDATE	Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	24.3.
NEU	Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	Electronic Arts	Sport	PS3	360	31.3.
	Tomb Raider Trilogy	Square Enix	Action-Adventure	PS3		22.3.
5.30	Top Spin 4	Take 2	Sport	PS3	360	18.3.
5.29	Warriors: Legends of Troy	Tecmo-Koei	Action	PS3	360	4.3.

Hunted: Die Schmiede der Finsternis

März • Action • PS3 / 360



Obwohl die Veröffentlichung der Koop-Fantasy-Metzelei "Hunted: Die Schmiede der Finsternis" immer näher rückt, hält sich Hersteller Bethesda mit Informationen weiterhin bedeckt. Ihr übernimmt entweder die grazile Fernkämpferin E'lara oder den robusten Haudrauf Caddoc und schlägt Euch durch die düsteren Wälder, Höhlen und Ruinen von Kala Moor. Während sich die leichtbekleidete Amazone mit Pfeil und Bogen und Zaubersprüchen an ihren Gegnern austobt, kämpft der glatzköpfige Barbar lieber mit Keule, Schwert und Schild, darf sich mit einer Armbrust aber ebenfalls aus größerer Entfernung wehren. Die beiden Recken arbeiten auch aktiv zusammen, so heilt Ihr Euch gegenseitig, wenn Not am Mann (oder der Frau) ist. Das Reich von Kala Moor erinnert an eine sehr düstere Vision der "Herr der Ringe"-Filme, inklusive goblinartiger Kreaturen und schwerfälliger Minotauren. Die Unreal Engine 3 setzt die brutalen Gefechte gewohnt ansprechend in Szene.

Warriors: Legends of Troy

4. März • Action • PS3 / 360

Metzel-Fans, die mit dem asiatischen Flair von "Dynasty Warriors" oder "Ninety-Nine Nights" nichts anfangen können, wirft Koei mit "Warriors: Legends of Troy" ins antike Griechenland. Das Spiel erzählt die Illas von Homer mit einigen künstlerischen Freiheiten nach. Ihr kloppt Euch je nach gewähltem Handlungsstrang nicht nur mit den Trojanern oder Griechen, auch übergroßen Helden und mythischen Kreaturen macht Ihr in den blutigen Massenschlachten den Garaus. Online hackt Ihr Euch mit Freunden durch die Schauplätze oder tretet zu viert gegeneinander an.



Hyperdimension Neptunia

4. März • Rollenspiel • PS3



Dass Nippon Ich und Partner Garanten für ebenso seltsame wie bunte Hardcore-RPGs sind, wissen PS3-Fans schon länger: Titel wie "Cross Edge" oder "Trinity Universe" bringen eine kleine, eingeschworene Fangemeinde in ekstatische Verzückung und sorgen bei allen anderen für skeptische Blicke. Für "Hyperdimension Neptunia" wurde jetzt Sega mit an Bord geholt: Anstatt Heldinnen aus diversen RPGs oder Beat'em-Ups aufeinander treffen zu lassen, spielt Ihr die weiblichen Inkarnationen aktueller Spielkonsolen! So müssen sich die PS3-, Xbox-360- und Wii-Mädels zusammenraufen, um die Welt Gamindustri gegen die Macht der Raubkopien zu verteidigen – oder so ähnlich. Unterstützung bekommen sie von Sega-Helden wie Alex Kidd oder Shinobi, die im Kampf beschworen werden. Sogar auf der Festplatte gespeicherte Fotos können ihren Weg ins Spiel finden.

Dazu kommt eine satte Dosis Fanservice – zweideutige Dialoge und eindeutige Posen auch mit teils unbehaglich jung wirkenden Damen kennt man ja bereits von den jeweiligen Entwicklern. Spielerisch scheint sich "Hyperdimension Neptunia" an den komplexen Kampf- und Charakterentwicklungssystemen der Vorgängertitel zu orientieren. Seinen Namen verdankt das skurrile Spiel übrigens Segas nie erscheinener Neptun-Konsole.

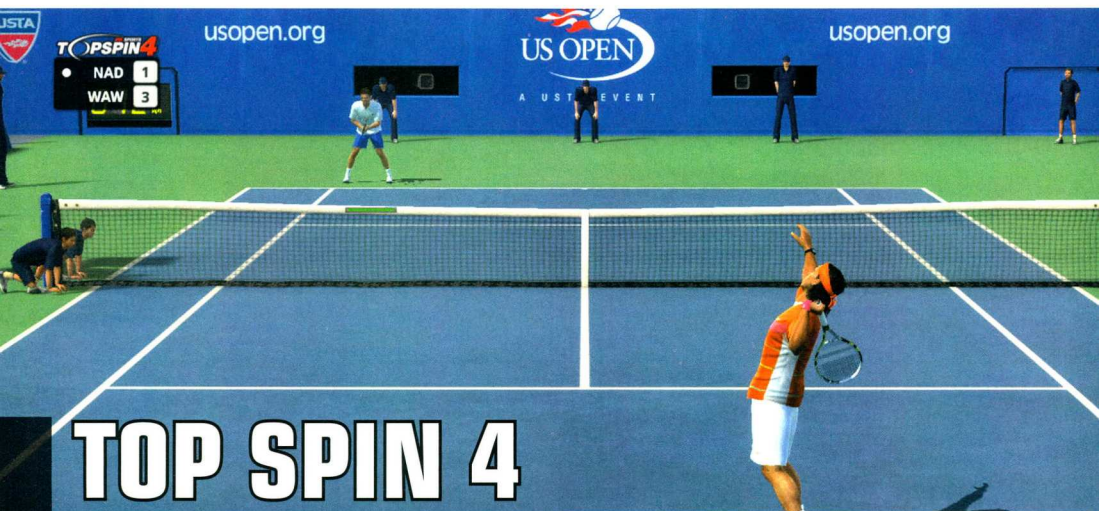


Dynasty Warriors 7

25. März • Action • PS3 / 360

Die "Dynasty Warriors"-Serie steht seit Jahren für Massenkellereien im fernen Osten. Auch der siebte Teil ändert an diesem Prinzip nichts, dafür werft Ihr Euch auf der PlayStation 3 erstmals in stereoskopischem 3D in den Kampf. Ihr führt nun zwei Waffen mit Euch, die Ihr fließend wechselt oder für noch stärkere Attacken kombiniert. Neben den Königreichen Shu, Wu und Wei zieht Ihr jetzt auch im Namen von Jin in den Krieg zur Zeit der späten Han-Periode. Der Story-Modus wurde leicht überarbeitet: Die Übergänge zwischen Filmsequenzen und Spiel sind nun fließend. Im Eroberungs-Modus schlüpft Ihr in die Haut eines Offiziers, der sich nicht nur auf dem Schlachtfeld tummelt, sondern auch in friedlichen Städten unterwegs ist. Dort kauft oder entwickelt Ihr neue Waffen und plaudert mit anderen Charakteren.





TOP SPIN 4

Mit variantenreichem Spiel und dem Fokus auf Timing zurück an die Spitze. Außerdem dabei: der Becker-Hecht & Agassis Vokuhila!

» Aufschlag Agassi. Ein starker Service. Sein langjähriger Rivale Pete Sampras versucht zu re-tournieren. Er holt aus, zieht die Vorhand durch, doch er trifft den Filzball lediglich mit dem Rahmen seines Schlägers. Der zischt senkrecht wie eine Rakete in den Himmel über Flushing Meadows. Und wir springen von der Redaktionscouch auf!

Warum uns diese Szene, dieser Wimperschlag eines Tennismatches, so erfreut hat, wird nur der verstehen, der sich seit Jahren dem Konsolentennis verschrieben hat. Zwar wollen wir nicht ausschließen, dass schon eine frühere Filzball-Sim die Möglichkeit eines Rahmentreffers bot, doch so unverschämte realitätsnah ist uns das noch nie begegnet. Doch springen wir nun vom Kleinen zum Großen: Welche Spieler sind dabei? Wie ist die Grafik? Wie spielt es sich? Die erste Frage können wir noch nicht abschließend beantworten, da wir nicht wissen, ob schon alle Athleten der "besten Spielerliste

aller Zeiten" (Originaltext der Pressemitteilung) in unserer Preview-Fassung steckten. Neben zehn aktuellen Profis wie Federer, Nadal, Blake oder Roddick zauberten vor allem die klassischen Cracks Lendl, Becker, Sampras, Agassi, Borg und Courier ein Lächeln auf unsere Gesichter. Das Damentennis ist mit sieben aktiven Spielerinnen wie Serena Williams und Dinara Safina vertreten, ältere Damen wie Graf, Navratilova oder Seles suchten wir vergebens.

Grafisch reißt "Top Spin 4" keine Bäume aus – die Arenen sind ordentlich modelliert, die Spieler schwanken zwischen top (Becker) und geht so (Courier). Genial sind viele Laufanimationen und manche Spieler-spezifischen Bewegungen, die Ihr aus dem TV vom jeweiligen Star kennt.

Wir haben die Xbox-360-Version für einige Stunden geockt und die nüchtern inszenierte, aber hilfreiche "Top Spin 4"-Akademie besucht. Matthias und Olli sind vom Geschehen auf dem Platz derart begeistert,



360 Auf Sand sind Ausdauer-Spieler im Vorteil – "Top Spin 4" berücksichtigt das.

dass sie statt des üblichen Feierabend-Spielchens "PES 2011" lieber einige Tennis-Matches ausfochten. Dank enorm variablem Grundlinienspiel und der jetzt noch deutlicheren Unterscheidung zwischen genauen, normalen Schlägen und harten, aber weniger platzieren Power-Schlägen gleicht kein Ballwechsel dem anderen. Dabei ist das Timing extrem wichtig – nur wer die Filzkugel zur rechten Zeit trifft, kann seinen Gegner scheuchen. Schlagt Ihr zu früh oder zu spät, werdet Ihr mit Bällen in die Platzmitte oder gar ins Netz bzw. Aus bestraft. Zudem umlauft Ihr neuerdings auf Knopfdruck Eure schwä-

chere Schlaghand (z.B. Rückhand) und rückt ebenfalls auf Buttonkommando zielstrebig ans Netz vor. Profis holen per Analogstick-Aufschlag noch mehr aus ihrem Service heraus.

Störend in unserer Version waren zahlreiche Stoppbälle, die zu offensichtlich an derselben Stelle im Aus landeten – ist da ein Magnet versteckt? Ein weiterer Noch-Makel des kommenden Hits: manch komischer Charakter-Wert der Spieler. Bobbe Becker eine '73 von 100' beim Volley zu attestieren, ist ein Affront! ms

System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	2K Czech / 2K China, Tschechien / China
Hersteller	Take 2
Genre	Sport
Termin	18. März

DAS GEFALLT UNS:

- » Timing ist Trumpf
- » herrlich variables Spiel möglich
- » Kniffe wie Netzsprint & Schlaghand-Umlaufen
- » Bälle fliegen schon mal ins Netz oder Aus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Gesichter wirken zum Teil leblos
- » einige merkwürdige Charakter-Werte

FAZIT » Tennis-Profis gespannt schon mal ihre Schläger: "Top Spin 4" punktet mit enorm variantenreichen Schlägen, großen Namen und motivierender Lernkurve.



360 Die modellierten Tunnel zu den Courts beeindrucken Tennis-Fans mit vielen stimmigen Details.



360 Andre Agassi ist nicht nur mit der späteren Glatze dabei, sondern wahlweise auch mit seiner Retro-Matte bzw. -Perücke.

SPIELE-TERMINE

2011/12

	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3	360	2011
S.17	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3	360	2011
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3	2011	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3	360	2011
S.17	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360	2011
NEU	Battlefield 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Binary Domain	Sega	Action	PS3	360	2011
	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	2012
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Blink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	PS3	360	Wii 2. Q. 2011
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360	2011
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Deep Black	SOS Games	Action	PS3	360	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360	2011
	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360	2012
	DiRT 3	Codemasters	Rennspiel	PS3	360	2011
NEU	Disgaea 4	NIS	Rollenspiel	PS3	2011	
	DMC	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360	2011
	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	Earth Defense Force: Insect Armageddon	D3 Publishing	Action	PS3	360	2011
S.19	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360	2011
UPDATE	E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360	Mai 2011
	FIM Motocross World Championship	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360	2011
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3	2011	
	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
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii 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
	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3	2012	
S.18	L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PS3	360	Wii Mai 2011
	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-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
	Mortal Kombat	Warner	Beat'em-Up	PS3	360	April 2011
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360	2011
	Ni no Kuni	Level 5	Action-Adventure	PS3	2011	
S.32	No More Heroes: Heroes Paradise	Konami	Action	PS3	2011	
	Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Action	PS3	360	2011
	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360	22.4.2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360	2011	
S.32	Prototype 2	Activision	Action	PS3	360	2012
	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
	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	360	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
	SBK 2011	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360	Mai 2011
	Shadows of the Damned	Electronic Arts	Action	PS3	360	2011
S.10	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3	360	2011
	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	PS3	2011	
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3	2011	

SPIELE-TERMINE

2011/12

	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360	2011
S.32	SSX: Deadly Descent	Electronic Arts	Sport	PS3	360	2012
	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	
	The Cursed Crusade	Atlas	Action-Rollenspiel	PS3	360	2011
S.31	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.2011
	The Grinder	tba.	Action	Wii	2011	
S.19	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3	2011	
S.34	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel	Wii	2011	
S.18	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure	Wii	2011	
	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PS3	360	Wii 2011
S.8	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3	360	2011
	True Crime: Hong Kong	Activision	Action	PS3	360	2011
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3	2011	
S.16	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3	360	1.11.2011
	Virtual 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
S.12	Yakuza 4	Sega	Action-Adventure	PS3	2011	
S.12	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3	2011	
	Yoostar 2: In the Movies	Yoostar Ent.	Geschicklichkeit	PS3	360	2011

The Elder Scrolls V: Skyrim

11. November • Rollenspiel • PS3 / 360

Seit den Ereignissen von "Oblivion" sind 200 Jahre vergangen und in der Welt der "Elder Scrolls V" hat sich einiges getan: Die Drachen sind los! Ihre Rückkehr kündigte sich bereits in den vier Vorgängern an, den letzten Baustein für die Auferstehung der geschuppten Gesellen liefert der zu Beginn des Spiels ausbrechende Bürgerkrieg in Skyrim, einem Landstrich im Norden Tamriels. Sollte auch Alduin, der größte und schrecklichste Drache, wieder in die Welt kommen, ist das Ende Tamriels nah.

Die letzte Hoffnung für das zerrüttete Land seid selbstverständlich Ihr. Ausgestattet mit der Macht, gegen Drachen im Kampf zu bestehen, macht Ihr Euch auf die Reise, um in den Bergen im hohen Norden zu lernen, wie man gegen den Flammenatem und die scharfen Krallen der Fluggehasen ankommt. Im Kampf befehligt Ihr jetzt Eure beiden Hände unabhängig voneinander mit Waffen, Schilden oder Zaubersprüchen und wechselt verschiedene Kombinationen durch ein neues Menüsystem schnell und unkompliziert. In Dialogen zoomt der Bildschirm nicht mehr an Euren Gesprächspartner heran, außerdem unterhalten sich Nichtspieler-Charaktere jetzt auch untereinander und erwähnen Nebenaufgaben, die Ihr angehen könnt, falls Ihr zufällig mithört. Ihr legt Eure Talente und Eure Charakterklasse auch nicht mehr im Voraus fest. Stattdessen bekommt Ihr für alles, was Ihr tut, Erfahrung: Falls Ihr oft mit Einhandwaffen kämpft, steigt Euer Talent in dieser Kategorie.



E3

7. bis 9. Juni • Los Angeles

Wiedererstarke XXL-Messe: laut, bunt, informativ. Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. 2010 stürmten über 45.000 Besucher die Hallen, 3D und Bewegungssteuerung waren die Schwerpunktthemen.

SSX: Deadly Descents

2012 • Sport • PS3 / 360



Die zuletzt schwächelnde Snowboard-Serie von EA erhält mit "Deadly Descents" eine neue Chance. Ihr stürzt Euch von 70 Bergen und 200 Startpunkten auf verschneite Abhänge und trotz Lawinen, Nebel und Sauerstoffmangel. Die Strecken erstellt das Entwicklerteam mit dem "Mountain Man"-Programm, das mit Hilfe realer topografischer Daten Gelände baut. Eure Ausrüstung spielt dieses Mal nicht nur eine kosmetische Rolle: Mit einem Eispickel überwindet Ihr Abgründe, ein Sauerstoffgerät hilft Euch auf hohen Gipfeln, länger durchzuhalten, und mit dem Wing Suit gleitet Ihr durch die Luft, wenn Ihr mit dem Snowboard nicht weiterkommt. Die Rennen verpackt "SSX" in eine rudimentäre Hintergrundgeschichte: Ein Team aus fünf Snowboardern will die neun anspruchsvollsten Berggipfel der Welt bezwingen. Ein Mitglied des



Teams spielt aber ein falsches Spiel, um den Ruhm allein einzustreichen. Jeder Charakter verfügt über unterschiedliche Stärken. Bei der Bedienung setzt "SSX" auf die Stickssteuerung von "skate".

Tokyo Game Show

15. bis 18. September • Tokio

Die japanische Publikumsmesse stand 2010 ganz im Zeichen von Microsofts Kinect. Mit "Steel Battalion: Heavy Armor", "Hant" und Co. kündigten zahlreiche Entwickler Core-Titel für die controllerlose Steuerung an. Abseits der Spiele luden Cosplay-Veranstaltungen und Arcade-Events zu einem Besuch ein.

Prototype 2

2012 • Action • PS3 / 360

"Prototype 2" macht den Protagonisten des indizierten Vorgängers zum Bösewicht: Alex Mercer wird von Sergeant James Heller gejagt, der im Kampf um das von Chaos und Terror gebeutelte New York fiel und jetzt als infizierter Supermutant auf Rache sinnt. Der ehemalige Soldat verfügt über ähnliche Kräfte wie Mercer. Er schlägt mit Krallenhänden um sich und fesselt mit langen Tentakeln Menschen und ganze Fahrzeuge, um sie dann durch die Gegend zu schleudern. Auch vor einem haushohen Monster schreckt Heller nicht zurück. Ob deutsche Spieler 2012 durch die Red Zone von New York laufen dürfen, bezweifeln wir aufgrund des Schicksals von "Prototype" allerdings stark.



gamescom

18. bis 21. August • Köln

Zum dritten Mal öffnet die Koelnmesse im August ihre Tore für neugierige Videospielfans. Die letzte gamescom stellte mit 254.000 Besuchern einen neuen Besucherrekord auf, obwohl es kaum echte Neuheiten zu sehen gab und Sega und Capcom der Messe fernblieben. Ob sich der Ausstellerschwind in diesem Jahr fortsetzt?

No More Heroes: Heroes' Paradise

2011 • Action • PS3



Travis Touchdown schlägt mit seinem Beam-Katana bald auch auf der PlayStation 3 um sich. "No More Heroes: Heroes' Paradise" stellt eine optisch aufgebohrte Umsetzung des Wii-Spiels von 2008 dar. Wahlweise mit dem Move-Controller oder dem Standardpad schneidet Ihr Euch Euren Weg durch Santa Destroy, um die Nummer Eins unter den weltbesten Auftragskillern zu werden. Dazu stellt Ihr Euch den zehn berüchtigtsten Meuchelmördern der Stadt zum Duell, erforscht die weitläufige Spielwelt zu Fuß oder auf Eurem Motorrad und nehmt zahlreiche Nebenmissionen an. In Fitness-Studio, Einkaufszentrum und anderen Orten sammelt Ihr Gegenstände und trainiert Eure Fähigkeiten im Umgang mit Eurem Schneidwerkzeug. Im neuen 'Reboot-Mode' fordert Ihr ehemalige Gegner erneut heraus und vergleicht Eure High Scores mit Spielern auf der ganzen Welt. Der 'Viewer Mode' bietet Euch zwischen den Kämpfen Entspannung, hier seht Ihr Euch in Ruhe in den Zwischensequenzen den ungewöhnlichen Grafikstil an.



COMING

PSP • DS • 3DS

SIELE-TERMINE

HANDHELD

	Animal Crossing	Nintendo	Simulation	3DS	2011	
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure	3DS	2011	
	Battle of Giants: Dinosaur Strike	Ubisoft	Action	3DS	2011	
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	DS	3. Q. 2011	
	Dead or Alive: Dimensions	Tecmo Koei	Beat'em-Up	3DS	2011	
UPDATE	de Blob 2	THQ	Jump'n/Run	DS	25.2.2011	
	Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy	Square Enix	Beat'em-Up	PSP	25.3.2011	
	DJ Hero 3D	Activision	Musik	3DS	2011	
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel	DS	2011	
	Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel	3DS	2011	
	Ghost Recon	Ubisoft	Action	3DS	2011	
5.13	Gods Eater Burst	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PSP	März 2011	
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	DS	2011	
	Harvest Moon: Frantic Farming	dtp Entertainment	Simulation	DS	31.3.2011	
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action	3DS	2011	
	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PSP	Mai 2011	
	Lord of Arcana	Square Enix	Action	PSP	4.2.2011	
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	3DS	2011	
	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit	DS	4.2.2011	
	Mega Man Legends 3	Capcom	Action	3DS	2011	
	Megamind	THQ	Action-Adventure	PSP	2011	
5.18	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2011	
	My Garden	Electronic Arts	Simulation	3DS	2011	
	Naruto Shippuden: Kizuna Drive	Namco-Bandai	Action	PSP	2011	
5.19	Okamiden	Capcom	Action-Adventure	DS	18.3.2011	
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n/Run	3DS	2011	
	Pflanzen gegen Zombies	randomedia	Strategie	DS	März 2011	
	PilotWings Resort	Nintendo	Simulation	3DS	2011	
UPDATE	Pokemon Schwarz & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel	DS	4.3.2011	
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure	3DS	2011	
	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action	3DS	2011	
5.17	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2011	
	Ridge Racer 3D	Namco-Bandai	Rennspiel	3DS	2011	
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action	3DS	2011	
	Star Fox 64	Nintendo	Action	3DS	2011	
	Steel Driver	Nintendo	Action	3DS	2011	
	Super Monkey Ball	Sega	Geschicklichkeit	3DS	2011	
	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up	3DS	2011	
UPDATE	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	Square Enix	Rollenspiel	PSP	25.2.2011	
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2011	
	The Third Birthday	Square Enix	Action	PSP	30.3.2011	
	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PSP	DS	2011
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	DS	2011
	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP	DS	2011

Nintendo 3DS

März 2011

Ab Seite 22 lest ihr alles, was es zum Europastart von Nintendos neuer Klappkonsole zu wissen gibt. Zur Veröffentlichung des 3D-Handhelds wird es natürlich eine neue *Mobile Gamer* am Kiosk geben, die Euch mit ausführlichen Tests zu den ersten 3DS-Spielen versorgt. Haltet die Augen offen!

**MOBILE
GAMER**

Gods Eater Burst

März • Action-Rollenspiel • PSP



Während Ihr in Square Enix' "Lord of Arcana" riesige Bestien in einem Fantasy-Setting jagt (Test auf Seite 59), interpretierte Namco-Bandai das erfolgreiche "Monster Hunter"-Rezept im letzten Jahr mit "God Eater" als apokalyptisches Sci-Fi-Spektakel. Aufgebohrt um über 100 frische Missionen (nun insgesamt 200) und mit neuen Monstern und Features kommt das PSP-Action-RPG im Frühling als "Gods Eater Burst" nach Europa. Die titelgebenden Götter wurden richtigerweise in die Mehrzahl versetzt, weil die Erde der Zukunft von einer Vielzahl Riesenmonster mit gottähnlichen Fähigkeiten heimgesucht wird. Nur die Krieger der Fenrir-Organisation können mit speziellen Waffen, so genannten "God Arcs", den Kampf aufnehmen. Diese Riesenprügel werden aus den Überbleibseln besieger Monster gefertigt und stellen, im Gegensatz zur gut gefüllten Waffenkammer eines "Monster Hunter"-jägers, die einzige Bewaffnung Eures Helden dar. Per Schultertaste könnt Ihr aber zwischen Nah- und Fernkampfmodus Eurer Waffe wechseln. Zudem dürfen unzählige Beutestücke und Einzelteile besieger Gottmonster in Eurem Totschlag verbaut werden, um die Superwaffe zu stärken.

Zwischen den Monsterjagd-Missionen lungert Ihr mit Eurem frei editierbaren Heroen in der Zentrale der Fenrir Corporation herum und genießt das wichtigste Alleinstellungsmerkmal des Spiels zu Capcoms-Jagdsreihe: "Gods Eater" hat eine Solospieler-Kampagne mit ordentlicher Story. In ausufernden Dialogen (teilweise mit Sprachausgabe) lernt Ihr immer mehr mysteriöse Hintergründe über die seltsamen Feinde der Menschheit, die Waffe an Eurem Arm und eine Verschwörung, bei der es am Ende animetypisch um nicht weniger geht als das Schicksal der Menschheit, des Universums und des ganzen Rests. Bis zu vier Gottesschlächter dürfen adhoc gemeinsam das Heil des Waidmanns suchen. In "Burst" hab Ihr zudem die Möglichkeit, Avatare von Kumpeln einmalig in Euren Spielstand zu importieren und diese als Kl-gesteuerte Mitsreiter im Solo-Modus zu verwenden.



THE LAST STORY

Altmeister Hironobu Sakaguchi kehrt mit einem neuen RPG für Wii zurück und will das Genre rundherum modernisieren.

» Eigentlich scheint sich das klassische Japan-RPG fest in der Hand von Square Enix zu befinden: Mit "Dragon Quest" und "Final Fantasy" hat der Mega-Konzern die wichtigsten Marken im Portfolio. Doch der Kenner weiß, dass dies längst nicht alles ist: Firmen wie Sega ("7th Dragon") oder Atlus ("Shin Megami Tensei"-Reihe) sorgen mit weniger aufwändig produzierten, inhaltlich aber oft weitaus progressiveren Titeln für die nötige Würze im RPG-Alltag. Und dann gibt es da noch Mistwalker – eine kleine, feine Firma, die sich auf Konzepte und Ideen spezialisiert und die eigentliche Entwicklung neuer Titel an externe Studios auslagert. Aber

in den letzten Jahren wurde es sehr still um das kleine Studio. Woran das wohl liegt?

Hironobu Sakaguchi, Erfinder der "Final Fantasy"-Serie und Chef von Mistwalker, gibt sich selbstkritisch: Die ersten beiden großen Titel seiner eigenen Firma ("Blue Dragon" und "Lost Odyssey") boten zwar einige interessante Elemente, basierten aber noch zu stark auf der etablierten "Final Fantasy"-Formel. Im Gespräch mit der japanischen Zockerbibel Famitsu erklärt er: "Die Spieler halten mengengesteuerte Kämpfe für altmodisch, langatmig und nicht sonderlich spannend." Sieht man sich das Echo der beiden Titel bei Spielern und Presse an, scheint an



Wii Willkommen im Mittelalter: "The Last Story" verzichtet auf den in Japan populären Science-Fiction-Einschlag und bietet eine reinrassige Fantasy-Story.

Sakaguchi-sans Aussage tatsächlich etwas dran zu sein: Während Fans klassischer RPGs mit den Titeln jede Menge Spaß hatten, wurden sie eher durchschnittlich bewertet und gingen bei der Masse ziemlich unter – sicher auch einer der Gründe, warum die Arbeit an "Cry On", dem dritten Xbox-360-Titel aus dem Hause Mist-

walker, vor ein paar Monaten eingestellt wurde.

Aber der Mann hinter "Final Fantasy" lässt sich nicht so schnell unterkriegen. Gemeinsam mit Publisher Nintendo und Entwicklerstudio AQ Interactive veröffentlicht Mistwalker in diesen Tagen sein neuestes Abenteuer exklusiv für den Wii: "The Last Story" soll nicht nur das rollenspieltechnisch chronisch unterbesetzte Line-up des Nintendo-Systems stärken, sondern auch das ganze JRPG-Genre einen ordentlichen Schritt nach vorne bringen. Und eins muss man sofort konstatieren: An interessanten Ideen mangelt es seinen Schöpfern wahrlich nicht.

Abenteuer vor Ort

Der Name "The Last Story" mag noch so sehr an "Final Fantasy" gemahnen, spielerisch und inhaltlich löst sich das neue Wii-Rollenspiel stark von der großen Blockbuster-Reihe. Das beginnt beim Setting: Anstatt in bekannter Manier einen kompletten Planeten mit der Einwohnerzahl eines Dorfes zu Fuß und später per Luftschiff zu bereisen, konzentriert sich die Handlung von "The Last Story" auf die Insel Ruli. Dort lebt der junge Soldner Elza, der keinen



Wii Held Elza hat gut lachen: Die Kostüme Eures Protagonisten sind nicht vorgegeben, deshalb könnt Ihr das Aussehen des Helden nach Eurem Geschmack gestalten.



Wii Wie Solid Snake presst sich Elza an die Wand, um von Gegnern nicht gesehen zu werden. Kann er seinen Widersachern in den Rücken fallen, ist der Kampf schnell vorbei.



PS3 In Kämpfen kommt es gelegentlich zu Quick-Time-Events. Das muss man nicht unbedingt mögen, aber für abgefeimte Kamerarawinkel sind sie allemal gut.

größeren Traum hat, als einmal ein echter Ritter zu werden. Und dann ist da noch Kanan, die Tochter des Insel-Herrschers, die genug davon hat, im Palast eingesperrt zu sein. Interessant wird die Geschichte, als die Insel von einem lange besiegt geglaubten Gegner angegriffen wird...

Vor allem das Kampfsystem erweist sich als angenehm innovativ.

Schadenswerte und andere RPG-Elemente bleiben erhalten, auf separate Kampfbildschirme und ein Rundensystem wurde dagegen verzichtet. Ihr setzt Eure Attacken und Magie wie in einem Actionspiel ein, müsst aber stets taktisch vorgehen und mit Euren Partymitgliedern zusammenarbeiten. Sinnvoll ist es etwa, wenn einer Eurer Recken die

Beim dritten Titel trumft Entwickler Mistwalker richtig auf.

Gegner mit einem Ruf anlockt, damit die sich im Pulk auf ihn stürzen. Derweil bereitet eine andere Figur schon ein magisches Donnerwetter vor, um dem nun dicht gedrängten Gegnertrupp ein ordentliches Ding zu verpassen.

Ebenso wichtig ist es, die natürlichen Gegebenheiten zu nutzen: Viele Kampfplätze bieten verschiedene Deckungsoptionen. So könnt ihr Euch anschleichen und den Feind mit Distanzattacken dezimieren, noch bevor der Euch entdeckt hat. Sakaguchi verspricht jede Menge Feinheiten im Kampfsystem und interessante Settings – der Spieler soll zum einen viele Freiheiten genießen und zum anderen immer wieder das

Gefühl vermittelt bekommen, er habe gerade eine besonders clevere Herangehensweise für einen kniffligen Kampf entdeckt.

Beim dritten großen Titel scheint Mistwalker endlich richtig aufzutrumphen. Nicht nur Grafik und Musik machen einen tollen Eindruck, auch das Setting erzeugt Lust auf das fertige Spiel. Vor allem das Kampfsystem erweist sich als vielversprechend – man merkt, dass die Entwickler lange über den Feinheiten des Spiels gebrütet haben. 'The Last Story' spricht sowohl altgediente Genre-Veteranen an wie auch neue Gamer, die um Rollenspiele mit Rundenkämpfen eigentlich einen großen Bogen machen würden. Hoffen wir, dass sich die Kämpfe in der Praxis so gut anfühlen, wie sie in der Theorie klingen. Dann hat auch Nintendos Wii endlich ein richtig großes RPG-Abenteuer, das sich vor der HD-Konkurrenz nicht zu verstecken braucht. **bt**

SAKAGUCHIS LETZTER TITEL?

Eine missverständliche Twitter-Mitteilung sorgte vor ein paar Wochen für Aufregung unter Rollenspielfans: Mistwalker-Chef Hironobu Sakaguchi schien anzukündigen, dass er sich nach der Fertigstellung von 'The Last Story' zur Ruhe setzen wollte und somit dieser Titel sein letztes Spiel sein würde – das erwies sich zum Glück als Fehleinschätzung. Was Sakaguchi tatsächlich sagen wollte: Er und seine Kollegen arbeiten so an 'The Last Story', als wäre es ihr letztes Spiel. Mit dieser Herangehensweise hatte Sakaguchi bereits einmal Erfolg: Auch 'Final Fantasy' hätte das letzte Spiel des angeschlagenen Softwarehauses Squaresoft sein sollen.

Kam der Erfolg von 'Final Fantasy' damals aber noch überraschend, hat 'The Last Story' von Anfang an beste Chancen einzuschlagen: So zieht mit Meister Sakaguchi nicht das einzige RPG-Urgestein die Fäden bei dem Wii-exklusiven Abenteuer. Für das Charakterdesign ist Kumihiko Fujisaka ('Drakengard') verantwortlich und für den richtigen Ton sorgt niemand geringerer als Nobuo 'Final Fantasy' Uematsu – ab dem 23. Februar ist der drei CDs starke Soundtrack in Japan erhältlich.



Wird doch noch nicht zum Rentner: Mistwalker-Boss Hironobu Sakaguchi.

System	Wii
Entwickler	Mistwalker / AO Interact, Japan
Hersteller	Nintendo
Genre	Rollenspiel
Termin	2011

DAS GEFÄLLT UNS

- » taktisches Action-Kampfsystem
- » exzellente Präsentation
- » interessantes Setting
- » unterstützt den Classic-Controller

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » noch nicht für eine West-Veröffentlichung angekündigt

FAZIT » Tolles Setting, großartige Präsentation und ein hochinteressantes Kampfsystem: 'The Last Story' könnte eines der JRPGs des Jahres werden – bitte so schnell wie möglich auch hier veröffentlichen!



DUNGEON SIEGE III

Der US-Entwickler und Rollenspielexperte Obsidian Entertainment holt die "Dungeon Siege"-Spielreihe aus einem fünfjährigen Winterschlaf – und erstmals auf die HD-Konsolen. M! Games wagt sich ins Königreich Ehb.

» Unendlich lang wirkende Highways, Straßennamen mit vierstelligen Hausnummern und eine immer wiederkehrende Aufreihung von Ladenketten. Es bedarf schon viel Fantasie, um im flach ausufernden Randbezirk von Los Angeles an glorreiche Königreiche und charismatische Helden zu denken. Obsidian Entertainment, bekannt geworden durch PC-Spiel-Fortsetzungen wie "Star Wars: Knights of the Old Republic II" und durch Konsolentitel wie "Fallout: New Vegas", hat im Vorort Irvine seine Entwicklerbüros. Im Raum für Motion-Capturing-Aufnahmen wurde uns Obsidians neuestes Projekt zum ersten Mal spielbar vorgeführt:

"Dungeon Siege III", angelegt als Mischung aus Action-Adventure, Hack'n'Slay und Rollenspiel.

Kampf der Generationen

Schauplatz des Spiels ist das Königreich Ehb, 30 Jahre nach der Zerstörung der zehnten Legion (zur Historie der Spielserie siehe Infokasten). Diese ersten Erzählsequenzen werden mit stimmungsvollen Tuschezeichnungen in Sepiatönen inszeniert, sollen aber teilweise noch durch Filmanimationen ergänzt werden. Bei dem Konflikt zwischen der skrupellosen Jane Cassinder im Osten und der königlichen Familie im Westen bekommt Ihr zuerst die Möglichkeit, den jungen Lucas

WAS IST "DUNGEON SIEGE"?

Fünf Jahre können in der Videospielbranche eine Ewigkeit sein, und doch ist der Name "Dungeon Siege" PC-Spielern noch in guter Erinnerung. Teil 1 wurde von Gas Powered Games entwickelt, 2002 veröffentlicht und gehörte zu den ersten Rollenspielen mit einer Echtzeit-3D-Welt ohne lange Ladezeiten. Es wurde mit bis zu acht Freunden online gespielt, vorwiegend per Maus. Im Gegensatz zu vielen Genrekollegen gab es keine festen Stufen für jeden Charakter, aber einen Aufstieg der Eigenschaften durch den Grad ihrer Nutzung. Ende 2005 erschien die Fortsetzung, entwickelt von Mad Doc Software, auf die das Add-on "Broken World" folgte. Das zweite "Dungeon Siege" war grafisch veraltet, überzeugte aber durch Innovationen bei Spielverlauf und Menüstruktur.

Mountbaron zu spielen. Er ist einer der Mitglieder der Legion, der einst auch sein Vater Hugh Mountbaron angehörte. Alle Charakterfähigkeiten und Kampfoptionen dieser Figur werden innerhalb der ersten beiden Levelabschnitte durch noch

recht einfache Konfrontationen nähergebracht. Jede Klasse besitzt neun Fähigkeiten und diverse passive Boni, die man verändern und aufbauen kann. Die Einflüsse von Titeln wie "Mass Effect", "Fable" und "Dark Alliance" sind nicht zu übersehen. Für Konsolenspieler dürfte aber interessant sein, dass "Ninja Gaiden" und "Devil May Cry" die Inspiration für das Kampfsystem waren und deswegen die Hauptfigur wesentlich mehr Bewegungsmöglichkeiten als bei anderen Rollenspielen offenbart. Je nach Geg-



360 Perspektiven-Wechsel: Bei Kämpfen wie auf dieser Brücke über ein tiefes Tal ist die alternative vertikale Ansicht vorteilhaft.



360 Klasse inszeniert: Feueranimationen sind selbst in der Vorab-Version schon beeindruckend.



PS3 Die Levelschnitte durch Bergpassagen überzeugen mit tollen Lichtreflexionen und fotorealistischen Texturen.

ner und dessen Stärkegrad dürft ihr taktisch vorgehen und die jeweils beste Angriffs-Combo wählen. So kann je nach Einstellung eine Waffe großen Schaden anrichten oder aber nur lähmen und dafür wie bei einem Vampir dem Gegner Lebensenergie absaugen und Eurem Alter Ego zuführen. Die momentane Buttonbelegung der Controller von Xbox 360 und PlayStation 3 war bereits sehr eingängig; über den linken Schulterknopf wechselt man zum Beispiel zwischen ein- oder zweihändigem Schwert.

Eine Frage der Ansicht

Deutlichen Verbesserungsbedarf gibt es bei den Kameraperspektiven: Die zwei wählbaren Sichtweisen sollen Rollenspiel- und Actionfans gleichermaßen zufriedenstellen, jedoch ist die Third-Person-Kamera momentan noch zu hoch positioniert und in der taktischen Ansicht

wirkt die Perspektive dann doch zu statisch. Joseph Bulcock, der als Designer für viele Einzelcharaktere und Schauplätze verantwortlich ist (siehe Interview), nennt die Philosophie hinter der Kameraführung den "vertikalen Ansatz". Der soll es dem Spieler ermöglichen, sich jederzeit durch entsprechende Weit- und Umsicht seiner Umgebung bewusst zu werden und damit noch tiefer in das Spiel einzutauchen. Auch das Menüsystem ist momentan noch mit all seinen Optionen komplex, dürfte aber nach längerer Spieldauer beherrschbar sein.

Früh übt sich

Noch befindet sich "Dungeon Siege III" im frühen Stadium und so dürfen die noch recht steif wirkenden Animationen der Cutscenes definitiv nicht als final angesehen werden. Bei den Dialogsequenzen offerierte das intuitiv bedienbare

"Devil May Cry" war Inspiration für das Kampfsystem.

Satzmenü im Testlevel zwischen vier und sechs verschiedene Frage- und Antwortoptionen. "Dungeon Siege III" ist das erste Spiel, das die intern entwickelte Onyx-Engine verwendet, die vor drei Jahren speziell für RPGs programmiert wurde und besonders auf die Bewältigung hoher Datenmengen bei solchen Dialogsequenzen ausgelegt ist.

Durchgehend beeindruckend war die Grafik – sei es bei Charakteren oder Handlungsorten. So wechselte man innerhalb der ersten zehn Minuten von einem verlassenem Schloss in Höhlensysteme, dichte Waldlandschaften oder kleine Siedlungen mit bereits sehr hohem Detailreichtum. gw



PS3 Entwickler Obsidian beweist bei der Gestaltung der Charaktere viel Gespür für Details.

System	PS3 / 360
Entwickler	Obsidian Entertainment, USA
Hersteller	Square Enix
Genre	Action-Rollenspiel
Termin	2011

DAS GEFÄLLT UNS:

- » stimmungsvolle Inszenierung
- » interessante Einzelcharaktere & Geschichte
- » gutes Dialogsystem

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ungünstige Kamerawinkel
- » Menüsystem noch optimierbar

FAZIT » Die Erfahrung von Obsidian und der schon sehr überzeugende erste Einblick machen aus "Dungeon Siege III" einen der interessantesten Rollenspielkandidaten 2011.

»WARUM SOLLTE EINE SPIELFIGUR NICHT BLAUE HAARE HABEN?«



Joseph Bulcock,
Cinematic Designer

kopieren, sondern sie in ihrer Essenz verstehen und dann einem neuen Publikum auf den beiden wichtigsten Konsolen präsentieren. Dabei werden Fans der Spiele

Wir sprachen mit Joseph Bulcock über Erwartungen und Herausforderungen.

MI Games: Waren die ersten "Dungeon Siege"-Episoden Inspiration oder eher Hypothek?

Joseph Bulcock: Wir haben uns die ersten beiden Spiele natürlich genau angeschaut, aber wir wollten für den dritten Teil die Vorgänger dann nicht einfach

aber definitiv Referenzen finden, die sie an die ersten beiden Episoden erinnern.

Was hat die ersten beiden Teile ausgezeichnet?

Es waren Spiele, bei denen es zum ersten Mal wirklich Spaß gemacht hat, online eine dreidimensionale Welt zu entdecken, mit Monstern zu kämpfen und sich dabei mit Freunden über die Story und die Geschehnisse zu unterhalten. Und das eben alles gleichzeitig.

In fünf Jahren ist am Konsolenmarkt viel passiert. Welchen Einfluss hat das auf die Spielweise in "Dungeon Siege III"?

Spielerisch ist uns bei Teil 3 wichtig, dass der Spieler mit seinen Charakteren immer miterlebt, warum etwas passiert ist. Nur dann wird ein Rollenspiel mit starken Action-Adventure-Elementen auch ein besonderes

Erlebnis. Dazu liefert uns die selbst entwickelte Onyx-Engine das beste Werkzeug.

Sind Konsolen-Rollenspiele für einen Designer eine große Herausforderung?

Definitiv. Es gibt bereits einige Entwickler, die Rollenspiele und ihre Mechaniken sehr gut an die Konsole angepasst haben. Auch für uns stand im Vordergrund, Elemente wie die Menüführung so einfach wie möglich zu halten.

Auf welche Elemente im Spiel bist du stolz?

Bei vielen Spielen wird versucht, den Charakteren ein fotorealistisches Aussehen zu verleihen. Ich glaube, dass man die Freiheiten eines Fantasy-Spiels nutzen sollte und demnach Elemente hinzufügen kann, die eben nicht den konventionellen Vorstellungen gehorchen. Warum sollte eine Spielfigur nicht blaue Haare haben?

ATARI ST

Erschienen:	1985
Startpreis:	ca. 3.000 DM (Atari 520ST)
Hersteller:	Atari
Verkaufte Geräte:	ca. 4 Millionen
Spiele:	ca. 2.000

Technik: Wie bei Commodores Amiga-Familie schlägt auch in der Atari-Konkurrenz ein Motorola-Herz – die 68000er-CPU ist ein 32-Bit-Prozessor, der über einen 16-Bit-Datenbus kommuniziert und dem ST (Sixteen/Thirtytwo) seinen Namen gibt. Im Gegensatz zum Amiga fehlen ihm aber leistungsfähige Spezialprozessoren für Sound und Grafik: Der dreistimmige Yamaha-Synthesizer-Chip tat in früheren Varianten bereits in MSX-Computern und Intellivision seinen Dienst, der Grafikchip beherrscht nur eine Farbauflösung von 320 x 200 Pixel bei 16 bzw. 640 x 200 Pixel bei vier Farben. Erst Ende der 1980er werden der Grafik bei den STE-Modellen (E steht für 'enhanced', also 'verbessert') durch einen Zusatzchip mehr Farben sowie Hardware-Scrolling spendiert – allerdings nutzen nur wenige Spiele die neuen Möglichkeiten. Dafür bietet der ST eine zusätzliche hohe, monochrome Auflösung von 640 x 400 Pixel, die ihn als kostengünstigen Büro-, DTP- und Ingenieurs-Computer populär macht. Eine brillante Idee ist zudem die Implementierung einer MIDI-Schnittstelle: Materialkosten von gerade mal 75 US-Cent sorgen für eine weite Verbreitung des ST in Tonstudios, bei Hobby- und Profi-Musikern.

Marktbedeutung: Als kostengünstiger Spitzencomputer feiert der Atari 520ST ab Herbst 1985 erste Erfolge in Deutschland – vor allem kleinere Unternehmen ziehen den vielseitigen, mit Maus und grafischer Benutzeroberfläche (GEM) ausgestatteten Rechner dem mehr als dreimal so teuren Apple Macintosh vor. Der Preis des Urgeräts sinkt bald unter 1.000 DM, Atari schiebt schnell erweiterte Modelle in den Markt, die mehr Speicher sowie ein eingebautes 3,5-Zoll-Laufwerk besitzen und bei denen das Betriebssystem TOS fest integriert ist – bislang musste es noch von Diskette geladen werden. Der ab 1986 gefertigte 1040 STFM wird mit 1 MB RAM und HF-Modulator (zum Anschluss des Rechners an einen gewöhnlichen Fernseher) zum beliebtesten Spieler-ST. Während Ataris 16-Bit-Computer in den USA rasch an Bedeutung verlieren, liefern sie sich dank effizienter Vertriebsstrukturen in Europa eine harte Schlacht mit der Commodore-Konkurrenz. Die geht allerdings Anfang der 1990er verloren, woran auch mobile Varianten (Stacy, ST Book) und leistungsfähige Nachfolger (Atari TT, Falcon) nichts ändern.

Spiele: Als preisgünstiger, leistungsfähiger und erfolgreicher Heimcomputer wird der Atari ST in den ausgehenden 1980ern von zahlreichen Spieleentwicklern unterstützt. Alle relevanten US-Hersteller – von Electronic Arts über Infocom bisSSI – liefern Umsetzungen ihres Portfolios, zur Leit- oder wenigstens gleichberechtigten Plattform wird der ST aber nur in Europa. Französische Unternehmen wie Loricel, Koktel Vision oder Infogrames steuern vor allem grafisch und akustisch beeindruckende Abenteuer bei (den Soundtrack für Ere Informatiques "Captain Blood" verantwortet Jean-Michel Jarre), in England sorgen die Branchenrebellin Bitmap Brothers ("Speedball", "Gods") oder die SNES-SpecialFX-Chipdesigner Argonaut ("Star-glider") für rasante Action. Auch das ST-begeisterte Deutschland hat eine Entwickler-Legende beizusteuern: In Gütersloh gründen ein paar Angehörige der Demo-Szene Thalion Software, um mit Spielen wie "Dragonflight" und "Wings of Death" die ST-Hardware auszureizen.

Sammelsurium: Retrofans nehmen zwar gerne mal einen Atari-16-Bitter vom Flohmarkt mit nach Hause, ernsthafte ST-Sammler gibt es aber so gut wie keine. Entsprechend bekommt man ein Komplettsystem aus Atari 1040 STF und Monitor schon ab 10 Euro, gewöhnliche 520er-Modelle sind noch günstiger zu haben. Der seltene Falcon 030 ist dagegen ein Liebhaberstück, für das je nach Ausstattung ein paar Hundert Euro investiert werden müssen, dasselbe gilt für die raren Mobil-Geräte. An Spielen mag es in geringer Stückzahl produzierte Titel geben – mangels Käuferinteresse müssen aber nur für wenige (meist amerikanische) Spiele mehr als 10 Euro berappt werden. Den Großteil gibt es zum freundlichen Stückpreis von 1 Euro.





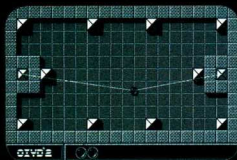
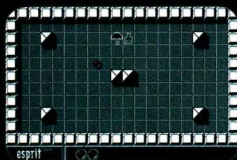
Mit dem 520ST feiert Atari ab 1985 vor allem in Deutschland Erfolge bei Privatanwendern und Unternehmen. Das Disk-Laufwerk ist noch nicht integriert.



Mit mehreren Mega-ST-Modellen zielt Atari auf Kleinunternehmen: Die schmucken Geräte im "Pizzaschachtel"-Gehäuse bieten 1, 2 oder 4 MB RAM und besitzen ein externes Keyboard. Im gleichen Design werden auch die Megafloppy-festplatten angeboten.

Serien!

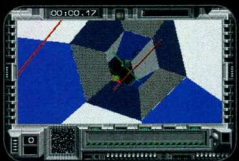
Spiele-Serien, die den Atari ST geprägt haben.



Innovative Knobelei aus Deutschland: Meinolf Schneider erdenkt 1989 "Esprit", das als Vorlage für "Oxyd" (1990) dient. Es folgen im Jahresabstand "Oxyd 2", die Farbversion "Oxyd Color" sowie "Oxyd Magnum" (von oben). Am Spielprinzip – einem Mix aus Memory und Murren mit der Maus – ändert sich dabei nichts.



Fünf Jahre lang sorgt Magnetic Scrolls bei Abenteuern für Abwechslung: Von 1986 bis 1991 glänzen die britischen Entwickler mit einer thematischen Bandbreite, die Fantasy ("The Pawn"), "Guild of Thieves", Thriller ("Corruption"), Parallelwelten ("Jinxter") und sogar die Alice-Adaption "Wonderland" umfasst (von oben).



Von oben: Die Briten The Assembly Line liefern Knobelspiele ("E-Motion", "Helter Skelter", "Pipe Dream") sowie rasante 3D-Action ("Interphase", "Vaxine").



Der französische Hersteller Silmarils entführt ST-User in ein eigenständiges Ego-RPG-Epos: 1990 startet das Abenteuer mit "Crystals of Arborea". Es folgen "Ishar: Legend of the Fortress", "Ishar 2: Messengers of Doom" und schließlich "Ishar 3: Seven Gates of Infinity" (von oben).

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Yolanda (Millennium)



Alf: The First Adventure (Box Office)

Special!

Thalion beherrscht die ST-Hardware meisterlich.



Warp



Dragonflight



Chambers of Shaolin

Sammeln!

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



Den tragbaren ST gibt es in drei Varianten, die äußerst rar und dadurch mehrere hundert Euro teuer sind. Noch kostspieliger dürfte allerdings der dauerhafte Batteriebetrieb der knapp 8 kg schweren Geräte sein...



Nicht selten, aber historisch wertvoll: "Dungeon Master" von FTL Games debütierte auf dem ST und wird als das erste Echtzeit-3D-Rollenspiel betrachtet.



Die Magnetic Scrolls-Titel machen sich toll im Bücherregal – abgesehen davon sind die meisten Schachteln gut mit Lesestoff rund ums Abenteuer gefüllt.



Wild Streets (Titus)



Dugger (Linel)



Seven Gates of Jambala



Wings of Death

Spiele!

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



Dungeon Master (FTL Games)



Midwinter (Maelstrom Games)



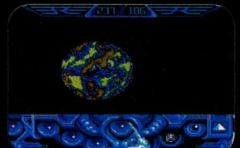
Time Bandit (Michtron)



Starglider (Argonaut)



Carrier Command (Realtime Games)



Captain Blood (ERE Informatique)



Oids (FTL Games)



Falcon (Spectrum Holobyte)



Vroom (Lankhor)



Ballenberg (Eckhard Kruse, PD)

WER HAT'S ERFUNDEN?

Raumklang in Videospielen

2011



Dead Space 2 » Brüllende Bestien und leise Töne – der Action-Horror lebt von der famosen Klangkulisse.

2001



Halo: Combat Evolved » Der Starttitel der Xbox ist zugleich das erste Spiel mit 5.1-Dolby-Digital-Ton in Echtzeit.

1993



Super Turricon » Deutsches Feuerwerk: Auf nur 4 Mbit bringen Julian Eggebrecht und Chris Hülbeck Raumklang unter.

1992



King Arthur's World » Dolby Surround in einem 2D-Strategiespiel – die spinnen, die Briten von Argonaut!

Tiefes Grollen durchfährt die Magengrube, aus der Ferne dringen leise Schreie an unser Ohr und Glas birst klirrend, als der "Dead Space 2"-Protagonist Isaac Clarke eine Fensterfront sprengt und eine Gruppe Nekromorphs ins All gesaugt wird. Die hohe Dynamik und die exakte Klanglokalisierung durch moderne Surround-Technologien erleichtern das Eintauchen ins Spiel, bieten eine zusätzliche Erlebnisdimension und unterstützen die immer besser werdenden Grafiken. Platzende Leitungen im Rücken des Spielers lassen ihn panisch die Waffe herumreißt, die geschickte Positionierung von Stimmen etwa in "Assassin's Creed Brotherhood" befähigen Ezio Auditore gar, seinen alten Gefährten Leonardo da Vinci aufzuspüren, der den Spieler durch "Ich bin hier"-Rufe anlockt. Unbestritten: In den Händen gewiefter Entwickler liegt digitaler Raumklang heute ein spieltentscheidendes Designelement.

Doch diesbezüglich sind Videospiele Spätzügler: Während digitale Surround-Formate im Kino bereits seit 1990 eingesetzt werden (Kasten rechts), halten sie erst Ende 2001 mit "Halo" auf der Xbox Einzug in die heimische Videospieldomäne – auf der PS2 ertönen derweil lediglich die Videosequenzen von "Metal Gear Solid 2" in Dolby Digital 5.1, "GTA: Vice City" setzt 2002 auf das DTS-Konkurrenzformat.

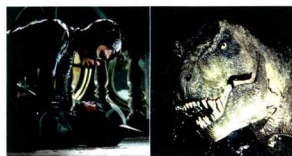
Sony macht's möglich

Doch schon lange bevor High-End-Formate wie Dolby TrueHD und DTS HD Master Audio moderne Heimkinoanlagen ausreizen, bieten Videospiele räumliche Kangerlebnisse. Erste Surround-Effekte auf Heimkonsolen ermöglicht der vom PlayStation-Entwickler Ken Kutaragi entworfene SPC700-Soundchip bereits auf dem Super Nintendo.

Die Identifikation des ersten Spiels wird dabei erschwert durch zwei Hindernisse. Einmal simulieren Surround-Receiver seit ihrer Markteinführung 1982 automatisch durch künstliche Verzögerung des Stereosignals einen rückwärtigen Kanal, zudem verzichteten manche Videospielhersteller damals auf die werbewirksame Deklaration ihres in Dolby Surround abgemischten Spiels, um Lizenzkosten an Dolby Laboratories zu vermeiden. So wirkt 1992 das aus dem Hintergrund über die beiden Blechmechs hinwegrasende Flugzeug in Konamis "Super Probotector" zwar wie eine waschechte Surround-Demo, doch mit Gewiss-

heit lässt sich das mangels Kennzeichnung nicht sagen. "Super Turricon" hingegen wirbt 1993 auf der Verpackung mit dem Dolby-Logo, allerdings ist der Amiga-Veteran Chris Hülbeck nicht Erfinder des Raumklangs in Videospielen. Vielmehr stammt dieser aus England. Argonaut Games, Entwickler des Super-FX-Chips, der "Star Wing" 1993 zur polygonalen Revolution verhilft, veredelt ein Jahr zuvor das Echtzeit-Strategiespiel "King Arthur's World" mit den ersten offiziellen Dolby-Surround-Effekten. Der weitgehend statische 2D-Titel bietet nur wenig Raum für Effektspielerien, denn ähnlich wie in "Lemmings" kommandiert der Spieler per Maus oder Pad Soldaten, bekämpft Feinde und meidet Fallen. Spektakulärer klingt die Filmumsetzung "Jurassic Park" (1993) aus dem Hause Ocean, die die technische Revolution der Kinovorlage für daheim adaptiert. mh

Raumklang im Kino



Während 1993 die "Jurassic Park"-Version noch auf das analoge Dolby-Surround-Format setzt, führt Steven Spielbergs Kinovorlage zeitgleich die digitale Konkurrenztechnologie DTS ein. Ein Jahr vorher flimmert mit Tim Burtons "Batmans Rückkehr" der erste Film mit Dolby-Digital-Ton über die Leinwand und löst den bisherigen Standard Dolby Stereo ab. Bereits 1990 eröffnet die Comic-Verfilmung "Dick Tracy" mit dem Format "Cinema Digital Sound" digitale 5.1-Soundwelten. Mangels Backup-Funktion ist die Technik jedoch fehleranfällig und wird nach "Universal Soldier" (1992) wieder abgeschafft. Der erste Film, der mittels Mehrkanalton ein räumliches Hörerlebnis bietet, ist aber bedeutend älter: Schon 1940 versetzt Disneys "Fantasia" Kinobesucher mit "Fantasound" in Staunen.

Fordert uns heraus!

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

SPIELE-TEST

M!

Entwickler: **M!-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 Texttest).

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

SO TESTET M!

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



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

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

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklern.

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

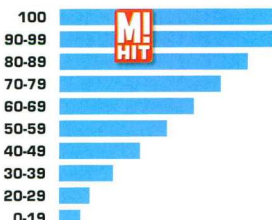
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele



DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Dead Space 2 (PS3), Killzone 3 (PS3)
 Hört zurzeit: Times of Grace



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sports-Spiele
 Spielt zurzeit: Killzone 3 (PS3), Kirby (Wii)
 Sieht zurzeit: Captain Future (DVD)
 Hört zurzeit: Adversus – Der Zeit abhandeln



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Ghost Trick (DS)
 Sieht zurzeit: das Dschungelcamp
 Hört zurzeit: Space Station Soma (SomaFM)



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Klonoa (GBA)
 Hört zurzeit: Burzum – Belus
 Nagelfar – Virus West



"LAHM"

Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sports-Spiele
 Spielt zurzeit: Mass Effect 2 (PS3), Vanquish (PS3)
 Liest zurzeit: Fool – Christopher Moore



"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Mass Effect 2 (PS3), Game Dev Story (iPhone)
 Hört zurzeit: Ulan & Bator – Wirklichkeit



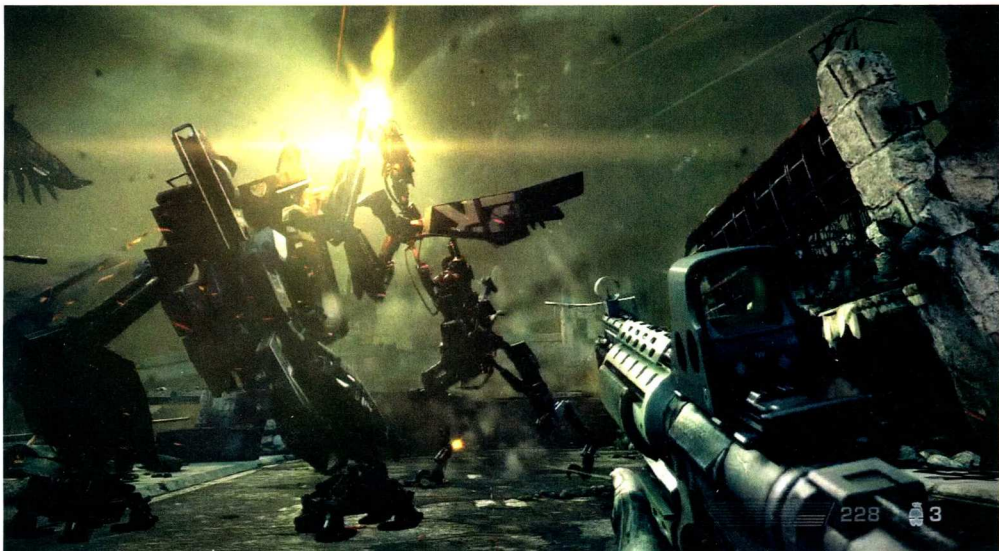
"MULL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: iBomber Defence (iPhone), Pac-Man CE DX (PS3)
 Hört zurzeit: SID Player (iPhone)

Killzone 3

PS3 Ego-Shooter

18
**M!
HIT**


PS3 Atem anhalten und staunen: Wir wohnen dem Kampf eines ISA-Mechs gegen einen Helghast-Roboter bei – noch dürfen wir nicht selbst hinters Steuer...

» In den Wochen und Monaten nach der E3 2005 waren Sony und sein holländisches Entwicklerteam Guerrilla das Gespräch der verspielten Weltöffentlichkeit. Zähneknirschend gab man zu, dass das pompös auf der Messe präsentierte Video zu "Killzone 2" vorberechnet war. Die sagenhaften Explosionen und Feuersbrünste, die panischen Gesichter, das detailreiche Schlacht-

feld – alles Schall und Rauch aus der Renderabteilung. Das eigentliche Spiel, die PS3-Fortsetzung zum 2004er-PS2-Shooter "Killzone", war von einer vorzeigbaren Version so weit entfernt wie Sony von der Vorstellung, von Nintendo die Idee eines Bewegungscontrollers zu klauen. Doch jetzt, knappe sechs Jahre später, steht das Amsterdamer Studio Guerrilla Games ganz oben auf

dem Grafikolymp – und blickt herab auf die "Call of Dutys", "Assassin's Creeds", "Gears of Wars" und wie sie alle heißen mögen. Denn – ungeachtet der spielerischen Qualitäten, auf die wir auf den kommenden Seiten ausführlich eingehen – schafft "Killzone 3" vor allem eines: Es haut Euch die Kinnlade auf den Boden.

Ein optisch so beeindruckendes Videospiel haben wir und habt ihr noch nicht gesehen. Angefangen bei den sehr guten Gesichtern und fast immer knackscharfen Texturen über die wuchtigen Animationen und hervorragenden Gegner- sowie Waffenmodelle bis hin zu umwerfend detaillierten Arealen und einer Inszenierung, die ihresgleichen sucht. "Killzone 3" wischt in grafischer Hinsicht mit der versammelten Ego-Action-Konkurrenz – egal ob sie

"Halo", "Battlefield", "Resistance", "BioShock" oder "Call of Duty" heißen – den Boden auf. Obgleich ein düster-grauer Grundton das Design der helghanischen Landschaften prägt, wird optische Abwechslung durchaus geboten: Die verschmutzt-bröckeligen Häuserfassaden und zerbombten Straßenzüge werden flankiert von einer Schneelandschaft, einer futuristischen Waffenfabrik und sogar einem Dschungelzenario.

Am Eismeer von Helghan lassen wir uns von der mächtigen Brandung, den Schneeflocken und den im Wind tanzenden Planen ablenken, in Stahl Arms' Rüstungskonzern dominieren filigrane Glas- und Stahlkonstruktionen; im Dschungel schließlich überrascht uns eine Flora in grellem Neon, während wir ängstlich zwischen patrouillierenden

DAS ANIMATIONSWUNDER

Die Bewegungen der Feinde sind erneut ein Augenschmaus. Sie bringen das Gewicht der Ausrüstung und die Kraft der Helghast optimal rüber – egal ob die sich an Mauern kauern, über selbige flanken, vom Kugelhagel durchgeschüttelt werden oder taumelnd zu Boden gehen. Neu sind die harten Nahkampf-Moves, wo Ihr u.a. Genicke brecht oder gar die Daumen in die Augenhöhlen der Feinde drückt.



PS3 Die (nicht einstellbare) Bildeinteilung im Koop-Storymodus ist gut gewählt. Große grafische Einbußen müsst Ihr erfreulicherweise nicht hinnehmen.

COOLE KISTE: DIE HELGHAST-EDITION

Wer sich schon immer einen Helghast-Helm in die Vitrine stellen wollte, hat jetzt die Möglichkeit dazu: "Killzone 3" erscheint auch als dicke Helghast Edition inklusive einer Helm-Replik der charismatischen Space-Nazis. Unter dem Rotaugen-Steelhelm wartet eine 17 cm große, nicht separat erhältliche Action-Figur, ein Artbook, Making-of-Videomaterial sowie ein Gutschein mit drei Download-Codes. Diese gelten für den offiziellen Soundtrack, ein dynamisches PS3-Thema und die zwei beliebtesten Mehrspieler-Karten aus "Killzone 2". Außerdem erhalten Käufer der Helghast-Edition in den ersten 24 Stunden die doppelte Zahl an Erfahrungspunkten und Zugriff auf alle Waffen im Multiplayer-Modus. Die Box wird auch in Deutschland erscheinen, ein Preis stand zum Redaktionsschluss leider noch nicht fest – alle Zeichen deuten jedoch auf eine saftige Summe zwischen 150 bis 200 Euro hin. Wollt Ihr weniger ausgeben, kommt für Euch die Collector's Edition in



Frage. Auch diese Variante beinhaltet eine Steelbox und die Codes für die genannten Zusatzinhalte. Vorbesteller wählen zusätzlich einen von drei weiteren Download-Codes: Entscheidet Ihr Euch für das "Guerrilla Pack", das sämtliche Waffen und Fähigkeiten für die ersten 24 Mehrspieler-Stunden freischaltet? Wie wäre das "Fast Starter Pack", mit dem Ihr während des ersten Tages doppelt so schnell Erfahrungspunkte sammelt? Oder soll es das "Unlock & Load Pack" sein? Damit schaltet Ihr drei beliebige Waffen und Fähigkeiten frei.



PS3 Die Story-Sequenzen kaschieren die Ladezeiten und gefallen mit fein modellierten Gesichtern, nerven aber zum Teil mit übertrieben lässigen Buddy-Sprüchen.

Helghast umherschleichen. Das grafische Highlight schließlich begegnet Euch zu Beginn des letzten Spieldrittels: Auf einem Schrottplatz haben die Entwickler ein schier endloses Meer von verrosteten Maschinenteilen und Eisengerippen aufgetürmt – einen üppigen HD-Fernseher vorausgesetzt, werdet Ihr von Details nur so erschlagen. Doch der bald folgende Kampf mit einem gigantischen Mech-Ungemüt setzt noch einen drauf: Wenn Ihr hinter dem Geschütz eines Gleiters Platz nehmt und das Feuer und Rauch spuckende Monstrum in luftiger Höhe umkreist, wähnt Ihr Euch in einer Mischung aus "Transformers" und "Star Wars" – mit

dem feinen Unterschied, dass es sich hier um Echtzeit-Optik handelt, mit der die PS3 Eure Glotze befeuert.

Und sonst so?

Wer angesichts dieser Lobeshymne auf die Grafik von "Killzone 3" das objektive Urteilsvermögen des Testers in Frage stellt, der möge seinen Blick auf die abschließende Spielspaßwertung werfen (dort steht keine 99 von 100!) oder einfach weiterlesen. Denn nun sprechen wir über die Steuerung – beliebige kein uninteressanter Aspekt in der Seriengeschichte. In "Killzone 2" lobten wir das spürbare Gewicht von Panzerung



PS3 Ja, hau mich einer mit der Schaufel! Gleich zu Beginn des Spiels blickt Ihr durch eine Helghast-Maske. Den Story-Kniff hinter diesem Ausflug dürft Ihr selbst erleben...

und Waffe, doch viele Zocker kamen mit der Trägheit des Zielvisiers nicht gut zurecht. Guerrilla beugte sich schließlich der meckernden Masse und bot per Patch eine alternative Steuerung an. Für "Killzone 3" wurde die Steuerung noch einmal flotter gemacht – das fühlt sich während der ersten Minuten ungewohnt an, in puncto Mittendrin-Gefühl hat die Serie aber nichts eingebüßt. Zudem ermöglicht die sensiblere Kontrolle nun millimetergenau Ziel – wer den Feind über Kimme und Korn anvisiert, trifft auch bei großer Entfernung punktgenau zwischen die rotglühenden Äuglein. Tut Ihr das etwa mit dem Snipergewehr oder dem

Bolzenschussgerät, dann platzen wie schon im Vorgänger die Köpfe der Gegner. Außerdem bestaunen wir einige sehr grobe Nahkampfkills, die Ihr per Druck auf den rechten Analogstick auslöst – ob Ihr Eurem Opfer aber die Kehle aufschlitzt oder den Kopf verdreht, liegt nicht in Eurer Macht. Sony bestätigte, dass die in Deutschland erscheinende USK-18-Version ungeschnitten ist.

Die Hauptfigur von "Killzone 3" ist wie schon im Vorgänger der ISA-Soldat Tomas Sevchenko – zusammen mit seinem ungestümen Kampfkumpanen Rico Velasquez ballert er sich durchs Helghast-Terrain

» weiter auf Seite 54

3D-FAKTOR



"Killzone 3" erhält als erster 3D-Titel unsere grüne

3D-Brille. Denn eine solch intensive Tiefenwirkung haben wir in noch keinem Spiel gesehen. So kommen zum Beispiel die Blechtürme des Schrottplatzes noch besser zur Geltung, auch eine im Raum pendelnde Kette wirkt zum Greifen nah. Anstatt Euch mit den immer gleichen, plumpen Aus-dem-Bildschirm-Effekten zu langweilen, orientiert sich "Killzone 3" an 3D-Streifen wie "Avatar", die einen tiefen Blick in die virtuelle Welt bieten. Zudem bleibt das Geschehen auch in 3D stets flüssig und die Verdunkelung hält sich in Grenzen. Lediglich das nun häufiger sichtbare Hereinplappen von Texturen fällt negativ auf.



PS3 Mit dem Mech stapfen wir durch ein zerbombtes Stadtviertel, das auch einem Michael-Bay-Streifen gut zu Gesicht stünde.



Kundgebungen der Helghast-Führung werden als pompöse Massenaufmärsche inszeniert – so wie es die NSDAP bei den Nürnberger Reichsparteitagen getan hat.

wusstsein verwandelt. Die Atemschutzmaske wird vom Makel zum Symbol – Visari titulierte die Helghast als Übermenschen und schürte den Hass: Obgleich Helghan reich an Bodenschätzen sei, müssten seine Bewohner hungern und stünden im Schatten des reichen Vekta. Einer gnadenlosen Aufrüstung folgt die Einführung einer eigenen Schrift und der Helghast-Triade als offizielles Banner Helghans.

Im Jahr 2357 greifen Visaris Truppen Vekta an – seine Helghast sollen den Planeten, von dem sie vor 150 Jahren vertrieben wurden, zurückerobern. Während dieser Zeit spielt das erste "Killzone"; dort ge-

lingt es einem kleinen Trupp der ISA-Armee um Jan Templar, den Helghast-General Lente sowie den ISA-Verräter Adams zu töten. Nach dieser Schlappe schickt Visari General Metrac nach Vekta, um die verbliebenen Truppen zu führen. Obgleich auch er zum Scheitern gegen Templar verurteilt ist und die letzten Helghast-Truppen auf Vekta zerschlagen werden (zu spielen in "Killzone: Liberation"), kommt Visari in Besitz nuklearer Waffen, welche die ISA gegen die Helghast einsetzen wollte.

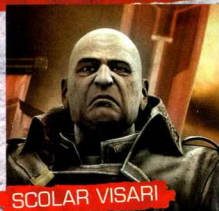
Präventiv-Krieg

Im Angesicht dieser Bedrohung startet die ISA im Jahr 2359 die Invasion von Helghan. Die menschlichen Truppen erleiden hohe Verluste und gehen Visari ins Netz: Der rücksichtslose Autarch lockt die ISA-Streitkräfte in eine Falle – er zündet in der eigenen Hauptstadt Pyhrus eine Atom-bombe und radiert einen großen Teil der Feinde aus. Dennoch gelingt der Gruppe rund um die ISA-Soldaten Sevchenko und Velasquez ein Coup: Sie dringen in Visaris Palast ein und schlagen Mael Radek, den Führer der Helghast-Verteidigung, der anschließend Selbstmord begeht. Als Velasquez aus Wut Visari tötet, prophezeit der sterbende Helghast-Führer die totale Anarchie. Im Schatten einer gigantischen Helghast-Flotte endet "Killzone 2" und Teil 3 beginnt...



Wandverzerrungen auf öffentlichen Gebäuden Helghans sollen das Zusammengehörigkeitsgefühl der Bürger stärken.

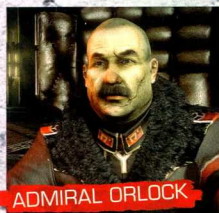
Die Helghast-Elite



SCOLAR VISARI



MAEL RADEK



ADMIRAL ORLOCK



JORHAN STAHL

Die Kampf-Einheiten



Miner



Commando



Elite Shock Trooper



Shock Trooper

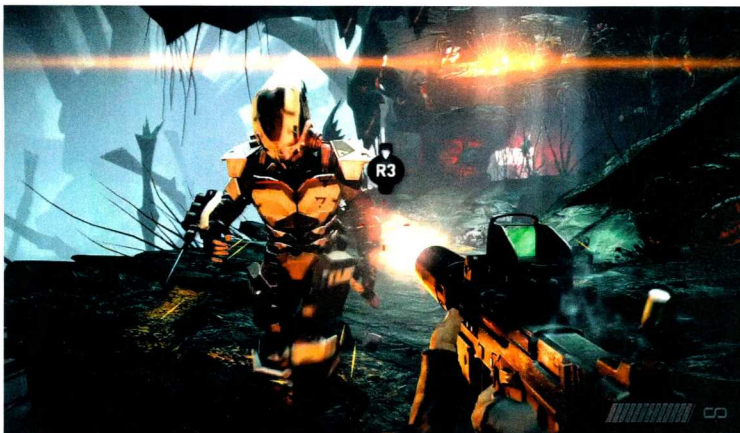


Scout Sniper



Support Trooper





PS3 Im Dschungel jagen Euch die Trooper: Gegen diese Kampfmaschinen habt Ihr nur Sekundenbruchteile für einen Nahkampf-Kill.

und widersetzt sich den Befehlen seines Vorgesetzten Captain Narville.

Neben der mittelpfächtigen deutschen Synchronisation befindet sich zum Glück der viel bessere englische Ton auf der Blu-ray – zusammen mit einem grandiosen Raumklang und brüllenden Effekten sorgt er für ein spektakuläres Hörerlebnis.

Altmodisch zeigt sich "Killzone 3" bei der Schwierigkeit: Die einmal gewählte Stufe könnt Ihr bis zum Abspann nicht mehr ändern. Schon auf 'normal' beißen auch erfahrene Ego-Shooter-Spieler zahlreiche Male ins Gras – "Killzone 3" ist alles, nur kein Kindergeburtstag. An anderer Stelle ist das Spiel sehr modern: Wir freuen uns über jederzeit pausier- und

abbrechbare Zwischensequenzen, nutzen im Kriegs-Chaos gern mal die einblendbare Zielführung und sind an die mittlerweile übliche Energieerholung gewöhnt. Doch die kurze Spielzeit der Kampagne von gerade mal sechs Stunden ist ein echter Kolbenhieb in die Magengrube.

Kluge Krieger

Obgleich ein sehr lineares Vergnügen, setzt Euch "Killzone 3" vielerorts breitere Korridore vor als es die letzten "Call of Duty"-Episoden oder "Medal of Honor" taten. Zudem werden die gescripteten Elemente subtiler eingesetzt und die Gegner sind schlicht schlauer. Selbst auf

der niedrigsten Schwierigkeitsstufe kann Euch ein einziger Standard-Helghast Probleme bereiten, wenn er aus taktisch besserer Position feuert oder das Überraschungsmoment auf seiner Seite hat. Doch auch in der Defensive überraschten uns die Higs (wie die Helghast von den ISA-Soldaten genannt werden) ein ums andere Mal: Sie verharren geduldig hinter schützenden Mauern, schleudern Granaten, geben Sperrfeuer, besetzen die Flanken und tauchen an immer wieder unterschiedlichen Punkten hinter der Deckung auf. "Killzone 3" ist kein Scheibenschießen, sondern serviert knallharte Fights um jeden Zentimeter des Schlachtfelds. Unser Held schleppt



Oliver Schultes

Halleluja! Hier singen die Surround-Engel und der Grafikgott malt mit seinem prächtigsten Polygonpinsel – audiovisuell ist "Killzone 3" ein effektespекtischer

Hollywood-Blockbuster, bei dem Ihr in Echtzeit Regie führt. Ein "Modern Warfare 2" kommt dem manchmal noch nahe, allerdings nur, weil es unverschämte durchgescriptet ist. "Killzone 3" schafft dies größtenteils ohne diesen Trick und gibt mir entsprechend das Gefühl, mehr Kontrolle über die Ereignisse und meine Vorgehensweise zu haben. Zudem gefällt mir das gebremste Spieltempo besser als bei vielen aktuell so populären HighSpeed-Shootern: Zwar beschleunigte Entwickler Guerrilla die Kontrollen (für meinen Geschmack unnötig – wer unbedingt ohne Point'n'Mausklick-Ballereien braucht, soll den PC hochfahren), der taktisch geprägte, "Killzone"-typische Kampfverlauf blieb aber erhalten. Womit ich bei Teil 3 nicht zufrieden bin, ist der mitunter holprige Missionsverlauf: Regelmäßig reißen mich an unpassenden Stellen Zwischensequenzen aus dem Spiel- und Erlebnisfluss, oder ich lande nach so einer Pause unvermittelt mitten in einer Actionszene. Dafür versöhnen mich die nicht minder grafisch beeindruckenden und spielerisch spannenden Multiplayer-Maps.

maximal drei Waffen mit sich, lehnt sich auf Knopfdruck an Objekte (und lugt hinter selbigen hervor) und kann unbegrenzt lange sprinten – eine leicht erhöhte Mauer oder ein Schutthügel, den die Macher als unerklimmbar deklarieren, zeigt aber auch ihm Grenzen auf.

Dem limitierten Genre der Ego-Shooter neue Aspekte abzugewinnen – fernab von Graben- und Häuser-

FÜR TAKTIKER & AUFLEVEL-FREUNDE: DER MEHRSPIELER-MODUS

Weil zum Zeitpunkt unseres Tests noch keine Mitspieler online waren, basiert unsere Mehrspieler-Erfahrung auf der unvollständigen Multiplayer-Beta (siehe M! 01/11).

Ihr wählt eine von fünf Charakterklassen, die sich mit 'Erfahrungspunkten' umfangreich ausbauen lassen. So werden vor allem Spezial-Aktionen wie Kombi-Kills oder das Treffen verschanzter Gegner belohnt: Solche Tricks garantieren einen schnellen Aufstieg und damit bald umfangreichere Ausrüstung. Neben zusätzlichen Waffen kommen ausgefallene Talente ins Spiel. So dürft Ihr ähnlich eines Tower-Defense-Titels Geschütztürme und Drohnen installieren, die Eure Feinde wahlweise aus taktisch klugen Positionen oder dem Luftraum ins Kreuzfeuer nehmen – eigenständig agierende Medibots gibt es ebenfalls. Sturmsoldaten haben dagegen die Möglichkeit, in die Uniform der Gegner zu schlüpfen und so hinter den feindlichen Linien Verwirrung zu stiften – solange Ihr nur Nahkampfmanöver benutzt, bleibt Ihr unerkannt!

Außerdem hat Guerrilla zwei ungewöhnliche Vehikel eingebaut: Mit dem stämmigen Mech lassen sich wahre Zerstörungsgorgien entfesseln, während Euch das Jetpack auf ansonsten unerreichbare Dächer und Gerüste befördert. So können z.B. Scharfschüt-

zen ausgefallene Positionen einnehmen. Auch bei den Spielmodi wird Vielfalt großgeschrieben: Selbst im Teamkampf streiten die Fraktionen um strategische Positionen wie Munitionsvorräte, die nur von jeweils einer Seite erobert und benutzt werden können.

Daneben gibt es zahlreiche Missionen wie die Zerstörung variabler Einrichtungen, das Sichern vorgegebener Positionen oder die Vernichtung eines bestimmten Gegners – bei dieser Assassinen-Mission müssen die Kameraden einen bestimmten Kollegen schützen. Diese Aufgaben erfüllt Ihr wahlweise im Fünf-Minuten-Takt oder einzeln als Operation: In diesem Modus erwarten Euch pompöse Zwischensequenzen, in denen Euer Team per Heli im Einsatzgebiet landet und die besten Kampfszenen mit Wiederholungen gefeiert werden – das macht Stimmung!

Die herrlich verfallenen Schlachtfelder ermöglichen wiederum jede Menge taktische Kniffe, die Ihr aber erst nach vielen Einsätzen zu schätzen lernt – da gibt es etwa brüchige Böden, durch die Ihr Feinde in höheren Ebenen unter Beschuss nehmen könnt. Insgesamt wird also viel Abwechslung geboten, sowohl spielerisch als auch taktisch – die Details wird unser Multiplayer-Nachspiel in der nächsten Ausgabe klären.





PS3 Die Minigun-Sequenzen an Bord eines ISA-Gleiters gehören zu den (zahllosen) grafischen Highlights – hier zerlegen wir eine Helghast-Bohrinsel vor der eisigen Nordküste.

kämpfen, Schleich-Passagen, Sniper-Einlagen und Railshooter-Sequenzen – gelingt "Killzone 3" nicht. Auch die Story-technischen Erklärungen für Eure Missionen sind dürrig: Mehr als das übliche "Hole Teammitglied X da raus" oder "Lege Waffensystem Y lahm" wird selten geboten.

Dafür sorgt das Zusammenspiel von drei Elementen für Kurzweil: Punkt eins ist das starke Waffenarsenal, das neben superb animierten MGs u.a. ein Bolzenschussgewehr, eine Strahlenkanone oder den starken, zielsuchenden WASP-Mehrfachraketenwerfer beinhaltet. Punkt zwei sind die Gefährte und Railshooter-Einlagen: Während sich Mech und Jetpack hervorragend steuern und auch spielerisch überzeugen, besitzen die Abschnitte in Panzer, Schneeflitzer oder hinter dem MG eines Landungsschiffes

hauptsächlich Schauwert. Der dritte Abwechslungs-Pluspunkt sind die eingangs erwähnten Schauplätze: Ihr blickt durch das Visier eines Helghast ins Innere einer Waffenfabrik, erlebt an der Nordküste eine "Killzone"-Version der Landung in der Normandie, schleicht durch die Farne eines Dschungels oder poltert im Mech über einen zerstörten Highway.

Das Gros der Helghast-Einheiten (wie etwa den dicken MG-Gasmann oder Mr. Flammenwerfer) kennen "Killzone"-Veteranen bereits, neben den seltenen großen Robotern machen Euch neuerdings die Helghast-Trooper das Leben schwer. Diese flinken Cyber-Higs sind besser gepanzert und zücken in Nahkampf eine Wolverine-ähnliche Klinge.

Zum Glück seid Ihr meist im Team unterwegs und daher nicht sofort tot, wenn Euer Alter Ego zu Boden

geht: Ist Euer Kompagnon noch am Leben, kann er Euch (begrenzt oft) zurückholen – natürlich solltet Ihr bereit sein, dasselbe für die KI-Kameraden zu tun.

Alle Infos zum taktischen Multiplayer-Modus findet Ihr auf der linken Seite. Doch Guerrilla hat auch an Offliner-Zocker und Splitscreen-Mehrspieler gedacht: Erstere üben sich in der Botzone an KI-Gegnern – in drei Modi und auf sieben Karten. Letztere zocken die Kampagne zu zweit im Splitscreen durch. Online ist dies leider nicht möglich, wir hoffen auf einen Patch, der diese Lücke schließt. Zu guter Letzt unterstützt "Killzone 3" PlayStation Move (siehe Kasten unten) und zeigt betuchten Gamern, warum sie sich einen 3D-fähigen Fernseher gekauft haben – unsere begeisterten Eindrücke lest Ihr im Kasten auf Seite 45. ms



Matthias Schmid

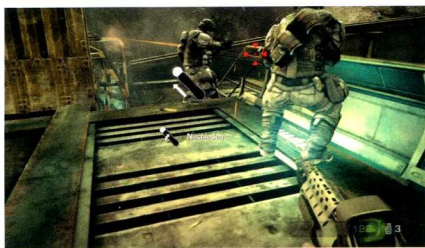
Wie sehr mich die Grafik begeistert, verrät der Haupttext dieses Tests. Wer noch nach einem letzten Grund für den Kauf einer PS3 suchte, der hat ihn jetzt! Schön auch,

"SUPER"

dass Guerrilla nicht nur die Grafikmuskeln spielen lässt, sondern auch bei der Wahl der Schauplätze und beim Art Design voll ins Schwarze trifft. Spielerisch bereichern mich die harten Shootouts gegen schlaue Helghast sowie die Ausflüge mit Mech und Jetpack – wunderbar, wie eingängig die Steuerung beider Gefährte geriet. Obwohl ich mir storytechnisch noch mehr Dramatik und Hintergründe gewünscht hätte, freue ich mich (im Gegensatz zu Oli) über die häufigen Sequenzen. Leider nach das Ende viel zu rasch, zudem sind die letzten Spielminuten – im Gegensatz zu denen des Vorgängers – ziemlich mitspielerisch. Trotzdem freue ich mich auf den zweiten Durchlauf, allein schon wegen der Bombast-Optik.

BEWEGT "KILLZONE 3"? UNSERE MOVE-ERFAHRUNG

Im Gegensatz zur 3D-Option können wir Euch die Move-Steuerung nicht bedingungslos ans Herz legen. Das Zielen per Motion Controller fühlt sich anfangs komisch an, funktioniert nach der Eingewöhnungsphase aber gut – das Spiel- und Zielgefühl ist dann vergleichbar mit "GoldenEye 007" für Wii. Doch Vorsicht: Standardmäßig ist bei der Move-Steuerung auch auf der normalen Schwierigkeitsstufe eine massive Zielhilfe aktiviert, die beim Blick über Kämme und Korn automatisch zum Gegner; genauer gesagt sogar auf dessen Rübe, huscht – das ist uns dann doch zu viel des Guten. Zwar lässt sich diese Unterstützung ausschalten, dennoch wurden wir das Gefühl nicht los, dass unser Alter Ego im Move-Modus mehr einstecken kann, uns das Spiel also nach wie vor unter die Arme greift. Während sich das Zielen sehr flüssig anfühlt, sind wir mit dem Stoßen nach vorn für eine Nahkampf-Attacke und dem seitlichen Drehen des Motion Controllers zum Nachladen (siehe Screenshot) nicht glücklich. Hier hätte eine frei wählbare Button-Belegung nicht geschadet! Vorbildlich hingegen ist der während des Zockens jederzeit mögliche Umstieg vom Standard-Controller auf die Move-Steuerung (und wieder zurück).



KILLZONE 3

Entwickler: **Guerrilla, Holland**
 Hersteller: **Sony**
 Termin: **25. Februar**
 Preis: **70 Euro**

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

- keine Ruckler trotz Grafikreicht
- ca. 8-stündige Story mit 3 Missionen
- die ist auch zu zweit im Splitscreen spielbar (mit separatem Speicherstand)
- PlayStation Move- und 3D-Unterstützung
- deutsche Version ungeschitten

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	11 von 10
Sound	10 von 10

87

FAZIT • Berauschend inszeniertes Schlachten-gemälde, das neue grafische Standards setzt und Euch mit klugen Gegnern auf Trab hält.

Mass Effect 2

PS3 Action-Rollenspiel

16

M!
HIT


PS3 Effekte wie Hitzeschlieren und die blauen Schild-Partikeleffekte der Techno-Kampfanzüge sehen nicht nur fantastisch aus, sondern dienen als zusätzliches Trefferfeedback. Erst wenn die Schilde unten sind, könnt Ihr bestimmte Fähigkeiten einsetzen.

» Sollten die allwissenden Release-Listen der PR-Protheaner von Electronic Arts Recht behalten, steht Ende des Jahres der finale Akt von BioWares preisgekrönter Space-Opera "Mass Effect" auf dem Programm. Bis es soweit ist und Commander Shepard unseren Heimatplaneten gegen die uralten Technogötter der Reaper verteidigt, dürfen aber erst einmal PS3-Kapitäne in die Saga einsteigen und mit "Mass Effect 2" den generalüberholten Mittelteil erstmals auf einer Sony-Konsole erleben.

Kein "Mass Effect 2.5"

Um Missverständnissen vorzubeugen: Inhaltlich bleibt alles beim Alten und wer "Mass Effect 2" mit sämtlichen Add-ons auf der Xbox

360 (Test in M! 03/10) oder dem PC schon gezoxt hat, wird wenig Grund finden, sich Shepards actionreichen Ausflug in die dunkleren Gefilde der Massenportal-Galaxie noch einmal zuzulegen.

Immerhin: PS3-Besitzer bekommen nicht nur den zweiten Teil mit überarbeiteter Grafik-Engine, sondern auch die Add-ons "Kasumi: Stolen Memory", "Overlord" sowie "Lair of the Shadow Broker" dazu. Außerdem steht nach der Einleitung des Spiels ein interaktiver Comic der renommierten Lizenz-Zeichner Dark Horse an (siehe Kasten). Was die überarbeitete Optik anbetrifft: "Mass Effect 2" wirkt auf der PS3 zwar schärfer als auf der Xbox 360, dafür fällt das typisch schwache Anti-Aliasing auf. Außerdem kommt es während der Dialog-Sequenzen immer noch ab und zu vor, dass Charaktere einen Sekundenbruchteil zu spät ins Bild zuckeln. Ebenso verfällt Shepard wie auf der 360 bisweilen in einen psychotisch wirkenden Starrkrampf



PS3 Auf der Xbox 360 könntet Ihr die Blutdrachen-Rüstung über einen Code herunterladen, der "Dragon Age: Origins" beilieg. Die PS3 hat sie standardmäßig im Gepäck.

und Jacob schielt immer noch, als hätte er im Afterlife-Club dem Trunk geprügelt (siehe Seite 98).

Abgesehen von solchen Oberflächenlichkeiten liegt mit der PS3-Fassung aber die umfangreichste und hübscheste Fassung des Action-Rollenspiels vor, die man momentan erwerben kann – deshalb lassen wir auch einen Punkt mehr springen als auf der Xbox 360. Der Mix aus


Max Wildgruber

Auch auf der PS3 geht mir bei vielen Aspekten die Spieliefe des ersten "Mass Effect" ab. Und auch auf der PS3 werde ich mit vorzüglicher Erzählkunst und grandios

spielbaren Actionsequenzen versöhnt. Dass BioWare sämtliche relevante Add-ons und den hübschen wie sinnvollen Comic dazugepackt hat, empfinde ich als faire und spielerfreundliche Firmenpolitik. Spielerische oder inhaltliche Veränderungen waren nicht zu erwarten und sind bei einem so hochklassigen Titel auch nicht nötig. Grafische Neuerungen muss man (bis auf die erwähnte, noch verstärkte Fehlsichtigkeit von Crewmitgliedern) mit der Lupe suchen, was ebenfalls völlig in Ordnung ist. Denn wenn wir ehrlich sind, spielen wir "Mass Effect 2" – egal auf welcher Plattform – doch nur, um mit den exotischen Alien-Schönheiten aus Shepards Crew in die Kiste zu hüpfen, oder?

COMIC-INTRO

Ausgehend von Shepards Sturz in die Atmosphäre eines Planeten am Anfang von "Mass Effect 2" erlebt Ihr in "Mass Effect Genesis" die Handlung des ersten Serienteils. Im Stil eines Abenteuer-Spielbuchs entscheidet Ihr an den wichtigsten Punkten der Handlung, wie der Commander sich verhalten soll. Auf diese Weise erschafft Ihr eine Vorgeschichte für Euren PS3-Shepard, die auch im Hauptspiel Bedeutung hat.



PS3 Die Hautbeschaffenheit der Spielfiguren sieht etwas besser aus als auf der Xbox 360. Kleine Details wie Gesichtsbehaarung und Hauptoren sorgen für Realismus.

Entwickler: **BioWare, Kanada**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **50 Euro**

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

- » 12 Crew-Kameraden
- » Moral-Quicktime-Events
- » interaktiver Comic erzählt Geschichte aus "Mass Effect"
- » Cerberus-Netz-Zugangscode

SPIELSPASS

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

90

FAZIT » Besser spät als nie: Komplettfassung des großartigen Action-Rollenspiels mit allen Add-ons und interaktivem Intro-Comic.

Inazuma Eleven

DS Sport-Rollenspiel 6



DS Spezialtechniken und entscheidende Szenen seht Ihr in einer hübschen Großaufnahme. An den Sportlern erkennt Ihr sogar die individuelle Ausrüstung.

Man nehme ein klassisches Nippon-Rollenspiel der alten Schule, entferne Schwerter, Heilränge und Zaubersprüche und füge Lederbälle, Sportschuhe und Mineralwasser hinzu – fertig ist das ungewöhnliche Fußball-RPG "Inazuma Eleven".

Ihr schlüpft in die Rolle des Torwarts Mark Evans, Kapitän der maroden Schulmannschaft der Raimon Jr. High. Eure Aufgabe: Macht aus der Hobby-Elf ein starkes Team und gewinnt das Final-Frontier-Turnier. Natürlich erwartet Euch kein trockener Fußball-Manager, das Rollenspiel hüllt den Ballsport in eine klischeebeladene Manga-Geschichte, komplett mit großen Kulleraugen, kindlichen Dialogen und den klassischen Anime-Steertypen. Ihr bewegt Euch in bester "Final Fantasy"-Tradition durch verschiedene Gebiete, spielt in recht eintönigen Zufallsbegegnungen zu viert gegen andere Schüler, rekrutiert Unmengen neuer Spielkameraden und levelt Eure Athleten auf. Die Turnierspiele bestreitet



DS Im Pause-Modus gebt Ihr den Spielern ihre Laufwege vor und plant Angriffe.

Ihr mit elf Spielern und nach echten Fußballregeln inklusive Fouls und Abseits gegen fantasievolle Mannschaften wie etwa die magiebegabte Occult Jr. High. Ihr zeichnet in Echtzeit oder im Pause-Modus Laufwege und wählt aus Tacklings, Grätschen, Hebern und Paraden. Spezialtechniken ersetzen die Zaubersprüche klassischer Rollenspiele: Mit "Superblitz" oder "Wildnis-Kralle" überwindet Ihr in Minisequenzen die gegnerische Verteidigung oder pariert Schüsse. Online ladet Ihr weitere Athleten herunter, was angesichts der etwa 1.000 Spieler aus der Einzelspieler-Kampagne unnötig anmutet. tk



Tobias Kujawa

In Japan sind die "Inazuma Eleven" seit 2008 erfolgreich und zogen nicht nur weitere Spiele, sondern auch eine Comic- und Fernsehserie nach sich. Mich hat das

Spiel schnell in seinen Bann geschlagen, die Suche nach neuen Mitspielern, Items und Spezialtechniken sowie die spannenden, gut steuerbaren Matches sind eine willkommene Abwechslung zum Fantasy-Alltag. Leider fallen aber gerade die Zufallsmatches, die mit recht hoher Frequenz auftauchen, nach kurzer Zeit nervig und öde aus. Die kindliche Geschichte sagt mir persönlich nicht zu, Anime-Fans werden aber gut bedient.

Entwickler Level 5, Japan
Hersteller Nintendo
Termin im Handel 40 Euro
Preis

Unterstützt » bis 4 Spieler (lokal),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » Fußball-Rollenspiel-Mix
- » pausierbare Matches mit 11 oder 4 Spielern, die per Stylus gesteuert werden
- » Trainings-Dungeons und Zufallsspiele ersetzen typische Rollenspiel-Elemente

SPIELSPASS

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

75

FAZIT » Ungewöhnlicher Genre-Mix, der Fußball- und Animefans begeistert, zwischen den Storybrocken aber auch langweilt.

* bei Redaktionsschluss nicht lieferbar

SEIT ÜBER 16 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAMESTORE

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 Febr.
Limited Edit. Ab Febr.



DEAD SPACE 2 (18)
dt./Tarte/Sp360/PS3 69,95
Collectors Edition erhält.



HOMEFRONT uncut (18)
X360/PS3 ab März
Collectors Edit. Ab März



CRYSIS 2 uncut (18)
X360/PS3 ab März
Collectors Edit. Ab März



GoD BLACK OPS dt. (18)
PS3/XB360
Harned Edit/ Prestige Edit.



FALLOUT New Vegas (18)
PS3/360 je 69,95
dt./Tarte/dt./Sprache



Gran TURISMO 5 64,95
Collectors Edit. 84,95
Signature Edition erhält.



VANQUISH uncut (18)
XB360/PS3 je 59,95



KILLZONE 3 uncut (18)
PS3 only ab Februar
Collectors Edition ab Febr.



Mortal Kombat uncut (18)
XB360/PS3 ab März
Collectors Edit. Ab März



DEUS EX uncut (18)
XB360/PS3 ab März
Collectors Edit. Ab März



DUKE NUKEM uncut (18)
XB360 / PS3 ab April
Jetzt vorstellen...

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

für Xb360 und Ps3



BLACK OPS PRESTIGE

XB360/PS3 sofort lieferbar...



KILLZONE 3 HELMHAST EDT.

Uncut (18) ab Februar

sofort lieferbar....

XBOX360 GAMES

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

PLAYSTATION3 slim 299,95

- Alpha Protocol dt. 29,95
- BAYONETTA (18) 29,95
- BLUR dt. 39,95
- BIOSHOCK 2 uncut (18) 29,95
- DEMON SOULS dt. 59,95
- God of War Collection uncut 39,95
- God of War 3 uncut (18) 49,95
- Fi 2010 PAL 59,95
- Little Big Planet 2 dt. Jan.
- FALLOUT 3 GoY (18) (dt) 69,95
- KILLZONE 2 uncut /steelbook) 59,95
- MAFIA 2 uncut (18) 54,95
- Mass Effect 2 dt. 59,95
- Split Second dt. 39,95
- TimeCrisis Rising Storm uncut 59,95
- UNCHARTED 2 dt. 59,95
- 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: 0201-777235

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 tägiger Rückgaberecht (nur vorliegt)
JETZT MIT ALTERNATIVEN REGISTRIERT UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!

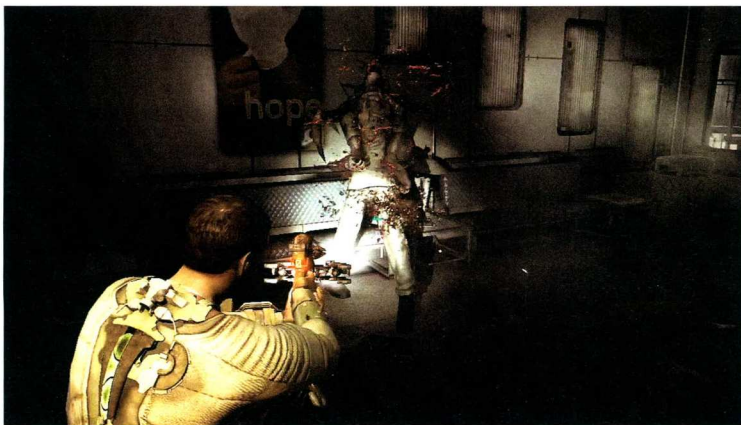
Bankverb: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701

INABER: ZGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Dead Space 2

PS3 360 Action 18

**M!
HIT**



PS3 Zu Beginn des Spiels hat Isaac weder Rüstung noch Waffen. Sobald er jedoch den Plasmaschneider in Händen hält, geht es rund: Bearbeitet gezielt die Extremitäten des Slasher-Nekromorphs, um ihn zu zerstückeln – ein unverzichtbares Spielelement.

» Für den Softwareriesen Electronic Arts begann dieses Jahr unangenehm, denn erstmals legte ein Bundesland nach erfolgter USK-Freigabe Widerspruch gegen selbige ein. Somit mussten Hersteller, Händler und Spieler bis Mitte Januar bangen, ob und in welcher Form "Dead Space 2" überhaupt in Deutschland erscheinen würde. Die gute Nachricht: Es kommt am 3. Februar. Die schlechte: Die deutsche Version ist nicht nur im Mehrspieler-Modus leicht gekürzt, auch das PS3-exklusive Bonusspiel "Dead Space: Extraction" samt HD-Update und optionaler Move-Steuerung ist in Deutschland nicht enthalten, weil die Wii-Vorlage bei uns ebenfalls nur in gekürzter Form erschienen

ist – und eine Anpassung des Bonus zu teuer gewesen wäre, gesteht der Hersteller auf Nachfrage.

Alles weitere, was Ihr rund um die Veröffentlichung von "Dead Space 2" wissen solltet, findet Ihr auf den folgenden Seiten, wo wir den lang erwarteten Nachfolger zum farnosen Space-Horror-Debüt von 2008 beleuchten.

Isaac lebt noch

Drei Jahre sind vergangen, seit der Ingenieur Isaac Clarke einem Notruf auf das Minenschiff USG Ishimura folgte und dort nach seiner Freundin Nicole suchte. Stattdessen fand er grauenhaft entstellte Kreaturen, denen er zu Hunderten die Glieder

vom Leib schoss, und eine spannende Geschichte rund um den außerirdischen Marker, die Unitologenkirche und die Entstehung dieser blutrünstigen Bestien. Nun erwacht Isaac auf der riesigen Titan-Weltraumstation im Orbit des gleichnamigen Saturn-Mondes, wo sich Menschen angesiedelt haben. Doch bald wird klar, dass Isaacs Albtraum noch nicht zu Ende ist, denn auch hier – zwischen Industriesektoren, Kindertagesstätten und einer Kirche – verbreiten sich die Nekromorphs rasant und durchkreuzen Isaacs Pläne sowie die des religiös verblendeten Stationsleiters und Unitologen Hans Tiedemann.

Doch anfangs entscheidet dieser Isaac wenig, findet er sich doch in



Michael Herde

Ich vermisse etwas Anspruch für meine grauen Zellen und mitunter ist mir schon beim Betreten eines Raumes klar, dass sich gleich wieder eine Tür schließt und

"SUPER"

Monsterhorden angreifen. Wenn ich dann nicht die passenden Waffen dabei habe – nicht alle sind gleich cool –, beiße ich vor allem gegen Ende so lange ins Gras, bis ich die passende Taktik anwende. Der flexible Umgang mit den Schwierigkeitsstufen erspart dabei Frust. Ansonsten machen die Entwickler in puncto Timing und Leveldesign alles richtig und fesseln mit einer ansprechenden Story, die mit Anspielungen auf Teil 1 nicht geizt. Da ich grundsätzlich nicht besonders schreckhaft veranlagt bin, macht mir die vertraute Nekromorph-Formel nur selten Angst, zumal ich Isaac dank mehrerer Anzüge und vielfältiger Waffenfunktionen zum wütenden Berserker aufmotzen kann. Wenn ich allerdings mal wieder ohne Munition in der Ecke stehe und blind um mich schlage, regiert Panik – tolles Spiel!

eine Zwangsjacke gefesselt inmitten des Nekromorph-Ausbruchs wieder. Wehrlös flüchten wir durch die Krankenstation und werden im Rahmen eines hervorragend in den Spielverlauf integrierten Tutorials schrittweise mit den Möglichkeiten vertraut gemacht.

Weil das Spiel auf ein klassisches HUD verzichtet, lesen wir an einer Anzeige auf Isaacs Rückgrat dessen Gesundheitszustand ab. Wir lernen, dass Heilung nicht nur über das beschränkte Inventar, sondern auch bequem per Tastendruck möglich ist. Danach erhalten wir ein Telekinese-Modul, mit dessen Hilfe Isaac Gegenstände durch den Raum hievt und

SOLDATEN GEGEN NEKROMORPHS – DER MEHRSPIELER-MODUS



360 Als deutscher Spieler müsst Ihr nicht auf "Friendly Fire" achten, da es deaktiviert wurde.

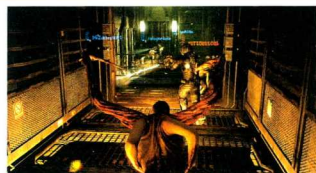
Fünf Karten umfasst der Mehrspieler-Modus von "Dead Space 2", der auf maximal acht Teilnehmer ausgelegt ist, die sich auf zwei Teams verteilen: Soldaten und Nekromorphs. Während die bewaffneten Menschen je nach Spielfeld unterschiedliche Aufgaben zu erledigen haben, gilt es für die vier Gattungen der Nekromorphs, eben dieses so lange zu verhindern, bis die Zeit abgelaufen ist. Danach wechseln die beiden Teams die Seiten, am Ende erfolgt eine Abrechnung.



360 Der kleine Lunken steckt kaum Treffer ein, dafür klettert er an Wänden entlang.

bei der es Punkte für jeden erfolgreichen Kill sowie Unterstützung der Teammitglieder hagelt. Damit steigt Ihr sukzessive auf und schaltet neue Ausrüstung für Soldaten respektive frische Nah- und Fernkampfmoves für Nekromorphs frei.

Soldaten spüren mal drei Bombenbauteile auf, eilen zu Fluchtkapseln oder bereiten den Abschuss einer Kanone vor. Die Aufgaben der Nekromorphs sind stets gleich: auflauern, hacken, töten. Dabei sterben



360 Wer sich von hinten anschleicht, hat gute Chancen auf Erfolg – Frontalangreifer haben schlechte Karten.

die Biester im Kugelhagel ziemlich schnell und hinterlassen Medipacks und Munition. Gegen mehrere Angreifer haben Soldaten jedoch kaum eine Chance, zumal Nekromorphs jederzeit in Lüftungsschächten verschwinden, die Klasse wechseln und neue Startpunkte wählen dürfen.

Wer mit Freunden im Team spielt, erlebt spaßige Stunden, mit anonymen Ego-Partnern bereitet der Mehrspieler-Modus jedoch kaum Freude.



360 Die clevere Kombination der Fähigkeiten erleichtert Isaac das Überleben: Hier bremsen wir den Säure speienden Puker mit einem Stasis-Strahl, feuern einen Bolzen aus der Javelin Gun und setzen diesen samt Gegner anschließend unter Strom, weshalb die Bestie letztendlich in Flammen aufgeht.

scheudert – feuert so effektiv wie noch nie abgetrennte Gliedmaßen oder herumliegende Metallbolzen auf Angreifer, um sie munitions-sparend auszuschalten.

Ein Stasis-Modul befähigt Isaac wenig später, sich schnell bewegend Objekte wie Türen oder Propeller zu verlangsamen, um unbeschadet zu passieren. Auch bei Feindkontakt ist dieses Spielelement unverzichtbar. Zu schnell nähern sich manche Nekromorphs, zu geballt treten sie oftmals in Erscheinung, als dass Ihr auf die beschränkt einsetzbare, später erweiterbare Bremse verzichten solltet – blaues Leuchten

zeigt unmissverständlich an, was Euer Strahl getroffen hat.

Das tapfere Schneiderlein

Abschließend erhält Isaac einen Plasmaschneider. Die handliche Schusswaffe dient ursprünglich als Werkzeug zur Steinbearbeitung, durchschneidet aber auch gezielt Körperteile. Wie schon im Vorgänger legen die Entwickler großen Wert auf taktische Vorgehensweisen im Umgang mit der vielfältig agierenden Nekromorph-Brut: Statt wie in anderen Spielen lediglich Munition in Feinde zu pumpen, tö-

tet Ihr in "Dead Space 2" effizient, indem Ihr je nach Art des Widersachers Beine, Arme oder Köpfe vom Rumpf trennt. Nach geraumer Zeit entdeckt Isaac den ersten von groß-zügig verteilten Speicherpunkten, die uneingeschränkt häufig benutzt werden dürfen. Wer auf dem Weg dorthin das Zeitliche segnet, startet

an einem der regelmäßig platzierten Checkpoints neu.

Im Gegensatz zum Vorgänger ist es nun möglich, während des Spielverlaufs jederzeit die Schwierigkeitsstufe nach oben und unten zu korrigieren – das beeinflusst zwar die erspielbaren Achievements und Trophäen, erleichtert Euch aber

BAYERN GEGEN "DEAD SPACE 2"

Nach fünfmaliger USK-Prüfung erhielt "Dead Space 2" die "ab 18"-Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe". Hierfür wurde in der deutschen Fassung lediglich das "Friendly Fire" im Mehrspieler-Modus deaktiviert. Doch die derbe Nekromorph-Jagd war der bayerischen Staatsministerin Haderthauer ein solch großer Dorn im Auge, dass sie erstmals in der Geschichte der USK das vom Gesetzgeber vorgesehene Vetorecht in Anspruch nahm und ein sogenanntes Appellationsverfahren anstregte. Ein Ausschuss aus sieben Jugendschutzreferenten der Länder prüfte am 13. Januar das Spiel erneut und bestätigte die angefochtene Freigabe. Bei der CSU wird nun geschmolzt und gefordert, dass Spiele in Zukunft auch nach der USK-Prüfung indiziert werden können. Diese Regelung wurde allerdings vor acht Jahren abgeschafft.



Christine Haderthauer, Jahrgang 1962, ist Mitglied der CSU und seit 2008 Staatsministerin im Bayerischen Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen.



PS3 Im Hacker-Minispiel rotiert Ihr den rechten Stick dreimal in den blauen Bereich.



360 Solange der mittlere Slasher durch Stasis gebremst wird, töten wir den linken.

vereinzelte Fruststellen, die meist dadurch entstehen, dass Ihr gerade die falschen vier Waffen im Gepäck habt. Wir raten vom einfachen Schwierigkeitsgrad ab, weil hier die Nekromorphs ruckzuck sterben und so keine Bedrohung darstellen.

Ein wesentlicher Teil des Nervenkitzels in "Dead Space 2" entsteht durch kluges Ressourcenmanagement: Wird die mitgeführte Munition knapp, schlägt und tritt Isaac um sich oder greift herumliegende Gegenstände und schleudert sie Feinden entgegen. Von explosiven Kanistern über verlangsamende Stasisbehälter bis hin zu Stühlen, Kisten, Trümmern und Körperteilen reicht das Spektrum. Auf höheren Schwierigkeitsstufen müsst Ihr stets abwägen, wie und in welcher Reihenfolge die anrückende Brut zu beseitigen ist. Mal empfiehlt es sich, einem Exploder die explosive gelbe Armgeschwulst zu entreißen und heranrasende Slasher damit zu zerfetzen. In engen Gängen hingegen raten wir davon jedoch ab! Greifen Gruppen kleiner »



Oliver Schultes

"SUPER"

Ich hetze von einem Raum zum nächsten, meine Verfolger kreischen, grunzen, schmatzen, verstümmelte Leichen pflastern den Weg. Mein virtuelles Ich saugt pfeifend Luft ein, nur noch wenige Attacken und Isaac segnet das Zeitliche. Der Puls steigt. Das Wummern von draußen schwellt an, unnachgiebig fluten die Schallwellen meine Gehörgänge und bringen meine Nerven zum Flattern. Adrenalin schießt in meinen Körper, als ein halbes Dutzend Monster attackiert. Waffe in den Anschlag, die rechten Finger malträtieren im Staccato Buttons und Trigger, im selben Rhythmus zucken die Leiber, Körperteile fliegen. Alle Munition verbraucht, ich schlage und trete wie von Sinnen. Meine Feinde sind längst tot – und ich hacke weitere, endlos scheinende Sekunden lang auf sie ein. Stressabbau durch körperliche Betätigung nennt sich das wohl. Kurzum: "Dead Space 2" ist der neue König in Sachen Bildschirm-Terror, der seinen Schrecken aus einem Referenz-Surround-Sound, einer durchgestylten High-End-Optik und einer cleveren Dramaturgie speist. Das Tempo ist hoch, steigert sich und wird im rechten Moment gedrosselt, um die Spannung auf wunderbar unerträglichem Niveau zu halten. Mit klassischem Grusel hat Teil 2 jedoch noch weniger am Hut als sein Vorgänger: Hier brüllen Euch die Monster ins Antlitz statt leise im Schrank zu lauern. Diese Fokussierung tut dem Spiel gut, ebenso wie die Vielzahl an Schauplätzen: Ihr langweilt Euch zu keiner Zeit und Kenner des Vorgängers werden sich mehrmals diebisch freuen – beziehungsweise aus dem Sessel springen. Kleinere Logikpatzer wie etwa beim DNS-Scan (ein Arm einer Person genügt nicht, es muss schon der Körper sein) fallen bei diesem Atmosphäre-Monster nicht weiter ins Gewicht.

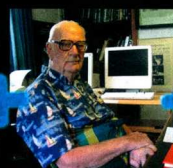
PROTAGONIST

Bei der Taufe ihres Helden bedienten sich die Entwickler bei zwei Größen der Science-Fiction-Literatur: Isaac Asimov und Arthur C. Clarke. Während Asimov Sci-Fi-Fans unter anderem die drei Gesetze der Robotik bescherte, die im Will-Smith-Streifen "I, Robot" filmisch aufgearbeitet werden, schrieb Clarke unter anderem das philosophisch durchsetzte Werk "2001" und arbeitete zusammen mit Regisseur Stanley Kubrick am Drehbuch des gleichnamigen Films. Das Charakterdesign Isaacs hingegen erinnert stark

an die Front des Raumschiffs aus "Event Horizon" (1997). Dabei weist Isaac Clarke im ersten Teil ähnlich wenig Persönlichkeit auf wie das bleichere Ungetüm in Paul W.S. Andersons Frühwerk, der auch "Mortal Kombat", "Alien vs. Predator" und die "Resident Evil"-Filme verantwortet. Erst in "Dead Space 2" erhält Isaac durch Gesicht und Stimme Charaktertiefe.



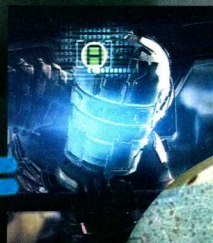
Isaac Asimov schrieb über Roboter.



Arthur C. Clarke philosophierte übers Weltall.



Die "Event Horizon" war mal in der Hölle.



Isaac Clarke in voller Montur.

Zutaten für Dead Space 2

Inspirationen aus Film, Literatur und Videospiel

GEGNER

Die Nekromorphs wecken bei Genrekennern Erinnerungen an zwei Kinoklassiker, bleiben aber hinsichtlich Herkunft und Bedeutung mysteriös. Die fälgigen "Infector"-Nekromorphs suchen Leichen in ihrer Umgebung und bearbeiten sie mithilfe eines schlauchartigen Auswuchses an der Unterseite so, dass je nach Zustand des Toten verschiedene Kreaturen entstehen,



"Alien": Eines der ekeligsten Geschöpfe der Filmgeschichte pflanzt einen Embryo in seine Opfer.



Der "Infector" sorgt für die Entstehung neuer Nekromorphs.

die nur ein Ziel verfolgen: Sie sorgen für weitere Leichen, um Nachschub für die Infektoren zu liefern. Deren Design orientiert sich an H.R. Gigers Facehugger aus Ridley Scotts "Alien", wogegen die dort vorhandene, für den Schweizer Künstler typische sexuelle Anspielung, fehlt. Wo nämlich die Unterseite des Facehuggers einer Vulva nachempfunden ist, die mittels eines fleischigen Schlauches Wirte oral verge-

waltigt, ist der Infector größer und er vergeht sich lediglich am Leib des Toten. Ob er wie der Facehugger einen Embryo oder eine Art Virus hinterlässt, ist ungewiss. Die übrigen Mutationen, vor allem die "Slasher" (Bild unten), scheinen John Carpenters "Das Ding aus einer anderen Welt" (1982) entlehnt und bestechen durch groteske Körper, die nur entfernt an Menschen erinnern.



Mutierte Körperteile mit Eigenleben gibt es schon in "Doom 3"...



...die Inspiration dafür stammt jedoch offensichtlich aus "Das Ding aus einer anderen Welt".



Nekromorphs in ihrer vielfältigen Form waren einmal Menschen.

SPIELDESIGN

"Dead Space 2" spielt sich geradliniger als Teil 1, beide bedienen sich aber neben "Resident Evil 4" und "Doom 3" auch bei "BioShock". Beide thematisieren neue Gesellschaften und weisen spielerische (und grafische) Parallelen auf. Allen voran der Einsatz telekinetischer Kräfte, zudem gibt es nach "BioShock 2" nun auch bei Isaac ein Bolzengewehr: Tonbänder vertiefen in beiden Serien seit jeher die Geschichte, auch die detailreichen Schauplätze in einer abgeschotteten Anlage, deren Abschnitte durch Transportsysteme verbunden sind, ähneln sich. An "Doom 3" erinnern finstere Korridore und verriegelte

Pfade, die sich öffnen, wenn alle Gegner tot sind. Wenn im Schein der Taschenlampe hollische Bestien auf den Spieler losstürmen, ist in beiden Spielen Panik garantiert. Die gravierendsten Anleihen stammen aus "Resident Evil 4": Von der Perspektive über die Verwaltung des beschränkten, durch Geld erweiterbaren Inventars, das sich an vorgegebenen Punkten anpassen lässt, bis hin zu Quick-Time-Events im Nahkampf reichen die Parallelen. Allerdings kann Isaac auch mit Waffe im Anschlag gehen, dafür fehlt ihm eine flotte 180-Grad-Drehung.



"BioShock 2": Mutanten vor verschwenderischer Kulisse.



"Doom 3": dunkle Korridore voller Höllenwesen.



"Resident Evil 4": Schulterkamera, Quick-Time-Events und Besessene.



"Dead Space 2" vereint weiträumige Areale und enge Korridore mit der Third-Person-Perspektive.

GESCHICHTE

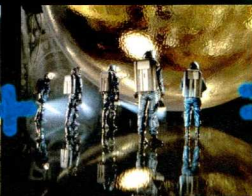
Das "Dead Space"-Universum basiert auf der Entdeckung des Geophysikers Michael Altmann, der einem geheimnisvollen Signal aus einem Krater auf Aegis VII folgt – dem Planeten, den die USG Ishimura, Schauplatz des ersten Spiels, um Rohstoffe erleichtert. Dabei stößt er auf den schwarzen Marker, dessen Strahlung Visionen und Mondgelüste verursacht. Der Ursprung des Artefakts bleibt in den Spielen ungeklärt, doch Altmann gründet daraufhin die Kirche der Unitologen und kündigt eine neue Evolutionsstufe des Menschen an, was die Comics und der Roman (Seite 57) thematisieren.

Der Marker weist Parallelen zum Monolithen in "2001: Odyssee im Weltraum" (1968) auf, der in einem Mondkrater entdeckt wird

und ebenfalls ein Signal sendet. Die Bedeutung von Stanley Kubricks Romanadaption ist umstritten, der Film legt jedoch die Vermutung nahe, dass er Erdbewohnern zu Beginn einer neuen Evolutionsstufe erscheint. Das erste Mal begegnet ihm der Zuschauer, als eine Vorstufe des modernen Menschen den Umgang mit Werkzeugen entdeckt, später weist er den Weg zum Jupitermond Europa, zuletzt begleitet er die persönliche Entwicklung des Astronauten David Bowman zu einer metaphysischen Daseinsform. Dieser liefert sich auf der Reise durchs All einen philosophischen Schlagabtausch mit dem intelligenten Bordcomputer HAL 9000 – auch in "Dead Space 2" misst sich der Protagonist mit einer künstlichen Intelligenz.



Das Design-Vorbild der PS2 sowie des Markers ist der Monolith aus "2001".



Auch "Sphere" (1998) thematisiert ein mysteriöses Objekt, ist aber gruseliger.



Der schwarze Marker wird auf Aegis VII gefunden, der rote ist von Menschen gemacht.



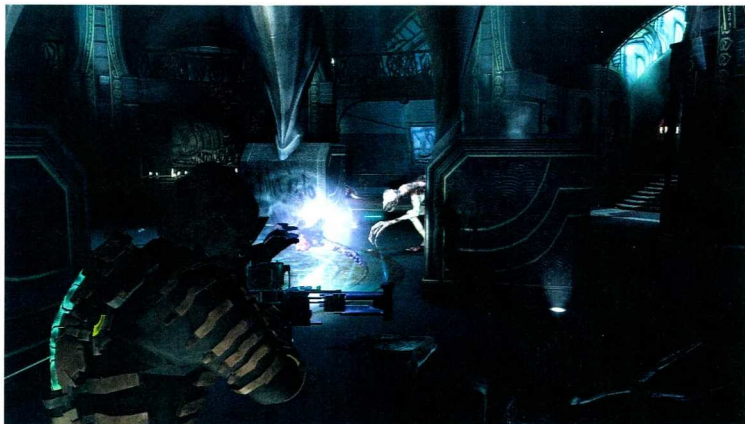
Max Wirtz

Im Gegensatz zu Oliver und Michael stellt der Abstecker in die Welt-raumstadt meinen Erstkontakt mit Isaac Clarke und den Nekromorphs dar. Ein "Previously on

"SUPER"

Dead Space" klärt Neueinsteiger über die Geschehnisse des ersten Teils gelungen auf, notwendig für den Genuss des zweiten Teils ist es aber nicht. Vielmehr solltet Ihr kein Problem mit expliziten Gewaltdarstellungen haben, denn damit geizt das Spiel nicht! Insbesondere Isaacs zahlreiche Todesarten sind mitunter knapp an der Grenze des Erträglichen. Wen das nicht stört, bekommt die erwartet hochklassige Fortsetzung und ein nahezu tadelloses Sci-Fi-Horror-Action-Fest serviert. Nur gegen Ende meinen es die Entwickler zu gut mit dem Gegnereufkommen und lassen Euch in einer Monsterflut nahezu ertrinken. Dann ist Geduld, ein ruhiger Finger und vor allem die richtige Waffe samt passendem Upgrade gefragt! Nett: In der Not könnt Ihr immer noch die Schwierigkeitsstufe jederzeit an Eure Bedürfnisse anpassen!

Mutantenkinder an, ist die neue Javelin Gun hilfreich: Brest den ersten Angreifer per Stasis-Strahl, feuert einen Bolzen auf ihn und aktiviert die elektrisierende Sekundärfunktion der Waffe während der träge Feind nach hinten geschleudert wird, um umstehende Feinde mit ins Verderben zu reißen. Experimentiert mit den Primär- und Sekundärfunktionen alter wie neuer Waffen – darunter ein Minenwerfer und ein Scharfschützengewehr – und rüstet Eure Favoriten an Werkbänken auf. Die



360 Der neue Gegnertyp "Stalker" versteckt sich hinter Mauern. Erst streckt er den Kopf neugierig heraus, dann rennt er kreischend auf Isaac zu. Zielt besser auf die Beine, denn sein Kopf ist außerordentlich robust und raubt wertvolle Munition.

dafür erforderlichen Knotenpunkte finden aufmerksame Beobachter in der Umgebung, wer fleißig Geld von erlegten Gegnern sammelt, darf sie auch kaufen. Dabei lässt sich ein Schnäppchen machen: Manchmal entdeckt Isaac Türen zu Lagerräumen, die sich nur via Knoten öffnen lassen. Dahinter befinden sich stets nützliche Gegenstände wie Heilmittel und Munition, deren Wert den Kaufpreis eines Knotens übersteigt. Grundsätzlich ist es übrigens nicht möglich, im ersten Spieldurchgang alle Waffen sowie Isaacs Anzug voll aufzurüsten. Im Gegensatz zum Erstling erlaubt Euch das Spiel des-

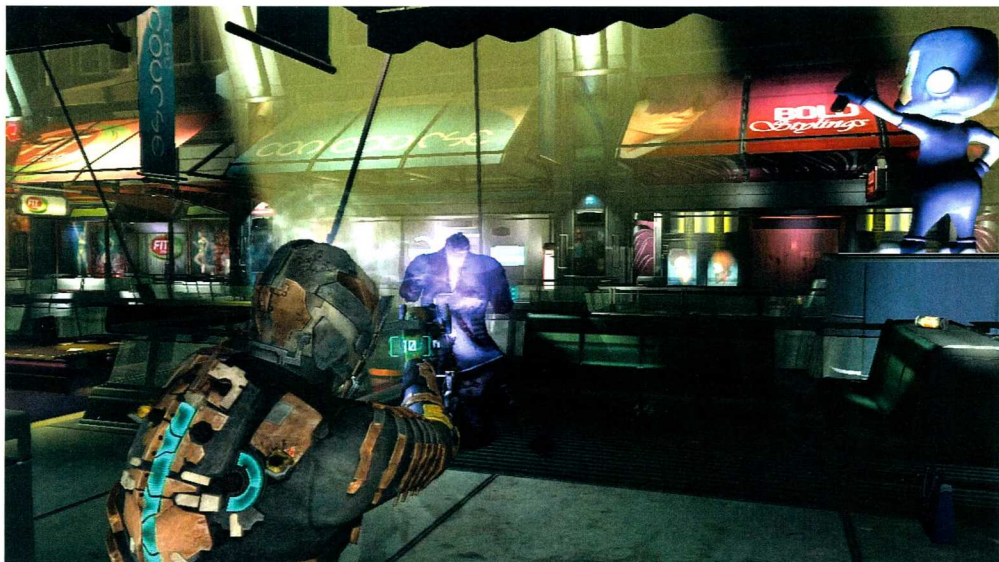
halb ab der Hälfte, Knotenpunkte zurückzunehmen und neu zu verteilen – dieser Luxus kostet Geld.

Wohin führt die Reise?

Wie schon im ersten Teil begibt sich Isaac manchmal nach draußen ins All oder erkundet schwerelose Bereiche innerhalb der Station. Er bewegt sich nun freier als bisher und gleitet mithilfe der Schubdüsen seines Anzuges nach Belieben durch den Raum. Auf Knopfdruck richten orientierungslose Spieler ihren Helmen aus, der gedrückte rechte Stick weist hier ebenso wie unter Ein-

fluss der Schwerkraft den Weg zum nächsten Missionsziel und erstmals auch optional in Richtung Werkbank, Laden oder Speicherpunkt.

Ausflüge ins Vakuum sind seltener als noch im ersten Teil, auch physikbasierte Rätsel nehmen im Rahmen der Gesamtspielzeit von zehn bis zwölf Stunden weniger Raum ein. Dafür haben die Entwickler an Dramaturgie und Timing gefeilt und präsentieren einen Spannungsgeladenen Action-Shooter, der zu keiner Zeit langweilig wird. Mal terrorisiert Euch die größere Gegnervielfalt, andernorts machen gemeine Schockeffekte schreckhafte Spieler



360 In der kunterbunten Einkaufswelt werden Erinnerungen an "BioShock" wach. Schießt der Statue rechts im Bild den Kopf ab, es wartet ein Achievement auf Euch! Den blutigen Frauentorso nehmen wir sicherheitshalber per Telekinese mit, um eventuelle Gegner munitionssparend umzuwerfen und am Boden weiter zu bearbeiten.

MERCHANDISE AUS EINER ANDEREN WELT

Den Merchandise-Reigen eröffnen die ab 2008 veröffentlichten Comics (1), von denen bis heute sechs Ausgaben erschienen sind (nur als Import erhältlich). Was für die Augen gibt es auch in der 104 Seiten starken Graphic Novel "Dead Space: Salvage". Wer hingegen auf bunte Bilder verzichten kann und lieber einen zünftigen Roman lesen möchte, dem empfehlen wir das 416 Seiten umfassende Werk "Dead Space: Martyr" von B.K. Evenson – bislang wie die Comics und die Graphic Novel nur in englischer Sprache erhältlich.

Als deutschsprachige Blu-ray und DVD ist der erste Zeichentrickfilm "Dead Space: Downfall" (2) 2008 erschienen. Der als Mischung aus Zeichentrick und Computereanimation entstandene Streifen erzählt die Vorgeschichte zum ersten Spiel. Für Fans interessant, als allein stehendes Werk aber nicht sehenswert. Der zweite Film "Dead Space Aftermath – Rescue Team" erscheint parallel zu "Dead Space 2" und beleuchtet Geschehnisse zwischen den beiden Spielen. Gespannt

sind wir auch auf die für 2013 geplante Realverfilmung. Inszeniert werden soll diese von D.J. Caruso ("The Salted Sea", "Disturbia").

Für die Freunde von Action-Figuren (3) gibt es von NECA neben einem grässlichen Nekromorph auch den Helden Isaac in unterschiedlichen Versionen.

Da die Collector's Edition (4) inklusive PS3-exklusivem HD-Remake von "Dead Space: Extraction" nicht in Deutschland erscheint, müsst Ihr wohl zur PEGI-Version unserer Nachbarländer greifen. Darin enthalten ist neben dem Hauptspiel ein Gutschein für eine Waffe sowie einen Kampfnutzen, eine Soundtrack-CD und eine Konzeptzeichnung eines Nekromorphs. Abgerundet wird die Box durch einen Plasmascneider inklusive funktionstüchtigen LEDs. Das Sammlerstück kostet unter 100 Euro.

Neben dem famosen Vorgänger von 2008 für Xbox 360 und PS3 erschienen 2009 der hochkarätige Wii-Railschooter "Dead Space: Extraction" und mit dem kurzkigen "Dead Space: Ignition" (5) eine Art animierter Game, der durch Minispiele aufgelockert werden soll. Spielerisch nur bedingt zu empfehlen, lohnt sich die Anschaffung allenfalls aufgrund eines freispielfähigen Anzugs für "Dead Space 2".



nervös und immer wieder drosseln die Macher das Tempo und setzen dann auf die überragende Atmosphäre statt auf blühende Monster.

Liebe zum Detail

Zu diesem Zweck wurde an der bereits hervorragenden Präsentation

des Vorgängers gearbeitet. Zwar wirken manche Echtzeitschatten noch immer pixelig, dafür bietet die Weltraumstadt eine Vielzahl unterschiedlicher, verschwenkbarer ausgestatteter Orte, die an Glaubwürdigkeit locker an "BioShock" heranreichen und mitunter auch ähnlich farbenfroh ausfallen. Lichteffekte

und Details hingegen suchen derzeit ihresgleichen.

Als Krönung des durchweg hervorragend inszenierten und polierten Horror-Shooters erlebt Isaac eine interessante Geschichte, die über das übliche Fortsetzungsgeplänkel hinausreicht und ihn mit dem in Teil 1 erlebten Trauma vielfältig konfrontiert.

Wenige Verbündete und viele Audio- und Textlogs treiben das Geschehen voran und lassen Euch bis zum spannenden Finale mitfiebert, was es mit den grausamen Visionen auf sich hat, die Isaac heimsuchen. Der hat übrigens nun nicht nur eine Stimme, sondern auch ein hervorragend modelliertes Gesicht. *mh*



360 Isaac hat nun nicht nur Gesicht und Stimme, was die Identifikation mit ihm erleichtert. Er trifft im Verlauf des Spiels auch auf Überlebende – welche Rolle diese im Rahmen der spannend erzählten Geschichte spielen, wollen wir Euch jedoch nicht verraten.

DEAD SPACE 2

Entwickler: **Visceral Games, USA**
 Hersteller: **Electronic Arts**
 Termin: **3. Februar**
 Preis: **60 Euro**

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

- keine Collector's Edition in Deutschland, daher auch kein "Dead Space: Extraction" als PS3-Bonus enthalten
- Mehrspieler-Modus geschnitten: kein "Friendly Fire" erlaubt. Online-Spielen mit internationalen Partnern laut Hersteller aber möglich
- Schwierigkeit: jederzeit anpassbar; auch für New Game+, Hardcore-Modus nach Durchspielen: nur dreimal speichern

SPIELSPASS

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

90

Fazit » Kaum physikbasierte Rätsel, dafür abwechslungsreiche Splatteraction mit Taktikanspruch und brachialer Inszenierung.

DC Universe Online

PS3 Online-Rollenspiel

12



PS3 Donkey-Kick! In den Straßen von Metropolis sorgen bewaffnete Gorillas für einen blutigen Affenzirkus. Unsere Martial-Arts-Expertin rückt dem zottigen Mob mit feurigen, aber spielerisch simplen Button-Mashing-Attacken zu Leibe.

» PS3-Besitzer, die seit Jahren neidisch auf "Champions Online" und "City of Heroes" schielen, dürfen nun dank Sonys heroischem Online-Rollenspiel für PC und PS3 selbst den Heldenumhang überstreifen. Gegen die reine PC-Konkurrenz hat "DC Universe Online" eine mächtige Superwaffe im Gimmick-Gürtel: die Lizenz für einen der beiden ganz großen Superhelden-Verlage im Cape-Business.

Du bist Batman! (fast)

Zwar werden in Sonys Online-Rollenspiel keine Originalgeschichten aus dem Kosmos der Detective Comics nachgespielt, in einem extra für das Spiel geschriebenen Szenario tummeln sich aber so ziemlich alle Superhelden und -schurken, die im

DC-Universum einen Namen haben. Natürlich schlüpft Ihr im Hauptspiel nicht selbst in die bunten Lycra-Leibchen von Superman, Wonder Woman und Co., sondern kreiert eine neue Figur, die dank Nanoteilen der superpöbsten Intelligenzbestie Brainiac ins Heroengeschäft einsteigen darf. Im Editor legt Ihr nicht nur fest, ob Euer Supertyp eine Supertussi ist, mit Waffen, Magie oder Körperkraft dreinschlägt, fliegen kann, superschnell rennt oder akrobatisch kraxelt, sondern auch, wer sein Mentor ist. Je nachdem, ob Ihr einen Helden oder Schurken verkörpert, bekommt Ihr Eure Questanweisungen dann zum Beispiel von Batman (mit Christian Bales Synchronstimme) oder Lex Luthor höchstpersönlich.

Ansonsten seid Ihr auf Euch allein gestellt und erlebt die Kämpfe der Helden-Oberliga zunächst aus der Godvolk-Perspektive. In weitläufigen Lokalitäten wie Metropolis oder Gotham City erledigt Ihr jede Menge Quests und kämpft Euch im Team



PS3 Während der einleitenden Flucht aus einem Brainiac-Gefängnissschiff zerlegt Ihr die überraschend dümmlichen Blechdeppen des superintelligenten Androiden.

durch Instanzen (siehe Kasten), um im Endgame gegen Brainiacs Techno-Armee anzutreten, welche die Existenz von Helden wie Schurken gleichermaßen bedroht. Die meisten Gebiete der Oberwelt dürfen demnach von beiden Parteien gleichzeitig betreten werden und bieten so eine grandiose Bühne für gemeinsame Heldentaten oder erbitterte PvP-Duelle. Gekämpft wird

mit simplen Knopfkommandos, welche die in Talentbäumen erlernbaren Fähigkeiten aktivieren. Genretypisch stellt eine frei belegbare Leiste wichtige Talente zur Schnellwahl bereit. Kontext-sensitive Spielelemente wie benutzbare Höllenmaschinen oder Wurfobjekte wie Fässer sorgen für stimmige Comic-Klopperereien. *mww*

INSTANZEN

Neben den 'Alert'-Instanzen, die Co-op-Missionen für PvE-Spieler enthalten, stehen vor allem für die wettbewerbsorientierten 'Player vs. Player'-Kandidaten eine Reihe abgeschlossener Spielareale zur Verfügung. In 'Arenen' bzw. 'Raids' treffen sich je zwei Kontrahenten respektive ganze Armeen zum Schlagabtausch. Im 'Legend'-Modus spielt Ihr Duell zwischen bekannten Helden und deren Nemesis nach.



PS3 Je nach gewählter Persönlichkeit nimmt Euer Avatar eher heroische, coole oder martialische Posen ein. Unsere Heldin präsentiert hier die Variante 'sexy'.



Max Wildgruber

Dass "DC Universe" die eher genretypischen, eintönigen Klickorgien auf Symbolleisten mit einer direkten Tastensteuerung knackiger gestalten will, muss ich

"GUT"

honorieren. Leider gingen die Entwickler dabei nicht den kompletten Weg und setzten für ein Superheldenspiel auf zu wenig variantenreiche Actionmanöver und zu viel zahlenabhängige Spiegelfechterei. Das langweilt bei Kämpfen gegen die eintönig gestalteten KI-Truppen schnell. Ansonsten hat Sony einen guten Job bei der Konstruktion der Supermetropolen gemacht, vor allem Flugrunden übers nächtliche Gotham City erfreuen mein dunkles Batman-Fanboy-Herz. Was die Qualität der PvP-Matches angeht, war diese zum Redaktionsschluss mangels geeignetem Spielmaterial nicht feststellbar. Hier testen wir nach, wenn die Zeit für einen Kampf der Legenden gekommen ist.

Entwickler: Sony Online Entertainment, USA
Hersteller: Sony
Termin im Handel: 60 Euro

Unterstützt » nur online, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » monatliche Abo-Gebühr: 12,99 Euro
- » Freund und Feind aus dem bekannten DC-Universum treten auf
- » ausufernde Schauplätze wie Metropolis, Gotham City oder die Wachturm-Station

SPIELSPASS

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

78

FAZIT » Detailreicher Online-Spielplatz für Fans des DC-Heldenkosmos mit eintönigen Kämpfen, aber viel Comic-Fair.

Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!

DS Geschicklichkeit



Der 'große' Mario muss sich anscheinend für kommende 3DS-Auftritte schonen, auf dem DS lässt er darum zum dritten Mal bei "Mario vs. Donkey Kong" seine kleinen Spielzeugstellvertreter ran. Wer sich wundert, wo der zweite Teil abgeblieben ist – den gibt es nur als DSiWare-Download. Anscheinend rechnet Nintendo auch damit, dass viele Spieler nicht damit vertraut

sind, denn "Aufruhr im Miniland!" hält sich stark an das dort etablierte Konzept und tut nur das Nötigste, um nicht als reines Level-Pack durchzugehen.

In etwa 200 Levels müsst Ihr Spielzeug-Marios den Weg zum Ausgang ebnen, was nicht so leicht ist: Denn zum einen sollen die kleinen Kerle

innerhalb einer kurzen Zeitspanne dort ankommen, zum anderen bleiben sie nicht mehr stehen, wenn ihr sie einmal losgeschickt habt. Deshalb räumt ihr ihnen Hindernisse aus dem Weg, bringt Sprungfedern am Boden an oder zeichnet Stahlträger ins Bild, von denen ihr allerdings nur eine begrenzte Menge auf ein-

mal an- bzw. abbauen könnt. Neben Geschick beim Stylus-Einsatz braucht ihr eine Menge Hirnschmalz, um die richtigen Routen aufzustellen. Am Ende jeder Welt bittet Donkey Kong zum Duell, das über zwei Bildschirme geht und in der Aufgabenstellung teils an den Ur-Automaten erinnert. Mehrspieler-Optionen gibt es keine, dafür könnt ihr Levels basteln und online tauschen. **us**



DS Die Kämpfe gegen Donkey Kong ziehen sich über beide Screens.



DS Genug gespielt? Dann bastelt Euch eure eigenen Levels (oben)!



Ulrich Steppberger

Wenn Nintendo die Mario-Minis loslässt, sind spätestens mit dem "Aufruhr" zwei Dinge klar: DS-Besitzer können sich auf eine flotte Geschicklichkeits-Knobelei

freuen, sollten aber keine neuen Einfälle erwarten. So trumpft das Modul vor allem mit seinem Umfang auf, spielerisch bleibt bis auf kleinere Details alles wie beim DSiWare-Download-Vorgänger – Innovationen bleiben aus. So entpuppt sich das neue "Mario vs. Donkey Kong" als ein rundum gelungenes Spiel, das Spaß macht, aber fast wie eine Wiederholung wirkt.

Entwickler **Nintendo, Japan**
Hersteller **Nintendo**
Termin **4. Februar**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler, Text: einstellbar

- » rund 200 Levels sowie Editor
- » Online-Tausch von Aufgaben möglich
- » erstmals auch Minis von anderen Charakteren unterwegs
- » Bossduell über zwei Bildschirme

SPIELSPASS

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

75

FAZIT » Geschicklichkeitstest mit hohem Rätselanteil und ordentlichem Umfang – aber fast identisch zum Download-Vorgänger.

Lord of Arcana

PSP Action-Rollenspiel



Während sich Namco-Bandai mit "Gods Eater Burst" eher an jene "Monster Hunter"-Fans richtet, die ihre Riesenbeute in einer postapokalyptischen Zukunftswelt zur Strecke bringen, zielt Square Enix' "Lord of Arcana" auf Jäger und Sammler mit Affinität zu Anime-Fantasy. Dabei spielt sich das Action-RPG im Kern wie das Capcom-Vorbild: Von einem zentralen Dorf aus nehmt ihr Jagdmissionen an und zieht in

wildromantischen Revieren kleinen oder verdammt großen Bestien die Fangzähne. Mit allen möglichen Beutestücken im Sack geht es zurück in die Heimat, wo ihr Euch neue Waffen und Rüstzeug aus Monsterteilen anfertigen lasst. Lokal geht ihr auf Wunsch mit bis zu drei Kumpels gemeinsam auf die Pirsch.

Abgesehen vom Fantasy-Flair unterscheidet sich der arkane Lord in seinen zugleicheren und spektakuläreren Kämpfen vom Monsterjäger. Auch greift ihr Eure Gegner nicht direkt in der Spielumgebung an, die

im Vorbild mit Höhenunterschieden oder Vegetation taktisch relevant ist. Stattdessen lädt bei Feindkontakt eine kreisrunde Kampfarena, in der vor allem die grandios designten Biester im Mittelpunkt stehen. Per L-Taste fixiert ihr Eure Beute, schlägt mit simplen Tastenkombinationen zu und rollt Euch unter Attacken weg. Dicke Brummer erledigt ihr in zusätzlichen Quick-Time-Sequenzen, bei denen von abgefahrenen Kamerawinkeln bis zu Leuchtschneisen, magischen Explosionen und jeder Menge Blut alle Effekte zum Einsatz kom-

men, die schon die Standardkämpfe zum Augenschmaus machen. Der Soundtrack von Nobuo Uematsu und Hitoshi Sakimoto sorgt für akustische Monsterstimmung. **mw**



PSP Endbosse wie Agni erledigt ihr am Kampfbildschirm per Quick-Time-Sequenz.



Max Wildgruber

Nach den ersten Jagdausflügen dachte ich, Square Enix hätte hier einen "Monster Hunter"-Killer am Start, dann stellte sich aber Ernüchterung ein. So schnell ihr Euch nämlich in den rasant inszenierten Kämpfen zurechtfindet, so schnell verfliegt auch deren Originalität. Auch Duell gegen teils grandios gestaltete Bossgegner setzen im Grunde auf die gleichen paar Manöver wie die Standardkämpfe. Die Missionsvielfalt ist ebenfalls nicht so groß wie bei den jüngeren "Monster Hunter"-Teilen. Wer aber keine 300-Stunden für Capcoms Dinosaurier übrig hat, bekommt hier eine Alternative, die vor allem audiovisuell besticht.



PSP Der Fokus der Grafik liegt weniger auf den Landschaften, sondern auf flüssigen Animationen, bombastischen Effekten und toll modellierten Monsterrichtern.

Entwickler **Access Games, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Termin **4. Februar**
Preis **35 Euro**

Unterstützt » bis 4 Spieler,

Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » spektakuläre Kämpfe mit automatisiert anvisierten Reservenächern
- » Monsterdesign von Comic-Künstlern

SPIELSPASS

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

80

FAZIT » Hübscher Monsterjäger-Klon mit Fantasy-Setting, tollem Soundtrack und zugänglichen, aber auf Dauer eintönigen Kämpfen.

INAZUMA ELEVEN

BILDE EIN ULTIMATIVES TEAM
AUS 1.000 UNTERSCHIEDLICHEN SPIELERN!



**JEDER SPIELER BESITZT EINEN
EIGENEN LOOK, EIN EINZIGARTIGES
TALENT UND EINMALIGE SPECIAL-MOVES.
ÜBERZEUGE SIE FÜR DICH ZU SPIELEN!**



**NUR NEUE SPIELER BRINGEN
FRISCHEN WIND IN DEINE MANNSCHAFT.
ALSO AUGEN AUF UND FINDE NEUE
TALENTE AUF DEM SCHULHOF.**



**DEINE FREUNDE SPIELEN MIT!
DRAHTLOS GEHT'S INS MATCH ODER IN DEN
SPIELERTRANSFER MIT DEINEN KUMPELS.
ANSTOSS FÜR ATEMBERAUENDE DUELLE UND FÜR
TAKTIKEN, DIE DEN RASEN ZUM GLÜHEN BRINGEN.**

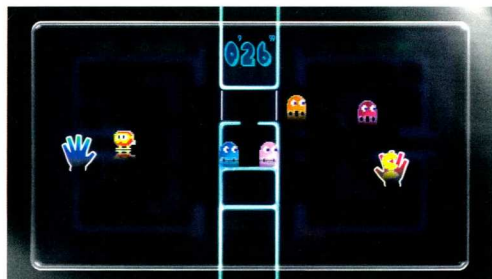
Charakter	Stärke	Intelligenz	Technik	Wille
Inazuma Jun	95	85	90	95
Inazuma Jun	85	75	80	85
Inazuma Jun	75	65	70	75
Inazuma Jun	65	55	60	65
Inazuma Jun	55	45	50	55



Dr. Kawashimas Körper- und Gehirnübungen

360 Denken/Geschicklichkeit

0



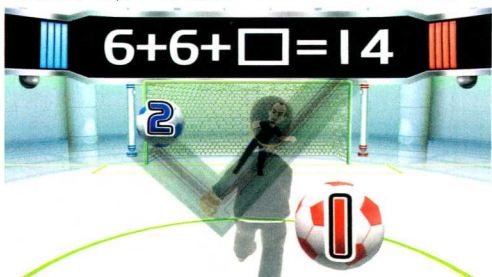
360 Nur eine Aufgabe bringt Namco-Klassiker ins Spiel: Lotz Pac-Man und Pooka unabhängig voneinander durch Handbewegungen an den Geistern vorbei.

Dr. Ryuta Kawashima bringt die Menschheit ein weiteres Mal in Schwung: Aus seinen Ideen entstanden die beiden "Gehirn-jogging"-Module für den DS, mit dem sich Millionen Handheld-Besitzer mehr mentale Fitness antrainieren. Da Nintendo mit den zwei Titeln seither genug Geld zu scheffeln scheint und keine Fortsetzungen angedacht waren, suchte sich der Neurowissenschaftler ein anderes Betätigungsfeld. Da kamen Namco-Bandai und Microsofts Bewegungssteuerung Kinect

gerade recht, denn so ließen sich die Kawashima-Pläne weiterentwickeln, um dem Sprichwort 'In einem gesunden Körper steckt ein gesunder Geist' gerecht zu werden.

Das Resultat nennt sich "Dr. Kawashimas Körper- und Gehirn-

übungen" und ist nur für die Xbox 360 erhältlich. Gleich nach dem Start begrüßt Euch der Wissenschaftler im Avatar-Gewand zusammen mit seinem Glühbirnen-Assistenten Wattson, der an Daniel Düsentriebs Kumpel Helferlein erinnert. Ist die kurze Ansprache vorbei, werdet Ihr in einen ersten Test mit drei Übungen geschickt, der Euer aktuelles geistiges Alter auslötet. Danach bekommt Ihr einen Stempel und könnt frei entscheiden: Geht entweder das vorgeschlagene Trainingsprogramm an oder stellt selbst zusammen, welche Disziplinen Ihr spielen wollt. Fortschritte und Statistiken werden in Tabellen und Schaubildern festgehalten, die Ihr jederzeit einsehen dürft. Das erinnert konzeptionell stark an "Gehirn-jogging" für DS, weicht aber in einigen Punkten ab: So sind die wissenschaftlichen Erläuterungen sehr knapp gehalten und Ihr könnt alle Aufgaben sofort ange-



360 Kniffliger als gedacht: Obwohl die Symbole und Rechenaufgaben nicht kompliziert sind, fällt es überraschend schwer, stets richtig zu agieren.

Nintendo

www.inazuma-eleven.de

MI 03-2011



360 Als „Brückenbauer“ (oben) müsst ihr mitdenken, bei der Mäusejagd reichen dagegen meist schnelle Reaktionen.

hen – schrittweises Freispielen über mehrere Tage oder Wochen hinweg entfällt.

Denk-Sport

Ihr betätigt Euch in 20 Aufgaben in fünf Bereichen: Mathe, Motorik, Reflexe, Gedächtnis und Logik. Kinect-typisch löst Ihr Matheaufgaben oder absolviert Geschicklichkeitstests durch Arm- und Beinbewegungen, die der Sensor problemlos erkennt. Nervig: Das Spiel verlangt im Vergleich zu anderen Kinect-Titeln spürbar mehr Abstand zum Fernseher. Strapazios fallen die Tätigkeiten nicht aus, zumal eine Disziplin selten mehr als eine Minute dauert. Dafür werden die Herausforderungen ab der mittleren Schwierigkeitsstufe teils überraschend knifflig. Natur-

lich wurde das Training nur für zwischendurch konzipiert, trotzdem wäre mehr Tiefgang wünschenswert gewesen – Ihr habt zu schnell alles gesehen. Wer mag, kann mit bis zu drei Freunden gemeinsam zu Aufgaben antreten, sofern er die pingelige Identifizierung der Spieler durch Kinect übersteht: Bei unseren Tests zickte die Erkennung meistens.

Als tägliches Kinect-Häppchen sind die „Körper- und Gehirnübungen“ eine unterhaltsame Sache, mehr kann und will das Spiel nicht bieten – seid ihr damit zufrieden, lohnt sich die Anschaffung. us



Ulrich Steppberger

Das Xbox-360-„Kawa-shima“ gibt sich keine Blöße: Die Übungen decken ein ordentliches Trainingsspektrum ab und machen allesamt Spaß, neben den grauen

Zellen wird die Muskulatur beschäftigt – wenn auch nicht allzu intensiv. Kinect taugt prima für die Disziplinen, mit anderen Bewegungssteuerungen würde das Konzept kaum so gut funktionieren. Grafisch hätte ich mir mehr gewünscht als ein „Wii HD“-Spiel; schade finde ich auch, dass für regelmäßiges Spielen keine Belohnungsstruktur existiert, weil alles sofort zugänglich ist. Die Übungen sind für nebenbei ganz nett, mehr jedoch nicht.

Entwickler **Namco, Japan**
Hersteller **Namco-Bandai**
Termin **11. Februar**
Preis **50 Euro**

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

- » benötigt zwingend Kinect
- » 20 Disziplinen in 5 Bereichen
- » pro Aufgabe 3 Schwierigkeitsstufen
- » Trainingsplan sehr simpel gehalten
- » Mehrspieler-Modi wirken hingschuldet

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	3 von 10
Sound	5 von 10

75

FAZIT » Gelungene Bewegungsvariante des Gehirn-Jogging-Konzepts, die noch mehr Tiefgang vertragen hätte.



SOLO? NA LOGO!
AUCH IM EINZELSPIELERMODUS ERLEBST DU ATEMBERAUENDE DUELLE UND ENTWICKELST STRATEGIEN, DIE DEN GEGNER IN DIE ENGE TREIBEN.



NEUE SPIELER SIND NUR EINEN DOWNLOAD ENTFERNT!
HOL DIR ÜBER DIE NINTENDO WI-FI CONNECTION NEUE POWER FÜR DEIN TEAM.



NINTENDO DS



Ghost Trick: Phantom-Detektiv

DS Adventure

6

**MI
HIT**


DS Jetzt wird es ernst, ein Countdown ins Jenseits läuft – zum Glück könnt Ihr ihn bei Fehlern erneut starten.

Es ist kein guter Abend für den Blondschoß im roten Anzug namens Sissel: Als er aufwacht, liegt sein Körper mit einer Einschusswunde vor ihm – er ist tot! In Geisterform ohne Erinnerung herumschwebend, werden ihm zwei Dinge klar: Er hat mysteriöse Kräfte, mit denen er Objekte manipulieren kann, und bis zum Morgengrauen Zeit herauszufinden, was geschehen ist.

Ihr schlüpft bei "Ghost Trick" in Sissels Rolle und macht Euch daran, die Umgebung zu erkunden: Dazu wechselt Ihr jederzeit zwischen realer und Geistersicht. In Letzterer sind manche Dinge mit einem "Kern" markiert: Der zeigt an, ob Ihr etwas übernehmen und beeinflussen könnt, sofern es in Eurer begrenzten Reichweite steht. So bewegt Ihr Euch herum und trifft bald auf die junge Lynne, die vor Euren Augen von einem Attentäter erschossen wird. Dabei stellt sich heraus, dass Ihr noch mehr Fähigkeiten besitzt: Ihr



DS Die detaillierten Charaktere sind von Hand animiert – Euren Helden lässt das aber kalt, denn der ist der tote Geselle rechts im Bild und nur als Geist unterwegs.

könnt mit gerade verstorbenen Menschen kommunizieren und in deren Vergangenheit springen – genau vier Minuten vom dem Ableben, das Ihr so noch einmal miterlebt. Das gibt Euch die Chance, das Schicksal zu korrigieren und somit Leben zu retten, was auch stets Eure Suche nach der Wahrheit weiterbringt.

Nacht des lebenden Toten

Meist liegt es an Euch, eine Ereigniskette durch das geschickte Beeinflussen einzelner Komponenten zu unterbrechen bzw. so umzugestalten, dass das gewünschte Endresultat herauskommt – sei es das Überleben einer bestimmten Person oder das Erschaffen eines neuen Wegs für Eure Phantomseele. Die Problemlösung erfordert hin und wieder kreatives Denken um die Ecke, denn geradlinig geht es bei "Ghost Trick" nicht immer zu. Wer genau hinschaut



DS Bei "Ghost Trick" wird viel und unterhaltsam geplaudert – meist mit schicken Porträts und Textkästen, gelegentlich stehen kurze Sätze auch in Sprechblasen.

und mitdenkt, kommt aber stets darauf, was es zu tun gibt. Unfair wird das Spiel nie und Situationen, in denen Fehler möglich sind, die in eine Sackgasse führen, können per Zeitsprung erneut angegangen werden. Neben Grubelkompetenz wird gelegentlich etwas Geschicklichkeit verlangt, wenn Ihr zeitkritische Kettenreaktionen auslösen sollt.

Während seines Abenteuers begegnet Sissel allerlei skurrilen Zeitgenossen, die mit viel Liebe zum Detail charakterisiert wurden. Die


Ulrich Steppberger

Das Schicksal von Phantom-Detektiv Sissel hat mich gepackt: Von Kapitel zu Kapitel steigt die Neugier, was es mit den mysteriösen Vorgängen und den dazugehörigen

Todesfällen auf sich hat. "Ghost Trick" erzählt seine mitreißende Geschichte meisterhaft – nicht zuletzt wegen der liebevoll umgesetzten Grafik voller liebenswerter Gestalten, die so schön animiert über den Bildschirm spazieren wie in wenigen anderen DS-Spielen. Die einfallsreiche Knobel-Mechanik sorgt für ebenso knifflige wie gewitzte Rätsel, deren Lösungen hin und wieder skurril, aber nie unlogisch sind. Der Wiederspielwert nach dem Beenden der Story ist zwar niedrig, aber der Weg bis zum emotionalen Finale bleibt ganz große Unterhaltung.



Porträts und Textkästen, gelegentlich stehen kurze Sätze auch in Sprechblasen.

Porträts bei Dialogen sind zwar nicht animiert, dafür fallen die Bewegungen der großen Sprites fließend aus und bringen die jeweiligen Persönlichkeiten prima rüber. Im Lauf der Geschichte besucht Ihr per Reise durch Telefonleitungen vielfältige Umgebungen und greift auch mal auf andere Phantomkräfte zurück. Bis zum Ende bleibt die wendungsreiche Story spannend und hinterlässt dann keine offenen Fragen. Der "Phantom-Detektiv" ist ein Unikat und damit nur ein (sehr) entfernter Verwandter von Professor Layton, "Ghost Trick" hat aber genauso viel Aufmerksamkeit verdient. us

DER MACHER

Hinter "Ghost Trick" steckt mit dem Japaner Shu Takumi ein kreativer Kopf, der bei Capcom für eine Reihe namhafter Titel verantwortlich zeichnete: Seine Karriere begann Takumi als Mitglied von Shinji Mikamis Production Studio 4, wo er an "Dino Crisis" mitarbeitete und den zweiten Teil betreute. Danach sorgte er als treibende Kraft für Handlung und



Ausrichtung der ersten drei "Ace Attorney"-Episoden, bei den späteren Folgen stand er beratend zur Seite.



DS Die Reichweite Eurer Geisteskräfte wird durch eine Linie angezeigt. Leuchtet diese grün, ist das Zielobjekt gerade verstorben und Ihr könnt mit ihm reden.

Entwickler: **Capcom, Japan**
Hersteller: **Capcom / Nintendo**
Termin: **im Handel**
Preis: **40 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler, Sprache: einstellbar

- » wendungsreiche Mystery-Geschichte
- » vielschichtige Charaktere
- » 18 Kapitel, die ca. 10 Stunden dauern
- » über ein Dutzend Scheitlungsstände
- » gelegentlich Timing beim Knobeln gefragt

SPIELSPASS

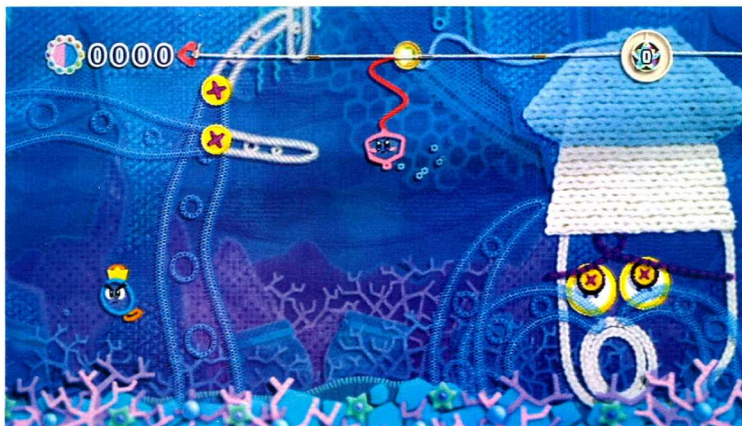
Singleplayer: **9 von 10**
Multiplayer: **–**
Grafik: **9 von 10**
Sound: **7 von 10**

85

FAZIT » Einfallsreiches Abenteuer mit ebenso klugen wie originellen Rätseln, toller Story und einer dicken Portion Charme.

Kirby und das magische Garn

Wii Jump'n'Run



Wii Bei Bossgegnern kommt die wollige Stoffoptik besonders gut zur Geltung: Hier fädelt Kirby die Mütze des armen Kraken auf.

Der beliebte Staubsauger ist zurück. Doch oh Schreck – nach der Begegnung mit dem faden-scheinigen Gauner Yin-Yarn (siehe Bild rechts) verliert Kirby seine wichtigste Fähigkeit: das Aufsaugen der Gegner. Weil er in Yin-Yarns wolliger Welt selbst nur noch aus Garn besteht, saugt die Luft durch ihn hindurch – Feinde einsaugen und ihnen die Fähigkeiten stehlen war gestern!

Anstatt jedoch auf die Tränendrüsen zu drücken, macht der Knuddel das Beste aus der Situation: Er freut sich mit dem blauen Bündel Prinz Fluff an, haut seine Feinde mit einer Fadenpeitsche ins Jensenseits und hüpf – wie gehabt – über zahllose Plattformen durch eine rein zweidimensionale Welt. Die ist aus Stoffen, Garnen, Fäden und Wolle gebaut, wurde von den Entwicklern mit unzähligen Aufhängen, Bordüren, Knöpfen, Schürren und Reißverschlüssen veredelt und sieht von der ersten bis zur letzten Sekunde schlicht sensationell aus. Der gestochene scharfe und plastische, aber gleichermaßen ver-



Wii In der UFO-Verwandlung saugt Kirby seine Feinde ein.

spielte und schrillige Look zaubert jedem noch so hartgesottene HD-Junkie ein Lächeln auf die Lippen.

Ver-wan-de-lung!

Spielerisch beschreibt Kirby kaum neue Wege: Er turnt durch thematisch gruppierte 2D-Stages voller leichter bis fordernder Hüpfpassagen, stellt sich pfiffigen Bossen und verwandelt sich alle naselang in kindlich-lustige Fahrzeuge – Ihr saust u.a. als Panzer, Feuerwehrauto, Ufo, Delfin oder Buggy umher. Weil Kirby nicht sterben kann, ist

das Durchspielen ein Klacks – wer jedoch viele Juwelen einsacken und so die besten Abzeichen sowie Melodien und Geheimstages freispielen möchte, findet eine Reihe verzwickter Herausforderungen. Zudem dekoriert Ihr in der oberwelt Zimmer mit gefundenen Einrichtungsgegenständen und erhaltet Zugang zu weiteren Prüfungen. Vor jedem Level entscheidet Ihr, ob Ihr allein spielt oder ein Kompagnon in die Rolle von Prinz Fluff schlüpft und Ihr im Team durch Eis- und Strom-Welten, Blumen- und Süßwaren-Stages oder Lava- und Wald-Levels hopst. Erfreu-



Matthias Schmid

Wer den neuen Kirby nicht leiden mag, ist entweder ein notorischer Griesgram oder schlicht zu cool, um beim Anblick der knuffigen Stoff-Optik dahinzuschmelzen. Doch

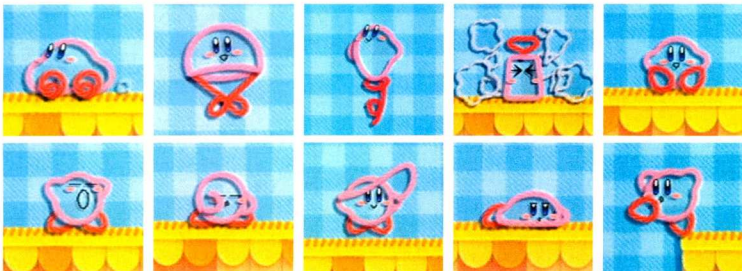
"SUPER"

ihm entgeht ein Hüpfspiel, das auch durch die Qualitäten hinter der famosen Fassade überzeugt. Wenngleich das Leveldesign eher mit einem "Klonoa" denn mit Marios Hüpfen auf Augenhöhe liegt und das "Sterben-ist-unmöglich"-Prinzip Adrenalin-Junkies kalt lässt, sprechen viele Gründe für das magische Garn: Kirbys Verwandlungen garantieren Kurzweil, die Musik ist schwungvoll, der Zweispieler-Part gelungen und die freispielfähigen Bonuslevels erhöhen die Spielzeit. Mein Tipp an Wii-Besitzer: Wollen Euch die Kumpels mit der Grafikgranate "Kiltzone 3" von der "Überkonsole" PS3 überzeugen, dann kontest sie mit Kirby aus!



Wii Fiesling Yin-Yarn zieht seine Macht aus einer Zauber-Socke!

licherweise hört der Fokus auf das Stoff- und Garnprinzip nicht beim genialen Look auf, sondern zieht sich durch das ganze Spiel: Der Boden gibt wie ein Teppich unter Kirby nach und Feinde werden buchstäblich aufgefädelt. An mancher Stelle rafft Ihr gar Levelstücke zusammen und öffnet neue Wege für den auf Heimkonsolen fast vergessenen Nintendo-Helden, der sich mit Top-Steuerung, starkem Leveldesign und natürlich der Wow-Optik endlich das Denkmal setzt, das er verdient. ms



Wii Im Import-Test in Heft 12/10 zeigten wir Euch Kirbys Verwandlungsformen, jetzt beglücken wir Euch mit seinen Animationen. Von links oben: Kirby fährt, gleitet, hüpf, stampft, sitzt, gähnt, reibt die Augen, springt Seil, fällt hin und rudert an einer Klippe.

Entwickler: Good Feel / HAL Laboratory, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: 25. Februar
Preis: 45 Euro

Unterstützt » bis 2 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » angenehmer deutscher Erzähler
- » 8 Welten mit 50 Levels, ca. 7 Stunden lang
- » Kirby ist unsterblich
- » keine Classic-Controller-Unterstützung

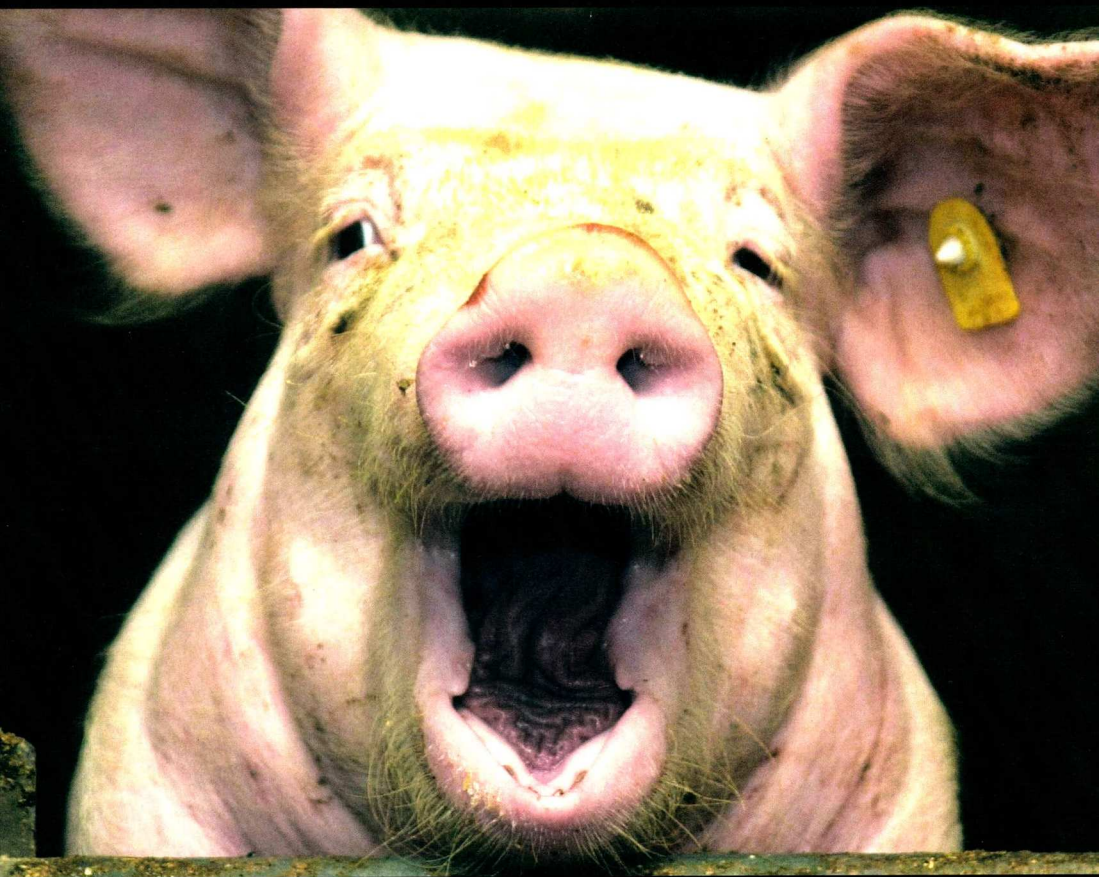
SPIELSPASS

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

83

FAZIT » Garn-tastisch: liebevoll designtes Hüpfabenteuer, dessen spielerischer Part mit der hinreißenden Grafik nicht ganz mithält.

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**

Fallout: New Vegas – Dead Money

Das erste Add-on erweitert New Vegas um eine vergiftete Stadt, freakige Kumpane und blutigen Survival-Horror. Das Grauenhafteste an Dead Money sind aber leider die Horden von Bugs.

Entwickler: Obsidian Entertainment, USA
 Hersteller: Bethesda Softworks
 System: 360
 Preis: 10 Euro
 Hauptspiel: 88% (Test in MI 12/10)

» So kann es gehen: Kaum habt Ihr Euch nach dem Download von Dead Money über die Anhebung der Level-Cap um fünf Stufen gefreut, kippt Ihr in einem Bunker aus den Latschen und wacht ohne Ausrüstung und Kronkorken in einer roten Giftgaswolke wieder auf. Dort befindet sich eine Geisterstadt voll verummter Irrsinniger, Holo-

grammen und ein paar armen Teufeln, denen der mysteriöse Vater Elija fernzündbare Halsbänder mit Sprengstoff verpasst hat – gehorchen sie nicht seinen Wünschen, fliegt ihr Kopf in die Luft. Elija wünscht sich, dass endlich jemand das seit Jahrzehnten versiegelte Sierra Madre Casino ausräumt, das über der Stadt thront. Einer der vier auserkorenen

Casinoräuber seid Ihr, die drei anderen müsst Ihr im Laufe der ersten Ausflüge durch die Stadt zur Zusammenarbeit überreden.

Dabei bemerkt Ihr schnell, dass in "Dead Money" die bekannte Spielmechanik einen Ruck in Richtung Survival-Horror macht. Eingekauft wird mit seltenen Sierra-Madre-Chips an Automaten, für deren Waren Ihr erst Berechtigungscodes finden müsst. Die Geisterbewohner der Stadt sterben nur, wenn Ihr ihnen den Kopf abtrennt (in der deutschen Fassung nicht zu sehen). Spezielle Lautsprecher bringen Euer Halsband nach kurzer Zeit zur Detonation, so dass Ihr stets versuchen müsst, sie abzuschalten oder zu zerstören. Stirbt einer Eurer drei Kameraden, von denen Ihr je einen als aktiven Begleiter mitnehmen dürft, heißt es 'Game Over'. Darum müsst Ihr jeden Schritt im und um das Casino herum akribisch planen und die Spezialfähigkeiten Eurer Leidensgefährten

klug einsetzen, um die teils unfair schweren Hindernisparcours und Kämpfe im Inneren des Casinos zu meistern. Leider läuft "Dead Money" nicht bugfrei: Häufige Slowdowns und Abstürze nerven, ein Fehler in der Dialog-Programmierung des Begleiters Dog/God kann sogar die Questreihe demolieren. mw



360 Trio Infernale: Christine wurden die Stimmänder rausgeschritten, Dean sah schon mal besser aus und Dog/God wechselt seinen Charakter auf Ton-Kommandos.



Max Wildgruber
 Atmosphärisch ist der rot wabernde Fiebertraum "Dead Money" jeden einzelnen Microsoft-Punkt wert. Bis auf einige zu unbarmherzige Stellen macht der Survival-Horror-Spielablauf auf seine kantige Art eine Menge Spaß. Doch wenn die Bug-Dichte manchmal sogar das ungepatente Hauptspiel übertrifft, muss ich mich wundern, warum Obsidian sich nicht noch einige Monate Zeit lassen konnte, um "Dead Money" ordentlich aufzupolieren. Vielleicht hätten sie das Add-on einfach "Fast Money" nennen sollen?

MI! 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 €





Call of Duty: Black Ops

Vom fluchenden Level-1-Kanonenfutter zum prestigeträchtigen Level-50-Matchwinner: Matthias spielt sich hoch und erläutert Taktiken und Finessen des exzellenten Online-Parts.

Entwickler	Treyarch, USA
Hersteller	Activision
System	PS3 / 360
Preis	60 Euro
Hauptspiel	86% (Test in M! 01/10)

» Zuerst möchte ich Euch die Spielregeln meines "Black Ops"-Online-Ergebnisberichts erläutern: Ich zocke auf der PlayStation 3. Danke für die unzähligen Abstürze, Lobbyschließungen und Host-Migrationen an dieser Stelle. Des Weiteren ballere ich mich ausschließlich durch Team-Deathmatches.

Die meisten Karten kann ich gut leiden, andere werden mir regelmäßig zum Verhängnis – doch dazu später mehr. Weil ich den Multiplayer-Modus von "Modern Warfare 2" aus Zeitgründen (zu) selten angerührt habe, fiel mir der Einstieg

schwer. Schnurstracks war das Abschieds-Sterbe-Verhältnis im Keller und die erreichte 1.00-oder-höher-Quote unendlich weit weg. Doch während ich Level um Level aufsteige, stärkere Waffen freischalte, meine Killstreak-Belohnungen klüger organisiere und Stück für Stück jeden Winkel der Maps immer und immer wieder neu entdecke, werde ich langsam besser. Ist ja eigentlich logisch – schließlich wird sich der beste "Power Stone"-Spieler der Menschheitsgeschichte (ich) ja wohl auch in einem dahergelaufenen Online-Shooter behaupten können.

Meine Erlebnisse in den Online-Deathmatches habe ich fein säuberlich in 14 Bereiche unterteilt – geordnet nach den 14 Karten des Mehrspieler-Modus. Seid Ihr "CoD"-Neuling, erleichtern Euch die Beschreibungen hoffentlich den Einstieg; habt Ihr selbst schon unzählige Abschiede gelandet (und Tode erlitten), findet Ihr Euch in meinem Erfahrungsbereich sicher wieder.

Sämtliche Bilder, die zur Illustration der Karten und beschriebenen Situationen dienen, haben wir übrigens aus der Außenperspektive geschossen (Kino-Modus sei Dank)

– so wisst Ihr stets, von welchem hart umkämpften Platz (Hot Spot) oder welcher fiesen Sniper-Stelle (Camping-Platz) gerade die Rede ist. Worauf warten wir noch? Go, go, go – los geht's mit meinem "Black Ops"-Online-Erlebnis... ms



Unsere Icons zeigen, ob auf dem jeweiligen Screenshot ein Hot Spot (links) oder ein Camping-Platz (rechts) zu sehen ist.

1. CRACKED

Wir starten mit der zerstörten Innenstadt Cracked. Obgleich die "Black Ops"-Macher behaupten, die Maps würden nach dem Zufallsprinzip durchgewechselt, tauchte diese Karte anfangs sehr selten auf. Und wenn, dann wurde sie meist abgewählt. Daher kenne ich mich in dem Labyrinth aus zerbombten Häuserruinen immer noch nicht perfekt aus – und weil fast jeder Raum zwei bis drei Eingänge hat, fühle ich mich nirgends sicher. Einer meiner Lieblingsorte (1) ist dieser halb ummauerte Camping-Platz. Aus erhöhter Position kann ich den zentralen Platz überblicken – weil die Distanz zu den Opfern für ein ausgewachsenes Sniper Rifle aber gering ist, empfehle ich z.B. die FAMAS. Unterm Strich ist mir Cracked etwas zu unübersichtlich, deshalb schnell weiter zu...



2. GRID

Viel besser – eine meiner Lieblingskarten! Beim Eck in der Nähe des kleinen Umspannwerks habe ich meine ersten Killstreaks geholt – wenn ich außerhalb der Tür warte (1), laufen mir oft Freiwillige vor die Flinte.

Erst später habe ich gemerkt, dass das Gros der Action an anderer Stelle abgeht: im ersten Stock des südlichen Bürogebäudes samt dem Vorplatz mit dem Lkw (2). Für den Balkon im Haus gegenüber habe ich immer eine Claymore-Mine im Torister: Die wird auf den Treppenhäufen vom Balkon platziert, während ich mein Zielvisier auf den Platz darunter bzw. auf das Bürogebäude richte. Dumm nur, dass ich trotz dieses 'wasserdichten' Plans häufig von Granaten zerpfückt werde, die können aus geschätzten 100 Metern Entfernung zielsicher auf meinen Balkon pfeffern. Wie



gesagt: Ich mag Grid sehr – das heißt aber nicht, dass ich hier auch stets gut bin. Erspiele ich vom Balkon aus trotzdem mal eine Fernlenkladung, düse ich am liebsten die Treppe hinab und hoffe, dass gerade ein Feind die Stufen hinaufschleicht.

3. HANOI

Im nordvietnamesischen Hanoi, im Übrigen eine der hässlichsten Karten von "Black Ops" (Stichwort: grau), ballere ich mich selten durch die kargen Stallungen des Erdgeschosses. Wohler fühle ich mich in den Zimmern des ersten Stocks – eine Claymore zwischen die Türpfosten und fertig ist die heimelige Heckenschützenbude. Am besten mit Ausblick auf den zentralen Platz mit dem Galgen (2), dort versteckt sich so mancher Duckmäuser, der feige auf Opfer lauert. In meiner Tätigkeit als Camper, der Camper erledigt, erweise ich der "CoD"-Spielergemeinschaft also noch einen Gefallen! Schwerer zu erreichen (und manchmal etwas langweilig) ist der Dach-Ausblick bei den Gleisen (1) – hier habe ich eine gute Übersicht, bin vor Fernlenkladungen gefeit und nur zu 99,9% dem Tode geweiht, falls ein Heli um die Ecke kommt.



4. VILLA

Wer mir auf der Map Villa begegnet, treibt sich vermutlich wie ich in genau diesem Korridor herum, den das Bild 2 zeigt. Gerne schließe ich mich mit meiner Freundin Claymore im Obergeschoss ein und wechsle ständig hektisch zwischen den zwei Fenstern, um anrückende Gegner zu erschließen. Alternativ tanze ich beim bodenständigen Bleiballert in besagtem Korridor mit. Der ist nach vier Seiten offen und bietet keine sichere Stelle – dennoch zieht mich die Sehnsucht nach Shootouts immer wieder dorthin. Hier sind schnelle Reaktionen Pflicht und ein Rotpunktvisier von Vorteil – damit seid ihr für die Schießereien auf mittlere Entfernung gewappnet. Von meinem anfänglichen Villa-Hobby, dem Lauern auf dem Balkon beim Brunnen (1), bin ich rasch abgekommen – entweder wurde ich von der Ballustrade geballert oder ich langweilte mich ohne Gegnerkontakt zu Tode. Warum gibt es eigentlich keine lustigen Animationen, wenn ich lange stillstehe?



5. JUNGLE

Ich hasse den Jungle. Die beste Runde auf dieser Mistkarte war einmal ein 12:10. Und da habe ich mich kaum in das verbrannte Dorf am Ostrand gewagt – betrete ich das, bin ich tot. Auch das 'Great Vertical Gameplay' (laut Herstellerangaben im Jungle anzutreffen) ist mir nicht begegnet – stattdessen haufenweise 'Shitty Vertical Gameplay' (1). Egal welche Karte bei der Abstimmung gegen Jungle antritt – sie hat meine Stimme!



6. CRISIS

Nicht viel besser als der Jungle, aber immerhin. Wenigstens wird sie noch seltener gespielt. Irgendwie fehlt mir hier der Fokus, der Ort wo die Action abgeht. Weder in den Bunker-räumen noch in den Straßen (1) und Gebäuden habe ich das Gefühl, meinen Gegnern den entscheidenden Schritt voraus zu sein. Eher läuft es andersherum. So trug Crisis (das ich anfangs häufig spielte) einen entscheidenden Beitrag dazu bei, dass sich meine Abschussquote der ersehnten 1.00 nur sehr vorsichtig näherte. Weil Crisis fast ausschließlich auf einer Ebene spielt, sind Fernlenkladungen besonders gefährlich – dafür bieten die Bunker und Schuppen guten Schutz vor tödlichem Flammenmeer.



7. ARRAY

Warum erdreistet sich auch nur ein "Black Ops"-Spieler, seine Stimme bei der Kartenwahl nicht für Array abzugeben? Und doch kommt diese Unsitte immer wieder vor – so nach dem Motto "Ach, lasst uns lieber 'ne Runde Cracked oder Havana spielen." Geht's noch? Ich finde... nein... falsch formuliert. Array ist großartig. Zum einen gehört die verschneite Map mit dem Turm im Norden und der großen Überwachungsschüssel zu den hübschesten Kampfarenen, zum anderen gibt es in den östlichen Holzbaracken ganz formidable Positionen für mittel bis weit entfernte Abschüsse. Auch der vertikale Kampf aus den Fenstern des Zentralgebäudes mit unten herumwuselnden Spielern ist eine Wucht. Und wer wirklich auf Long-Range-Sniperduelle steht, der kraxelt auf den Turm im Norden (2) und legt sich auf die Lauer. Der beste und heißeste Platz aber ist das Eck (1) zwischen Jeep und Schneefahrzeug – nicht zuletzt, weil ich dort kürzlich



drei Feinde auf einmal per exzellent getimter Splittergranate erwischt habe. Egal, ob man im Südwesten oder Nordosten spawnt – wer hierhin sprintet, kann mit ebensolchen geschickt geworfenen Granaten und gut gezielten Raketen viele Kills abstauben. Auch ein Ausflug mit der Fernlenkladung ist hier fast immer von Erfolg gekrönt, zumal der Jeep leicht in Flammen aufgeht und die Explosion verstärkt. An dieser Stelle sauge ich die pure Dynamik dieses großartigen Online-Shooters in mich auf: Granatenwurf-Skills, Kenntnis der Karte, millimeternaues Zielen über mittlere bis weite Entfernungen – hier kommt alles zusammen. Außerdem habe ich dort nicht nur den oben beschriebenen Granaten-Dreier gelandet, sondern meinen ersten 3-in-1-Abschuss überhaupt: Metalle + Rakete + explodierender Jeep = Level up! Boom Shalaka!



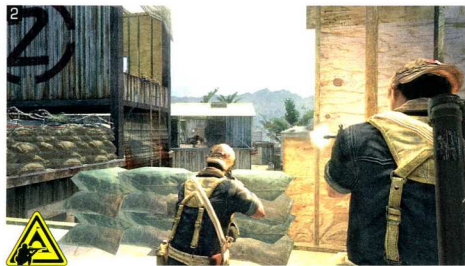
8. LAUNCH

Launch oder 'Die Karte, auf der mich ständig eine Fernlenkladung killt' musste lange um meine Gunst buhlen. Abgesehen von der langweiligen Raketenabschuss-Stelle zentral im Norden fühle ich mich mittlerweile aber an allen Orten der fast achsensymmetrischen Map pudelwohl. Besonders prickelnd ist das Heranpirschen an die in der Mitte gelegene Erhöhung mit den Gleisen. Das Spiel mit dem Tod (sehe ich den Schützen, bevor er mich sieht?) gewinnt durch den Höhenunterschied enorm an Reiz. Und wer sich mal verstecken will, der verminnt den kleinen umzaunten Gang im Süden und wartet, bis ein unbescholtener Spieler des Weges kommt. Die meisten Kills passieren aber auf der anderen Seite der Böschung (1), auch das dort befindliche rote Häuschen (am rechten Bildrand) ist Ort zahlloser Tode. Hier tummeln sich nicht nur Bodentruppen, auch auf den Dächern zu beiden Seiten und in der Mitte beim Kranfahrzeug verbirgt sich mancher Feind. Immer nach einigen Match-Minuten auf Launch startet die große Rakete – das damit verbundene Gerüttl erschwert das Zielen.



9. FIRING RANGE

Nicht die hübscheste Karte, aber eine der festigsten. Außerdem wird sie ständig gespielt – zu Recht, wie ich meine. Hier habe ich ganze eins... zwei... drei... nein, vier Lieblingsplätze. Wo soll ich anfangen? Natürlich bei der zweistöckigen Hütte mit der Autowerkstatt im Erdgeschoss. Wenn ich unten nicht niedergemacht werde, platziere ich meine Claymore auf der Treppe und werde dann erschossen, sobald ich in den ersten Stock luge. Bravo, Herr Schmidt! Anfangs hat es mich trotzdem immer hierher gezogen. Erst einmal lebend oben angekommen, habe ich einen wunderbaren Blick auf den zentralen Platz. Leider mit dem Nachteil, dass ständig Metalleier geflogen kommen und die Nachbarn von gegenüber auf mich feuern. Seit dieser Erkenntnis wohne ich lieber bei besagten Nachbarn (2) – die Sandsäcke dort bieten Deckung und die schmale Tür ist wie gemacht für eine Mine. Ebenfalls lausig ist der Container mit den sich bewegenden Holzkameras: mit nur zwei Eingängen und den vielen Deckungsmöglichkeiten ein heimeliges Plätzchen für Camper. Am wohlsten fühlen die sich aber im 'Jägerstand', den ihr nur per Kletterturm erreicht (1). Wer feindliche Granatenwerfer-Cracks und Armbrustschützen früh genug erspürt und erledigt, kann hier Kills im Dutzend machen. Noch besser ist es, wenn zwei Spieler eines Teams beide Seiten abdecken – so gelang mir die zweitbeste Killserie meiner noch jungen Karriere – neun Abschlüsse in Folge!



10. RADIATION

Ich gebe es zu: In meiner Zeit als 'Counter-Strike'-Zocker war ich ein rechter Camper. Egal, ob auf Dust, Militia, Italy oder de_cbble – die AWP war mein Freund und meine Feinde möglichst weit weg. Was das mit der 'Black Ops'-Karte Radiation zu tun hat? Wenn ich mich im zweiten Stock des Häuschens im Südwesten der Karte (1) verstecke, kommen Erinnerungen an die alten 'Counter-Strike'-Zeiten hoch. Natürlich liegt auf der Treppe zu meiner Radiation-Sniperhöhle eine Claymore als Gastgeschenk – falls doch mal unangekündigter Besuch kommt. Nachdem die Scheiben zerschlagen sind, habe ich einen tollen Blick auf die kleine Hütte links unter mir, den langen Gang – sogar bis zu den Fenstern des großen Gebäudes im Norden der Map. Allerdings fällt mir auch hier wieder auf, dass der Mehrspieler-Modus von 'Black Ops' kein optimales Revier für Scharfschützen ist. Die sollten lieber 'Sniper: Ghost Warrior' spielen. Kleiner Scherz. Das sollte niemand wirklich spielen müssen. Natürlich bietet Radiation auch andere reizvolle Plätze: Durch die zahlreichen Verbindungen zwischen dem zentralen Platz und dem Keller darunter fällt ihr Euren Feinden wunderbar in den Rücken. Tuschisch ist der kleine Kriechgang bei den umzaunten Gasflaschen (2) – hier greift ihr aus dem Hinterhalt an, seid aber geliefert, wenn der Feind in der Überzahl ist.



11. WMD

Tolles Teil und endlich mal ein guter Spielplatz für den 'Black Ops'-Sniper in mir. Eigentlich ist WMD die einzige Karte, auf der ich regelmäßig meine selbstgebaute Scharfschützen-Klasse wähle. Die große und sehr ansehnlich modellierte Sowjetbasis steht im Zeichen zweier weit entfernter Schusspositionen: Das Silo mit dem Metallsteg (2) thront im Norden der Karte und ist ein guter Ausgang für Scharfschützen – unerfahrene Online-Spieler wendeten mir hier schon mehrfach den Rücken zu. Dummerweise vermasselten mir meine bescheidenen Sniper-Skills so manchen 'leichten' Abschuss. Viel heißer umkämpft ist der im 90-Grad-Winkel abknickende 'Balkon' (1). Der ist nur auf zwei Wegen zu erreichen – wer den Einstieg (1, links oben) verminnt, die Wellbleche als Deckung nutzt und



vielleicht noch eine Armbrust im Gepäck hat, kann es hier eine Weile aushalten. Doch auch in solchen Situationen zeigt sich die formidable Spielbalance. Wissen die Gegner einmal, dass ich mich dort oben herumtreibe, machen sie mir mittels Granatwerfer ganz schnell den Garas. Detail am Rande: Wer hier oben eine Fernlenkladung absetzt (ich), der muss viel Glück und Geschick besitzen (nicht ich), damit er das explosive Gefährt überhaupt auf den Boden und damit zu seinen potenziellen Opfern manövriert. Ein wahres Teufelshaus ist das Gebäude beim Einstieg links oben in Bild (1), fast immer wenn ich das betrete, um auf den 90-Grad-Balkon zu steigen, reißt mich eine Claymore in den Tod.

12. HAVANA

Weil mich einige jüngere Erfolgsergebnisse (Wahnsinn, eine positive Quote) wohlwollend stimmen, bin ich fast versucht, lobende Worte für Havana zu finden. Die hat das Miststück aber nicht verdient. Oder doch? Der Schauplatz gehört zu den ganz wenigen (und ich habe ihn oft gespielt), auf dem ich fast immer auf Maul bekomme. Vielleicht sind die verwinkelten Häuser am Boden (2) nichts für mich, vielleicht habe ich hier auch einen leuchtenden Peilsender auf dem Kopf, der jedesdes Helikopter-Feuer automatisch zu mir lenkt. Ich weiß es nicht. Ich weiß nur, dass ich meine Havana-Highlights an einer Hand abzählen kann. Die fanden alle in der Nähe des südlich gelegenen Balkons von Bild (1) statt. Wenn ich den Westeingang des kleinen Hauses vermine und selbst auf der Treppe des Osteingangs Stellung beziehe, ist sogar eine 3er- oder 4er-Abschuss-Serie drin.



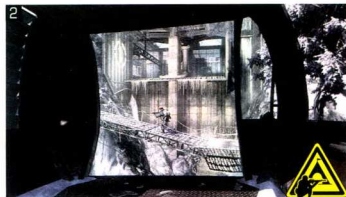
14. NUKETOWN

Wir schließen ab mit der Königin der Karten: Nuketown. Klein und extrem fein, nahezu symmetrisch und randvoll mit Shootouts auf engstem Raum. Kommt Nuketown in die Kartenauswahl, hat selbst Publikums-liebhaber Nr. 2 Firing Range das Nachsehen. Wer im Kinomodus nicht weit herauszoomt und dort die anscheinend modellierten (aber nicht begehbaren) Außenbereiche der Atomtest-Siedlung entdeckt, der sieht auf den ersten Blick nur ein recht karg texturiertes Häuserdoppel vor dem Hintergrund zweier Regenbögen. Doch wenn das Match startet, beginnt Nuketown zu kochen. Lossprinten, sofort eine Granate in den gegenüberliegenden Garten. Boom (2) – mit etwas Glück habt ihr die ersten Kills im Sack. Als kleinste Map hat Nuketown auch die Eigenart, dass ihr selbst beim Respawn manchmal sehr nah an Euren Feinden seid; wer sich nicht rasch umsieht, der beißt sofort wieder ins kitschig grüne Gras. Den Trick in der Mitte der Map als Aufenthaltsort zu wählen, kann ich übrigens nicht empfehlen – dorthin haben beide Zimmer im ersten Stock einen geradezu idealen Ausblick. In der Garage, dem Erdgeschoss sowie dem ersten Stock (1) empfiehlt es sich stets, die Spannung im Daumen hochzuhalten: Wenn plötzlich der Feind um die Ecke kommt, entscheiden Sekundenbruchteile beim Stick-Klick über messern oder gemessert werden. Schließlich steht Nuketown auch für den größten Moment meines "Black Ops"-Online-Erlebnisses: eine Runde mit 22:1. Unfassbar viel Glück, zwei Fernlenkladungen, ein Napalmangriff, das Heilen durch einen Teamkameraden, zwei Claymores und erstaunlich viele gut gezielte Patronen meinerseits machten dies möglich. Daran werde ich noch in Jahren denken...



13. SUMMIT

Hier habe ich mein erstes Wetteinsatz-Match bestritten (und verloren). Seitdem habe ich das Gefühl, meinen Feinden auf dieser Karte meist den entscheidenden Schritt voraus zu sein. Oder wie soll ich es mir erklären, dass ich hier regelmäßige Quoten von 15:7 oder 13:9 einfahre? Ein Königreich für solche Statistiken in Jungle, Crisis oder dem eben besprochenen Havana! Doch zurück zu Summit, meinem drittliebsten "Black Ops"-Spielplatz (nach Array und Nuketown). Geduldige Schlitzohren verstecken sich hier in der Gondel (2), die einen guten Blick auf das Liftgebäude und den Weg davor zulässt. Weil der Platz aber schwer zu erreichen ist, spielt sich das Gros der Gefechte nicht dort ab, sondern im und am großen zentralen Gebäude. Der Erdschoss-Raum mit den Computern ist schon umkämpft, an der Außentreppe (1) und vor allem im Gang oben ist aber richtig die Hölle los. Diese Ecke zählt zu meinen Lieblingsorten in "Black Ops". Wenn ich mich hier schlau anstelle (Blendgranaten sind praktisch), mache ich im Nu drei bis vier Kills, bevor ich das Zeitliche segne – denn lebend kommt ihr aus dem Gemisch aus Kugelhagel, Granatengerölle, Rauch und Explosionen nur selten heraus. Das wiederum erschwert das Erspielen von höheren Killstreak-Belohnungen auf Summit. Nichtsdestoweniger ist Summit eine tolle Karte, die nach anfangs zögerlicher Akzeptanz nun sehr häufig vom Zweifler-Rat ausgewählt wird.

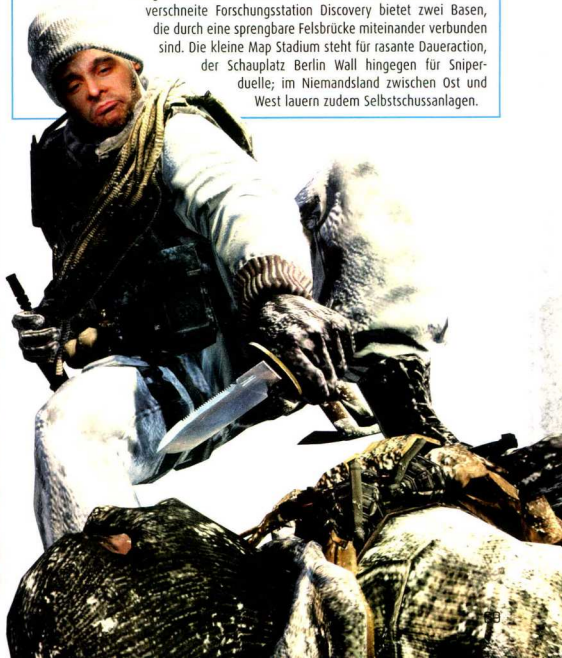


DAS ERSTE KARTENPAKET: FIRST STRIKE

Schon am 1. Februar erscheint das "First Strike"-Kartenpaket zum Preis von 1.200 Microsoft-Punkten; PS3- und Wii-Spieler müssen sich noch einen Monat gedulden. Xbox-360-Soldaten freuen sich auf die frische Zombie-Map Ascension sowie vier neue Mehrspieler-Karten: In Kowloon



hängt ihr Euch an Drahtseile und saust rasant durchs Level. Die verschneite Forschungsstation Discovery bietet zwei Basen, die durch eine sprengbare Felsbrücke miteinander verbunden sind. Die kleine Map Stadium steht für rasante Daueraction, der Schauplatz Berlin Wall hingegen für Sniper-duelle; im Niemandsland zwischen Ost und West lauern zudem Selbstschussanlagen.





FIFA 11

ULTIMATE TEAM



© 2009 FIFA

EA verbindet Sammelleidenschaft mit dem Volkssport Nummer eins und schickt "FIFA 11"-Spieler in "Ultimate Team" auf die Suche nach seltenen Topspielern und der perfekten Aufstellung.

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
 Hersteller: Electronic Arts
 System: 360 / PS3
 Hauptspiel: 89% (Test in M! 11/10)



22 SPIELER, 2 TORE, 90 MINUTEN

In dem kostenlosen "FIFA 11"-Add-on "Ultimate Team" sammelt Ihr virtuelle Karten, stellt aus diesen ein Team zusammen und trittet on- und offline gegen andere Mannschaften an. So kassiert Ihr weitere Münzen, mit denen Ihr Eure Elf verstärkt. Die Karten teilen sich in die Kategorien Spieler, Mitarbeiter, Trikots, Training, Entwicklung, Stadion und Bälle. Ihr bekommt die Karten in der Tauschbörse oder im Shop. Dort kauft Ihr Booster mit jeweils zwölf Karten für erspielte Münzen oder echtes Geld. Der Wert dabei von 400 Münzen für ein Bronze-Paket bis zu 7.500 Münzen oder 1,49 Euro für einen Gold-Premium-Booster.

AMATEUR-TRAINER: SO GELINGT DER EINSTIEG

Startet Ihr "FUT" zum ersten Mal, bekommt Ihr 30 Karten als Grundstock. Es lohnt sich außerdem, Euch auf der "FUT"-Webseite (<http://www.ea.com/de/fussball/fifa-ultimate-team>) anzumelden. Dort erwartet Euch nicht nur ein warmer Begrüßungs-Münzenregen, hier verwaltet Ihr außerdem Euer Team, wenn Ihr mal nicht an der Konsole sitzt, macht bei Auktionen mit oder stellt selbst Karten in die Tauschbörse ein. Habt Ihr Euch einen Überblick über Euren Kader verschafft, gilt es, die stärksten Athleten zu einer Mannschaft zusammenzustellen und eine Aufstellung zu wählen, die den meisten Spielern in Eurer Startelf zusagt. Die restlichen Kicker setzt Ihr auf die Bank und in die Reserve. Später werdet Ihr auch überzählige Spieler haben, die Ihr entweder in Auktionen anbietet, für einen geringen Münzenbetrag ablegt oder in Euren Verein verschiebt. Bei Euren ersten Matches geht Ihr natürlich eine Menge Kompromisse ein: Da spielt schon mal ein zentraler Mittelfeldspieler auf den Flügeln. Nach ein paar Matches habt Ihr genug Münzen für neue

Booster und passende Spieler zusammen. Außerdem erhaltet Ihr so wichtige Vertragskarten, mit denen Ihr Eure Kicker auf längere Sicht verpflichtet. Nur Fußballer mit Verträgen laufen auf dem Platz auf. Verletzte Protagonisten verschiebt Ihr für einige Zeit in Eure Reserve oder heilt sie direkt mit passenden Karten von Eurem Verbrauchsobjekte-Stapel.

Achtet darauf, dass Eure Spieler immer einen hohen Fitnesswert halten, sonst geht Euch selbst mit hohen Tempo-Werten nach der Hälfte der Spielzeit die Puste aus. Setzt ausgelagerte Kicker auf die Reservabank und spielt mit Ersatzspielern ein Match gegen die KI. So seid Ihr nicht online mit einem geschwächten Team unterwegs und Eure Stamminformation ist nach 90 Minuten Pause wieder frisch. Auch die Moral Eurer Athleten sollte im grünen Bereich liegen, sonst spielen sie unter ihren Möglichkeiten. Dieser Wert regeneriert sich allerdings nicht, wenn die Spieler einfach auf der Bank sitzen. Hier helfen nur Siege oder entsprechende Moral-Karten.



SO WERDET IHR ZUM MEISTERMACHER

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Team-Chemie. Ein hoher Wert sorgt dafür, dass Eure Mannschaft über ihre Grenzen hinauswächst und Gegner mit besseren Einzelspielern vom Platz fegt. Um die Chemie anzukurbeln, setzt Ihr Spieler auf ihren bevorzugten Positionen ein, schafft einen Mannschaftskern aus dem gleichen Land oder besser der gleichen Mannschaft und fügt einen Trainer (bei "FUT" Manager genannt) mit denselben Wurzeln hinzu, der Eure Aufstellung unterstützt. Mit Trainingskarten ändert Ihr die Vorlieben der Spieler und des Managers, um sie an Eure Wünsche anzupassen. Außerdem verschafft Ihr Euch bei Turnieren, welche die Stärke der Mannschaften auf wenige Sterne begrenzen, mit hoher Team-Chemie einen Vorteil: Ein hoher Wert steigert die Sternenzahl Eures Teams nämlich nicht.

Geld spielt bei der Entwicklung Eurer Mannschaft die Hauptrolle. Münzen verdient Ihr, indem Ihr Matches absolviert. Euer Verdienst wird durch verschiedene Faktoren wie erzielte und kassierte Tore, Fouls und das Kräfteverhältnis der beiden Teams beeinflusst. Spielt Ihr online, solltet Ihr Spiele nicht vorzeitig abbrechen, das beeinflusst Eure Münzenausbeute nämlich langfristig negativ. Im Auswahlbildschirm vor dem Match seht Ihr auf einen Blick die Stärken und die Höhe der Team-Chemie Eures Gegners. Hier bietet sich die letzte Gelegenheit, ohne Malus aus der Partie auszusteigen.

Wollt Ihr Euren Kader nicht nur durch pures Glück zusammenstellen, verzichtet Ihr auf den Kauf der zufallsbestimmten Kartenpakete und handelt lieber an der Tauschbörse. Beobachtet den Markt, um über Durchschnittspreise Bescheid zu wissen. Ihr solltet Euch früh auf lukrative Erstliga-Kicker konzentrieren, sie möglichst günstig einkaufen und zu Stoßzeiten wie am frühen Abend teuer verkaufen. Mit Aufwertungen durch Trainingskarten hebt Ihr Eure angebotenen Spieler von der Masse ab. So erwirtschaftet Ihr Euch mit etwas Glück und Erfahrung schnell ein ansehnliches Finanzpolster und kauft Eure Traumformation zusammen.

Für eine positive Statistik gilt: Fairness zählt sich aus! Wenn Ihr es mit Torjubiläen und mehrfachen Wiederholungen Eurer Torszenen übertreibt, kommt es häufig vor, dass Euer Gegner frustriert die Partie abbricht. Ihr bekommt dann zwar trotzdem Münzen, Euren Sieg findet Ihr aber oft nicht in Eurer Statistik wieder. Und wer weiß: Vielleicht wären bei einem respektvollen Kick noch ein oder zwei Tore mehr drin gewesen. tk



82 PIZARRO
ST

77 TEM 78 DRI
83 SCH 65 DEF
60 PAS 88 KOP

77 METZELDER
ZIV

57 TEM 52 DRI
35 SCH 75 DEF
66 PAS 80 KOP

83 ALEXANDR
RM

90 TEM 88 DRI
81 SCH 58 DEF
66 PAS 76 KOP

74 TEAMGESPR.

Mannschaft
MORAL +20

81 PANDEV
ZOM

81 TEM 85 DRI
81 SCH 65 DEF
72 PAS 70 KOP

80 KALOU
LA

85 TEM 85 DRI
74 SCH 56 DEF
70 PAS 74 KOP

96 EL BOSQUE
M

4-1-2-1-2
VERTRÄGE +3 %
TEAMGESPR. +2 %

85 TRAINING

Spieler
PASSSPIEL +15

SENIOR DESIGNER ADAM SHAIKH GIBT SPIELETTIPPS

Sollte man sich auf Starspieler oder auf die Verbesserung der Team-Chemie konzentrieren?

Eine hohe Team-Chemie sorgt dafür, dass Eure Mannschaft über ihren Möglichkeiten spielt, sie macht aber aus schlechten Spielern keine Weltstars. Zu Beginn sollte man sich auf die Verbesserung der Beziehungen in der Startelf konzentrieren, bis jeder Spieler in diesem Bereich mindestens eine 7 hat. Falls man aber an einen außergewöhnlichen Star gerät, sollte man sein Team um ihn herum bauen.

Wie wichtig ist es, dass Spieler mit ihrer Position zufrieden sind, und welche Boni bekommen sie dadurch?

Spieler auf ihrer Stammposition beeinflussen die Chemie-Werte der Elf positiv und spielen auf einem höheren Level. Falls Ihr aber eine andere Aufstellung wählt, als die von ihnen bevorzugte, so bekommen sie zumindest einen kleinen Bonus, wenn die Aufstellung in ihren Grundzügen dem Favoriten ähnelt.

Welchen Sinn haben die Manager im Spiel?

Der Manager wirkt sich positiv auf die Team-Chemie aus, wenn viele Spieler in der Mannschaft die gleiche Nationalität besitzen wie er. Außerdem bevorzugt er eine bestimmte Aufstellung, welche noch einmal Boni auf das Zusammenspiel gibt, wenn Ihr sie benutzt. Viele Manager geben außerdem Pluspunkte für Teamgespräche und Verträge. Diese Zusatzeffekte bekommt Ihr für alle Manager in Eurem Verein zusammengekommen, zur Team-Chemie zählt nur der aktuell ausgewählte Coach.

Wer sind aktuell die stärksten Spieler?

Momentan heißen die stärksten Spieler auf den jeweiligen Positionen Casillas, Puyol, Vidic, Xavi, Iniesta, Lampard, Robben, Messi, Ribéry, Arshavin, Drogba, Rooney und Villa. Das Team der Woche-Feature beeinflusst die Werte aller Spieler allerdings kontinuierlich, so dass auch mal andere Spieler besser sein können. Die Karten dieser Fußballer sind im Spiel schwarz hervorgehoben.

Gran Turismo 5: Der Langstrecken-Test

Wie gut schlägt sich der König des Asphalts im Ausdauer-Check? Wie behauptet er sich im Vergleich mit der Sim-Konkurrenz? Wir geben die Antworten.

Entwickler: Polyphony Digital, Japan
Hersteller: Sony
System: PS3
Preis: 60 Euro
Hauptspiel: 92% (Test in M! 01/11)

Über zwei Monate sind seit dem Erscheinen von "Gran Turismo 5" vergangen und selten wurden Pro und Kontra zwischen Fans und Kritikern so hart ausgefochten. Wir spulten in der Redaktion über 70.000 virtuelle Kilometer ab und haben Hunderte von Wagen lieben und hassen gelernt. Nach diesem Fahr-Marathon muss sich "GT 5" dem knallharten Vergleich stellen. Wir prüfen, wie sich Sonys Raser im Vergleich zur aktuellen Rennsim-Konkurrenz "Forza Motorsport 3", "Race Driver: GRID" und "Need for Speed: SHIFT" schlägt. Doch zunächst das Neue aus der "GT"-Welt.

Entwickler Polyphony besserte das Hauptspiel per Updates in zahlreichen Bereichen nach – besonders im Online-Bereich. Für Mehrspieler-

Rennen erhält ihr nun endlich Geld und Erfahrungspunkte. Der neue Menüpunkt Online-Sammler-Autohändler bietet seltene Gebrauchtwagen, die für bestimmte Cups benötigt werden. Hier findet ihr rare Formel-Gran-Turismo-Boliden ebenso wie Pickup-Trucks, DTM-Wagen und andere Sammlerstücke – genügend Geld vorausgesetzt. Zudem kann der Spielstand endlich auf externem Medium (USB-Stick etc.) gesichert werden. Außerdem dürft ihr die meist nervtötende Menümusik durch eigene Playlisten ersetzen.

Immer wieder neu

Zudem verpasst die Entwickler dem "GT"-Modus eine interessante Neuerung: Die Saison-Veranstaltungen bieten wöchentlich neue

Herausforderungen, setzen aber eine Online-Anbindung voraus. Die nur für einige Wochen ausgetragenen Wettbewerbe geben Euch Vehikeltyp, Strecke und Rundenzahl genau vor. So absolviert ihr jeweils fünf Bonusrennen, bei denen ihr vom letzten auf den ersten Platz innerhalb einer bestimmten Rundenzahl kommen müsst. Wie bei den Spezialwettbewerben kann die fette Siegpriämie für Gold, Silber und Bronze nur einmal abgesahnt werden. Daneben stellt ihr Euch jeweils fünf Zeitrennen oder zwei Drift-Events – ein Platz in den hart umkämpften Online-Ranglisten ist der Lohn. Hier zählt einzig die schnellste Runde bzw. die höchste Punktzahl beim gezielten Herumschleudern über die Kurse.

Auch auf der Strecke hat sich ei-

niges getan: Die unschönen Schatten sehen nicht mehr ganz so grobpixelig aus, das Schadensmodell wurde einen Tick detaillierter und die Bildschirmanzeigen lassen sich nun teilweise oder komplett abschalten. Gerade absolvierte Rennen dürfen jetzt auch ohne zwingende Rückkehr zum Menü direkt wiederholt werden. Und bei B-Spec-Rennen kann genau festgelegt werden, ab welchem Erschöpfungsgrad der eigene Fahrer an die Box kommen soll. Übrigens: Nach Registrierung auf www.gran-turismo.com könnt ihr eure Profildaten und die eurer Freunde jederzeit einsehen. Insgesamt brachte Polyphony sinnvolle Neuerungen in "GT 5" ein – dennoch blieben einige Schwächen wie das mäßige Schadensmodell erhalten. ts



Nachdem sie sträflich vernachlässigt wurden, dürfen Drifter bei den Saison-Veranstaltungen endlich zeigen, was sie können. Die eigene Leistung vergleicht ihr in der Online-Rangliste.

Neuerungen im Überblick

- Online-Sammler-Autohändler bietet seltene Wagen
- Saison-Veranstaltungen mit Online-Ranglisten
- Backup vom Spielstand möglich
- eigene Playlists für Menüs
- minimal verbessertes Schadensmodell
- Boxenstopps in B-Spec besser planbar
- Spiel-Statistiken im Web verfügbar



Der Online-Sammler-Autohändler bietet wöchentlich immer wieder neue Schätze auf vier Rädern an.

Duell der vier Großen

Wir steigen in die heißesten Boliden der angesagtesten Rennsimulationen und klären: Was bieten "Gran Turismo 5", "Forza Motorsport 3", "Need for Speed: SHIFT" und "Race Driver: GRID" dem geneigten Rennprofi?

Gran Turismo 5 (PS3)



Das Fahrverhalten

Wie lebensecht wirkt die Fahrphysik?



Das Design

Wie detailgetreu wirkt die Automodelle?



Die Gegner

Wie flexibel reagieren die Computerfahrer?



Der Crashtest

Was halten die Wagen aus?



Das Fahrvergnügen

Wie viel Abwechslung bietet die Karriere?



Die Fahrzeuge in "Gran Turismo 5" lassen sich so exakt wie in kaum einem anderen Konsolentitel um die Kurven bewegen. Das variantenreiche Fahrverhalten vom Fiat 500 bis zum Ferrari Enzo erfordert volle Konzentration oder entsprechende aktivierte Fahrhilfen, die allerdings auch eure Rundenzeiten verlängern. Passend zu den differenzierten Fahrmodellen sind Streckencharakteristika wie Curbs, Unebenheiten und Kuppen stimmig umgesetzt. Ein Force-Feedback-Lenkrad bringt zudem fahrerische Vorteile.



"GT 5" bietet die schönsten Automodelle dieser Konsolengeneration. Zumindest wenn man von den etwa 200 enthaltenen Premium-Modellen spricht. Die detaillierten Cockpitansichten mit originalgetreuen Armaturen bringen viel Dynamik in die Renn-Aktion. Die realistischen etwa 800 Standard-Fahrer ohne diese Streckencharakteristika wirken deutlich platter und teilweise wie vom PS2-Vorgänger hochgerechnet. Optische Modifikationen beschränken sich auf Lackierungen und dezente Spoiler – bei wenigen Modellen ist auch der Umbau zu einer Rennversion möglich.



Böse Zungen bescheinigen "GT 5" eine nicht vorhandene Gegner-KI. Zudem machen Interviewees einen glauben, dass die bis zu 16 KI-Burschen den Spieler ignorieren. Halbwehheit hin oder her: Die Gegenintelligenz variiert mit der Strecke. Auf breiten Rennstrecken weichen die Kontrahenten aus und erstauern den Spieler mit teils überraschenden Überholmanövern. Bei enger Kurvenführung schalten die Kameraden dagegen auf stur und ignorieren oft Hindernisse.



Trotz mehrfacher Nachbesserungen via Online-Updates kann das Schadensmodell immer noch nicht punkten. Laderungen an der Karosserie sind schwierig zu verursachen, Mechanikschäden nur online, im Arcade-Modus, im Training, aber nicht in der Karriere vorhanden. Das weit verbreitete Gerücht, dass sich die Schadensauswirkungen mit dem Fahrlevel steigern, erweist sich als Ente. Das Gerangel mit dem Fahrlevel endet höchstens mit Lackkratzern. Nur Crashes verursachen sichtbare Schäden.



Die groß angelegte "GT"-Karriere bietet lange Beschäftigung dank mannigfaltiger Rennklassen. Leider fehlen die eigentlichen Rennen eintrüger aus: Oft dürft ihr mit übermotorisierten Boliden an den Start, was den Sieg bereits nach den ersten Kurven zur sicheren Sache macht. Ab Fahrerstufe 20 zieht sich das Hochlevel immer mehr in die Länge, spätestens dann ist Geduld gefragt. Doch dank spannender Rennklassen wie NASCAR, Formel 1, Gran Turismo sowie den Spezial- und Saison-Wettbewerben ist langfristige Motivation garantiert.



"Gran Turismo 5" bietet das Allround-Paket für virtuelle Raser: Massig Wettbewerbe auf und neben dem Asphalt bringen viel Langzeit Spaß – auch wenn sich die Karriere am Schluss in die Länge zieht. Dank Online-Anbindung sind zudem ständige Neuerungen und Wettbewerbe erhältlich.

Forza Motorsport 3 (360)



"Forza Motorsport 3" punktet mit zahlreichen Fahrhilfen, die einmal aktiviert kaum Können voraussetzen und schnelle Erfolge garantieren. Schaltet Ihr diese ab, kommt das realistische und gelungene Fahrmodell zum Vorschein und die Rennen werden fordernd. So ergründen Profis den Grenzbereich und lassen sich mit zusätzlichen Erfahrungspunkten belohnen. Die Strecken wirken dagegen flach.



Die detaillierten Fahrzeuge kommen ihren Vorbildern sehr nahe, wirken grafisch jedoch etwas steril. Die Grafik-Engine bringt nicht ganz die Klasse eines "GT" auf den Schirm. Das Cockpit wirkt ebenso unscheinbar und hinterlässt einen statischen Eindruck. Umso vielschichtiger ist dagegen der mächtige Editor, mit dem Ihr individuelle Designs auf den Lack zaubert und diese online sogar verkauft – Langzeitbeschäftigung garantiert.



Wenig überraschend: Die Gegner in "Forza 3" reagieren merklich flexibler als in "GT 5". Allerdings sind hier nur maximal acht Kontrahenten unterwegs. Diese liefern Euch dennoch spannende wie unterhaltsame Duelle um den ersten Platz. Trotz gelegentlicher Fahrfehler verdient das Fahrerfeld das Prädikat unscheinbar und zurückhaltend.



Auch in "Forza" ist das Schadensmodell optisch unauffällig. Meist kommt Ihr mit einer verbleibten Karosserie davon. Für mechanische Ausfälle bei Performance oder Aufhängung sind größere Crashes nötig, dann wird es aber umso dramatischer, wenn ein Rennen gewonnen werden will. Allerdings dürft Ihr das Renngeschehen jederzeit zu Checkpoints zurücksetzen und Fahrfehler ausbügeln.



Vordergründig gibt es mit 220 Wettbewerben massig zu tun. Allerdings schränkt Euch der Rennleiter mit drei Wettbewerben pro Woche ein. Ebenso stehen fast immer die gleichen Veranstaltungen und Kurse an, die teils nur monotonen Abarbeiten erfordern. Gut, dass sich alternativ auch CPU-Fahrer einsetzen lassen. Das reichhaltige Online-Aufgebot von "Forza 3" stellt dagegen alle Konkurrenten in den Schatten.



Wer sich lange mit Online-Rasereien und Wagen-Modifikationen beschäftigen will, greift zu "Forza Motorsport 3", das meist schon günstig zu haben ist. Der vierte Teil erscheint frühestens im Herbst.

Race Driver: GRID (PS3/360)



Codemasters gibt Euch von Anfang an volle Kontrolle über den Wagen. Schnell lässt sich so der Grenzbereich erfahren. Allerdings ist die überaus empfindliche Lenkung nichts für Ungeduldige und Einsteiger: Mit PS-starken Wagen enden unerlebte Manöver schnell in der Streckenbegrenzung. Ausfahrten mit hecklastigen Muscle Cars machen allerdings umso mehr Spaß!



Hier wirken die Polygon-Modelle nicht mehr zeitgemäß. Kein Wunder, schließlich hat "GRID" schon über zwei Jahre auf dem Buckel. Optik-Markierungen beschränken sich auf die Lackierung in Renn-team-Farben und dem Aufkleben von Sponsor-Logos. Die Grafik-Engine gefällt mit Rauch-Effekten und Schattenwürfen, bringt jedoch einen weichezeichneten Look auf den Bildschirm.



Die Gegenintelligenz von "GRID" überzeugt noch heute: Die CPU-Fahrer reagieren flexibel auf das eigene Fahrverhalten und weichen gelegentlich aus. Sie suchen ständig einen Weg um den Spieler herum und versuchen mit allen Mitteln, Crashes zu vermeiden. Dennoch unterlaufen ihnen das Öfteren rennentscheidende Fahrfehler.



"GRID" bietet das volle Programm: Neben abfahrenden Karosserieteilen, Aufhängungsbeschäden und Radverlust besteht die Gefahr eines Totaleinfalles bei schweren Unfällen. Dann hilft nur noch die begrenzt verfügbare Rückspulfunktion, mit der Ihr die letzten Rennstunden annulliert. Beim Crash-Derby darf das Schadensmodell schließlich zeigen, was es drauf hat.



Die Karriere teilt sich in drei frei zugängliche Klassen: Tourenwagen, Muscle Cars und Drift. Je nach Präferenz verfolgt Ihr eure Lieblingskategorie und arbeitet Euch Stück für Stück die Karriereleiter hoch. Einmal im virtuellen Jahr tretet Ihr zudem beim auf Wunsch verkürzten 24-Stunden-Rennen von Le Mans an – inklusive Tag/Nacht-Wechsel. Viel Abwechslung ist von Anfang bis Ende garantiert.



Wer auf einen realistischen Rennfahreralltag und Rasereien am Limit Wert legt, sucht sich ein günstiges "Race Driver: GRID" vom Wühltisch – das Sequel lässt noch auf sich warten.

Need for Speed SHIFT (PS3/360)



"SHIFT" bietet realistische wie anspruchsvolle Steuerung mit einem Schuss Arcade-Einschlag. Das Ergebnis ist ein sehr gutes Fahrgefühl, das genähtspinnig mit Fahrhilfen justiert werden darf. Dennoch ist volle Konzentration mit den sensiblen Supersportwagen erforderlich. Ein ruhiges Händchen verhindert Übersteuern der brachial drohenden Donnerkeile.



Die detailgespickten wie plastisch wirkenden Fahrzeugmodelle werden dank stimmiger Grafik-Engine überzeugend inszeniert. Die Cockpitperspektive des dynamischen Kameraführung macht jede Rennsekunde zum Spektakel – gerade bei Unfällen. Leider ist bei manchen Modellen die Sicht hinter dem Lenkrad mehr als eingeschränkt. An der Außenhaut lassen sich Karosserieteile separat lackieren und Spoiler anbauen.



Die Kontrahenten in "SHIFT" lassen sich in einem Wort beschreiben: aggressiv. Ganz nach dem Spielrouten liefert Ihr Euch knallharte Duelle mit Schieben und Drängeln. Die impulsive Meute lässt sich zudem kaum abschütteln. Ärgerlich sind dabei von der KI verursachte Unfälle mit Folgeschäden kurz vor dem Ziel. Nicht selten geht der Sieg so verloren.



Das Schadensmodell überzeugt nicht vollends: Verbeulte Karosserieteile und beschädigte Aufhängungen erschweren das Fahren, andererseits gibt es keine Totaleinfälle. Optisch spektakulär wird dagegen der Aufruf bei Unfällen inszeniert – besonders aus der Cockpit-Sicht. Wackelige Action-Kamera und vernebelte Sicht kurz nach einem Crash erschweren die schnelle Wertaufholung.



Die geradlinige Karriere in "SHIFT" limitiert die spielerische Freiheit mit strikten Vorgaben. Bei den anstehenden Rennen- und Driftnachtveranstaltungen werdet Ihr nach Präzision und Aggression bewertet. So sammelt Ihr Punkte, um Euren Fahrlevel zu steigern und neue Wettbewerbe freizuschalten. Trotz zahlreich vorhandener Cups und fünf Rennklassen wird es in der Karriere mit der Zeit eintönig.



Wer pure und adrenalingeladene Renn-Aktion mit Anspruch sucht, greift am besten zu "Need for Speed SHIFT". Oder Ihr wartet auf den Nachfolger "SHIFT 2 Unleashed" im März.

DOWNLOAD



Cthulhu Saves the World



360 Die Pixelgrafik ist einfach, aber liebevoll gezeichnet – nie war der mächtige Cthulhu so grummelig und gleichzeitig so knuffig wie hier.

XBOX 360
INDIE GAMES TIPP

Eigentlich ist der mächtige Cthulhu, immerhin das prominenteste Monster der großen Lovecraft-Menagerie, ein ziemlich über Bursche. Als er aber nach langer Zeit wieder einmal aus seinem Schlaf erwacht und alle Kräfte verliert, muss er umdenken: Erst wenn er sich als echter Held entpuppt, bekommt er seine Macht zurück. So macht sich der Tintenfischkopf daran, erst die Welt zu retten, damit er sie anschließend auf seine eigene Art zerstören kann. Das tut er in bester RPG-Manier: "Cthulhu Saves the World" ist aufgemacht wie ein klassisches Rollenspiel der späten 8-Bit- oder frühen 16-Bit-Ära. Dank des cleveren Kampfsystems und oft urkomischer Dialoge fühlt sich das Spiel in keiner Weise altbacken an. Nach dem tollen "Breath of Death VII" legt Zebboy Games noch eine Schippe drauf – wer die guten alten RPGs vermisst, kommt um diese köstliche Hommage nicht herum. *tn*

Entwickler: **Zebboy Games, USA**
Preis: **3 Euro**
8 Spiel Spaß

Microsofts flotter Arcade-Fünfer

SPIELE • Microsoft ist auf den Geschmack gekommen und erhöht die Frequenz seiner Werbemaßnahmen für Xbox-Live-Arcade-Titel. So steht schon Mitte Februar mit der 'House Party' die nächste Aktion an, in deren Rahmen wir die folgenden fünf Titel im Wochenabstand erwarten dürfen: Den Anfang macht am 15. Februar Konamis "Contra"-Reinterpretation "Hard Corps: Descent" (siehe Bild) für 1.200 MS-Punkte. Danach folgen die HD-Neuaufgabe von Ubisofts hochgeschätztem, aber mäßig erfolgreichen Action-Adventure "Beyond Good & Evil HD", PopCaps süchtig machende Juwelenschleiberei "Bejeweled Blitz", die Umsetzung des populären PC-"Diablo"-Nachahmers "Torchlight" sowie "Full House Poker", das Turniere mit bis zu 30 Teilnehmern und allerlei Preise für Euren Avatar bieten soll.

In welcher Reihenfolge und zu welchen Preisen dieses Quartett genau erscheint, wurde aber noch nicht verraten. *us*



Retro-Randale für (fast) alle!

SPIELE • Der Ein-Mann-Entwickler Vblank Entertainment werkelt seit fast acht Jahren an einem ambitionierten Projekt: "Retro City Rampage" ist eine Art 8-Bit-"GTA" mit authentischer Grafik und Chipsound, in dem die Spielehits der 1980er-Jahre mit zahllosen Anspielungen und Gags unterkommen. So dreht sich zwar primär alles um einen Storymodus im Stil der Rockstar-Ganovenepen, doch in so mancher Mission erledigt Ihr Gegner durch gezielte "Super Mario"-Kopfsprünge oder Ihr fahrt einen "Bionic Commando"-Greifarm aus. Außerdem schlägt es Euch z.B. in "Legend of Zelda"-artige Waldgebiete oder Unterwasserlevels. Ursprünglich nur für Wii angekündigt, wird nun eine Umsetzung für die Xbox 360 vorgezogen – die kommt im 3. Quartal, die WiiWare-Fassung erst 2012. *us*



Wii: 8-Bit trifft "GTA": "Retro City Rampage" will mit Action und Humor punkten.

Angry Birds



PSP Wenn Vögel einschlagen, haben Schweine nichts zu lachen. Dank guter Physik-Berechnung fühlen sich die Level-Strukturen angenehm natürlich an.

PS3 PSP miniTIPP

Grunzende Borstenviecher haben die Eier der Vögel geklaut, die gehen zum Gegenangriff über: Per Katapult schießen sie sich selbst in Richtung der Schweine, die sich feige unter Strukturen aus Glas, Holz oder Stein verstecken. Ihr habt eine begrenzte, teils mit Spezialfähigkeiten versehene Vogelschar zur Verfügung, um sämtliche Schweine pro Szenario zu erwischen. Das ist ausgesprochen kurzweilig, dank zahlloser Levels und einiger Extra-Modi seid Ihr lange beschäftigt. Allerdings müssen sich die PSN-Vögel ein paar Vorwürfe gefallen lassen. Immer wieder kommt es zu Slowdowns, dazu frast die Grafik an den Kanten manchmal aus. Dafür ist die Steuerung per Analogstick ein adäquater Ersatz für den iPhone-Touchscreen und es hat seinen Charme, gemeinsam vom Fernseher über die Lösung besonders kniffliger Levels zu diskutieren. *tn*

Entwickler: **Rovio, USA**
Hersteller: **Chillingo**
Preis: **3 Euro**
8 Spiel Spaß

ONLINE-TICKER »

+++ **Fleischarm:** Für Wii wird "Super Meat Boy" nun doch nicht mehr erscheinen. Der Grund: Team Meat konnte das Spiel nicht ohne massive Abstriche in die maximal erlaubte Dateigröße zwingen. +++ **Spieler werben Spieler:** Microsoft belohnt Zocker, die Freunde für Xbox Live anwerben, demnächst mit MS-Punkten – allerdings (vorerst) nur in den USA. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

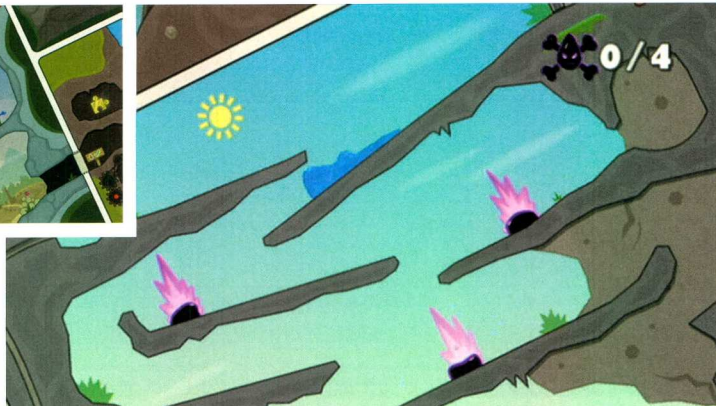
Hydroventure

Wii Geschicklichkeit



» Auf den ersten Blick wirkt "Hydroventure" wie der Wii-Klon von Sonys kniffigem "LocoRoco". Abgesehen von der indirekten Kipp-Steuerung sind sie aber sehr verschieden. Ihr steuert einen Schwall Wasser durch die Seiten eines magischen Buches: Anstatt das kühle Nass direkt zu kontrollieren, kippt Ihr die Umgebung durch Neigen der Remote, damit das Wasser in die richtige Richtung fließt. Kurzes Rütteln lässt den Bildschirm und Euren Blob hüpfen, was Euch hilft, höhergelegene Plattformen zu erreichen. Das fühlt sich nachvollziehbar und genau an und ist in kürzester Zeit erlernt. Unterwegs sammelt Ihr Tropfen, um Euer Volumen zu vergrößern und Extraleben zu erhalten. Interessant wird es durch die verschiedenen Aggregatzustände des Wassers. Schon bald lernt Ihr, die Flüssigkeit zu komprimieren: So könnt Ihr sie feinfühlerig manövrieren und besser zusammenhalten. Hält dieser Zustand zu lange an, erfolgt eine Explosion und das Wasser spritzt in alle Richtungen – manchmal ist das aber auch ganz praktisch. Später könnt Ihr Euch sogar vereisen oder als Wolke durch die Levels schweben, das sorgt für Abwechslung und interessante Rätsel. Oft müsst Ihr etwa Gegenstände transportieren: Schwemmt ein Zahnrad zu seiner Maschine, um weitere Hebel funktionsfähig zu machen.

Der Aufbau erinnert an Marios 3D-Abenteuer: Es geht nicht darum, einfach nur die weitläufigen Levels zu durchqueren. Ziel ist es, verschiedenste Herausforderungen zu lösen, um als Belohnung bunte Regenbogentropfen zu bekommen. Habt Ihr genug beisammen, öffnen sie neue Zugänge in den Arealen oder schalten weitere Welten frei. Gelegentlich kann es allerdings passieren, dass Ihr einen bereits gefundenen Regenbogentropfen auf dem Weg zu einer neuen Aufgabe versehentlich noch einmal aufsam-



Wii Der Feuerschleim ist gefährlich: Berührt Ihr ihn, während er in Flammen steht, verdampft ein Teil Eures Wassers. Fließt deshalb nur über ihn, wenn er sich gerade ausruht, um ihn zu besiegen.



Wii Der Eisklotz ist nicht einfach zu kontrollieren, dafür kann er aber Gegner einfrieren und sich an Wänden festheften.

melt, dann werdet Ihr wieder direkt aus dem Level befördert – das hätte eleganter gelöst werden müssen.

Auch die Kamera zickt ab und an: Teilt sich Euer Wasser in zwei ähnlich große Pfützen, weiß die virtuelle Regie nicht mehr, welche sie nun im

Fokus halten soll. Sie positioniert die Perspektive einfach irgendwie mittig – das kann zu Übersichtsproblemen führen.

Abgesehen von diesen Kritikpunkten überzeugt "Hydroventure" voll und ganz: Das Abenteuer ist umfangreich und ansprechend präsentiert. Mit seinen stimmungsvollen Farben und den schön gezeichneten Levels erfreut der Wii-Download das Auge, die gelungene Wasserphysik sorgt für ein exzellentes Spielgefühl: Wenn Ihr durch Felspalten fließt, Euch eine Pumpe durch die Gegend spritzt oder Ihr durch Löcher im Boden sickert, fühlt sich das richtig überzeugend an. *tn*



Wii Ein Beispiel für eine frühe Aufgabe im Spiel: Ihr findet ein leeres Goldfishglas (1) und sollt dessen Bewohner aufspüren. Dazu erklimmt Ihr einen Hinderniskurs (2) und achtet darauf, nicht zu viel Wasser zu verlieren. Oben findet Ihr den zappelnden Fisch (3). Nehmt ihn mit und bringt ihn durch die Klappe wieder zum Glas (4) – schon ist der Tropfen Euer!

SPIELSPASS

Entwickler **Curve Studios, USA**
Hersteller **Nintendo**
Preis **12 Euro**

8

Prinny 2: Dawn of Operation Panties, Dood!

PSP Jump'n'Run **6**



360 Kein Wunder, dass sich die Prinny willig in Gefahr begeben: Ihre Chefin Etna macht ihnen sonst die Hölle buchstäblich heiß (rechts), weil ihre Unterwäsche weg ist.

» Könnten sie in "Prinny: Can I Really Be the Hero?" ihrer strengen Chefin Etna nach einer bockschweren Jump'n'Run-Odyssey gerade noch so das Super-Dessert kredenzen, wartet bereits das nächste Abenteuer auf die 1.000 geplagten Flattermänner: Ein übler Knicht hat ausgerechnet Etnas Schlüpper geklaut – die Prinny haben jetzt zehn Stunden Zeit, besagtes Wäschestück zurückzuholen, sonst geht es ihnen dreckig. Dabei orientieren sich die Gesellen erneut an Capcoms Klassiker "Ghosts 'n Goblins", und das gleich in zweierlei Hinsicht. Die Prinny springen ähnlich steif wie Rittersmann Arthur: Ihr könnt Euren Sprung in der Luft nicht mehr beeinflussen, dafür lassen sich grobe Fehler noch per Doppelsprung kompensieren. Und genau wie Arthurs Abenteuer ist auch das Prinny-Gehüpf richtig, richtig schwer. Wer hier ohne das richtige Fingerspitzengefühl herangeht und nicht genügend Geduld mitbringt, wird nicht weit



kommen. Netterweise hat Nippon Ichi diesmal immerhin eine neue, einfachere Schwierigkeitsstufe implementiert.

Das ist nicht die einzige Neuerung: Ihr könnt nun verschiedene Spezialmanöver ausführen, wenn die Comboleiste gefüllt ist. Euer Prinny hält sich jetzt auch an Kanten fest, wenn das Sprungziel knapp verfehlt wird. Gleich bleiben die dynamischen Levels: Je nach Tageszeit ändern sich Wetter oder Wasserstand in mancher Stage, was die Schwierigkeit oft beträchtlich variiert. Grafisch legt das Spiel im Vergleich zum Vorgänger eine kleine Schippe drauf: Die 2,5D-Levels sind noch schöner gestaltet und manch polygonaler Boss bringt angenehme Abwechslung in den Bitmap-Alltag. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: **Nippon Ichi, Japan**
Hersteller: **NIS America**
Preis: **30 Euro**

8

Everybody's Stress Buster

PSP Geschicklichkeit **0**



PSP Die Rennspiel-Aufgabe ist grafisch simpel, aber das Fahrgefühl gefällt – vor allem wenn Ihr die anderen Autos einfach wegräumt.

» Mit dieser Minispielsammlung, die Ihr wahlweise auch in vier Häppchen zu je 3 Euro bekommt, bietet Clap Hanz, Entwickler der "Everybody's Golf"-Reihe, jede Menge Abwechslung. Wilde Autorennen, ein witziger Gemüse-Brawler, eine Buchsortier-Simulation oder ein effektreicher Top-Down-Shooter sorgen allesamt für nette, kurzweilige Unterhaltung – sympathische, kleine Spiele zum Abschalten und Abreagieren. Aber ganz will der Funke nicht überspringen, es fehlt ein roter Faden, auch die Auswahl der einzelnen Disziplinen ist holprig – das hätte man eleganter lösen können. Dafür gefällt die Präsentation: Bunte, sympathische Figuren und ein angenehm sauberer Look erfreuen das Auge. Trotzdem hätten wir uns von den Clap-Hanz-Routinieren mehr erwartet. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: **Clap Hanz, Japan**
Hersteller: **Sony**
Preis: **8 Euro**

6

Crystal Mines

PSP Geschicklichkeit **0**



PSP Dreist: kopiert ist halb gewonnen: Anders als Rockford in "Boulder Dash" müsst Ihr aber jeden Block per Knopfdruck erst weg schaffen.

» Die aufgehübschte Umsetzung eines Atari-Lynx-Titels ist im Grunde eine Variation das klassischen "Boulder Dash"-Konzepts: Sammelt in einem Level alle Diamanten und lasst Euch nicht von Gegnern beißen oder fallenden Steinen erschlagen. "Crystal Mines" bietet aber ein paar grundlegende Änderungen: Euer kleiner Robo-Held besitzt eine eingebaute Schusswaffe, mit der er sich Feinde vom Leib hält und sich den Weg durch das Erdreich freischießt. Das nimmt den Widersachern viel von ihrer Bedrohlichkeit, sorgt aber für ein dynamischeres Spielgefühl. Allerdings ist es ermüdend, jeden Erdblock mit mehreren Schüssen zerstören zu müssen. Wenn Ihr ins Gras beißt, beginnt Ihr zudem einen Level komplett von vorne – das kostet Spielspaß und Sympathien. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: **Endgame St., USA**
Hersteller: **Home Ent. Suppliers**
Preis: **10 Euro**

6

A World of Keflings

360 Simulation 0

» Pünktlich zur Einführung der Xbox-360-Avatare erschien Mitte November 2009 mit "A Kingdom for Keflings" eine Art virtuelles "Gullivers Reisen": Euer riesenhaftes Alter Ego griff dabei einem Völkchen unter die Arme und baute dessen Königreich aus. Ein gutes Jahr später marschierst du durch eine ganze Welt mit mehreren Klimazonen – spielerisch hat sich aber wenig getan. Deshalb kommt Kennern der Spielablauf von "A World of Keflings" arg vertraut vor: Wieder kommandierst du die kleinen Einwohner zu Tätigkeiten ab und lässt sie so diverse Rohstoffe sammeln und transportieren. Mit dem Material erstellst du nach Bauplänen neue Gebäude, in denen Grundelemente weiter verfeinert werden. Die brauchst du, um verschiedene Missionen der Keflinge zu erfüllen und komplexere Gebäude zu konstruieren. Ein paar Detailverbesserungen fallen angenehm auf: So wurde das Ressourcenmanagement etwas vereinfacht und fleißige Helfer schleppen dich Bauteile hinterher – lange, monotone Fußmärsche halten sich diesmal in Grenzen. Auch die Inszenierung bekam eine gelungene Feinpolitur: Launige Textdialoge und witzige Aufgaben gefallen, außerdem kommt die bunte Optik nicht mehr ins Stottern. Dass ihr jetzt drei Königreiche statt nur eines aufbaut, entpuppt sich als dezente Mogelpackung: In Eis- und Wüstenszenarien seid ihr nur einen Bruchteil der Zeit unterwegs, die meiste Zeit verbringt ihr wieder im bewaldeten Szenario, das schon "Kingdoms" bot. Trotzdem wird der sympathische Weltenbau über die rund zehn Stunden Spielzeit nicht langweilig, sofern ihr euch mit dem unaufgeregten Konzept anfreunden könnt und nichts dagegen habt, dass ihr eher ein Update als einen vollwertigen Nachfolger bekommt. us



360 Ab in die Wüste – wer will, kann via Splitscreen oder online bis zu drei andere Riesen einladen.

SPIELSPASS

Entwickler: Spiders, FRA
Hersteller: Focus Home Int.
Preis: 15 Euro

7

Raskulls

360 Jump'n'Run 6



360 In der Mega Quest jagt ihr den Piraten nach. Mithilfe der gelben Kugeln aus den Gläsern aktiviert ihr für kurze Zeit einen Turbo.

» Auf den ersten Blick wirkt "Raskulls" wie ein traditionelles Jump'n'Run, hinter der gelungenen Aufmachung verbirgt sich aber eine fordernde Rennerei mit feinem Humor. Kernstück ist die Mega Quest, in der ihr in die Knochen unterschiedlicher, knuffiger Totenkopf-Männchen schlüpft. Als Drache, Ninja oder König ist es eure Aufgabe, ein mächtiges Artefakt vor den Piraten zu retten. Gegen die Uhr oder weitere Raskulls hastet ihr durch 20-Levels, wo immer wieder Anhäufungen von Blöcken den Weg versperren, die ihr mit Schlägen eures Zauberstabes nach und nach in Luft auflöst – dafür stand unverkennbar "Mr. Driller" Pate. Da euer Stab nur eine geringe Reichweite besitzt, wird der Spielfluss durch das teilweise mühsame Abbauen der Blockformationen immer wieder gebremst. Mit etwas über 60 flott bewältigten Levels fällt der Umfang der Mega Quest recht übersichtlich aus, dafür überzeugen Abwechslung und



360 Bis zu vier Spieler messen sich on- und offline. Neue Charaktere schaltet ihr in der Mega Quest frei, auch die Stars aus "Kefling" und "Iomilo" mischen mit.

der fordernde Schwierigkeitsgrad. Neben normalen Rennen absolviert ihr Checkpoint-Läufe, versucht euch mit einer begrenzten Zahl an Schlägen durch die Barrieren zu kämpfen, klettert mit eurem Zauberstab aus den Blöcken bestimmte Formen, entschärft Bomben oder versucht, einem Laserstrahl zu entkommen. Für die Mehrspieler-Modi gilt diese Abwechslung leider nicht: Sowohl lokal als auch online misst ihr euch lediglich in normalen Rennen. Dafür kommen hier "Mario Kart"-typische Items besser zum Tragen, mit denen ihr euren Gegner beispielsweise aus der Distanz einen Blitz vor den Totenschädel knallt. Obwohl die Duelle gegen bis zu drei Rivalen durchaus Spaß machen, neigt das Geschehen dazu, chaotisch zu werden. st

SPIELSPASS

Entwickler: Halfbrick St., USA
Hersteller: Microsoft
Preis: 10 Euro

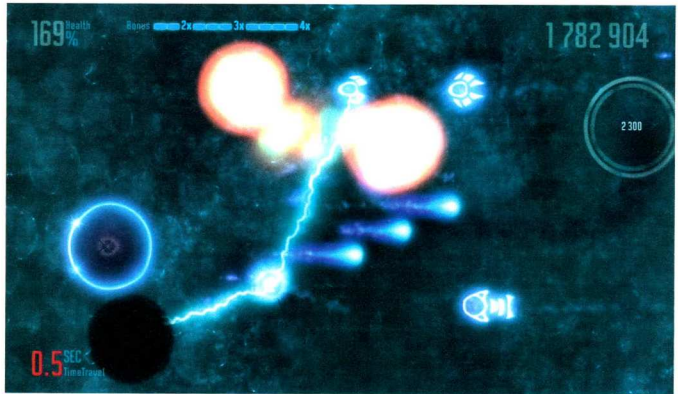
7

Zeit²

360 Shoot'em-Up



Die Entstehungsgeschichte von "Zeit²" liest sich wie ein Entwicklermärchen: Als Semesterprojekt von einem Grüppchen Studenten aus Berlin konzipiert, konnte die Prototyp-Fassung in Independent-Kreisen so viel Aufmerksamkeit und Anerkennung erreichen, dass mit Ubisoft ein großer Publisher anband und die einflussreiche Ballerei für eine Xbox-Live-Arcade-Veröffentlichung fit gemacht wurde. Als leuchtender Energieball fliegt Ihr von links nach rechts über den Bildschirm und schießt Gegner ab. Was simpel klingt, wird durch eine Reihe von Kniffen aufgemotzt: So verbrauchen Eure Geschosse Energie, deshalb solltet Ihr nicht wahllos feuern. Schwirren aber bestimmte Feinde an Euch vorbei, zapfen sie ebenfalls Eure Vorräte an. Zum Glück habt Ihr ein Ass im Ärmel: Ihr dürft die Zeit begrenzt weit zurückspulen. Dann taucht ein Schatten auf dem Bildschirm auf, der Eure letzten Aktionen erneut ausführt, während Ihr andere Ziele unter Beschuss nehmt. Zugleich kann das Zeit-Paradoxon auch als Verstärker genutzt werden, wenn Ihr Eure Salven durchjagt. Das klingt kompliziert, ist in der Praxis aber schnell verstanden und erlaubt trickreiche Aktionen, um mit den Gegnern fertig zu werden und besonders viele Punkte einzusacken. So gewitzt das Konzept wirkt – trotz einiger alternativer Spielmodi und lediglich spannender Obermotze im Arcade-Szenario kehrt bald Monotonie ein: Die kühle blaue Optik, die in



360 Déjà-vu: Während unten Euer Zeitschatten Eure vergangenen Aktionen wiederholt, könnt Ihr oben neu agieren.

Farbgebung und Gegnerdesign an "flow" erinnert, bleibt bis auf subtile Änderungen im Hintergrundmuster stets gleich – schade, dass nicht wenigstens das Farbspektrum mehr ausgereizt wurde. So taugt "Zeit²" vor allem für Zocker, denen die High-Score-Jagd bei Shoot'em-Ups wichtiger ist als Abwechslung. *us*

SPIELSPASS

Entwickler: Brightside Games, D
Hersteller: Ubisoft
Preis: 10 Euro

6

MicroBot

PS3 360 Action



360 Erst wenn Ihr ein Areal von allen biomechanischen Infektionsherden gesäubert habt, öffnen sich Pforten und erlauben Euch die Weiterreise.

"MicroBot" schickt Euch auf eine fantastische Reise: Als Nanomaschine werdet Ihr per Spritze in den Körper eines infizierten Patienten injiziert und sollt dort ordentlich aufräumen – das Motto ist 'alles raus, was keine Miete zahlt'. Der Twinstick-Shooter weist für sein Genre einige Besonderheiten auf: Anstatt Euch in "Geometry-Wars"-Manier in kleinen Arenen mit Gegnerwellen herumzuschlagen, erforscht Ihr den Körper realtiv frei. Ihr schwimmt in der Blutbahn durch eher lineare Levels, könnt aber überall nach versteckten Gängen und Extras sehen – auch Backtracking stellt kein Problem dar. Zudem haben die Entwickler ein gewisses Trägheitsmoment integriert: Eure Figur hat zwei Arme und einen Schwanz, bei plötzlichen Richtungswechseln müssen sich Erstere noch auf das neue Ziel ausrichten. Auch das Upgrade-System ist interessant: Ihr dürft an jede Gliedmaße individuelle Extras montieren und so die Bewaffnung



360 Beeindruckender Aufakt: Zu Beginn befindet Ihr Euch in einer Spritze und werdet mit Karachn unter die Haut Eures Patienten gejagt.

Euren Vorlieben und den Gelegenheiten der Levels anpassen. Vor allem das Setting von "MicroBot" überzeugt: Wenn Ihr durch Blutströme oder semi-transparente Venen schippert, sieht das nicht nur gut, sondern auch angenehm ungewohnt aus.

Das Innere des Körpers ist ein exotisches Szenario für einen ansonsten klassischen Shooter, der seine Schattenseiten nicht verbergen kann: Durch die arg zurückgenommenen Soundeffekte und die einen Hauch zu träge Steuerung verliert das Spiel an der für eine Ballerei so essenziellen Dynamik. Klassische Weltraumittel sind zwar nicht so einflussreich, fühlen sich aber besser an. Ein Probispiel ist das originell präsentierte "MicroBot" dennoch wert. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Naked Sky Ent., USA
Hersteller: Electronic Arts
Preis: 8 / 10 Euro

6



PS3 und PSP spielen retro

Samurai Shodown

PS3 PSP Geschicklichkeit



Im Gegensatz zu manch anderem Grafikwunder vergangener Jahre hat sich "Samurai Shodown"

gut gehalten: Dank charismatischer und origineller Figuren, eines durchdachten Kampfsystems, toller Balance und nicht zuletzt sehr stilvoller Präsentation machten Haohmaru, Nakoruru, Galford und Konsorten der "Street-Fighter"-Reihe so einige Fans abspenstig. Bei "Samurai Shodown" geht es weniger um lange Combos als um gezielte, saftige Treffer: Langes Belauern der Figuren und blockintensive Duelle sind keine Seltenheit. Versüßt wird das taktische Geprügel durch ein paar der schönsten Bitmap-Hintergründe, die man jemals auf Konsole sah: Jedes Szenario ist mit liebevollen Details und Animationen vollgestopft, dank Zoom-Effekt habt Ihr stets den Überblick. Während nur eingeleichtete Prügel-Profis Endgegner Amakusa in seine Schranken weisen werden, haben auch Anfänger jede Menge Spaß im Zweispieler-Modus. Legt Ihr übrigens Wert auf rotes Blut statt Schweißspritzern, dann stellt das System einfach auf Japanisch – wenn das nur überall so einfach wäre... *tn*

SPIEL-SPASS
8

Alpha Mission II

PS3 PSP Shoot'em-Up



Neben tollen Prüglern glänzte das Neo-Geo mit coolen Shootern, "Alpha Mission II" ist allerdings keiner davon. Der Vertikalscroller sieht ordentlich aus und spielt sich brauchbar, leider fehlen ihm aber herausragende Eigenschaften. Ihr fliegt durch die Levels, malträtiert ordentlich den Feuerring und schießt alles, was sich bewegt, ins Pixel-Nirwana. Das Spiel macht nichts grundlegend falsch, aber es gibt auf dem Neo-Geo eine ganze Menge interessanter und attraktiverer Shooter. Wollt Ihr stilvoll ballern, hofft lieber auf Umsetzungen von z.B. "Last Resort" oder "Blazing Star". *tn*

SPIEL-SPASS
5

League Bowling

PS3 PSP Sport



Virtuelles Bowling war schon vor Wii-Zeiten spaßig: Mit eingängiger, schnell erlernter Steuerung, knallbunter Comicgrafik samt herrlich abgedrehter Grimassen und vielen Skalierungseffekten erweist sich "League Bowling" auch heute als unterhaltsamer und kurzweiliger Arcade-Spaß. Natürlich ist es mit Spieltiefe und Anspruch nicht allzu weit her, aber für eine gesellige Runde unter Konsolen-Veteranen ist das Pixel-Bowling allemal gut. Das amüsante Sportspiel taugt für Pixelfans und Bewegungssteuerungs-Allergiker, hier schmerzt der hohe Preis allerdings besonders. *tn*

SPIEL-SPASS
6

Super Sidekicks

PS3 PSP Sport



Hier geht es angenehm rabiat zu: Die Teams rammen, grätschen und foulern wie sonst nur Holland im WM-Finale, der Computergegner wischt regelmäßig mit Euch den Boden auf und die ordentlich großen Sprites sehen selbst heute noch gut aus. Objektiv betrachtet, ist "Super Sidekicks" ganz unterhaltsam, allerdings trifft hier das Gleiche wie auf viele andere Titel der ersten PS3-Neo-Geo-Welle zu: Auch "Super Sidekicks" hat ein paar grafisch schönere und spielerisch ausgereifere Nachfolger, dadurch kann man den Download nur begrenzt empfehlen. *tn*

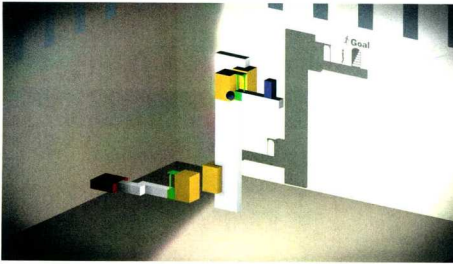
SPIEL-SPASS
6

...und diese Neo-Geo-Spiele gibt es auch noch:

SPIEL	PS3	PSP	BESCHREIBUNG	WERTUNG
Art of Fighting	ja	ja	Mit seinen XXL-Sprites täuscht dieser Prügler über die eigentlich dünne Spielbarkeit hinweg.	5
Baseball Stars	ja	kommt	Spaßiges Arcade-Baseball, bei dem auch Einsteiger sofort durchblicken. Der Nachfolger ist aber ein ganzes Stück besser.	6
Fatal Fury	ja	kommt	SNKs erster großer Prügler war damals eher Mittelmaß und ist nicht sonderlich gut gealtert – wartet auf die besseren Sequels.	4
Magician Lord	ja	kommt	Das Jump'n/Shoot besticht mit toller Grafik und Ohrwurm-Musik, ärgert Euch aber gleichzeitig mit etwas steifer Steuerung.	7
Metal Slug	ja	ja	Baller-Klassiker mit herrlich detaillierter Comicgrafik und toll ausbalancierter Schwierigkeit – muss man mal gespielt haben.	8
The King of Fighters '94	ja	ja	Toll präsentierter, knallharter Crossover-Prügler, der von seinen zahllosen Fortsetzungen in den Schatten gestellt wird.	7

echochrome ii

PS3 Denken



PS3 Schattenspiele: In einigen Aufgaben müsst Ihr den Ausgang erst durch das korrekte Beleuchten der Objekte entstehen lassen.

» Zum dritten Mal lässt uns Sony abstrakt knobeln, nach optischen Tauschungen und Zeit-Koordination sind nun Schatten das zentrale Element. Wie bei den beiden Vorgängern stakt eine Gliederpuppe über auf den ersten Blick zusammenhangslose Klotzpfade. Der Knackpunkt: Das Männchen ist nur ein Schatten und kann deshalb lediglich die Formen nutzen, die eine virtuelle Lampe auf die Rückwände wirft. Um ihm den Weg zu ebnet, bewegt Ihr per Move-Controller – nur mit dem lässt sich "echochrome ii" spielen – die Lichtquelle hin und her und manipuliert die Schatten so, dass die Hindernisse bis zum Ziel überwinden werden können.

Das funktioniert tadellos und halbwegs stressfrei, da Euer Schützling pausiert, während Ihr leuchtet. Allerdings könnt Ihr ihn durch unbedachte Bewegungen in den Abgrund stoßen. Dutzende Levels mit drei Spielvarianten (alternativ sammelt Ihr andere Schattenwesen oder bepinselt den Untergrund) sorgen für langfristiges Knobeln, das allerdings durch Zeitlimits und die schnell steigende Komplexität auch mal frustet. **us**

SPIELSPASS

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Preis: 13 Euro

7

Eat Them!

PS3 Action



PS3 Randalen ohne Reue: Euer Eigenbau-Monster demoliert die Umgebung nach Herzenslust – je mehr kaputtgeht, desto stärker werden die Abwehrtruppen.

» Ein durchgeknallter Wissenschaftler bastelt in seinem Labor Monster, da klagt ihm eine Firma die Idee – klare Sache, dass ihm das nicht passt und er deshalb seine Kreaturen auf Verwüstungstour schickt. Ihr stampft mit den Nachbar-Godzillas durch abgesteckte Stadtbereiche und schlägt, stampft oder schießt sämtliche Gebäude kaputt, herumirrende Menschen oder Soldaten werden zur Energieauffrischung verspeist. Wie Ihr genau agiert, bestimmt der Körperbau Eures Schützlings: Den stellt Ihr aus verschiedenen Gliedmaßen und Köpfen zusammen, erfolgreiche Missionen bescherten Euch neue Bauteile – darf's ein Maschinengewehr als Arm sein? Oder lieber Tentakelfüße, um agiler zu klettern?

Für Abwechslung vom stumpfen Zerstören sorgen Aufträge, bei denen es mal um Tempo oder Begleitschutz geht. Dennoch nutzt sich das fröhlich-anarchische Verwüsten ab – da hilft auch die detailreiche Grafik mit ihren dicken Cell-Shading-Konturen auf Dauer nur begrenzt. Für das launige Randalieren zwischendurch ist "Eat Them!" aber wie geschaffen. **us**

SPIELSPASS

Entwickler: Fluffy Logic, UK
Hersteller: Sony
Preis: 8 Euro

6

Neue Download-Spiele vom 11.12. bis zum 14.1.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRANG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Blokus	Haseloft	–	Schnörkellose Umsetzung der Brettspiel-"Tetris"-Mischung, die vor allem gegen Mitmenschen überzeugt. (Test auf Seite 77).	5 €	6
Dream Chronicles	Hudson	–	Schwaches Wimmelbildspiel mit mäßiger Futezlopolitik und einer Steuerung, die mit dem Pad wahnsinnig macht. (Test auf Seite 80).	10 €	3
Eat Them!	Sony	–	Mit Eigenbaumonstern Städte zerstören – launig, aber auch schnell abwechslungsarm (Test auf Seite 80).	8 €	6
echochrome ii	Sony	–	Reizvolle wie knifflige Knotelei, die auf Schattenwürfen fußt, allerdings auch mal frustet. (Test auf Seite 80).	13 €	7
Faery: Legends of Avalon	Focus Home	–	Gutes Rollenspiel, das bis auf die ungewöhnlichen Helden wenig von Genrestandards abweicht. (Test in MI 01/11).	15 €	7
Germany's Next Top-Model	SevenOne Int.	–	Schminken, stolzieren, tralala: Auch auf der PS3 besteht die Model-Sim mit Sinn- und Spielspaßfreiheit. (Test auf Seite 80).	10 €	2
Magic the Gathering: Duels of the...	Wizards o.t.C.	–	Kompetente Versetzung des Sammelkartenspiels, die trotz kleiner Schwächen überzeugt. (Test in MI 09/09).	9 €	7
MicroBot	Electronic Arts	–	Gute, spielerisch nicht weiter besondere Ballerei im Inneren eines Menschen (Test auf Seite 78).	8 €	6
Popstars	SevenOne Int.	–	Singen, tanzen, tralala: Es gibt Schlimmeres, aber wer ins Mikro trällern will, greift besser zu "SingStar". (Test auf Seite 80).	10 €	3
Risiko: Fraktionen	Electronic Arts	–	Rundum gelungene Umsetzung des Strategie-Brettspiels, die auch alleine Spaß macht. (Test in MI 09/10).	8 €	7
Sackboy's Prehistoric Moves	Sony	–	Netze Hüpferei mit dem knuffigen Kerl, die Move-Controller und einen zweiten Spieler benötigt. (siehe MI 02/11).	8 €	7
Tetris	Electronic Arts	–	Die russische Klotzchenstapeli im etwas sterilen HD Gewand – stark wie immer und mit Mehrspieler-Ideen. (Test auf Seite 78).	10 €	9
Time Machine: Rogue Pilot	Lesta Studios	–	"Beweedel"-Verschnitt mit leichtem Actioneinschlag: interessant, aber durch holprige Präsentation gehandicapt. (Test auf Seite 78).	7 €	6
Top Darts	Sony	–	Ebenso kompetentes wie nüchternes Pfeilwerfen, mit dessen Move-Steuerung man sich erst anfreunden muss. (Test auf Seite 78).	8 €	5
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRANG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
A World of Keflings	Microsoft	–	Friedliche Aufbauimulation, die sich nur wenig von ihrem Vorgänger unterscheidet. (Test auf Seite 77).	10 €	7
Ilomilo	Microsoft	–	Charmante Knotelei mit entspannter Atmosphäre und ansehnlicher Grafik. (Test in MI 02/11).	10 €	9
MicroBot	Electronic Arts	–	Twinstick-Ballerei mit eigenwilliger Trägheit und reizvollem Szenario. (Test auf Seite 78).	10 €	6
Raskulls	Microsoft	–	Flotte, auf Dauer etwas oberflächliche Hüpferei mit Rennspiel- und "Mr. Driller"-Anleihen. (Test auf Seite 77).	10 €	7
The Path of Go	Microsoft	–	Spielstarke Fassung des asiatischen Brettspiels – für Kenner interessant, dem Rest zu trocken. (Test auf Seite 78).	5 €	6
X-Men: The Arcade Game	Konami	Arcade	Sidescroll-Prügel-Klassiker für bis zu sechs Spieler: gut umgesetzt, aber heutzutage ziemlich monoton. (Test auf Seite 78).	10 €	5
Zeit²	Ubisoft	–	Horizontal-Shooter mit ideenreicher Rückspul-Kompetenz, jedoch fast inszeniert. (Test auf Seite 78).	10 €	6

Urbanix

Wii Geschicklichkeit

0

Im Grunde ist "Urbanix" eine Variante des Arcade-Spiels "Qix": Vereinigt einen ordentlichen Teil des Spielfelds, indem ihr Eure Planierdraht über den Untergrund lenkt. Habt ihr einen Teil durch Straßen abgetrennt, wird er bebaut – ein hübscher Effekt. Nehmt Euch vor Gegnern in Acht: Manche halten Euch kurz fest, andere zerstören bereits gebaute Häuser. Berührt ihr eine fiese Sorte angefangene Markierungslinien, ist ein Leben futsch. "Urbanix" ist nett präsentiert und spielt sich flott, auf lange Sicht mangelt es aber an Abwechslung. Da helfen auch Eis- und Mondareale nicht. *tn*



Wii Die in den 150 Levels verteilten Extras erweitern unter anderem Euer Zeitlimit.

SPIELSPASS

Entwickler: Nordcurrent, UK
 Hersteller: Nordcurrent
 Preis: 5 Euro

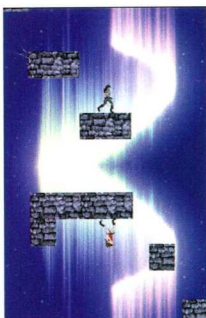
6

Divergent Shift

DSi Jump'n'Run

0

Schlüpft gleichzeitig in Eure Figur und deren Spiegelung im unteren Bildschirm – springt ihr oben, dann ahmt das Ebenbild dies nach. Kompliziert wird die Sache, da die Levels nicht gleich aufgebaut sind, ihr aber beide Protagonisten zum Ende führen müsst. Alternativ gibt es einen puzzelastigeren Spielmodus, bei dem ihr die Figuren separat kontrolliert. Die Steuerung ist griffig, grafisch wirkt das Spiel aber zu simpel, im DSiWare-Feld reicht es dennoch für einen vorderen Platz. *tn*



DSi Mehr Details hätten "Divergent Shift" nicht geschadet – die Umgebung wirkt ein wenig leblos.

SPIELSPASS

Entwickler: Intrinsic G., UK
 Hersteller: Konami
 Preis: 8 Euro

7

Neue Download-Spiele vom 11.12. bis zum 14.1.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bejeweled 2	PopCap	–	Die spaßige Juwelen-Tauscherei lässt jetzt auch Wii-Besitzer knobeln – ohne Veränderungen.	10 €	7
Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex	Konami	–	Action-Hüpferei auf Basis der TV-Serie: alles andere als spektakulär, aber ordentlich spielbar.	10 €	5
Exed Exes	Capcom	Arcade	08/15-Vertikalschooter, der weder eine interessante Idee bietet noch sich optisch irgendwie auszeichnet.	8 €	4
Family Games	Icon Games	–	Dritte Sammlung von simplen Gesellschaftsspielen, die auf einem Blatt Papier genauso gut funktionieren.	5 €	2
Ghost: Mania	Legendo Ent.	–	Mäßige Klotzchenstapeli mit kniffliger Präsentation, aber unausgewogener Spieldesign.	5 €	5
Ghosts 'n Goblins	Capcom	Arcade	Mächtig schwere und auch mal unfaire Ritter-Hüpferei, die trotzdem immer noch ihren Charme hat.	8 €	6
Heavy Fire: Special Operations	Teyon	–	Langweilig inszenierter und wenig abwechslungsreicher Zielkreuz-Shooter, der schnell öde wird.	5 €	3
Hydroventure	Nintendo	–	Hübsch präsentiertes Geschicklichkeitsspiel mit gelungenen Rätseln und feiner Steuerung (Test auf Seite 75).	12 €	8
Magic Destiny: Astrological Games	Shanblue Ent.	–	Kuriose, aber gar nicht mal schlechte Mischung aus Knebel-Minispielen und Astrologie-Ratgeber.	5 €	6
Magical Drop III	D4 Enterprise	Neo-Geo	Charmante Mummelknobelei, die dank Detailverbesserungen noch einen Tick besser ist als der Vorgänger.	9 €	9
Mario Party 2	Nintendo	N64	Minidisziplinen-Sammlung im Brettspiel-Gewand – allein lahm, mit Kumpels launig (Test in MANIAC 11/00).	10 €	7
Son Son	Capcom	Arcade	Automatisch scrollender Geschicklichkeitstest, bei dem ihr Feinden ausweicht – spielerisch sehr dünn.	8 €	4
Urbanix	Nordcurrent	–	Mit nettem Szenario versehener "Qix"-Klon – unspektakulär, aber durchaus unterhaltsam (Test auf Seite 81).	5 €	6
Wolf of the Battlefield: Commando	Capcom	Arcade	Marschiert in Rambo-Manier vertikal durch Kriegsgebiete und ballert alles weg – für kurze Runden ganz okay.	8 €	5
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Crystal Mines	Home Ent. Suppl.	–	Dreister "Boulder Dash"-Klon, der ein paar Macken hat, aber durch Umfang punktet (Test auf Seite 76).	15 €	6
Everybody's Stress Buster	Sony	–	Nett inszeniertes Minispiel-Dutzend, dem es an einer durchgängigen Linie fehlt (Test auf Seite 76).	8 €	6
Prinny 2: Dawn of Operation Panties...	NIS America	–	Bockschwere Hüpferei mit viel Nippon-Charme und einigen guten Detailverbesserungen (Test auf Seite 76).	30 €	8
The Red Star	X3 Games	–	Das Actionspiel zum wenig bekannten Comic schafft es noch nach Europa – nett, aber nichts Besonderes.	18 €	6
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
101 Minigolf World	Teyon	–	Viel Masse, kaum Klasse: Trotz zahlreicher Löcher macht der Spaß wegen mieser Optik und Steuerung Pause.	5 €	2
Adventure in Vegas: Slot Machine	Gamelion	–	Einarmige Banditen in Reinkultur: Bis auf ein paar Stylus-Stupsen gibt es nichts zu tun – langweilig!	2 €	2
Alien Puzzle Adventure	Mastertronic	–	Schießt Juwelen in die Bildschirmmitte, um gleichfarbige Trios zu bilden: nette Knobelei.	5 €	6
Alt-Play: Jason Rohrer Anthology	Sabarras	–	Sammlung von intellektuell angehauchten Kleinst-Spielen: als Experiment interessant, zum Zocken mäßig.	2 €	4
Arc System: Everyday Football	Arc System W.	–	"Mario Smash Football"-Nachahmer mit guten Ansätzen, jedoch auch schwammiger Steuerung.	5 €	5
Cosmo Fighters	Abylight	–	Hübsch gezeichnete 2D-Arenaklopfer, der jedoch nur im Mehrspieler-Modus Laune macht.	5 €	5
Divergent Shift	Konami	–	Gutes Jump'n'Run mit interessanter Grundidee, nur die Optik ist etwas fade (Test auf Seite 81).	8 €	7
GO Series: Dark Spirits	Gamebridge	–	Kurzer und knackiger Horizontal-Shooter ohne großartige Ideen, aber als Ballerhüpfchen gut zu verdauen.	2 €	6
Oscar in Toyland 2	Virt. Playground	–	Zum dritten Mal hüpfet der quirlige Kerl durch die Gegend – und wieder nerven Grafikchaos und Speichersystem.	5 €	4
Space Ace	Digital Leisure	Arcade	Werkgetreue Umsetzung des Laser-Disc-Klassikers: nett anzusehen, spielerisch nahe an der Nullnummer.	8 €	3
Spin Six	Nintendo	–	Intelligente Knobelei, die aus dem "Bejeweled Twist"-Konzept eine ganze Menge Spielmold rausholt.	5 €	7
Super Swap	Teyon	–	Farbenfroher Klon des ursprünglichen "Bejeweled", der kein bisschen weniger gut funktioniert.	5 €	7
Surface+	Lexis Numerique	–	Abstrakter und reizvoller Knobler, bei dem ihr per Stylus Blöcke vom Bildschirm wachsen lasst.	5 €	7
Zenonia	Gamevil	–	Ausgewachsener Mix aus "Zelda"- und "Mana"-Ideen mit putziger Bitmap-Optik, bis auf kleine Macken sehr fein.	5 €	8

IMPORT

SaGa – nur für Fernost?

SPIEL • Für europäische Daddler mit einem Geschmack abseits des bleihaltigen Mainstreams brechen wieder schwerere Zeiten an – beim 3DS drohen Ländersperren, auch andere Hersteller gönnen uns längst nicht alles: So verwehrt Square Enix hiesigen Zockern nach "Blood of Bahamuth" und "SaGa 2: Goddess of Destiny" auch den dritten "SaGa"-Teil "Shadow of Light" auf DS (siehe Bild). Das ist aus mehreren Gründen ärgerlich: Das Rollenspiel macht nicht nur technisch und audiovisuell eine hervorragende Figur, das Game-Boy-Original erschien unter dem Titel "Final Fantasy Legend" auch nur in Japan und den USA und erfreute sich dort als tragbares Rollenspiel großer Beliebtheit. Aber wer weiß, vielleicht gibt sich Square Enix doch noch einen Ruck: Nintendo selbst will beim DS ja in Zukunft verstärkt auf interessante Exoten setzen, wie etwa die Europa-Veröffentlichung von "Inazuma Eleven" (Test auf Seite 51) zeigt. *tn*



Aya Brea duscht doch!

SPIEL • Aufatmen für Fans der "Paradise Eve"-Reihe: Kurz vor Weihnachten bestätigte Square Enix, dass die Heldin Aya Brea bei ihrem PSP-Abenteuer "3rd Birthday" wie schon in den Vorgängern die liebgewonnene heiße Dusche nehmen wird und kein vorausseilender Gehorsam gegenüber Moralaposteln praktiziert wird. Wer nicht bis zur Europa-Veröffentlichung des Abenteuers im Frühjahr warten will, hat Glück: Die besagte, geschmackvoll inszenierte Szene fand bereits den Weg ins Internet und kann auch auf www.maniac.de bewundert werden. *us*



Sonys bunter PSP-Reigen

HARDWARE • Wer noch ein paar Farbkombinationen in seiner PSP-Sammlung vermisst, sollte schon mal den Geldbeutel bereithalten und Fachhändler in Japan suchen: Am 10. Februar erscheinen gleich zwei "Monster Hunter 3rd Portable"-Bundles mit Spiel und verschiedenfarbigen PSPs (rechts oben). Eine Woche später kommt das kirschblütenrosane Grundgerät (rechts unten), das offensichtlich vor allem weibliche Kundschaft locken soll. Und am 3. März geht Square Enix mit dem "Chaos & Cosmos Limited"-Set an den Start, das eine schick verzierte PSP (links unten) und die zweite "Dissidia"-Klopperei enthält.



Interessant dabei: Es handelt sich stets um das 3000er-Modell der PSP, offenbar will man nicht einmal mehr Sammeln eine PSPgo aufschwätzen... *us*

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAYASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Ace Attorney Investigations 2	Capcom	DS	45 €	Japan	3. Februar
Catherine	Atlus	PS3/360	65 €	Japan	17. Februar
Disgaea 4	Nippon Ichi	PS3	60 €	Japan	24. Februar
DJ Max Portable 3	Pentavision	PSP	45 €	Japan	17. Februar
Do Don Pachi Daikokuu Bi.L.	Cave	360	50 €	Japan	3. Februar
Dragon Quest VI: Realms of R.	Square Enix	DS	40 €	USA	14. Februar
Earth Def. Force: Insect Armag.	D3 Publisher	PS3	40 €	USA	1. März
Muchi Muchi Pork & Pink Sweets	Cave	360	60 €	Japan	24. Februar
Rune Factory Oceans	Marvelous	PS3/Wii	60 €	Japan	24. Februar
White Knight Chronicles Portable	Sony	PSP	45 €	Japan	3. Februar

Final-Fantasy-Wechselspielchen

SPIELE • Was es mit der "Fabula Nova Crystallis"-Saga, die sämtliche "Final Fantasy XIII"-Ableger umspannen soll, so ganz genau auf sich hat und weshalb ein so holpriger Name dafür gewählt wurde, das konnte uns Square Enix noch nicht so richtig vermitteln. Das hält die japanische Rollenspielschmiede nicht davon ab, jüngst auf einer Pressekonferenz dazu gleich wieder einen Stapel Änderungen und Neuerungen anzukündigen.

Das Wichtigste: Mit "Final Fantasy XIII-2" (siehe Bild) wird die Geschichte von Lightning fortgesetzt – die Handlung schließt offenbar direkt an den Vorgänger an, zur altbekannten Heldenin gesellen sich neue Kumpane und das Kampfsystem soll weiter verfeinert werden. Erscheinen soll "XIII-2" für PS3 und Xbox 360 noch in diesem Jahr – zumindest in Japan, eine angeblich zeitnahe West-Veröffentlichung sehen wir skeptisch. Das actionlastigere "XIII Versus" bleibt derweil PS3-exklusiv und hat keinen fixen Termin, der PSP-Ableger "Agito XIII" wurde in "Final Fantasy Type-0" umbenannt und erscheint im Sommer auf zwei UMDs. *us*



IMPORT-TICKER »

+++ **Roboter-Randale:** Wer nach dem Xbox-Live-Arcade-Download "Virtual On: Oratoria Targram" immer noch Lust auf chaotische Mech-Kloppereien hat, darf sich freuen: "Cyber Troopers Virtual On Force" (Xbox 360) erscheint zwar wahrscheinlich nicht im Westen, die bereits erhältliche Asian-Fassung ist im Gegensatz zur Japan-Version aber codefree. +++ **Mobiles Metzeln:** Die Zombie-Schnitzerei "Onechanbara" (auf Heimkonsolen im Westen auch als "Bikini Zombie Slayars" bekannt) erscheint Ende März in Japan für die PSP. +++

Milestone Shooting Collection 2

Wii Shoot'em-Up

Die japanische Minischmiede Milestone beglückt die Shooter-Gemeinde seit Jahren mit unkonventionellen Ballerspielen, die nicht bei jedem auf Gegenliebe stoßen. Bereits 2008 nahm man den Wii-Port von "Karus" zum Anlass, das Spiel als "Milestone Shooting

Collection Karous Wii" zu veröffentlichen – denn "Chaos Field" und "Radilgy" waren ebenfalls mit auf der Disc.

Diese Box erschien als "Ultimate Shooting Collection" zum Sparpreis sogar in den USA. Jetzt legt der Entwickler nach und macht mit der "Milestone Shooting Collection 2" den Vorgänger obsolet – die alten Titel sind erneut dabei. Bei "Chaos Field" gefällt die psychedelische Optik, allerdings fehlt es den ständigen Bossfight an Tempo und Dynamik. "Radilgy" und "Karus" greifen dessen "Wehre mit einem Schwert Schüsse ab"-Prinzip auf und bieten mehr Abwechslung – die sperrigen Punktesysteme und der mäßige Comic-Look schrecken jedoch ab. Zum Glück behebt das ebenfalls enthaltene Update "Radilgy Noa" so manchen Kritik-



Wii Boss-Parade im Laserfeuer: "Chaos Field" ist das 'normalste' Milestone-Spiel.



Wii "Illvelo" bewirft Euch mit flashiger Optik, wilden Warps und eigentümlichen Bildschirmanzeigen.

punkt – der Bildausschnitt ist breiter und der Spielablauf fetziger.

Unser Highlight der zweiten Milestone-Sammlung ist aber "Illvelo" – nicht zuletzt wegen der völlig abgedrehten Bonbon-Optik. Doch auch das Spiel selbst gefällt: Ihr geht in etlichen Modi auf (abermals komplizierte) Punktejagd, im Kugelhaag überzeugen die 'Dolls' genannten, frei positionierbaren Satelliten, die Schüsse abfangen. Obendrein fliegt Ihr mitten in der Action Warp-Zonen an, um hektisch-schräge Miniprüfungen zu absolvieren. ms

Testmaster von Play-Asia • www.play-asia.com

Entwickler Milestone, Japan
Hersteller Milestone
D-Termin nicht geplant
Unterstützt » bis 2 Spieler, Text: japanisch
» enthält 5 Vertikal-Shooter: Chaos Field, Radilgy, Karous, Illvelo & Radilgy Noa
» Bild-Drehen (Tat) wird unterstützt
» komplizierte High-Score-Systeme

SPIELSPASS

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

63

FAZIT » Für Ballerspiel-Fanatiker lohnenswerte Sammlung spielerisch mittelmäßiger, optisch gewöhnungsbedürftiger-Shooter.

Fast Striker 1.5

DC Shoot'em-Up

Im Juli letzten Jahres haben wir die MVS-Variante des neu entwickelten Neo-Geo-Ballerspiels "Fast Striker" getestet und für gut befunden. Kurz vor Weihnachten erschien nun die Dreamcast-Portierung, die ohne Regionalcode ausgeliefert wird und daher auf jeder Kringelkonsole läuft.

Damit wird das klug designte Shoot'em-Up nun endlich für jedermann erschwinglich – liegt doch der MVS-Preis bei ca. 400 Euro. Das Spiel läuft auch auf der Sega-Hardware mit 60 Bildern pro Sekunde, obgleich

es Euch im Sekundentakt ein grell leuchtendes Kugelmeer entgegenpuckelt. Anders als in "Last Hope", dem letzten NG:DEV:TEAM-Titel, haben die Macher an einen Novice-Modus gedacht – so bekommen auch weniger begabte Piloten die späteren Levels zu Gesicht.

Dafür fordern Euch die Varianten "Original" und "Maniac" von der ersten Sekunde an – nur wer willens ist, sich die teils piffigen Kugelmuster einzuprägen, und nach vorn und hinten feuert, überlebt lange

genug, um die Feinheiten des Punktesystems auszuloten: Mit dem grünen Laser treibt Ihr die Grinding-Anzeige in die Höhe, gleichzeitig achtet Ihr auf möglichst lange Chains und haltet Ausschau nach versteckten Multiplikatoren. Für Nervenkitzel sorgt der Kniff, dass knapp vor Eurem Bug abgeschossene Feinde mehr Punkte aufs Konto spülen.

Ballers-Profis schließlich freuen sich über die Anwesenheit des noch härteren "Omake"-Modus aus der Arcade-Revision 1.5. ms



DC Die Maniac-Variante in Aktion: Weil wir den Zwischenboss mit dem Laser bearbeiten, klettert unser Grinding-Meter.



DC Hier schränken pulsierende Laserbarrieren Euren Aktionsradius ein – leider sind manche Projektilschwer zu erkennen.



Links die Standard-Version, rechts die Limited Edition – Letztere beinhaltet den Soundtrack auf Disc. Günstiger als bei Importhändlern kommt Ihr im Shop des Entwicklers (www.ngdevdirect.com) an das Spiel – für 33 bzw. 50 Euro.

Entwickler NG:DEV:TEAM, Deutschland
Hersteller NG:DEV:TEAM
D-Termin nicht geplant
Unterstützt » 1 Spieler, Text: englisch
» vertikaler Bullet-Hell-Shooter
» neuer Spielmodus "Omake" an Bord
» 6 Levels mit hohem Wiederspielwert

SPIELSPASS

Singleplayer 8 von 10
Multiplayer –
Grafik 4 von 10
Sound 6 von 10

76

FAZIT » Grafisch wenig abwechslungsreicher Vertikalshooter mit vielen Projektilen und motivierender High-Score-Jagd.



NEUE SERIE » TEIL 1

Die besten Tipps & Tricks für die PlayStation 3

Vernetzt, getunt und customised: M! verrät die wichtigsten Kniffe und Basteleien für Eure Sony-Konsole.

Über vier Jahre hat die PlayStation 3 nun schon auf dem Buckel und trotzdem ist sie noch lange nicht ausgereizt: Dank Firmware-Upgrades und PSN-Downloads wird das gute Stück regelmäßig um neue Funktionen erweitert. Aber nicht nur die Hersteller, auch Heimentwickler und Bastler holen aus der Konsole immer mehr heraus. Im Zusammenspiel mit Internet und PC hat man sich im Laufe der Jahre die vielfältigsten An-

wendungen und Kniffe ausgedacht, mit denen man der PS3 immer wieder neue Seiten abgewinnen kann: Ob als Empfänger für Internet-Radio und -TV, als Multimediaplayer mit LAN-Anbindung oder Videoschnittstudio – in puncto Vielseitigkeit kann sich keine andere Konsole mit der PS3 messen! Da ist es gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten: M! hat die besten Tipps und Trick für Euren Sony-Liebbling zusammengetragen. oe



INSTALLIERT DEN MEDIENSERVER



Die Freigaben des PS3 Media Servers erscheinen im Startmenü. Erweitert es mit zusätzlichen Tools und Plugins aus dem Forum.

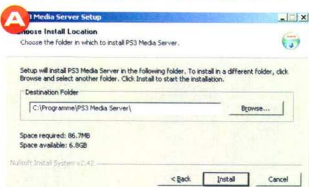
Die PS3 verfügt über vorbildliche Multimedia-Funktionen. Die Konsole entfaltet ihre volle Stärke allerdings erst im Zusammenspiel mit zusätzlicher Hardware: Schließlich muss man das Gerät erst einmal mit den entsprechenden Daten füttern. Mittels kostenloser Software kann die PS3 über das Netzwerk direkt auf die PC-Festplatte zugreifen. Dort lassen sich dann regelrechte Multimedia-Datenbanken anlegen, auf die man bequem über das Startmenü zugreift – so bastelt Ihr Euch Euren eigenen Video-on-Demand-Service. Der PS3 Media Server hat darüber hinaus noch einige Tricks auf Lager: Mittels Transcoder-Funktion kann er nahezu jedes Video- und Audioformat in Echtzeit für die PS3 umwandeln. So gelangen Downloads, Handy-clip-Clips und sogar Online-Angebote wie TV-Streams,

Podcasts und Internet-Radio auf die Konsole!

Nach der Installation mit den Standard-Einstellungen ist die Software sofort betriebsbereit: Ihr müsst lediglich in den Netzwerkeinstellungen der PS3 die 'Verbindung mit dem Medienserver' aktivieren, dann sollte die Konsole den PS3 Media Server automatisch finden. Falls es trotzdem Verbindungsprobleme gibt, weist Ihr PC und PS3 statische IP-Adressen (per manueller Eingabe) im LAN- bzw. WLAN-Netzwerk zu – Technikmuffel lassen sich dabei von einem Computerfreak helfen. Damit die PS3 direkt in Eure Multimedia-Ordner surft, tragt Ihr selbige im Medienserver unter dem Verzeichnis 'Navigations-/Freigabeinstellungen' ein.

Bastler haben zusätzlich die Möglichkeit, diverse Darstellungsoptionen (z.B. Icon-Erstellung und das Ausblenden von Dateierkennungen) zu bearbeiten und den Media-

TIPP 1: SCHRITT FÜR SCHRITT



Einfach bestätigen: Installiert den PS3 Media Server mit den Standard-Einstellungen.



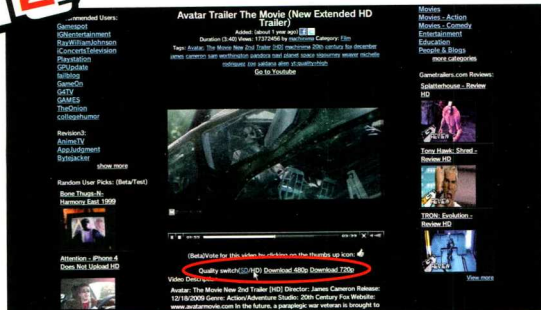
Kontrolliert die Verbindung: Nach dem Start der Software finden PS3 und Medienserver zusammen.



Bei Verbindungsproblemen weist Ihr PS3 (Bild) und PC statische IP-Adressen manuell zu.



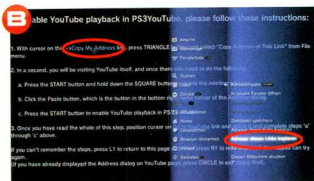
HD-VIDEOS VON YOUTUBE



TIPP 2: SCHRITT FÜR SCHRITT



Surft auf www.ps3youtube.com und klickt auf den grün markierten Link unter der Suchfunktion.



Kopiert auf der folgenden Seite den Link oben in den Zwischenspeicher und klickt dann auf den unteren Link.

Wer mit dem PS3-Browser auf Youtube surft, findet sich in einem speziellen PS3-Interface wieder: Hier werden die Videoinhalte in knapper Form auf den Bildschirm gebracht, damit sie auch in SDTV-Auflösung übersichtlich präsentiert werden – in HDTV-Auflösung sieht das Ganze allerdings grausig aus! Hochauflösende HD-Videos von Youtube lassen sich nur mittels eines Tricks auf einer alternativen Homepage darstellen: Surft mit dem PS3-Browser auf www.ps3youtube.com und bearbeitet in einer knappen Prozedur das Youtube-Cookie, dann wird die HD-Darstellung in eingebetteten Youtube-Videos verfügbar. Folgt unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung und genießt fortan alle Videos in bestmöglicher Qualität. Zusätzlich ist es nun möglich, alle Youtube-Videos auf der PS3 zu speichern. Eure Einstellungen bleiben erhalten, solange ihr die Cookies nicht löscht (im PS3-Browser unter 'Werkzeuge', 'Cookies löschen').

Nachdem Ihr die HD-Darstellung aktiviert habt, könnt ihr YouTube-Videos in variabler Auflösung genießen und sie speichern.



Öffnet die Adressengabe, fügt den Link aus dem Zwischenspeicher ein (Icon rechts unten) und bestätigt.



VIDEOS FÜR PS3 WANDELN



Nutzt den Blu-ray-Standard: Wer eigene Videos mit HD-Auflösung und DD-Sound erstellen möchte, muss sie ins M2TS-Format wandeln.

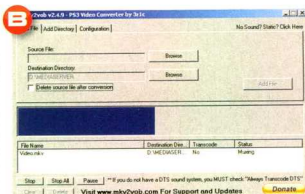
ANGEBOT **LINK**
 Stamp <http://staxmedia.sourceforge.net/>
 MKV2Vob www.mkv2vob.com

lediglich Stereo-Sound. Wer 5.1-Surround genießen möchte, wählt dagegen das MKV-Format mit AC3-Audio. Diese Dateien lassen sich in wenigen Sekunden mit dem Werkzeug "MKV2Vob" in Sonys Blu-ray-Format M2TS umschreiben – dann funktionieren sie auf der PS3.

TIPP 3: SCHRITT FÜR SCHRITT



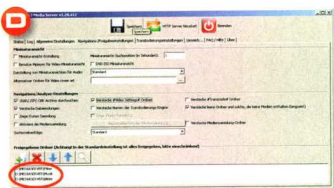
Startet "Staxrip", wählt die PS3-Konfiguration und öffnet eure Videodatei: Nach wenigen Klicks wird sie ins MP4- oder MKV-Format gewandelt.



MKV-Dateien werden von der PS3 nicht erkannt: Das Werkzeug "MKV2Vob" schreibt sie ins kompatible M2TS-Format um.

server umfangreich zu erweitern: In der Datei 'WEB.conf' lässt sich die Software mit eigenen Links füllen, zudem kann man zusätzliche Software und zahlreiche Plugins installieren. So lässt sich der berühmte VLC-Mediaplayer für Streaming-Angebote nutzen und diverse Erweiterungen aus dem Forum in den Mediaserver integrieren (siehe Link-Tabelle). Mit diesen legt ihr z.B. Datenbanken für Internet-Radio automatisch an und bindet Online-Angebote wie die von Soundcloud.com und Grooveshark.com in den Mediaserver ein – Java-Programmierer dürfen sogar Plugins entwerfen, studiert dazu die vielen Anleitungen im Forum!

ANGEBOT **LINK**
 PS3 Media Server <http://code.google.com/p/ps3mediaserver/>
 Forum & Plugins <http://ps3mediaserver.org/forum/>
 Media Player [www.videolan.org/vlc/](http://videolan.org/vlc/)

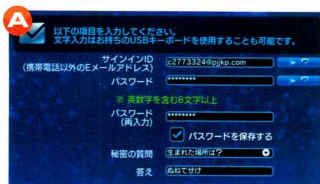


Registriert eure Multimedia-Ordner im Mediaserver, damit sie die PS3 direkt findet.

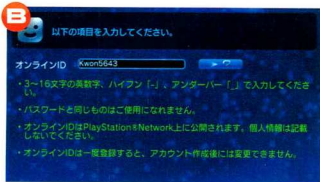
BESUCHT PSN-SHOPS IN ÜBERSEE

Euro-Spieler bekommen längst nicht alles, was das PlayStation-Network zu bieten hat: Viele Videos und Demos sind nur in den PSN-Shops aus Übersee erhältlich. Wer diese kostenlosen Angebote nutzen will, braucht entsprechende PSN-Accounts. Dazu erstellt ihr neue Benutzerprofile auf Eurer Konsole, z.B. "USA" und "Japan": Wechseln ins jeweilige Profil und klickt unter "PlayStation Network" auf "Für das PlayStation Network einschreiben". Wählt "Neues Konto erstellen" und klickt im folgenden Fenster auf "fortfahren". Nun folgt die Auswahl der Region, welche Euch in die verschiedenen Demos führt: Klickt auf "United States" für den amerikanischen oder "Japan" für den japanischen PSN-Store, bei Letzterem wechselt die Menüsprache auf japanisch. Tragt darunter ein Geburtsdatum ein, wechselt in den

TIPP 4: SCHRITT FÜR SCHRITT



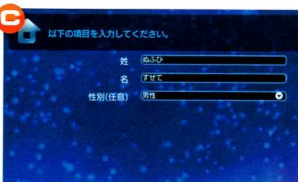
Tragt eine funktionierende E-Mail-Adresse mit der Endung '.com' und zweimal das Passwort ein, setzt zudem im Kasten das Häkchen für "Passwort speichern".



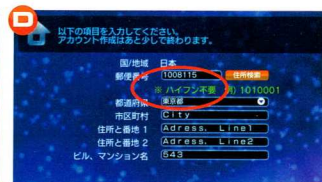
In diesem Bildschirm bestimmt Ihr einen PSN-Nick für den Account: Nur wenn Ihr einen bislang unbenutzten Namen findet, geht es weiter.

nächsten Bildschirm und bestätigt dort die AGBs mit dem Button rechts. Nun gilt es, E-Mail-Adresse, Passwort (zweimal) und Sicherheitsfrage zu

bestimmen – setzt außerdem das Häkchen, um das Passwort zu speichern. Eine passende E-Mail-Adresse erhaltet Ihr unter <http://10minutemail.com>. Ein Fenster weiter wählt Ihr einen PSN-Nick, bestätigt und tragt im nächsten Fenster Vorname, Nachname und Geschlecht ein – es reichen beliebige Zeichen. Nun folgt die Adresseingabe, wobei lediglich Postleitzahl und Region zusammenpassen müssen. Für einen USA-Account wählt Ihr "10019" und "New York". Beim japanischen PSN-Store tragt Ihr ganz oben die Zahl "1008115" und darunter das japanische Zeichen für Tokio ein, spickt dazu in unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung (Bild D). Bei den vier übrigen Angaben könnt Ihr beliebige Zeichen eingeben. Klickt zwei Fenster weiter, bestätigt alle Angaben unter der Liste und drückt im folgenden Bildschirm den PSN-Store-Balken – nun landet Ihr im PSN-Store Eurer Wahl!



Diese Maske will von Euch Vorname, Nachname und Geschlecht wissen: Auf Japanisch tragt Ihr einfach beliebige Zeichen ein.



Zuletzt ist eine Adresse nötig, wobei nur Postleitzahl und Region kontrolliert werden: Wählt oben "1008115" und im Pull-down-Menü unsere Vorgabe.

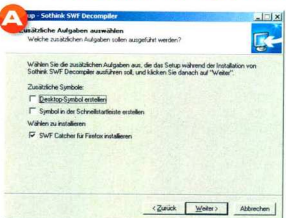


Willkommen im japanischen PSN-Store: Wer einkaufen will, benötigt ein Guthaben in lokaler Währung via PlayStation Network Card – erhältlich auf eBay und Amazon.

FLASHGAMES OFFLINE SPIELEN



TIPP 5: SCHRITT FÜR SCHRITT



Installiert die Software und setzt das Häkchen bei 'SWF Catcher für Browser' installieren.



Startet den PC-Browser, surft zu einem Flashspiel und speichert mit dem "SWF Catcher" die Datei auf der Festplatte.



Extrahiert den "Mini-Webserver" aus der ZIP-Datei, startet ihn und tragt bei "Root" den Spieleordner ein.



FESTPLATTENWECHSEL

Wer mit vielen Spielen und Downloads hantiert, braucht massig Speicherplatz. Da platzt die interne Festplatte schnell aus allen Nähten. Zum Glück könnt ihr die HDD mit wenigen Handgriffen gegen eine Variante mit höherer Speicherkapazität austauschen. In die PS3 passen 2,5-Zoll-Festplatten (für Laptops) mit 5-ATA-Anschluss, allerdings darf sie nicht höher als 9,5 mm sein – es gibt auch Exemplare mit über 12 mm Höhe. Damit sie nicht überhitzt, sollte die Geschwindigkeit 5.400 rpm (revolutions per minute, zu deutsch: Umdrehungen pro Minute) betragen. Bevor ihr der PS3-Festplatte auf den Leib rückt, ist eine Datensicherung empfehlenswert: Schließlich lagern auf der HDD allerlei Spielstände, Designs und Einstellungen, die ihr nach dem Einbau der neuen Festplatte wieder nutzen wollt. Löscht alle unnötigen Daten mit dem Spieldaten-Dienstprogramm und kopiert alle verbleibenden Daten mit dem Datensicherungsprogramm auf ein USB-Laufwerk. Anschließend trennt ihr alle Kabelverbindungen zur Konsole und öffnet den HDD-Laufwerksschacht. Beim alten Modell findet ihr ihn an der Unterseite der Konsole (siehe Bild oben), bei der Slim-Version ist die Sache etwas komplizierter: An der Unterseite nahe dem Blu-ray-Laufwerk entdeckt ihr eine kleine Klappe, die ihr mit einem Schraubenzieher vorsichtig aufhebt. Darunter befindet sich eine blaue Schraube, die ihr löst. Nun könnt ihr an der Vorderseite der Konsole (unter dem Power-Schalter) die Abdeckleiste öffnen, dahinter befindet sich eine Schublade mit der Festplatte. Zieht sie heraus und wechselt sie gegen ein voluminöseres Modell. Anschließend montiert ihr Abdeckleiste, Schraube und Klappe. Schließt die Konsole wieder an, drückt den Power-Schalter und wählt in den System-Einstellungen das Formatierungs-Dienstprogramm. Klickt 'Festplatte formatieren' und bestätigt. Anschließend könnt ihr mit dem Datensicherungsprogramm das Backup vom USB-Laufwerk aufspielen (Funktion 'Wiederherstellen'). Wer online Software gekauft hat, findet diese im PSN-Shop unter 'Downloads'.



Beim alten PS3-Modell findet ihr die Abdeckleiste an der Unterseite: Hebelt sie vorsichtig auf, entfernt die Schraube und zieht die HDD-Schublade nach rechts.

TIPP 6: SCHRITT FÜR SCHRITT



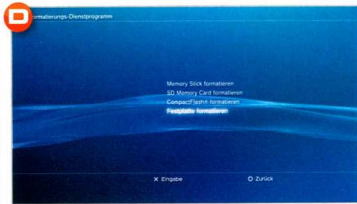
Löscht alle unnötigen Daten mit dem Spieldaten-Dienstprogramm und sichert alle verbleibenden Daten mit dem Datensicherungsprogramm.



Sucht die rechteckige Klappe an der Unterseite der PS3-Slim, öffnet sie und entfernt die blaue Schraube.



Entfernt die Abdeckleiste unter dem Power-Schalter und wechselt die Festplatte in der HDD-Schublade. Anschließend montiert ihr Abdeckleiste, Schraube und Klappe.



Schaltet die Konsole ein, klickt in den System-Einstellungen auf das Formatierungs-Dienstprogramm und wählt dann 'Festplatte formatieren'.

IP-Adresse suchen'. Nun erscheint im Hauptfenster neben 'IP-Port als URL' ein HTTP-Link mit der IP-Adresse eures PCs. Tragt ihn im PS3-Browser ein, klickt auf einen Spielteiler und zockt los! Beachtet dabei, dass man viele Flashgames nur mit Tastatursteuerung bedienen kann: Stöpselt deshalb ein USB-Keybord an eure Konsole.

ANGEBOT	LINK
SWF Catcher	www.sothink.com/product/swfcatcher/
Internet Explorer	
SWF Catcher Firefox	www.sothink.com/product/swfcatcher/firefox/
SWF Catcher Safari	www.sothink.com/product/swfcatcher/safari/
Mini-Webserver	www.aixex.de/software/webserver/download.html
Flashgames	www.flashgames.de



Directory Listing

Page 1 of 1 - Previous page - Next page

- 2:148 kb: [New Super Mario Bros Wii.pdf](#)
- 10:817 kb: [Super Mario 63.pdf](#)
- 4:72 kb: [Super Mario Kart Wii.pdf](#)
- 4:47 kb: [Super Mario Kart Wii.pdf](#)
- 3:27 kb: [Super Mario Time Attack Wii.pdf](#)
- 3:78 kb: [Tales of the Abyss.pdf](#)

Page 1 of 1 - Previous page - Next page

Powered by Aixex Webserver

Nun surfte ihr mit dem PS3-Browser zur IP-Adresse eures PCs (z.B. hier <http://192.168.0.1491>).

Hardware-Tipps

Neben den üblichen Spezialcontrollern und Erweiterungen à la "Play-TV" gibt es drei interessante Zubehörtartikel, die PS3-Fans genauer unter die Lupe nehmen sollten.

NAME	USB Ladegerät	PS3 Wireless Keypad	HD Fury
HERSTELLER	Hama	Sony	HD Fury
PREIS	17 Euro	40 Euro	80 Euro



Mit einem USB-Ladegerät könnt ihr eure Controller-Akkus auch dann laden, wenn die Konsole ausgeschaltet ist. So entfällt das lästige Hantieren mit den Kabeln beim Spielen – besonders Multiplayer-Freunde sollten die Anschaffung in Erwägung ziehen, zumal bei der Slim USB-Anschlüsse rar sind.



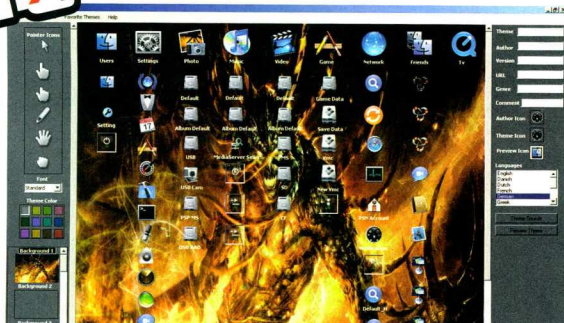
Auf PS3 füllt man Online-Formulare und tippt kurze Chat-Nachrichten im SMS-Format. Eine reguläre USB-Tastatur ist dafür zu sperrig und umständlich in der Handhabung. Wer mit den kleinen Tasten klarkommt, sollte sich mit dem "PS3 Wireless Keypad" anfreunden.



Wer seine Sony-Konsole an einen VGA-Monitor ohne HDCP-Unterstützung stöpseln möchte, muss zu kostspieligen Adaptern greifen: Der konkurrenzlose "HD Fury" bringt die PS3-Grafik in bester Qualität und ohne merkliche Verzögerung auf den Bildschirm.



ERSTELLT EIGENE DESIGNS

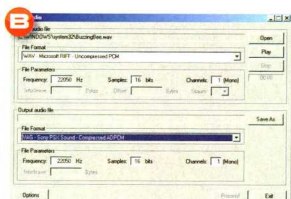


Arrangiert Hintergrundgrafiken, Icons und Sounds auf dem PC-Bildschirm: Mit dem 'PS3 Theme Creator' erstellt Ihr unkompliziert und komfortabel eigene Startmenü-Designs.

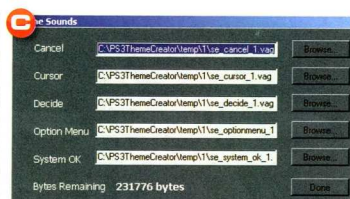
TIPP 7: SCHRITT FÜR SCHRITT



Mit dem 'PST File Extractor' zerlegt Ihr fertige PS3-Designs in ihre Bestandteile.



Nutzt den 'Audio Converter', um WAV-Dateien ins Sony-Format zu wandeln: So könnt Ihr belibige...



...Geräusche und kurze Melodien ins PS3-Design einbauen – z.B. als Bestätigungs- oder Abbruchton.

ANGEBOT

PS3 Theme Creator
PS3 Designs

LINK

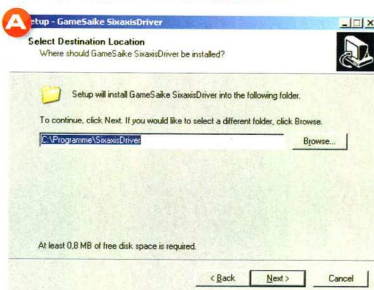
www.freewebs.com/ps3themecreator/
<http://ps3themes.de>



DUALSHOCK 3 AM PC

Ihr wollt den PS3-Controller auch am PC verwenden? Per USB-Anschluss lässt sich der Dualshock 3 problemlos anstöpseln, was fehlt, ist der nötige Treiber: Ladet ihn von unserer Internetadresse und startet die Installation. Wählt einleitend englische Sprache und bestätigt in den folgenden Fenstern Installationspfad und Verknüpfungen. Erst dann verbindet Ihr den Dualshock 3 per USB-Kabel mit dem PC: Das Joypad wird automatisch erkannt und als 'PlayStation(R)3 Controller' beim System angemeldet. Der Treiber-Software liegt ein simples Tool bei, das Ihr im Startmenü findet. Hier sucht Ihr nach Updates, überprüft die Funktionstüchtigkeit des Treibers und startet diesen bei Bedarf mit 'Load Driver' manuell. In den Einstellungen von Win-XP (Systemsteuerung, dann Gamecontroller) überprüft Ihr nun die Funktion von Steuerkreuz, Analogsticks sowie Tasten und nehmt die Kalibrierung vor. Auch die Sixaxis-Funktion wird unterstützt, hier aber nicht angezeigt: Nutzt dazu das Testprogramm aus dem Internet (Adresse siehe Tabelle), das Eure Bewegungen im Diagramm visualisiert.

TIPP 8: SCHRITT FÜR SCHRITT



Zuerst installiert Ihr die Treiberdatei für den Dualshock 3: Wählt einleitend die englische Menüsprache und dann den passenden Installationspfad.



Verbindet erst jetzt den Dualshock 3 mit dem PC und kontrolliert die Funktion in der Systemsteuerung mit dem Menüpunkt 'Gamecontroller'.

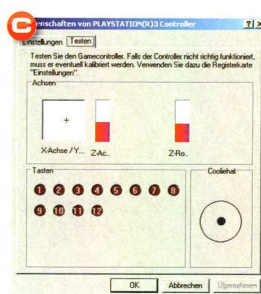


Klasse Controller mit doppeltem Nutzen: Den Dualshock 3 könnt Ihr per USB-Kabel auch am PC benutzen.

ANGEBOT

Dualshock-3-Treiber (XP) www.mediafire.com/?nzmjzoinpizt
Sixaxis-Testprogramm <http://onkassuuta.org/PS3/>

LINK



Unter 'Eigenschaften' könnt Ihr zudem die Analogsticks kalibrieren und die Tastenbelegung kontrollieren.



BOOT-KNIFE

Zwei Tasten findet Ihr an der Sony-Konsole und mit beiden könnt Ihr Boot-Funktionen aufrufen. Haltet beim Einschalten der PS3 den Power-Schalter gedrückt, um die Anzeige-Einstellungen auf den Standard-Wert (PAL-Auflösung) zu setzen – so behebt Ihr den Blackout nach einem Bildschirmwechsel. Egal mit welchem Kabel Ihr die PS3 nun an die Mattscheibe bringt, jetzt solltet Ihr wieder ein Bild erhalten.

Die zweite Boot-Funktion wird "Blow Out" genannt, dabei pustet der Lüfter die Konsole für einige Sekunden mit voller Wucht durch: Diesen Lüftertest kann man benutzen, um Staub aus der PlayStation 3 zu blasen – nach mehreren Jahren Betrieb kann sich dieser in der Konsole und am Lüfter festsetzen und dort sogar Störgeräusche produzieren. Um den "Blow Out" zu aktivieren, zieht Ihr das Stromkabel aus der Konsole, haltet die Auswurf-taste gedrückt und steckt das Stromkabel wieder ein. Nachdem die Prozedur beendet ist, müsst Ihr das Kabel erneut abziehen und einstecken – erst dann lässt sich die Konsole wieder einschalten. Der "Blow Out" funktioniert auf der Slim-PS3, jedoch nicht bei allen klassischen PS3-Modellen.



Frühjahrsputz auf PS3: Zieht das Stromkabel aus der Konsole, haltet die Auswurf-taste gedrückt und steckt das Stromkabel wieder ein.



GRATIS-APPS



Neun kostenlose Anwendungen sind derzeit für die PlayStation 3 erhältlich: Ihr ladet sie über Links direkt im Startmenü oder aus dem PSN-Store. Apps findet Ihr dort unter den Menüpunkten "Andere Downloads", "Medien" und dann "Anwendungen und Dienste". MI! verschafft Überblick.

Unterhaltung zum Nulltarif: Mit Sonys kostenlosen Anwendungen seht Ihr Filme und Musikclips und nutzt allerlei andere Angebote.



PLAY MEMORIES

Diese Fotogalerie ist für Panorama-aufnahmen und 3D-Bilder optimiert: Ihr könnt Eure eigenen Aufnahmen von einer angeschlossenen Kamera (USB) importieren und bearbeiten.



ADHOC PARTY

"Adhoc Party" verbindet PSP-Zocker rund um den Globus: So könnt Ihr PSP-Spiele online daddeln, die normalerweise nur lokale Verbindungen unterstützen.



LIFE WITH PLAYSTATION

Studiert Infos und Videos aus aller Welt, während die Rechenpower der PS3 dem Folding@home-Projekt zu Forschungszwecken zur Verfügung gestellt wird.



MUBI

Das Videoportal bringt derzeit knapp 500 Independent-Filme auf Euren Bildschirm: Manche sind gratis, die meisten kosten 1 bis 4 Euro.



PHOTO GALLERY

Anrängt Eure Bilder zu Diashows und stellt sie auf Facebook: ein passabler Fotoreditor, der allerdings nicht allzu viele Funktionen bietet.



PLAYSTATION HOME

Triff andere Zocker in virtuellen Welten, besuche Videospielekulisen und allerlei Werbeangebote: Mit erspielten Trophäen richtet Ihr ein Apartment ein.



SINGSTAR VIEWER

Kauft Songs im Onlineshop und stöbert in der SingStar-Community: Hier werden die besten Akteure mit pfiffigen EyeToy-Videos gefeiert.



VIDEO-EDITOR & UPLOADER

Schneidet Videoclips und untermalte sie mit Musik und Texten: Die fertigen Kunstwerke lassen sich anschließend auf Facebook und YouTube stellen.

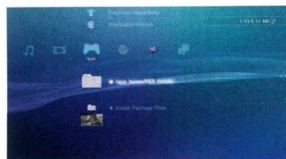


VIDZONE

Gigantische Online-Datenbank mit kostenlosen Musikclips, die sich in Wiedergabelisten organisieren lassen – reichlich Werbung inklusive.

Alternative Firmware für PS3

Modifizierte Firmwares sind bei PC-Laufwerken und DVD-Playern seit vielen Jahren gang und gäbe. Hacker schalten dort geheime Funktionen frei und entfernen die Regionalsperren. Doch jetzt hat es auch die PS3 erwischt: Nachdem Geohot, Team fail0verflow & Co. sämtliche Verschlüsselungscodes ins Netz gestellt haben (siehe Seite 20), kann jeder technisch begabte Software-Bastler seine eigene Firmware-Version für die PS3 erstellen. Wie auch auf PSP sind damit allerlei Erweiterungen wie Screenshot- und Cheatfunktion Tür und Tor geöffnet: Bislang sind zwei Custom-Firmware-Varianten (kurz: CFW) der Version 3.55 im Umlauf, eine nur für Heimentwickler und die andere zusätzlich mit Backup-Funktionen. Mit zwei neuen Menüpunkten kann man Software vom USB-Stick installieren und starten. Im Gegensatz zu herkömmlichem Raubkopierwerkzeug lässt sich eine CFW ohne Spezialzubehör installieren – wir raten davon ab.



Die Custom Firmware von Hacker KaKaRoTo zaubert zwei neue Menüpunkte ins Startmenü.

INTERAKTIV

DLC-Hellseherei

»Kürzlich habe ich mir die "Ultimate Edition" von "Dragon Age: Origins" geholt (das Hauptspiel habe ich in der Woche seines Erscheinens durchgespielt) und mich gefreut, dass ich endlich alle DLCs auf einer Disc bekomme, statt sie separat herunterzuladen. Doch auf der anderen Seite wurmen mich solche Download-Inhalte, denn für ein Spiel kommt vielleicht mal ein DLC, für ein anderes gleich sieben. Ich möchte gerne immer das gesamte Paket haben und Spiele nicht stückchenweise kaufen müssen.

Nun meine Frage: Könntet ihr eine Prognose abgeben, ob sich bei einem Spiel mehrere DLC-Episoden (oder sonstiges) anbahnen?

Simon Lorenz

Wenn Hersteller schon im Vorfeld Aussagen zu geplanten Zusatzinhalten machen, informieren wir Euch selbstverständlich darüber. Verlässliche Prognosen hingegen sind in den meisten Fällen schlicht nicht möglich. Dass wohl auch das nächste "Assassin's Creed" Bonus-Episoden erhält oder Download-Kostüme bzw. -Charaktere für "Mortal Kombat" angeboten wer-

den, ist allerdings mehr als wahrscheinlich.

M!-App nicht auffindbar

»Erst einmal Gratulation für die M!Games-App fürs iPad. Ich war vorher kein Leser Eures Magazins. Ich bin es jetzt geworden, da ich den digitalen Download einzelner Hefte ohne Abo sehr praktisch finde – keine herumliegenden Magazine mehr, sondern bequem im iPad. Ein Problem habe ich allerdings: Warum ist die aktuelle Ausgabe am 5. Januar noch nicht zu kaufen? Kommt die neueste Ausgabe immer etwas später als die Papierschwester? Ich sehe täglich in die App, ob ich bereits die neueste Ausgabe der M! laden kann.

Jan Stoltenberg-Lerche

Wir haben mittlerweile geklärt, warum die Ausgabe 02/11 erst verspätet digital verfügbar war. Eine Verkettung unglücklicher Umstände ist schuld daran: Einmal verhängte Apple vom 23.12.-29.12. eine Betriebsruhe für iTunes Connect – dem Ort, wo man neue Apps und Uploads einreicht. Zudem hat es unser Partner Branchenpresse Verlag GmbH, der für die technische Umset-

zung der M!-App zuständig ist, aus organisatorischen Gründen nicht fertig gebracht, die App rechtzeitig zu aktualisieren – sprich: die neue M! Games hochzuladen. Als Redaktion sind wir darüber genauso enttäuscht wie alle Leser, die die digitale Ausgabe der M! Games zu schätzen gelernt und vergeblich nach der aktuellen Nummer gesucht haben. Wir bitten um Verständnis und bemühen uns mit allen Mitteln, dass solche Pannen künftig nicht mehr vorkommen.

Kinect taugt nichts

»Ich habe meiner Frau zuliebe vor ein paar Wochen Kinect angeschafft und kann immer noch nicht glauben, was sich da für ein Mist in mein Wohnzimmer geschlichen hat. Ich habe inzwischen fünf verschiedene Spiele probiert und lediglich "Kinect Sports" konnte im Ansatz überzeugen. Was sich aber die Leute von Warner bei "Game Party in Motion" gedacht haben, ist mir schleierhaft. Das ist wohl mit Abstand das Schlechteste, was mir je untergekommen ist: langweilige Minigames, die zum Teil nicht spielbar sind, bei Tischhockey gingen mehr Schüsse nach hinten als nach vorn. Das nächste Problem ist der

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Platz. Welcher normale Spieler hat so ein Zimmer zur Verfügung? Wenn ich alles beiseite räume, habe ich ca. 2 x 2 Meter und bleibe trotzdem regelmäßig irgendwo hängen – oder ich erreiche die äußeren Bildschirmbereiche nicht. Auch die Erkennung lässt sehr zu wünschen übrig: Ich habe es in verschiedenen Winkeln und auch bei unterschiedlicher Ausleuchtung versucht, aber wirklich funktioniert hat es nie. Bei "EA Sports Active" muss ich mich nach jeder Übung neu anmelden, weil Kinect mich verloren hat.

Ich habe zuletzt einige Berichte im Internet gelesen, wonach Microsoft beabsichtigt, Kinect auch in Core-Games zu integrieren, stimmt das? Muss ich demnächst "Call of Duty" im Stehen zocken und mir bei jeder Handgranate den Arm auskugeln? Hoffentlich nicht, denn ich würde eher auf Spielen

Frag Dr. M!



Ich kann mit dem Dualshock 3-Design nichts anfangen und bevorzuge den Xbox-360-Controller. Nicht, weil ich ihn gewohnt bin, es ist ein anatomisches Problem. Aufgrund einer Gelenkerkrankung ist für mich das Spielen mit dem Dualshock 3 sehr unangenehm bzw. bei längeren Sessions sogar schmerzhaft. Bei den Microsoft-Pads habe ich diese Probleme nicht, da die Analogsticks versetzt sind. Habt ihr Erfahrung mit Adaptern, mit denen man Xbox-360-Pads an die PS3 anschließt?

Sven Huber

Derzeit sind zwei Adapter von derselben Firma im Umlauf, z.B. bei eBay und Amazon: Der "XCM Cross Battle Adapter Plus" (rechts unten) kostet rund 45 Euro und besitzt eine Auto-Feuertasterfunktion für alle Tasten, soll aber nur mit alten PS3-Modellen fehlerfrei funktionieren. Der Nachfolger "XCM Cross Battle Adapter 2.0" (rechts) kostet dagegen ca. 95 Euro und ist auch mit der Slim-Variante kompatibel. Bei dieser Version lassen sich die Funktionen der Feuertasten sowie der Analogsticks tauschen. Allerdings ist zu beachten, dass bei beiden Adaptern nicht alle Features des PS3-Pads unterstützt werden: Zum einen lässt sich die PS3 nicht durch die Xbox-Taste anschalten und zum anderen besitzt das Xbox-360-Pad keine analogen Feuertasten. Wenn ein Spiel diese Funktion unterstützt, kannst Du es nur mit Einschränkungen bedienen.



Komfortabel, aber teuer: "XCM Cross Battle Adapter Plus" kostet rund 95 Euro und besitzt eine Swap-Funktion.



Der "XCM Cross Battle Adapter Plus" (45 Euro) wurde speziell für alte PS3-Modelle entwickelt.

verzicht, als auf mein Sofa und den Controller.

Christian

Auf der letztjährigen Tokyo Game Show wurden tatsächlich Spiele für Core-Gamer genannt, die Kinect unterstützen sollen, etwa ein Nachfolger der komplexen Xbox-Mechanismen "Steel Battalion". Wie sich ein derart komplexes Werk jedoch per Handbewegung steuern lassen soll, bleibt bis zur ersten spielbaren Version ein Rätsel. Als Vorgeschmack darauf hat uns "Harry Potter und die Heiligtümer des Todes" mit Kinect-Steuerung auf jeden Fall überhaupt nicht gefallen.

Die spinnen, die Bayern!

Was hat sich das bayerische Sozialministerium denn nun dabei gedacht: Ich war gerade auf der Homepage von "Dead Space 2" und was muss ich da lesen? Das Sozialministerium hat erfolgreich Einspruch gegen die USK-Kennzeichnung des Games eingelegt und so eine erneute Prüfung erzwungen? Letztendlich liegt es doch auch in der Hand der Händler, das Spiel nicht an minderjährige Personen zu verkaufen. Zur Not legt man es nicht öffentlich ins Regal, sondern verkauft es auf Nachfrage mit Ausweis. Aber das wäre wohl zu viel Aufwand.

Ich muss allerdings zugeben, dass ich mich schon damals, als der erste Teil bei uns ungeschnitten erschien, sehr gewundert habe. Ich habe mir das Spiel extra als US-Version besorgt, weil ich nicht damit gerechnet hatte. Nun muss man abwarten und sehen, was passiert. Zur Not wird auch diesmal wieder zum Import gegriffen. An der Petition habe ich mich selbstverständlich beteiligt.

Jan Martin Herwig

Auch wir wundern uns über das Gebaren rund um "Dead Space 2" (siehe Test Seite 52), zumal im Spiel nichts enthalten ist, was nicht schon im ersten Teil zu sehen gewesen wäre. Doch der Gesetzgeber sieht die Möglichkeit eines Einspruchs gegen die Altersfreigabe der Obersten Landesjugendbehörden vor – denn entgegen landläufiger Meinung erteilt nicht die USK die Freigabe, sondern der Staat selbst im Rahmen eines offiziellen Verwaltungssaktes.

Appell an Sony

Die PS3 ist nun endgültig geknackt und Sony leidet mählich. Schade,

dies zu hören; schön, dass es relativ lange gedauert hat. Ob sich diese Tatsache auf die Verkaufszahlen der Hard- und Software auswirken wird, bleibt abzuwarten. Erwarten den ehrlichen Käufer schon bald PC-ähnliche Verhältnisse mit den absurdesten Schutzmechanismen? Oder wird uns Sony zu wöchentlichen Firmware-Updates nötigen?

Dies wäre ein großer Schritt rückwärts zu dem, was die Konsolengenerationen seit Jahrzehnten stark gemacht hat: leichte, unkomplizierte Zugänglichkeit. Einlegen, spielen und in eine andere Welt abtauchen. Ich hoffe auf keinen Schnellschuss seitens Sony, denn Hacker wird es immer geben! Im Falle von verstärkten Sicherheitsmaßnahmen fördert dies höchstens deren Ehrgeiz. Es ist bei der starken Qualität aktueller und künftiger Titel sowieso absurd – siehe "Dead Space 2", "Killzone 3" oder "Uncharted 3" –, bei einem Preis von 55-60 Euro überhaupt ans Kopieren zu denken. Ansonsten gibt es immer noch Alternativen wie den Gebrauchtmärkte mit schnell fallenden Preisen oder den Gang zur Videothek. Ich appelliere daher an alle Spieler, das Original mit seiner Originalverpackung wertzuschätzen und an Sony, keinen Schnellschuss zu wagen, der die bisher unkomplizierte Konsolenwelt aus den Fugen geraten lässt.

Marcel Brieskorn

Auch wir unterstützen Deinen Appell an Sony, nicht in blinden Aktionismus zu verfallen, der womöglich nur in einer Gängelung ehrlicher Kunden mündet. Man kennt das aus dem DVD-Bereich: Nach dem Einle-

gen muss man sich durch eine Reihe nervtörender Raubkopierhinweise und Firmenlogos quälen, die sich so gut wie nie überspringen lassen – Filmpiraten bleiben ironischerweise davon verschont. Auch absurde Pseudoschutzvorrichtungen wie eine permanente PC-Onlineverbindung Marke Ubisoft treffen die Falschen. Auf der anderen Seite appellieren wir jedoch auch an die Ehrlichkeit der Zocker. Allerdings können wir im Gegensatz zu Dir durchaus nachvollziehen, wie man bei Spielepreisen von rund 60 Euro ans Kopieren denken kann.

Wer hat's erfunden?

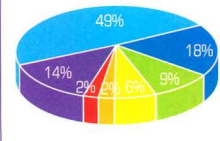
Allen frühen Videospielen ist gemein, dass man als Spieler letztendlich scheitern wird: So gut man auch zockt, das Game wird mit der Zeit entweder immer schneller, ein Zeitlimit läuft ab oder es tauchen mehr Gegner auf, die einem den Garaus machen – es erscheint unweigerlich der Schriftzug "GAME OVER". Aber das änderte sich irgendwann, denn plötzlich war es möglich, ein Spiel durchzuspielen. Nur wann und welches war das? Meine Frage an Euch: Welches war

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfährt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Worauf freust Du Dich 2011?

- A** Nintendo 3DS
- B** The Elder Scrolls V: Skyrim
- C** Killzone 3
- D** Forza 4
- E** Call of Duty
- F** FIFA 12
- G** mindestens 52 M! Casts



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), v.i.S.D.
 Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
 Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
 Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrlé (oe), Thomas Nickel (tn), Max Wildgruber (mw), Stefan Stockmann (st), Behrang Ghassami (bg), Craig Grannell (gr), Steffen Freundtörfer (sf), Thomas Stuchlik (ts), Gideon Gottfried (gg), Gregor Wildermann (gw), Max Wirtz (mx)

Manuskripteinsendungen:
 Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandete 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.

© 2011 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.

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: Square Enix / Eidors

Produktion: Andreas Knauf
 Anzeigenleitung: Andreas Knauf, v.i.S.D.
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17
 gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dieckrichs Druck+Media GmbH&Co. KG

ERRATA

Errata: Im Test zu "Def Jam Rapstar" grämt sich Matthias ob der Tatsache, dass Fat Joe in der deutschen Version nicht enthalten ist, dabei stimmt das gar nicht, er ist dabei.

Errata: Die Grafik des Rollenspiels "Star Odyssey" wäre für C64-Verhältnisse tatsächlich grandios, doch das Spiel erschien für Mega Drive – Fehler in den News auf Seite 13.

Errata: Die Xbox kostete zum Verkaufsstart nicht etwa 869 D-Mark, wie auf Seite 41 behauptet, sondern 479 Euro.

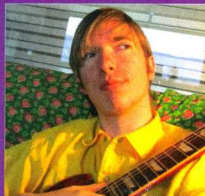
Errata: Das erste Konsolen-MMORPG ist nicht "Final Fantasy XI", wie Ulrich auf Seite 39 schreibt – Phantasy Star Online erschien früher.

Zockerbude des Monats

Tobias Zimmer aus der Schweiz hantiert nicht nur mit Controllern, sondern auch mit Acrylfarbe, Pinsel und dem Computer – dabei entstehen tolle Motive, die einen Platz in der aktuellen Zockerbude verdienen!

Der 30-jährige Student schwärmt noch heute von den Adventures aus dem Hause LucasArts, hat aber auch etliche Konsolen der letzten Jahre in seiner Zockerbude stehen. Spannender anzusehen sind jedoch seine selbst gemalten Videospielmotive (u.a. "Zelda", "Resident Evil") sowie unzählige Merchandise-Figuren. Darunter befinden sich zahlreiche große, detailreiche

"Final Fantasy"-Kostbarkeiten wie Animaa Gilgamesh, Richter Gabranth, diverse Tarutarus oder Yojimbo. Neben der Rollenspielreihe hat auch "Resident Evil" einen festen Platz in Tobias' Sammlung, sein großer Stolz ist die limitierte "Biohazard"-Collection-Box und der auf weltweit 1.800 Stück limitierte "Code Veronica"-Dreamcast – beide stammen aus Japan.



Wenn Tobias mal keine Videospielmotive malt oder Figuren sammelt, spielt er sogar – dank eines Wolfsoft-Scartumschalters sind sämtliche Nicht-HD-Konsolen parallel angeschlossen!

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!

das erste Spiel, das man erfolgreich beenden konnte?

Marko Tatge

Auf den ersten Blick klingt Deine Frage nach einer großen Herausforderung, doch die Antwort ist relativ einfach: Bereits das erste Text-

abenteuer "Adventure" von William Crowther aus dem Jahr 1976 hat durch seine erzählte bzw. programmierte Geschichte ein klar definiertes Ende!

Spannender dürfte die Suche nach dem ersten Spielhallenautomatentitel mit einem Ende sein,

denn dort ist es ja Teil der Philosophie, eben kein Ende zu haben, um dem Spieler das Geld aus der Tasche zu ziehen. Obwohl frühe Titel wie "Scramble" oder "Donkey Kong" formal ein Ende haben – Affe tot, Pauline gerettet –, geht es nach dem Durchspielen einfach weiter,

solange der Spieler Leben übrig hat. Möglicherweise ist "Dragon's Lair" (1983) ein früher, wenn nicht der erste Arcade-Vertreter mit einem eindeutigen Spielende, was bei den Textadventures an die narrative Struktur des Genres geknüpft ist – Prinzessin gerettet, Spiel zu Ende.



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!



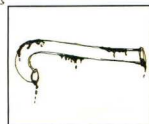
Final Fight 2 • SNES • 1993



Auflösung

von Ausgabe 02/11

Dem Schmid sein Rätsel Schau genau!



Lösung: Bloody Roar



Spieltitel gesucht!

1. DESERT STRIKE
2. ECCO
3. KILLER INSTINCT
4. AFTER BURNER II
5. DOUBLE DRAGON
6. EQUINOX



Welche Spiele-Serie ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen einer Spiele-Reihe.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 22. Februar 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!

Gasmasken und Helm sind aktuell der letzte Schrei, weshalb sich viele Figuren zum Verwechseln ähnlich sehen – woher stammen diese Sechse?



Maske 1:

Maske 2:

Maske 3:

Maske 4:

Maske 5:

Maske 6:

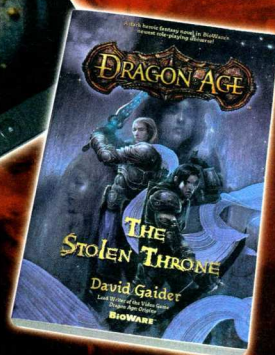
GEGEN DIE DUNKLE BRUT!

Electronic Arts macht Euch zu grauen Wächtern:

**1x PlayStation 3 mit "Dragon Age: Origins" -
Airbrush-Motiv + "Dragon Age: Origins" Ultimate
Edition (PS3) + Roman (englisch)**

**1x "Dragon Age: Origins" Ultimate Edition (PS3) +
Roman (englisch)**

**2x "Dragon Age: Origins" Ultimate Edition (360) +
Roman (englisch)**



Beantwortet folgende Frage:

**Wie heißt die Hexe Eurer A: Morrigan
Abenteurer-Schar? B: Oma Wetterwachs
C: Böse Stiefmutter**

Stichwort: Ferelden

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

AUF NACH HELGHAN!

Wappnet Euch mit Sony
PlayStation gegen die Helghast:

1x "Killzone 3" Helghast-Edition (PS3)

2x "Killzone 3" (PS3)

Wisst Ihr die Antwort?

**Wie heißt der A: M.Bison
verblichene Anführer B: Heihachi Mishima
der Helghast? C: Sclor Visari**



Stichwort: Waffenkammer

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 3. März 2011.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

SPECIAL EDITION

MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45



**Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur
im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!**

WEITERE ABOVORTEILE:



15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR 46 EURO



FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Dieser Abschnitt passt genau in einen Fensterbriefumschlag.

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

**Zahlungsweise
bitte ankreuzen:**

☐ gegen
Rechnung

☐ bequem
per Bankinzug
(nebenan ausfüllen)

The way of the exploding fist

THE LEGEND CONTINUES FIST II



Vom Handkanten-Hit zum ausgewachsenen Action-Adventure: M! geht der Metamorphose des C64-Karate-Knallers auf den Grund.

System: C64
Hersteller: Melbourne House
Jahr: 1985 / 1986

Viele Videospielhistoriker behaupten, der C64-Klassiker "Way of the Exploding Fist" wäre ein Klon des Automaten "Karate Champ". Doch sein Designer Gregg Barnett enthüllt eine komplexere Wahrheit: "Ich wollte unbedingt etwas Eigenständiges machen – das konnte seinerzeit gleichbedeutend mit der Gründung eines neuen Genres sein – und habe mit Ideen für ein Beat'em-Up herumgespielt." Als "Karate Champ" auftauchte, war das nur noch ein Grund mehr, "Fist" möglichst schnell anzugehen, denn nun würden auch andere Firmen auf ähnliche Gedanken kommen.

Während der Entwicklung blieb ein gewisser Einfluss von "Karate Champ" nicht aus, überlagerte aber nicht den grundlegenden Charakter von Greggs Kreation: "Die Kämpfe und der Stil von 'Fist' sind – bis auf den 'geliebten' Salto – nicht die von 'Karate Champ', sondern orientieren sich mehr an Jeet Kune Do, der Kampftechnik von Bruce Lee. Ein gutes Beispiel dafür ist der bei 'Fist' korrekt seitlich ausgeführte Tritt nach vorne, im Gegensatz zum fußballartigen Kick, wie er bei 'Karate Champ' vorkommt."

Für Gregg war entscheidend, ein realistisches, intuitives und simulationsorientiertes Spiel zu erschaffen. Er marschierte tagelang mit einem Joystick in der Hand durch die Gegend: "Mich interessierte nur, Moves zu entwickeln, die man vernünftig mit einem Joystick umsetzen konnte. Das Spiel sollte auch ohne Studium der Anleitung spielbar sein, damit jedermann einfach ein-



C64 Der Bulle war eine 'Anleihe' von "Karate Champ". "Da ging der Einfluss etwas zu weit, aber es hat gut funktioniert", sagt Gregg. "Ich mochte den Schockeffekt wirklich."

steigen und darin jemand anderen vermobeln konnte!" Mit der Zeit wurden Kicks mit dem Feuerknopf gekoppelt, vertikale und horizontale Knüppelbewegungen lösten leichte Attacken mit kurzer bzw. hoher Reichweite aus. Die Diagonalen wurden reserviert für die durchschlagenderen Moves, was laut Gregg "den Unterschied zwischen einem guten und einem sehr guten Spieler ausmachte – vor allem im Nahkampf."

Statt auf hektische Knöpfchenhämmererei zu setzen, stellte Gregg bei "Fist" Strategie in den Vordergrund. Eine komplexe Angriffs- und Block-Dynamik – vielleicht zum ersten Mal in Videospielen – wurde entwickelt, zusätzlich Feintuning sorgte für eine



C64 Für die KI beobachtete Gregg menschliche Kämpfer und definierte zehn Attribute wie Aggression und Reaktionsgeschwindigkeit. Darauf basierte er den schwersten Computergegner und schwächte die anderen ab.

pixelperfekte Kollisionsabfrage. "Das ist etwas, dass man seitdem nur noch selten sieht", so Gregg. "Ich erstellte einen Editor, mit der sich die letzte Animationsphase einer Attacke exakt auf die Bewegungsphasen eines Gegners abstimmen ließ. Es gab ein paar Pixel Toleranz für Treffer, die einen ganzen Punkt wert waren, und noch ein paar mehr für Halbpunkt-Attacken. Darum fühlten sich Angriffe so knackig an – in 'Fist' war ein Schlag auf die Nase des Gegners wirklich gleichbedeutend mit einem exakten Treffer!" Atmosphäre und Strategie wurden zusätzlich betont durch das Absenken der Spielgeschwindigkeit von den ursprünglich programmierten 60 Bildern pro Sekunde auf 15 Bilder pro Sekunde ("Spätere Spiele

exploding fist



STECKBRIEF

Name: Gregg Barnett
 Alter: 49
 Damals: Designer der "Exploding Fist"-Serie
 Heute: Freiberuflicher Spiel-designer und Drehbuchautor

DREI SIND EINS ZU VIEL

Nach den anfänglichen Erfolgen verabschiedete sich die "Fist"-Serie mit dem wenig aufregenden "Exploding Fist+.". "Das entstand angesichts von 'IK+.', erinnert sich Gregg. "Marketingleute hielten es für eine gute Gelegenheit, ein billiges Spiel zu veröffentlichen. Denn nach dem Erfolg von 'IK+' glaubten sie, dass zwei gleichartige Spiele schon genug Kunden finden würden."

Dieses "Marketing-Game" wurde von Gregg während seiner Mittagspausen programmiert und warf immerhin Einfälle wie die "Wirf Shurikens auf Ninjas"-Bonusrunde und den neuen, rüden "Ellenbogen ins Gesicht"-Move ab. "Die Bonusrunde war einfach ein Versuch von mir, wenigstens etwas Eigenständiges einzubauen", sagt Gregg. "Und die Ellenbogen-Aktion war ursprünglich schon für das erste 'Fist' geplant, wurde aber damals schnell fallen gelassen."



C64 "Exploding Fist+" kopierte den großen Rivalen "IK+" spielerisch schamlos, in Sachen Szenario unterschied es sich mit seiner Stadtoptik aber:



C64 Erkundungspflicht: Den "Fist II"-Endkampf konnte nur bestreiten, wer vorher genug Schriftrollen fand.

wie "IK" waren flatter, aber weniger strategisch", bemerkt Gregg) sowie dem Hinzufügen von digitalisierten Schreien und Treffer-Effekten. "Das machte die Angelegenheit noch intensiver. Die tiefe Befriedigung, einen perfekten Treffer auf die Stirn eines Gegners zu landen, war das, was das Spiel auslösen sollte!"

Der Nachfolger "Fist II: The Legend Continues" wich deutlich von der Marschroute des Erstlings ab und setzte stark auf das Erforschen der Spielwelt, statt sich wie gehabt nur auf Prügeleien zu konzentrieren. Dieser radikale Stilwechsel entstand aus Greggs Wunsch, ein Action-Adventure zu entwickeln. "Meine Idee beinhaltete viel Erkundung und eine dichte Atmosphäre, außerdem sollten Kämpfe mit Energiebalken anders ablaufen als die früheren, auf Punktwertungen basierenden Duelle. Das Spiel fand ursprünglich



C64 Prügeleien waren bei "Fist II" sporadisch, außerdem wurde die Move-Palette abgespeckt.

nicht im "Fist"-Universum statt, näherte sich dem aber doch wieder an."

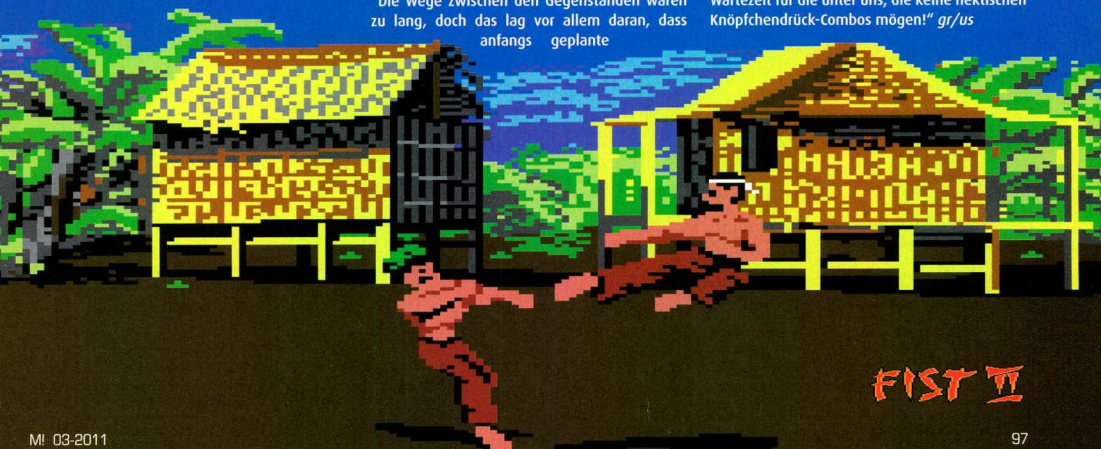
"Fist II" ließ Euch durch ein weitläufiges, scrollendes 2D-Szenario wandern und nach Schriftrollen suchen, die zu bestimmten Schreinen (die natürlich genau am anderen Ende der Welt lagen) transportiert werden mussten, um ihre Kräfte aufnehmen zu können. Unregelmäßig kam es dabei zu Kämpfen: "Anfangs hatte das Spiel noch mehr Rätsel, die mit Karate-Moves zu lösen waren. Aber es entwickelten sich letztlich normale Gefechte mit nur wenigen verbliebenen 'Puzzles': An einigen Stellen etwa sollte der Spieler Bäume umtreten", resümiert Gregg. Das Ergebnis war ein gutes Stück entfernt von der ursprünglichen Vision und Gregg erinnert sich daran, dass Kompromisse notwendig waren, um alles in einen einzigen Ladevorgang zu packen. "Die Wege zwischen den Gegenständen waren zu lang, doch das lag vor allem daran, dass anfangs geplante



C64 Mit gefundenen Schriftrollen ging es zum Meditieren in Tempel, um die Kräfte zu verinnerlichen.

Sachen wegfielen. Und obwohl wir Animationsphasen für taumelnde Kämpfer hatten, passten sie einfach nicht mehr in den Speicher – darum reagieren sie bei Treffern nicht."

Obschon Otto Normalspieler das Prügel-Abenteuer durchaus unterhaltsam fanden, wurde "Fist II" von Spieltestern mit hohen Erwartungen verrissen. "Das war schon fair – das Spiel entsprach auch nicht dem, was ich eigentlich vorhatte", sagt Gregg. Unabhängig davon erinnern sich Prügel-Spiel-Veteranen gerne an den Erfolg und die Qualitäten des ersten Teils. Gregg denkt darüber nach, wie "Fist" wohl heute ausfallen könnte: "Vielleicht kein simples Beat'em-up, sondern eine moderne Weiterentwicklung. Davon abgesehen sehen wir heute endlich wieder Kampfspiele mit intuitiven Attacken und Block- bzw. Konterssystemen. Es war eine lange Wartezeit für die unter uns, die keine hektischen Knöpfchendrück-Combos mögen!" *gi/us*



FIST II

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Der zweite Max W.



Als Ulrich für neue Profilfotos (als Basis für lustige Podcast-Bildmontagen) posierte, schlich sich Max W. ins Bild, unser fleißiger Praktikant. Max fühlte sich geehrt, von Ulrich als Gast zum wöchentlichen Podcast eingeladen zu werden. Allerdings nicht, um über die neuesten Spiele zu schwadronieren, sondern über das derzeit wieder aktuelle RTL-Intellektio-Format "Ich bin ein Star – holt mich hier raus" zu philosophieren. Diese Einladung musste er – aus Furcht vor unqualifizierten Antworten durch Wissenslücken – ablehnen. Dafür sprang zum Glück Ex-Praktikant Stefan ein und rettete die (Ex-)Praktikanten-Ehre. Max widmete sich anderen Aufgaben des Redaktionsalltags – da wollten noch diverse Füße sowie verspannte Redakteurs-Rücken massiert werden, Kaffee musste gebrüht und Nekromorphs zerteilt werden. Wie ihm das geschmeckt hat, lest Ihr im MAX-Test!

ilomilo zuckersüß

Wegen der dezemberlichen Wetterwirren mussten die zwei knuffigen Kerlchen bis nach Weihnachten warten, um ihr Reiseziel zu erreichen. Allround-Talent Stefan (oben genannter Ex-Praktikant) erschuft ilo und milo mit tatkräftiger Unterstützung seiner Freundin und übersandte sie in Ulrichs Obhut: Der versprach natürlich gerührt, das herzige Duo zu umsorgen und ihm eine neue Heimat zu geben – ist doch Ehrensache!



Jacob, schau uns doch an!

Jacob Taylor ist Crew-Mitglied von "Mass Effect 2" und ein desillusionierter Ex-Allianz-Soldat. Originalzitat: "Eine gute Tat ist, wie wenn man sich in dunklen Hosen selbst beipisst – ein warmes Gefühl, aber keinem fällt's auf." Leider ist es Entwickler BioWare nicht gelungen, ihm seit fall't's auf." Leider ist es Entwickler BioWare nicht gelungen, ihm seit dem Xbox-360-Release das Schielen abzugewöhnen – davon zeugt das Bild links, das wir mithilfe der PS3-Fassung (Test auf Seite 50) erstellen halfen. Jacob schaut im Charakter-Auflevel-Bildschirm mit seinem linken Auge immer noch konsequent am Spieler vorbei.



Nintendos Art-Attack

Das DS-Modul "Art Academy" ist bereits seit August letzten Jahres im Handel und wird aktuell noch im TV beworben – Nintendo landete nach "Dr. Kawashima" & Co. wohl mal wieder einen Casual-Hit für das Handheld. Stolz hat uns Big N eine Postkarte mit diesem adretten Mosaik geschickt – das besteht

aus 398 "Art Academy"-Kunstwerken, die Spieler aus aller Welt auf ihrem DS erstellt haben.

Unter www.nintendo.de/mal-aktion gibt es das Bild inklusive Zoomfunktion.



Sonics Nachtclub

Die MI-Redaktion sitzt seit 1993 im aufregerarmen, bayerischen 13.000-Seelen-Städtchen Mering. Doch jetzt stept hier so richtig der Bär – zumindest

wenn es nach den Besitzern der neuen Orts-Diskotheek Sonic geht. Dabei handelt es sich nämlich um "Die neue Location im trashigen Knast-Look für Freunde von guter, ehrlicher Rockmusik". Wir haben uns bislang noch nicht in den Schuppen getraut, aber wenn der Laden schon Sonic heißt, dann muss eigentlich mal ein Besuch drin sein. Im Optimalfall natürlich anlässlich einer spannenden Spiele-Präsentation... Hallo, Sega? Wo wollt Ihr uns das neue "Sonic"-Spiel zeigen?



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Jacob ist laut "Mass Effect 2" ein echter Fitness-Freak. Hier seine Workout-Rekorde: 300 Bauchpressen, 250 Leg-Lifts, 300 Liegestütze und 600 Sit-ups. Dabei schaut er die Streifen "Blasto: Die Quelle sticht" und "Asari-Geständnisse 26: True Blue" an – wenn das mal kein Schweinkram ist.



VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **04/2011** erscheint am Freitag, den **25. Februar**



- » **Test: Dragon Age 2**
- » **Need for Speed SHIFT 2**
- » **Deus Ex: Human Revolution**
- » **noch geheim: Horror-Shooter – Teil 2**

Außerdem » Hinter den Kulissen von Killzone 3, Tuning-Tipps für die Xbox 360



MESSE DICH MIT DEN GRÖSSTEN



MARVEL
vs.
CAPCOM
Fate of Two Worlds



XBOX 360



18.02.2011

CAPCOM

TM & © 2011 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 2010. ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

100% UNCUT
SINGLEPLAYER

STELL DICH DEM HORROR IM ALL

Das Grauen kehrt zurück. Erlebe die komplette Bewegungsfreiheit im Weltall und stelle dich mit neuen Waffen einem blutigen Alien-Ansturm.



DEAD SPACE²



Jetzt vorbestellen!

www.deadspacegame.com



PlayStation
Network



XBOX
360



VISCERAL
GAMES