





SEI STARK



SCHWERE PANZERUNG, UM KUGELN STANDZUHALTEN. SUPERKRÄFTE, UM AUTOS WEGZUTRETEN UND GEGNER DURCH DIE LUFT ZU SCHLEUDERN.

SEI SCHNELL



LAUFE, SPRINGE, GREIFE UND BEWEGE DICH MIT UNGLAUBLICHER GEWANDTHEIT.

SEI UNSICHTBAR



ERKENNE DIE TAKTIK DEINER GEGNER UND SCHALTE SIE MIT ÜBERRASCHUNGSANGRIFFEN ODER ALS SCHARFSCHÜTZE AUS.

CRYSIS.DE

New York City, 2023

Ein gewaltiges Heer von Aliens ist gelandet, um die Menschheit auszulöschen.

Deine einzige Chance sie aufzuhalten: Sei stark, sei schnell, sei unsichtbar.

CRYSIS 2

WERDE ZUR WAFFE

AB 24. MÄRZ
IM HANDEL

JETZT VORBESTELLEN UND
DIE LIMITED EDITION SICHERN

100 % UNCUT!



Echte Gamer
kaufen online!

... und zwar bei www.alternate.de



KILLZONE™ 3

Nach dem Tod von Diktator Visari ist auch die Flotte der ISA im nuklearen Kampf um den Planeten Helghan gefallen. Die noch vorhandenen Bodentruppen müssen sich aus dieser scheinbar ausweglosen Situation kämpfen, um sich und ihre Kameraden zu retten und den Alien-Planeten verlassen zu können. Als Sergeant Sevchenko schlägt man sich dabei zusammen mit Kollege Rico unter anderem durch eine Dschungel-, Eis- und sogar eine Weltraumlanschaft.

- auch als Helghast-Edition erhältlich: inkl. Helghast-Helmbüste, exklusive Figur eines Helghast-Scharfschützen, 100-seitiges Hardcover-Artworkbuch sowie ein Gutschein zur Freischaltung von Specials im Spiel • FSK: ab 18

YSATH/YSATH

www.alternate.de: Alles rund um Konsolen, Spiele, PCs und Unterhaltungselektronik bequem und sicher online kaufen!

PS3
PlayStation 3



PS3-Fernbedienung

Sony PS3 Blu-ray-Fernbedienung

- drahtlose Steuerung der Blu-ray-Wiedergabe
- Bluetooth-Funktechnologie
- inkl. Blu-ray-Film „Inception (USK 12)“

017230



PS3
PlayStation 3



Multimedia-Spielkonsole

Sony PlayStation 3 Slim

- 3.200 MHz Cell-Prozessor und RSX-GPU
- Blu-ray-Laufwerk • 320-GB-Festplatte
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth
- inkl. DualShock 3-Wireless-Controller

017430

PS3
PlayStation 3



PS3-Funkcontroller

Sony PS3 DualShock 3 Controller

- Lithium-Ionen-Akku (ca. 30 Stunden Spielzeit)
- Play&Charge-Technologie: Akku aufladen beim Spielen über USB-Verbindung
- DualShock 3 Force Feedback

017530

Sharkoon



Stereo-Headset

Sharkoon X-Tatic SP

- für PlayStation 3 und Xbox 360 • 40-mm-Treiber
- Hörer: 20 Hz – 20 kHz • Mikrofon: 100 Hz – 2 kHz
- 1x 3,5-mm-Klinkeanschluss
- Mikrofon-Anschluss über USB

KW530

24h-Bestellhotline:

01805-905040*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz powered by USC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen.

Philipp-Reis-Straße | 35440 Linden | Mo – Fr: 9:00 – 20:00 Uhr | Sa: 9:00 – 18:00 Uhr | Fax: 0180 5 - 90 50 20*

ALTERNATE

Bark at the Moon

Silvester 2005, ein verrauchtes Zockerzimmer, die Party-Meute tobt. Heißt der Star des Abends Jim, Jack oder vielleicht Johnny? Nein, nein und nochmals nein. Auch Billa hat seine Bong zu Hause gelassen und Mario seine Pilze. Der Grund, warum die zwei Ex-MAN!ACs Colin und Thorsten, der heutige MI-Chef Olli sowie eine Bande weiterer Spiele-Freaks damals die Sau so richtig rausließen, war ein anderer: die US-Version von "Guitar Hero". Die Plastikgitarren in den Knien hängend ("Trage die Klumpfe niemals oberhalb deines Gürtels!") wurde gerockt, geposet und gegrölt. Selbst als Jim, Jack und Johnny doch noch auf ein, zwei Gläser vorbeischaute, konnten sie nicht gegen Ziggy Stardust, den Sharp Dressed Man, die Killer Queen und die Cowboys From Hell anstinken. Plastikknöpfe im Rhythmus der hämmernden Musik zu drücken, war besser als die schönste Nebensache der Welt – nun ja, zumindest nah dran an diesem 31. Dezember 2005. Alle waren sich einig: "Guitar Hero" ist ein geniales Stück Software, das verdammt viel gute Laune verbreitet.

Dass Musikspiele in den kommenden Jahren wie Kometen in den Umsatzhimmel schießen würden, darauf hätte jedoch keiner gewettet. Die "Guitar Hero"-Serie stürmte unter Activision-Flagge von einem Rekord zum nächsten, mit Original-Songs, witzigen Mehrspieler-Modi und neuen Instrumenten. Zu Gitarre und Bass gesellten sich Schlagzeug und Gesang, die "Rock Band"-Konkurrenz packte letztes Jahr sogar das Keyboard in den virtuellen Tourbus. Die Bibliothek an spielbaren Songs erreichte durch unzählige Download-Packs gewaltige Ausmaße, Rock-Giganten wie Metallica, Green Day oder die Beatles wurden mit eigenen Episoden gefeiert und schließlich verwirklichte der Auslöser der Musikgame-Welle – Entwickler Harmonix – sogar seinen Traum vom Instrumenten-Lernspiel (im Pro-Modus von "Rock Band 3"). Die Evolution des Genres hatte ihr Ende erreicht.

Auf dem Weg dahin wurden die zockenden Massen eingefangen, gefüttert – und letztlich übersättigt. Die Goldesel von einst spucken heute keine Dukaten mehr aus und landen auf der Schlachtbank. Den Anfang macht die "Guitar Hero"-Reihe: Activision entsorgt den Gründervater des Erfolgsgenres kurz und schmerzlos per Nebensatz im aktuellen Finanzbericht (siehe Nachrichten Seite 14). Ein wahrlich unwürdiger Abgang für einen ehemaligen Rockstar. Daher packt der Verfasser dieser Zeilen jetzt sein altes "Guitar Hero" aus, lädt Jim, Jack und Johnny als moralische Unterstützung ein und zockt mit einer Träne im Knopfloch zum lauten Abschied den Eröffnungssong des Spiels: "I Love Rock 'n' Roll"!



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive MI-Cover.
Mehr auf Seite 91.





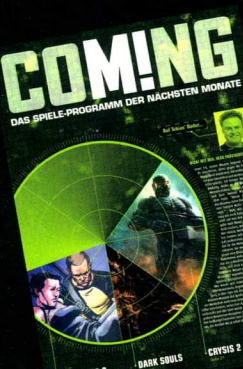
8 Deus Ex: Human Revolution

EXTENDED

- 30 Art Academy
Kleinkunst mit DS und tieferer Bedeutung
- 40 Liebeserklärung: Schneider CPC
Der C64-Rivale in der Retrospektive
- 44 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Spezialattacken im Beat'em-Up
- 84 Wir müssen draußen bleiben!
10 Nippon-Hits, die Ihr vielleicht nie zu Gesicht bekommt
- 92 Die besten Tipps & Tricks für die Xbox 360
So holt Ihr mehr aus Eurer Konsole heraus

Die besten Tipps & Tricks für die Xbox 360

AB SEITE 92



DER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 19

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMA

- 8 Deus Ex: Human Revolution
Ein düsterer Mann, unzählige Lösungswege und jede Menge blauer Bohren. Wir sagen Euch, wie sich der dritte Teil der Serie spielt.

NACHRICHTEN

- 14 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - NGP – PSP-Nachfolger mit PS3-Power
 - Activision stampft Spielserien und Entwicklerstudios ein
 - Computerspielmuseum Berlin eröffnet wieder
 - Hakenkreuze in deutschem Adventure?

COMING

26 Anarchy Reigns	PS3 / 360
25 Call of Juarez: The Cartel	PS3 / 360
23 Conduit 2	Wii
21 Crisis 2	PS3 / 360
26 Dark Souls	PS3 / 360
29 Dead or Alive Dimensions	3DS
20 Homefront	PS3 / 360
28 inFamous 2	PS3
23 Lego Pirates of the Caribbean	PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
20 MotoGP 10/11	PS3 / 360
22 Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed	PS3 / 360
29 Pac-Man & Galaga Dimensions	3DS
23 Portal 2	PS3 / 360
27 Ratchet & Clank: All 4 One	PS3
26 The Cursed Crusade	PS3 / 360
24 Virtua Tennis 4	PS3 / 360 / Wii

PREVIEW

38 Mortal Kombat	PS3 / 360
32 The Darkness 2	PS3 / 360
36 The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3 / 360

46 Dragon Age II



16 Sony stellt den PSP-Nachfolger NGP vor

32 The Darkness 2

SPIELE-TESTS

60 Bulletstorm	PS3 / 360
63 de Blob 2	PS3 / 360 / Wii
46 Dragon Age II	PS3 / 360
58 Fight Night: Champion	PS3 / 360
55 Gods Eater Burst	PSP
53 Hyperdimension Neptunia	PS3
62 Knights Contract	360
64 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	PS3 / 360
59 MindJack	PS3 / 360
52 Okamiden	DS
55 Pokémon Schwarze & Weiße Edition	DS
54 Tactics Ogre: Let Us Cling Together	PSP
56 Test Drive Unlimited 2	PS3 / 360
53 Trinity: Souls of Zill O'll	PS3

DOWNLOAD-TESTS

75 Bionic Commando Rearmed 2	PS3 / 360
74 Breach	360
74 Beyond Good & Evil HD	360
78 Explodemon	PS3
73 Hard Corps: Uprising	PS3 / 360
74 Modern Combat: Domination	PS3
77 Ricochet HD	PS3
79 Shantae: Risky's Revenge	DSi
78 Spare Parts	PS3 / 360
76 Spectral Souls: Resurrection of the Ethereal Empires	PSP
77 Stacking	PS3 / 360
76 Tales from Space: About a Blob	PS3
77 TNT Racers	360
76 Viral Survival	Wii

NACHSPIEL

69 Call of Duty: Black Ops – First Strike	360
68 Dead Space 2: Profi-Tipps zum Hardcore-Modus	PS3 / 360
70 Gran Turismo 5: Foto-Shooting für Experten	PS3
66 LittleBigPlanet 2: Bastel-Tagebuch, Teil 1	PS3

IMPORT-TESTS

81 Arcane Heart 3	PS3
82 Dragon Quest VI: Realms of Revelation	DS

INTERAKTIV

86 Leserbrief	90 Gewinnspiele
89 DENK MIT	98 Manischer Monat

RUBRIKEN

5 Editorial	87 Impressum
91 Abonnement	98 Vorschau



Exklusiv: 10 verboten gute Import-Spiele

Seite 84

MORTAL KOMBAT

Seite 38

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Kein Spiel für Unentschlossene: Als menschliches Taschenmesser Adam Jensen schreibt Euch hier niemand vor, was Ihr wie zu tun habt.

» Verschwörungen, Cyberpunk, dunkle Gestalten und jede Menge Misstrauen – das ist der Stoff, aus dem die "Deus Ex"-Spiele sind. Das Studio Ion Storm erschuf unter der Leitung von Warren Spector im Jahr 2000 einen Meilenstein im Action-Rollenspiel-Sektor – auf dem PC. Konsoleros nahmen die Umsetzung des Spiels für die PlayStation 2 (trotz neuer Intro- und Endsequenzen) und später die Xbox-Variante des Nachfolgers "Invisible War" kaum wahr. 2011 gehört Ion Storm der Vergangenheit an und Warren Spector haucht mit seiner Firma Junction Point lieber Micky Maus neues Leben ein, als noch einmal ins Neonlicht der nahen Zukunft einzutauchen. Mit dem Prequel "Human Revolution" wollen nun die Entwickler von Eidos Montreal auch PS3- und Xbox-360-Spieler begeistern. Wir haben die ersten drei Missionen gespielt und verraten Euch, ob sich das lange Warten gelohnt hat.

Natur pur

Zu Beginn von "Deus Ex: Human Revolution" ist Adam Jensen noch ein ganz normaler Mensch. Der 34-jährige Kaukasier arbeitet als Sicherheitschef in Detroit bei Sarif Industries, einem Unternehmen, das künstliche Körperteile erforscht und herstellt. Jensen ist unter anderem für den Schutz von Dr. Megan Reed zuständig, einer Wissenschaftlerin, die große Entdeckungen auf dem Gebiet der Augmentierung von Menschen ge-



360 Dank mechanisch verstärkter Arme geht Ihr auch mit großen Kanonen problemlos um. So könnt Ihr offensiv agieren und auf Tarnung pfeifen.

macht hat und zufällig eine enge Beziehung zu dem eigenbrötlerischen Ex-SWAT-Kommandanten pflegt. Mit ihr unternehmen wir unseren ersten (automatisch ablaufenden) Gang durch den Labor-komplex der Firma. Jensen steht den Forschungen skeptisch gegenüber, schließlich interessiert sich vor allem das Militär für die Arbeit. Weit kommt er mit seinen Zweifeln allerdings nicht, nach einem kurzen Gespräch mit dem spöttischen Firmeninformatiker Frank Pritchard und seinem Boss David Sarif schrillen die Alarmglocken des Gebäudes. Wir zücken unser Sturmgewehr und gehen in den brennenden Labor- und Büroräumen auf Terroristenjagd. Jensen hat im Vergleich zu seinen Vorgängern J.C. Denton und Alex D. einiges dazugelernt. Auf Knopfdruck geht er hinter Wänden und Barrieren in Deckung, drückt sich an Ecken entlang und wech-

selt mit einem Hechtsprung zwischen verschiedenen Verstecken. Dabei zoomt die Kamera von der Ego-Ansicht in eine Third-Person-Perspektive. Die Gegner verbergen sich recht klug hinter Kisten und Labortischen, lugen immer wieder an unterschiedlichen Stellen hervor und gehen situationsabhängig zum Angriff über. Getroffene Feinde fassen sich an verletzte Körperteile oder sinken inklusive Blutspritzern zu Boden, abgerissene Körperteile entdeckten wir bisher nicht. Das mag allerdings auch noch daran liegen, dass wir keine Explosivwaffen zur Verfügung hatten. Bei unserem Streifzug durch das Inferno müssen wir einige Male tatenlos zusehen, wie Wissenschaftler hinter Panzerglas von zwei speziellen Widersachern auseinandergenommen werden: Den riesigen Barrett mit seiner armmontierten Gatling-Gun kennen Fans bereits aus zahl-

reichen Trailern, ebenso wie eine weibliche Agentin mit Tarnfähigkeit und Maschinenpistolen. Die beiden scheinen den Anschlag auf Sarif Industries zu leiten und sie sind auch das Letzte, was Jensen sieht, bevor er dem Tode nahe ohnmächtig wird. Richtig gelesen, unser Held stirbt quasi am Ende des Tutorials, denn ein bionisch verstärkter Terrorist schleudert ihn durch eine Glasscheibe in einen Stromkasten und feuert aus kurzer Entfernung mit einer Pistole auf ihn.

Technik, die begeistert

Ähnlich wie in "Mass Effect 2" ist der (Nah-)Tod aber nur der Beginn unserer Karriere. Jensen überlebt dank einer Notoperation seines Arbeitgebers, der ihn mit zahlreichen künstlichen Körperteilen versorgt: Adams Arme sind nun schwache Multifunktionswerkzeuge inklusive nützlicher ausfahrbarer Klingen.

Sein Kopf ist vollgestopft mit Radartechnik, einer Gesundheits- und Batterieanzeige, was im weiteren Spielverlauf das HUD erklärt. Auch seine Beine, seine Haut und sein Torso wurden präpariert und sind bereit für die rund 20 verschiedenen bionischen Erweiterungen und 50 Upgrades, mit denen die Spieler Jensen im Lauf der Geschichte aufrüsten. Voraussetzung dafür sind Praxis-Punkte, die wir für Erfahrungspunkte erhalten oder in Form von seltenen Gegenständen in den Levels finden: Mit zwei Praxis-Punkten schalten wir eine neue Fähigkeit frei, das Aufleveln von bereits erworbenen Erweiterungen kostet pro Upgrade einen Punkt.

Jensen nimmt schon kurz nach seiner Genesung wieder den Dienst auf und wir stapfen in seiner Haut durch das Sarif-Hauptgebäude. Die Angestellten sind überrascht, uns zu sehen, und scheuen wohl »



PS3 Zusammen mit der Wissenschaftlerin Megan Reed lauft Ihr durch den Labor-komplex von Sarif Industries und diskutiert Vor- und Nachteile ihrer Forschungen.

INSPIRATIONSQUELLEN

Die "Deus Ex"-Spiele zeichnen das Bild einer düsteren, nur von Neonreklame erleuchteten Zukunft. In die gleiche Kerbe schlugen schon viele andere Spiele: Das PC-Adventure "Blade Runner" (Bild, 1997) zum gleichnamigen Film bot auf vier CDs eine lebendige Spielwelt, multiple Lösungswege und unterschied-



liche Enden. Künstliche Körperteile, Ränkespiele zwischen mächtigen Konzernen und Schießereien in futuristischen Straßenzügen erleben wir in Peter Molyneux' "Syndicate" (1993) und Hacking-Minispiele sowie Verschwörungen und Cyberpunk in Reinkultur gab es in der Super-Nintendo-Fassung des Pen-and-Paper-Rollenspiels "Shadowrun" (1993).



PS3 Kein HUD und eine menschliche Hand am Abzug: Zu Beginn des Spiels kümmern wir uns ohne Hilfsmittel um die Eindringlinge, ziehen aber bald den Kürzeren.



360 Der massive Barrett mit seiner implantierten Gatling-Gun meuchelt zu Beginn des Spiels wehrlose Wissenschaftler. Später bekommt er es mit Jensen zu tun.

deshalb hartnäckig den Blickkontakt. Diesen Atmosphäre-Dämpfer heben die Entwickler hoffentlich noch bis zum Release. Immerhin können wir mit jedem der nicht gerade wenigen Bürohengste reden, alle Räume betreten, E-Mails und Zeitungen lesen und Lebensmittel aufnehmen. Nach einer kurzen Auseinandersetzung mit dem unsym-

pathischen Pritchard, der unsere Upgrades justiert, begeben wir uns zum Hubschrauberlandeplatz und lernen dort unsere Pilotin Faridah Malik kennen. Im Inneren des futuristischen Fluggeräts erwartet uns unser Chef mit einem Auftrag: Eine Aktivisten-Gruppe, welche die künstliche Veränderung von Menschen kritisiert, hat eine Ferti-

gungsanlage besetzt und die Arbeiter als Geiseln genommen. Jensens wichtigster Befehl lautet allerdings nicht, diese Leute zu befreien, er soll vielmehr einen drohenden Datendiebstahl verhindern. Halten wir uns zu lange im Bürogebäude auf, sind die Geiseln bei unserer Ankunft an der Fabrikhalle bereits tot.

Sarif lässt uns die Wahl, ob wir tödliche oder nicht-tödliche Waffen mitnehmen. Entscheiden wir uns für die Rambo-Tour, bekommen wir das vertraute Sturmgewehr, ansonsten ziehen wir mit einer Betäubungsknarre samt Zielfernrohr in die Schlacht. Informationen über die Lage vor Ort beschaffen wir uns von einigen frustrierten SWAT-Polizisten, die vor dem Gebäude warten und nicht eingreifen dürfen, bis der Konzernboss sein Okay gibt.

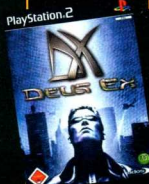
Wer die Wahl hat...

Nun kommt erstmals die hervorsteckende Eigenschaft von "Deus

Ex" zum Tragen: Wir entscheiden selbst, auf welche Weise wir in der Mission vorgehen. Das fängt schon beim Betreten der Anlage an. Ungeduldige Naturen machen den patrouillierenden Wachen sofort Feuer unterm Hintern und gehen durch den Haupteingang, Schleichprofis nehmen den Umweg über das Dach, lösen einfache Kistenrätsel und dringen ungesehen über einen Lüftungsschacht ins Gebäude ein. Selbst wenn wir Gegner im Nahkampf angehen – was sich anbietet, da Munition rar gesät ist –, können wir wählen, ob wir unsere Widersacher nur mit Faustgewalt ins Land der Träume schicken oder ob wir ihnen mit unseren Armklingen ein blutiges Ende bereiten. Dazu drücken wir in der Nähe des arglosen Opfers entweder kurz oder lang auf die Nahkampfstaste und betrachten das automatisch ablaufende Geschehen dann in einer dynamischen Sequenz. Tote oder

WAS GESCHIEHT NACH DER "HUMAN REVOLUTION"?

Deus Ex (2000, PC / 2002, PS2)



In "Deus Ex" schlüpfst Ihr in die Rolle des nanotechnologisch verbesserten UNATCO-Agenten J.C. Denton. Im Amerika der 2050er wütet eine Seuche namens "Grauer Tod" und fordert zahllose Opfer. Die Firma VersaLife stellt ein Heilmittel namens Ambrosia her, das aber nur hochrangigen Persönlichkeiten zur Verfügung gestellt wird. Denton muss herausfinden, woher das Virus kommt und wer es für welche Zwecke einsetzt. Im Laufe des Spiels kommt er einer globalen Verschwörung auf die Spur und wechselt mehrere Male die Seiten. Seine Reise führt ihn von New York über Hongkong und Paris bis zur Area 51, wo er gegen Bob Page, den Anführer von Majestic 12 antritt und über das Schicksal der Welt entscheidet: Entweder läutet er ein zweites Mittelalter ein, in dem er die weltweiten Kommunikationsnetze zerstört, oder er schlägt sich auf die Seite der Illuminaten und regiert die Geschichte der Menschheit aus dem Hintergrund. Außerdem bietet ihm die weltumspannende KI Helios eine Verschmelzung an, die ihn zum allwissenden Wesen macht.



J.C. Denton! Heide mich zur Abschlussbesprechung.

PS2 Sunglasses at Night. Obwohl Ihr in "Deus Ex" nur nachts unterwegs seid, nimmt J.C. nie seine Sonnenbrille ab.



360 Nahkämpfe laufen automatisch ab, Ihr entscheidet aber, ob Ihr Gegner nur betäubt oder tötet. Das geht allerdings auf Kosten von Adams Batterielebenszeit und ist lauter.

Wir entscheiden selbst, auf welche Weise wir in der Mission vorgehen.

bewusstlose Feinde erleichtern wir auf Knopfdruck um Credits, Munition und nützliche Informationen wie Zugangs-codes. Ihre Waffen müssen wir allerdings separat aufnehmen, eine umständliche Prozedur, da wir die Leichen meist erst von den Ballermännern herunterziehen müssen. Gefundene Gegenstände lagern wir im erweiterbaren Inventar, in dem das Sturmgewehr mehr Platz verbraucht als etwa eine Bierdose. Im Kampf greifen wir per Schnellwahl-Kreis Menü auf Objekte zu.

In der Anlage schleichen wir vorsichtig von einer Deckung zur nächsten, spähen die Wege der Wachen aus und belauschen ihre Ge-



PS3 Begebt Ihr Euch in Deckung, sieht Ihr Adam in voller Pracht. So späht Ihr um Ecken und plant Hinterhalte.

sprache. Wenn wir wollen, kommen wir durch die Mission, ohne einen Tropfen Blut zu vergießen. Dabei helfen uns Jenses Körpermodifikationen: Dank eines Augen-Upgrades sehen wir Gegner und benutzbare Gegenstände durch massive Wände oder machen uns dank Tarnfähigkeit temporär unsichtbar. Für den Einsatz der Implantate benötigt Jensen Energie, die sich genau wie seine Lebensleiste nach einiger Zeit wieder automatisch auflädt. Mit

Upgrades steigern wir Akkuvorrat und Aufladeschnelligkeit. An einer verriegelten Sicherheitstür probieren wir erstmals das taktisch angehauchte Hacking-Minispiel aus. Es gilt, auf einer Art Schaltplan Knotenpunkte einzunehmen und über diese Punkte zum Systemzugang zu gelangen. Immer wenn wir einen Punkt einnehmen, besteht die Chance, vom Sicherheitssystem entdeckt zu werden, das dann seinerseits versucht, zu unserem Ein-



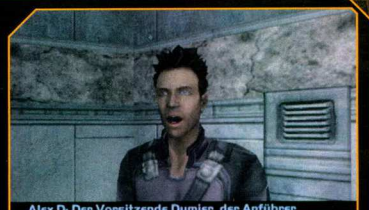
360 Auf solchen Karten hackt Ihr Euch in Computer und Türsteuerungen. Hier werdet Ihr in 7,3 Sekunden entdeckt.

stiegspunkt vorzudringen und uns aus dem Speicher zu werfen. So entwickelt sich ein Kampf gegen die Uhr und wir müssen abwägen, ob wir einen Weg über mehrere, aber sicherere Knotenpunkte wählen oder ob wir die kürzeste Verbindung mit dem größten Risiko nutzen. Schließlich gelangt Jensen zum Serverraum, wo wir die wichtigen Daten sicherstellen sollen – aber er kommt zu spät: Ein Hacker ist bereits am Werk. Als wir den >>

Deus Ex: Invisible War (2004, PC / Xbox)

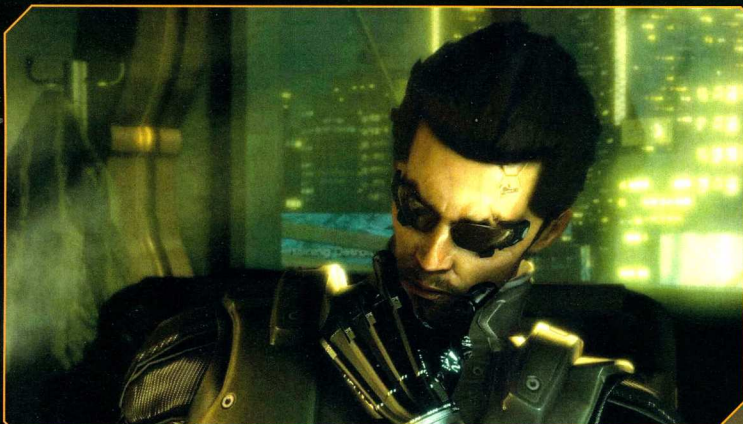
Zwanzig Jahre nach den Ereignissen von "Deus Ex" übernimmt Ihr das Schicksal von Alex D., einem Klon von Denton und biomodifiziertes Mitglied der Tarsus-Akademie. Die drei möglichen Enden des Vorgängers sind alle gleichzeitig eingetroffen und die Welt befindet sich nach dem Kollaps im Wiederaufbau. Mehrere Organisationen kämpfen in dieser Zeit des Umbruchs um die Vorherrschaft: Die WTO forciert den Kapitalismus, die Denton-treue ApostleCorp. will allen Menschen Biomodifikationen zugänglich machen und J.C.s Vision von einer vollkommen gleichen und vom Helios-System kontrollierten Gesellschaft vorantreiben, und die Organisation The Order ist gegen jegliche Veränderung von Menschen. Im Hintergrund haben natürlich noch viele weitere Gruppierungen ihre Finger im

Spiel. Alex besucht Seattle, Kairo und Trier; das Finale findet schließlich auf Liberty Island statt. Wieder habt Ihr die Wahl: Unterstützt Ihr J.C. Denton und verbindet alle Menschen mit dem Helios-Netzwerk? Verbannt Ihr Biomodifikationen und lässt die Tempel über eine mittelalterliche Welt herrschen? Gebt Ihr den Illuminaten die Macht? Oder stellt Ihr Euch auf keine Seite und lässt die Erde in Krieg und Chaos versinken?



Alex D. Der Vorsitzende Dumier, der Anführer ihrer Opposition, hat ein besonderes Interesse an Ihrer Sicherheit.

Xbox Der ungeliebte Klon. Das Spiel um Alex D. fiel aufgrund großer Einbußen im Rollenspielteil bei den Fans durch.



PS3 Adam hadert mit seinem Schicksal. Vor dem Zwischenfall im Labor stand er den Implantaten von Sarif Industries eher skeptisch gegenüber; jetzt verdankt er ihnen sein Leben. Ob es irgendwann zum Konflikt zwischen ihm und seinem Arbeitgeber kommt?

Täter stellen, spritzt sein Blut ohne unser Zutun: Er wird von außerhalb kontrolliert und schießt sich gegen seinen Willen in den Kopf. Was nun? Sarif kontaktiert Jensen und befiehlt ihm, den Anführer der Truppe zu stellen. Wir schleichen uns an Sicherheitskameras vorbei, die Verstärkung auf den Plan rufen, sobald sie uns entdecken. Die Gegner in "Deus Ex" leiden übrigens an der gleichen Gedächtnisschwäche wie die Soldaten aus "Metal Gear Solid". Geräusche und Leichen versetzen sie zwar in Alarmbereitschaft; finden sie uns aber eine bestimmte Zeit nicht, gehen sie zur Tagesordnung über. Im letzten Teil der Mission verzichten wir auf Schleichwege und ballern

uns durch die heranstürmenden Feinde und bewundern nebenbei die schicken Waffenmodelle und Nachladeanimationen. Schließlich spüren wir den Anführer der Promensch-Bewegung samt Geisel in einem Büro auf. Starten wir ein Feuergefecht und riskieren den Tod der Gefangenen oder überreden wir ihn zur Aufgabe? Wir klicken uns durch verschiedene Dialogoptionen und versuchen, den Mann von der Aussichtslosigkeit seiner Lage zu überzeugen. Doch er vertraut Jensen wegen dessen offensichtlichen Körper-Modifikationen nicht und flieht durch eine Hintertür. Leider endet der Vorfall tödlich für die unschuldige Frau und wir steigen frustriert in den wartenden Hub-schrauber.

Die anderen Geiseln haben wir übrigens in den verwinkelten Gängen schlicht nicht gefunden. Ein Entwickler verrät uns, dass sie in einem Raum mit einer Bombe eingesperrt waren. Auch hier hätte un-

sere Vorgehensweise darüber entschieden, ob die Leute heil aus der Lage herauskommen oder nicht.

Bei aller spielerischen Freiheit vergessen wir natürlich nicht Grafik und Soundkulisse. "Human Revolution" ist geprägt von den Farben Gold und Schwarz. Egal, ob ihr aus dem Fenster schaut, einen Blick in Euer Inventar werft oder einen Streifzug durch die Straßen der Stadt unternimmt – eine der beiden Farben ist garantiert präsent. Ansonsten mixt das Spiel futuristisches Design mit Elementen aus dem Barock. "Cyber-Renaissance" nennen die Entwickler diesen interessanten Stil. Die Grafik gibt sich keine Blöße, die Texturen sind scharf und die Modelle gelungen. Ein bisschen Feintuning bei den Schatten und dem Detailgrad der Nebencharaktere sollte aber noch drin sein. Die Waffen klingen voll und die englischen Synchronsprecher machen einen erstklassigen Job. tk

Das freut die Fans



» Barrett und seine Partnerin erinnern stark an das Agentengespann Anna Navarre und Gunther Hermann aus dem ersten "Deus Ex". Der Hüne mit Nasenring dürfte eine Hommage auf den gleichnamigen "Final Fantasy VII"-Charakter sein, der ebenfalls eine Maschinengewehr-Prothese am Arm trägt.

» Am Anfang des Spiels belauschen wir einige unkenntlich gemachte Gestalten bei einer Videokonferenz. Hier fällt uns immer wieder der Schriftzug "FEMA" und eine aus "Deus Ex" bekannte Synchronstimme auf – erleben wir ein Wiedersehen mit Bösewicht Walton Simons, der dieser Organisation ja vorsteht?

» Genau wie David Sarif ließ uns zu Beginn von "Deus Ex" Paul Denton, der Bruder von J.C., freie Waffenwahl: Darnals mussten wir uns zwischen einer Mini-Armbrust, einem Scharfschützengewehr und einem Raketenwerfer entscheiden.

» Der Anschlag auf das Labor von Sarif Industries, in dem wir einige Kisten mit der Aufschrift "VersaLife" entdeckten, scheint inspiriert vom Anfang von "Invisible War". Dort erlebte der Spieler als Alex D. einen Angriff auf die Tarsus Akademie in Seattle.



System **PS3 / 360**
Entwickler **Eidos Montreal, Kanada**
Hersteller **Square Enix**
Genre **Action-Rollenspiel**
Termin **2011**

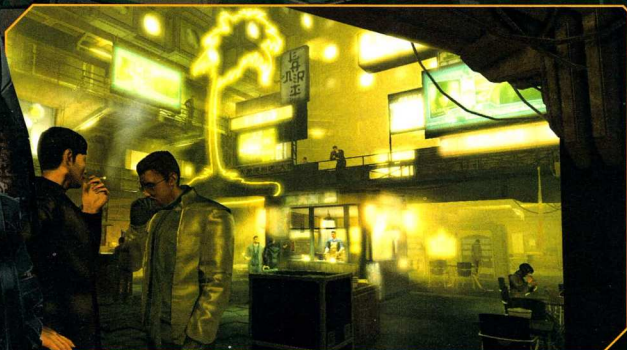
DAS GEFÄHRT UNS

- » 20 Modifikationen und 50 Upgrades, die man jederzeit einbauen kann
- » Entscheidungsfreiheit in den Missionen
- » Entscheidungen wirken sich auf den weiteren Spielverlauf aus
- » viele Referenzen zu den Vorgängern

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » ist der Rollenspielanteil hoch genug oder wird nur geballert?
- » Aufheben von Waffen ist unkomfortabel

FAZIT » Die Fußstapfen von Entwickler-Legende Warren Spector sind groß, aber Eidos Montreal füllt sie aus. Die behutsamen Veränderungen im Kampfsystem tun dem Spiel gut und wir sind nach unserem ersten Ausflug mit Adam gespannt, welche Dimensionen die Story annimmt.



PS3 Auf den öffentlichen Plätzen und in den Straßen dominieren grelle Neonlichter und Werbefeldschirme. Hier bewegt ihr Euch frei und findet den ein oder anderen Kontaktmann.

»Wir versuchen, speziell dem ersten Teil gerecht zu werden«

Wir ließen uns mit Francois Lapikas, Senior Game Designer bei Eidos Montreal, in einer Hamburger Bar nieder und plauderten über Heldenfiguren, Verschwörungstheorien und hohe Erwartungen.

MI Games: Wenn Du Dir ein bionisches Upgrade für Dich selbst aussuchen könntest, welches wäre das?

Francois Lapikas: Oh, das wäre definitiv die Tarnfähigkeit. Durch Wände sehen zu können, kommt gleich an zweiter Stelle. Aber es wäre wirklich cool, überall hineinverschleichen zu können und zu sehen, was sonst im Verborgenen bleibt.

Kannst Du uns mehr über die Hintergrundgeschichte erzählen, speziell über die Verbindungen zu den anderen "Deus Ex"-Spielen?

Über die Verknüpfungen kann ich leider noch nichts sagen, aber es gibt auf jeden Fall welche. In der Demo gibt es zum Beispiel Kisten mit dem Aufdruck 'VersaLife'. Und in der Einführung sieht man ebenfalls Leute, die "Deus Ex"-Fans vertraut sind. Ich nenne hier aber keine Namen, das sollen die Spieler selbst herausfinden.

Momentan wissen wir ja nur, dass Adam als Sicherheitsbeauftragter für Sarif Industries arbeitet. Kannst Du mir mehr über seine Geschichte verraten?

Naja, sein Leben erfährt später eine unerwartete Wendung. Nach der Demo-Mission kommt der Spieler in die erste Stadt, die er frei erkunden darf. Dort gibt es auch Nebenaufträge, welche weiteres Licht ins Dunkle bringen. Natürlich gibt es auch eine Menge zu lesen. Wenn der Spieler sich im Sarif-Hauptgebäude durch die Büros bewegt, kann er E-Mails und Zeitungen studieren, die mehr über die Welt verraten.

Kann man denn jederzeit an die verschiedenen Orte reisen?

Nein, man folgt der Geschichte, aber sobald man in einer Stadt oder in einem Level ist, kann man tun, was man will.

In welche Städte reist Adam denn?

Er ist natürlich in Detroit unterwegs und er kommt auch nach Heng Sha (Schanghai). Mehr verrate ich noch nicht.

Im Spiel darf ich frei

wählen, wie ich vorgehe und mit wem ich spreche. Warum kann ich aber das Aussehen und das Geschlecht von Adam Jensen nicht verändern?

Wir haben darüber nachgedacht, uns aber dafür entschieden, unsere Ressourcen auf andere Merkmale des Spiels zu konzentrieren. Wenn man dem Spieler erlaubt, den Charakter zu verändern, muss man eine Menge zusätzliche Programmierarbeit leisten, die aber der Geschichte nicht hilft. Außerdem hätten wir so keinen ikonischen Charakter. Er verkörpert für uns mittlerweile weit mehr als zu Beginn des Projekts. Mit einem frei konfigurierbaren Typen hätten wir keinen echten Helden gehabt, mit dem man sich identifizieren kann.

Commander Shepard aus "Mass Effect" ist aber auch eine ikonische Person, obwohl er im Spiel frei verändert werden kann. J.C. Denton und Alex D. waren dagegen eigentlich nur Männer mit Sonnenbrille und schwarzer Kleidung. Adam braucht eine Menge Persönlichkeit, um auf lange Sicht erfolgreich zu sein. Ja, aber ich glaube, das haben wir geschafft.

Die Marke "Deus Ex" ist ja nun einmal untrennbar mit Warren Spector verknüpft. Folgt Ihr seiner Vision des Spiels? Viele Fans könnten enttäuscht sein, wenn Ihr am bewährten Spielprinzip etwas ändert.

Wir versuchen, speziell dem ersten Teil gerecht zu werden. Wir arbeiten nun schon dreieinhalb Jahre an dem Titel und bei jedem Schritt schauen wir uns an, wie wir das Spielgefühl des Erstlings einbinden können, was oft schwer ist, da "Deus Ex" fast perfekt war. Ja, wir denken sehr oft über das erste Spiel und Warren Spector nach. Einige Mitglieder des Teams haben sich schon mit ihm unterhalten und er hat das Spiel auch schon gesehen. Wir sind gespannt, wie sein Urteil über das fertige Produkt ausfallen wird.

Ist denn jemand vom originalen Ion-Storm-Team mit an Bord?

Kein Entwickler, aber Mary DeMerle (Lead Writer und Narrative Designer) hat sich oft mit Sheldon Pacotti, dem Schreiber des ersten "Deus Ex", beraten.

Was hältst Du von Spielen wie "Call of Duty", die dem Spieler keinen Freiraum für eigene Ideen lassen?

Das ist schon okay, ich habe kein Problem mit Ego-Shootern, die dem Spieler nur einen möglichen Weg lassen. Es gibt ja auch Spiele wie "GTA" und "Red Dead Redemption", die im Gegensatz dazu viel Freiraum bieten. Ich finde es gut, dass es so viele unter-

schiedliche Ansätze in Spielen gibt. Als Gamer will man mal dies und mal das daddeln. Wenn "Call of Duty" wie "Deus Ex" wäre, könnte man keine unterschiedlichen Erfahrungen machen.

"Deus Ex" scheint aber komplexer und intelligenter zu sein.

Ja, das scheint so, aber vor allem im Mehrspieler-Modus ist "Call of Duty" mit seinen unterschiedlichen Strategien sehr tiefgründig.

Habt Ihr über einen Mehrspieler-Modus für "Deus Ex" nachgedacht?

Ich selbst habe sehr wohl darüber nachgedacht, als Team haben wir uns aber dafür entschieden, uns auf die Geschichte um Adam Jensen zu konzentrieren.

Heutzutage bieten sehr viele Titel einen Mehrspieler-Modus an, weil es modern ist und als unverzichtbar gilt. Oft ist der Versuch dann aber nur halbgar...

Richtig, und dann wird der Modus von den Spielern nicht genutzt und man hat viele Monate oder sogar Jahre Entwicklungszeit verschwendet.

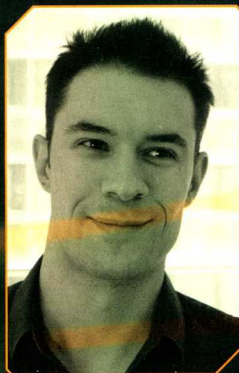
Die "Deus Ex"-Spiele und vor allem die verschiedenen Enden beschäftigen sich immer mit unterschiedlichen Zukunftsvisionen für die menschliche Gesellschaft. Es gab schon die Wahl zwischen der perfekten Demokratie, einer Diktatur oder sogar mittelalterlichen Zuständen. Spielen diese Gedanken auch im neuen Teil eine Rolle?

Ich sage es mal so: Wir bewegen uns nicht allzu weit von den alten Serientellen weg. Wir folgen dem Weg, den Warren Spector für uns bereitet hat.

Interessiert sich das Team für globale Verschwörungen und geheime Organisationen wie die Illuminaten?

Ja, wir haben eine Menge Bücher gelesen und uns zum Beispiel zum Thema 'Area 51' Dokumentationen angesehen.

Glaubst Du selbst an so etwas? Fragst Du Dich zum Beispiel, wer JFK wirklich er-



Eidos Montreals Francois Lapikas tritt mit seinem Team in große Fußstapfen.

schossen hat?

Persönlich nicht, nein. Natürlich tauchen manchmal Dinge auf, die eine Verschwörung nahelegen, aber solange es keine eindeutigen Beweise gibt, zweifle ich nicht an den Fakten.

Was hältst Du von den neuen Technologien im Spielesektor, also Bewegungssteuerung und 3D?

Ich halte diese Entwicklung für großartig. So fangen viel mehr Leute an, Spiele zu zocken. Vor dem Wii haben weder meine Eltern noch meine Großmutter Videogames gespielt, jetzt tun sie es, auch wenn es nur Bowling ist. Sie haben nicht mehr so viel Angst vor Videospielen. Vorher haben sie nicht verstanden, was wir aus unserem Hobby ziehen. Mit der Wii-Remote, Move und Kinect verstehen sie es. Diese Entwicklung tut der Industrie und Videospielen generell gut.

Aber "Deus Ex" wird diese Technologien nicht unterstützen? Nein.

Gibt es zwischen der deutschen und der US-Fassung Unterschiede?

Es wird deutsche Sprache geben, mehr weiß ich noch nicht.



NACHRICHTEN

Activision räumt auf: Aus für Spieleserien & Entwicklerstudios

USA • Im Rahmen der Bekanntgabe der Geschäftszahlen 2010 hat es Activision mächtig krachen lassen – im positiven als auch negativen Sinne. So wurden mit 4,8 Milliarden US-Dollar Umsatz (darunter 1,5 Milliarden aus digitalen Verkäufen) die Erwartungen übertroffen, was vor allem am Rekordabsatz von "Call of Duty: Black Ops" und den Blizzard-Titeln "World of Warcraft" und "Starcraft II" liegt. Trotzdem setzt die Firmenleitung an anderer Stelle gnadenlos und teils überraschend den Rotstift an: Mit sofortiger Wirkung wird die Entwicklung von "True Crime: Hong Kong" eingestellt und die "Guitar Hero"-Serie eingestampft. Der Open-World-Krimi habe qualitativ nicht den Erwartungen entsprochen, das Ende des Musikspiel-Vorreiters liegt am rasanten Nachfragerückgang im gesamten Genre.

Und es ist noch lange nicht gesagt, dass die Einstampfung von Activision damit gestillt ist: 2011 wird es weder ein neues "Tony Hawk" noch ein "DJ Hero" geben. Ob es danach weitergeht, ist fraglich, auch von der 3DS-Fassung der Plattendreherei ist derzeit keine Rede mehr. Beim zuständigen Entwicklerstudio FreeStyle-Games drohen nun Entlassungen, bei Vicarious Visions wurde bereits einem Teil der Belegschaft

gekündigt und Bizarre Creations ("Blur") bereits geschlossen. Dafür bestätigte Activision einen weiteren "Spider-Man"-Titel ebenso wie Neuentwicklungen basierend auf "Family Guy" und "Wipeout" (quasi die US-Variante von "Takeshi's Castle"). Und natürlich wird damit noch mehr Fokus auf "Call of Duty" gelegt: Ein bislang unbekanntes Activision-Studio namens Beachhead arbeitet derzeit nur daran, neue Online-Aspekte für die Ego-Shooter-Serie zu entwickeln. Was genau dahinter steckt, wurde nicht erklärt. Es könnte aber vielleicht etwas mit den immer wiederkehrenden Gerüchten, dass doch irgendwann einmal ein Angebot mit Abo-Gebühren anstehen soll, zu tun haben.

Beinahe unbemerkt ging dagegen unlängst die Studio-Schließung eines anderen Publishers über die Bühne: Unmittelbar nach der Veröffentlichung von "Iron: Evolution" ließ Disney beim Entwickler Propaganda Games (u.a. "Turok") den Strom abdrehen. *us*



Auferstanden – das Computerspielmuseum

BERLIN • Schon von 1997 bis 2000 beheimatete unsere Hauptstadt das Computerspielmuseum Berlin. Nach gut zehn Jahren Abstinenz hat die Sammlung von

So gibt es neben diversen Original-Exponaten (u.a. ein "Pong"- und ein "Dance Dance Revolution"-Automat) auch Kurioses zu entdecken. Wie etwa die "Painstation": An der wird eigentlich "Pong" geockt – nur mit dem feinen Unterschied, dass Euch beim Punktverlust auf verschiedene Arten Schmerz zugefügt wird.

Die Ausstellung gibt aber nicht nur einen Überblick über die 60-jährige Geschichte der Computer- und Videospiele, sondern thematisiert auch den Einfluss der digitalen Welt auf unser tägliches Leben – z.B. durch die Installation von Kunstprojekten inmitten der anderen Museums-exponate. *mx/ms*

Zitat des Monats



"Mit einem Spiel ist es, wie wenn man ein Mädchen kennenlernt: 'Würde ich's mit ihr tun oder nicht?' Diese Entscheidung kannst du in fünf Sekunden treffen. Und die Kunden machen das Gleiche bei einem Spiel."

Randy Pitchford, Gründer & Boss von Gearbox ("Borderlands", "Duke Nukem Forever")

Andreas Lange im schönen Stadtteil Friedrichshain eine neue Heimat gefunden. Seit dem 21. Januar lockt die Dauerausstellung "Computerspiele. Evolution eines Mediums" mit einem Eintrittspreis von 8 Euro täglich von 10 bis 20 Uhr (dienstags geschlossen) Besucher an.

Anhand von über 300 Exponaten auf 670 Quadratmetern führt Euch die Ausstellung von Kurator und Sammler Andreas Lange durch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft unseres Hobbys. Dabei handelt es sich aber nicht nur um eine Zurschaustellung der verschiedensten Automaten, Computer und Konsolen der vergangenen Jahrzehnte – an viele der Objekte darf auch selber Hand angelegt werden.



Rechts im Bild: der weltweit erste, kommerzielle Arcade-Automat "Computer Space".

NEWS-TICKER

+++ **Planschen:** Blitz Games kündigt den Kinect-Titel "Michael Phelps – Push the Limit" an. Schlüpft in die Rolle eines Nachwuchs-Schwimmers und werdet schneller als der namensgebende Schwimmmstar. +++ **Halo, Mr. Seropian:** Alex Seropian, Mitbegründer von Bungie, übernimmt die



Abgedreht: Als Schüler der Hourai High School bekommt es der Spieler mit merkwürdigen Gestalten zu tun.

Die Beta von "Project M.D." steht kostenlos zur Verfügung.



"Ancient Magic" reiht sich in die lange Liste der ins Englische übersetzten SNES-RPGs ein.

Retro: Ballern, Baseballen & mehr

WELTWEIT • Das deutsche NG.DEV. TEAM ist nicht zu bremsen: Nach "Fast Striker" wurde das nächste Projekt für Neo-Geo und Dreamcast angekündigt: "GunLord" nennt sich das Spiel – "Jump. Shoot. Explore." lautet das Motto. Der Soundtrack wird von Rafael "SoniFactory" Dyll ("Last Hope", "Soldner X") beigesteuert. Weitere Infos und Screenshots sollen folgen.

Neben dem hier kürzlich vorgestellten "Hot Dog" wurde Lore Designs "Relief Pitcher" nun auch für Lynx präsentiert – seit Januar erfolgt die Auslieferung. Die Umsetzung des Baseball-Automaten aus dem Hause Atari Games beeindruckt mit einem netten 3D-Tiefeneffekt und erstmals Sprachausgabe auf dem Atari-Handheld. Die Repro basiert auf der letzten bekannten Beta aus dem Sommer 1994 und scheint bis auf vereinzelte Bugs das vollständige Spiel zu sein.

Acht Prototypen der lange erwarteten Lynx-Version von SSiS Rollenspielklassiker "Eye of the Beholder" wurden für 75 US-Dollar das Stück verkauft; sie bilden die Vorhut für den endgültigen, jedoch nicht lizenzierten Release, der für April oder Mai geplant ist. Ihr könnt Euch auf eine preiswertere erste Auflage von 50 Exemplaren freuen.

Der Augentyrann versetzt Lynx-Fans in Angst und Schrecken.



Auch aus dem Bereich der gescheiterten Homebrew-Projekte gibt es Neuigkeiten: Das für Mega Drive geplante Jump'n'Run "Project M.D." wird nicht mehr weiterentwickelt. Unzulänglichkeiten in der Engine bewegten die Macher dazu, das Projekt in seiner jetzigen Form einzustampfen und von vorne zu beginnen – ein Ergebnis des kontinuierlichen Lernprozesses während der Programmierung. Allerdings wird der Quellcode zum Download angeboten, so dass gewillte Coder weiter daran basteln können. Falls sich niemand zur Fertigstellung findet, bleibt für Zocker mit der ebenfalls frei verfügbaren Beta-Version immerhin ein nettes Spielchen für den Emulator oder eine Repro.

Die ROM-Hacker von Aeon Genesis haben derzeit einiges für Super-Nintendo-Fans in petto. Im Dezember erst wurde das klassische Fantasy-Rollenspiel "Ancient Magic" aus dem Hause Hot-B mit einem Übersetzungspatch bedacht, nun steht mit "Adventures of Hourai High" ein abgefahreneres RPG-Erlebnis in den Startlöchern: Als Austauschschüler an einer japanischen High School erlebt Ihr Eure Abenteuer auf eine etwas andere Weise, als es im Genre üblich ist. Ein Job-System soll zum Beispiel in Form der Zugehörigkeit zu verschiedenen Schulclubs vorhanden sein. Wer auf typisch japanischen Humor steht, der sollte demnach nach dem passenden Patch Ausschau halten. dh

Anatomie für Gamer

NEW YORK • Ihr wolltet schon immer wissen, wie das Innerste von Sackboy, Yoshi oder das des Lebkuchennes aus "Shrek" aussieht? Dann werft einen Blick auf den Internetauftritt des New Yorker Künstlers Jason Freeny. Der freischaffende Künstler beschäftigt sich seit vielen Jahren mit dem Innenleben diverser Videospiel- und Cartoon-Charaktere und erstellt von diesen sogar detaillierte anatomische Studien. Mehr von Jason findet ihr auf seiner Webseite www.moistproduction.com.mx



Fiktive Anatomie-Stunde: Sackboy muss sich mit einem Renderbild begnügen, Yoshi gibt es sogar als Statue.

Das 20.000-Dollar-NES-Spiel

NEW YORK • Für 22.800 US-Dollar hat ein noch verschweißtes NES-Exemplar des NES-Spiels "Family Fun Fitness Stadium Events" auf eBay den Besitzer gewechselt. Von dem Spiel, das im Jahr 1987 nur für eine kurze Zeit bei ausgewählten Händlern in den Regalen stand, sollen laut Sammlern weltweit nur zwei eingeschweißte Exemplare existieren. Eines davon befand sich im Besitz von golfgirl2390. Hinter dem Namen steckt die 21-jährige Psychologie-Studentin Katherine Davies aus New York, der wir ein paar Fragen zu ihrem Schatz gestellt haben. st



Hat jetzt ihr Stadium finanziert: Katherine Davies.

M! Games: Du hast Dein "Family Fun Fitness Stadium Events"-Exemplar für 22.800 US-Dollar verkauft – das ist eine stolze Summe. War Dir bewusst, wie viel Geld Dir dieses Spiel auf eBay einbringen könnte?

Katherine Davies: Ich hatte überhaupt keine Ahnung. Ich war schon schockiert, als das Gebot plötzlich bei 3.000 US-Dollar lag. Daraufhin habe ich mich erst einmal über das Spiel informiert – ich konnte nicht glauben, wie viel das Teil wert ist.

Woher hast Du das Spiel bekommen?

Das habe ich mit etwa 500 anderen NES-Spielen bei einem Garagen-Flohmarkt erstanden.

Und wie viel hast Du für das Spiel bezahlt?

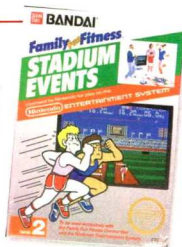
Heruntergerechnet müsste das so in etwa ein Vierteldollar gewesen sein.

Weiß denn die Person, von der Du das Spiel so günstig gekauft hast, wie viel Geld Du am Ende dafür bekommen hast?

Nein – dass ich das Spiel verkauft habe, habe ich der Person nicht gesagt.

Und was wirst Du mit dem Geld anstellen?

Das investiere ich in meine Ausbildung. Nach meinem Psychologie-Studium möchte ich noch gerne etwas in Richtung Jura machen.



Leitung der Disney Interactive Studios. +++ **Musik-Wechsel:** Bislang schrieb Komponist Jack Wall die "Mass Effect"-Soundtracks. Bei Teil 3 ersetzt ihn Clint Mansell, dessen jüngstes Werk ist die Musik zum aktuellen Kinostreifen "Black Swan", davor sorgte er für die Scores zu "Moon" und "The Wrestler". **Ideenklau?** Elektronikerhersteller LG verklagt Sony wegen der angeblichen Verletzung von vier Patenten im Blu-ray-Bereich, genauer gesagt bei der Verarbeitung paralleler Datenströme zur Bildverarbeitung (u.a. in der PS3 Slim). +++



NGP – PSP-Nachfolger mit PS3-Power

Spieler für das NGP werdet ihr wie gewohnt im Software-Laden um die Ecke kaufen können. Denn NGP-Software kommt auf speziellen Flashspeicherkarten (ähnlich einer SD-Karte), die neben den Programmdateien auch Speicherstände und Download-Inhalte bunkern. Vorteil dieser Technik: Sie spart Energie und Zeit, da es nicht wie bei der PSP eines (UMD-)Laufwerks bedarf, um ein Game zu laden.

Und Energiesparen dürfte bei noch preislosen NGP ein Hauptanliegen der Konstrukteure sein: Laut Tim Sweeney, Technik-Guru bei Entwickler Epic (Unreal Engine), bietet das NGP "vielleicht mehr Power als was wir bislang auf mobilen Plattformen gesehen haben". Während der Präsentation in Tokio fällt gar mehrmals der Vergleich "fast auf PS3-Niveau". So viel grafische Leistung hat ihren Preis: Um den Energiehunger der Quadcore-CPU zu stillen, ist ein potenter Akku notwendig. Zwar spart der 5-Zoll-Touchscreen in OLED-Technologie Strom (OLED-Bildschirme verbrauchen nur etwa ein Zwanzigstel der Energie eines LCD-Displays), dennoch muss sich Sony anstrengen, um die prognostizierten vier bis fünf Stunden Betriebsdauer bieten zu können.

Das NGP verfügt wie Nintendos 3DS über eine Vielzahl von Sensoren und Kommunikationskanälen: Wi-Fi, Bluetooth, Bewegungserkennung, GPS-Empfänger, zwei Kameras und ein integriertes Mikrofon – es erscheint sogar eine 3G-Modellvariante, die Online-Spielvergnügen per Mobilfunk bietet, ganz wie Apples iPhone. Was uns jedoch verwundert: Sony überlässt Nintendo den mobilen Sprung in stereoskopische 3D-Welten. Während der gesamte Konzern diese

Trendschiene mit 3D-TVs, 3D-Blu-ray-Playern und 3D-Kameras fährt, rollt das NGP mit seinem 2D-Display auf dem Nebengleis.

Zwei technische Leckerbissen unterscheiden das NGP jedoch von allen anderen mobilen Daddelkisten: Zum einen bietet die Konsole zwei Analogsticks – ein gewaltiger Fortschritt bei der Steuerung von Ego-Shootern und Third-Person-Abenteuern. Zum anderen packte Sony auf die Rückseite des NGP ein Multitouch-Pad, das Eure Fingerbewegungen registriert und in Steuerkommandos umwandelt. Die Kombination mit dem Touchscreen auf der Vorderseite schreit förmlich nach innovativen Kontrollkonzepten.

Spiele-Prominenz

Wie bei der Enthüllung einer neuen Konsole üblich, haben sich bei der NGP-Premiere namhafte Entwickler die Klinke in die Hand und überschütteten das Gerät mit Lobeshymnen. So sind tragbare Ableger von prominenten Spieleserien wie "Call of Duty", "Killzone", "Resistance", "LittleBigPlanet", "Lost Planet", "Yakuza" und "Wipeout" geplant – zu sehen waren allerdings nur kurze Filme beziehungsweise die Spielelogos. Hideo Kojima zeigte, dass das NGP die Charaktermodelle aus "Metal Gear Solid 4" (PS3) darstellen kann – und verspricht, auf der im Juni stattfindenden E3-Messe mehr über seine Vision des plattformübergreifenden Sony-Gamings zu verraten. Dahinter verbirgt sich folgende Idee: Ihr beginnt "Spiral XY" auf der PS3, zockt unterwegs auf NGP weiter und wechselt wieder zurück zur Heimkonsole.

Live vorgespielt wurde dagegen ein Handheld-Ableger von "Uncharted", der nicht nur fantastisch aussah, sondern auch den Touchscreen pfiffig nutzte: Wirkte das Über-Hindernisse-klettern-durch-Antippen-der-Spielfigur noch aufgesetzt, passte das Freirubbeln von geheimen Symbolen durch Fingerwischer deutlich besser zur Schatzsucherthematik.

Mit "Hot Shots Golf Next" demonstrierte Sony die Einsatzmöglichkeiten der Motionensensoren:

TOKIO • Am 27. Januar bereitete Sony den seit Wochen kursierenden Gerüchten ein Ende und präsentierte den Fans des mobilen Daddels die PSP 2. Pardon, das NGP (Next Generation Portable Entertainment System) natürlich, so der aktuelle Arbeitstitel. Dass der noch dieses Jahr in Japan erscheinende PSP-Nachfolger letztlich PSP 2 heißen wird, scheint damit ausgeschlossen. Über die Gründe Sonys, bei der Namenswahl zu zaudern, lässt sich nur spekulieren: Die PSP hat das Handheld-Rennen gegen den DS zwar deutlich verloren, die Verkaufszahlen mit derzeit etwa 65 Millionen Geräten sind jedoch alles andere als enttäuschend. Möglicherweise kratzte aber die gefloppte PSPgo das Markenimage am und bewog Sony zu einem Neuanfang mit frischem Namen.

High-End-Technik in 2D

Apropos PSPgo: Eine Konsequenz hat der japanische Elektronikriese aus dem schwächelenden Download-only-Handheld jedenfalls gezogen –



Bei "Killzone" wählt Ihr auf Wunsch per Fingertipp die Waffen und startet mit einem Fingerwischer sogar einen Nahkampf-Angriff.



"Hot Shots Golf Next" nutzt die Bewegungssensoren des Handhelds für den Rundumblick im Spiel.



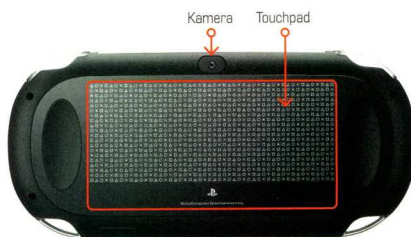
Berührt Ihr das rückwärtige NGP-Touchpad, formen sich in der "Little Deviants"-Welt Hügel – die kugelförmigen Einwohner rollen daran herab (links). Rechts haltet Ihr die Kugelbiester per Bewegungssteuerung auf Kurs.



Auf Eurem Küchentisch virtuell kämpfen? Das Beat'em-Up "Reality Fighters" lässt: reale und digitale Welt verschmelzen.



5-Zoll-Touchscreen in OLED-Technologie – bietet mit 960 x 544 Pixel die vierfache Auflösung der PSP. Die Bedienung erfolgt wie beim iPhone über antippbare Symbole, die Cross Media Bar der PSP wurde eingemottet.



Wechselt per Knopfdruck in die Ego-Perspektive und schaut Euch durch Bewegungen des Geräts in der virtuellen Welt um. Schwenkt Ihr das NGP gen Himmel, blickt auch die virtuelle Spielfigur nach oben. Dank dieses Gimmicks, der beiden Kameras und des GPS-Sensors werden wir wohl noch die ein oder andere spektakuläre Augmented-Reality-Einlage erleben.

Was mit dem rückseitigen Touchpad so alles auf Spieler zukommen könnte, zeigte das Kugelspiel "Little Deviants". Stellt Euch eine aufgespannte elastische Folie vor, auf der Murren liegen. Wenn Ihr mit Euren Fingern von unten gegen

die Folie drückt, entstehen Hügel und die Kugeln rollen davon. Stellt Euch weiterhin vor, Ihr packt eine Murren von oben mit dem Daumen und von unten mit dem Zeigefinger – dann zieht Ihr die dazwischen liegende Folie wie ein Gummiband in eine Ecke und lasst los. Die Kugel fliegt wie mit einer Schleuder geschossen durch die Gegend. Genau diese Möglichkeiten bietet Euch "Little Deviants"!

Ich weiß, was du...

... die letzten Stunden getan hast! So könnte schließlich der Werbeslogan für die NGP-integrierte

App "Near" lauten – denn dieses Programm protokolliert jeden Eurer Schritte. Ein Beispielfilm zeigte, wie sich eine Person durch Tokio bewegte. Dabei wurde auf einem Stadtplan das Bewegungsprofil gespeichert, Icons rund um die Laufroute herum symbolisieren Spieler mit aktiviertem NGP in der Tasche. Die Icons angetippt und Ihr erfahrt, was die Person gerade geckoht hat – es lassen sich diverse Statistiken zu dem unbekannten NGP-Besitzer abrufen und wer will, kann dessen Lieblingsspiele gleich im PSN Store kaufen. os

PlayStation Suite – das Tor zur Android-Welt

Apples Konkurrenzdruck im Segment der mobilen Beßpaßung ist gewaltig: 10 Milliarden Apps wurden bis Ende Januar auf iPhone & Co. geladen – von solchen Zahlen träumt man wohl auch in der Sony-Geschäftsführung. Mit der Beschränkung auf die PSP bleiben diese Handheld-Träume freilich Schäume, müsste doch jeder der gut 60 Millionen PSP-Besitzer etwa 166 Spiele kaufen, um diese Marke zu erreichen.

Was also tun? Ganz einfach: Die PlayStation-Welt für andere Systeme öffnen. Das passiert mit der PlayStation Suite, welche es ermöglicht, PlayStation-Spiele auf tragbare Geräte mit Android-Betriebssystem umzusetzen. Sony startet noch dieses Jahr mit noch nicht näher benannten PSone-Klassikern und unterstützt auch andere Hersteller bei diesem Vorhaben mit Know-how. Darüber hinaus wird der PlayStation Store mit Android-Geräten direkt erreichbar sein, was einen komfortablen Download ermöglicht.

Für PlayStation Suite neu entwickelte Software ist zudem kompatibel mit Sonys NGP, was die potenziellen Absatzchancen weiter erhöht. Sogar bis auf Apples Niveau? Wir werden sehen.



"Cool Boarders 2" auf dem Android-Handy spielen? PlayStation Suite macht's möglich!



"Uncharted" sieht auch im Hosentaschenformat exzellent aus (links) – und bietet dank des Touchscreens kurzweilige Einlagen wie das Freirubeln einer Schatzkarte (rechts).



NGP – TECHNISCHE DATEN

Hauptprozessor	ARM Cortex-A9 core (4 core)
Grafikprozessor	SGX543MP4+
Abmessungen	ca. 182 x 18,6 x 83,5 mm (Breite x Höhe x Tiefe)
Display	5-Zoll-Touchscreen (16:9), Auflösung: 960 x 544 Pixel, 16 Millionen Farben, OLED-Technologie
Touchpad (Rückseite)	Multi-Touch-Pad
Kamera	1x Vorderseite, 1x Rückseite – Foto- und Videoaufnahme möglich
Sound	Stereolautsprecher; eingebautes Mikrofon
Sensoren	Sechs-Achsen-Motion-Sensor (Drei-Achsen-Gyroskop, Drei-Achsen-Beschleunigungsmesser), elektronischer Drei-Achsen-Kompass
Bedienelemente	PS-Button, Ein-/Ausschaltknopf, Steuerkreuz, 2x Analogstick, 4x Aktionstaste, 2x Schultertaste, Start- und Select-Taste, 2x Lautstärke-Taste
Drahtlose Verbindung	Mobile Network Connectivity (3G, bei entsprechendem Modell), Wi-Fi IEEE 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1+EDR
Sonstiges	GPS-Empfänger, Wi-Fi Location Service Support
Preis	nach offen



Ein "Resistance"-Ableger ist ebenfalls geplant – gerade Ego-Shooter profitieren von den beiden Analogsticks.

Hakenkreuze in deutschem Adventure?

MÜNCHEN • Swastika, Sonnenrad, Doppelmäander. Das Kreuzsymbol mit den rechtwinklig geknickten Armen hat viele Namen. Benutzt wird es weltweit seit der frühen Menschheitsgeschichte und gilt diversen Kulturen als Glücksbringer. In Deutschland und Österreich ist das Hakenkreuz als politisches Symbol von Hitlers NSDAP seit 1945 verboten, eine Darstellung nur erlaubt, wenn sie "der staatsbürgerlichen Aufklärung, der Abwehr verfassungswidriger Bestrebungen, der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dient" (§ 86

Abs. 3 StGB). Voraussetzungen, die bislang offenbar kein einziges in Deutschland veröffentlichtes Videospiel erfüllte, denn Hakenkreuze werden hierzulande seit jeher zensiert – zum Beispiel im Adventure-Klassiker "Indiana Jones and the Last Crusade" von 1989 (rechts oben). Nun sind Indys Abenteuer eher tollkühne Action als ernstzunehmende Geschichtsstunde, beim Filmvorbild aus demselben Jahr schien das aber kein Problem darzustellen: "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" ließ auch in deutschen Kinos Hakenkreuze über die Leinwand flimmern. Wird hier mit zweierlei Maß gemessen?

Die Münchner Software-Schmiede Reality Twist will diese Frage endgültig klären, denn in ihrem Adventure "Generation Zero" geht es um Jugendliche, die im Berlin der frühen Nachkriegszeit aufwachsen. Wer diese Ära authentisch darstellen will, muss auch Hakenkreuze zeigen – doch ist das in einem Computerspiel erlaubt? Laut FDP-Politiker



Bucherverbrennung aus "Indiana Jones and the Last Crusade." Hakenkreuze wurden einfach übermalt.

Jimmy Schulz definitiv: "Da ein Spiel urheberrechtlich als filmisches Werk gewertet wird, sollte man von einer Gleichbehandlung ausgehen können", äußerte er in einer Pressemitteilung und wurde von Reality Twist gebeten, ihre Sache auf bundespolitischer Ebene zu vertreten, während gerichtlich geprüft wird, ob die Hakenkreuze in "Generation Zero" gezeigt werden dürfen. "Generation Zero" hat zwar noch keinen Release-Termin und erscheint derzeit nur für PC, Mac und iPhone – es wird in Zukunft aber möglicherweise als Präzedenzfall gelten, so dass wir Reality-Twist-Producer Sebastian Grünwald zum Interview baten. mw



Emil und Lieschen kämpfen im zerstörten Deutschland ums nackte Überleben.



Trümmerjugend: Bei der Gestaltung der Schauplätze wurde auf Authentizität geachtet.

»Es gab Zeitzeugen, die gesagt haben, wir würden ihre Kindheit erzählen«



Sebastian Grünwald (30).
Producer Reality Twist.

waren schon überrascht, in welches Wespennest wir damit scheinbar gestochen haben. Wir haben das nicht wirklich als PR-Masche geplant, die Frage hat uns in Wahrheit schon seit letztem Sommer beschäftigt – erst im November beschlossen wir, damit an die Öffentlichkeit zu gehen.

M! Games: Gemeine Frage: Glaubst Du, ihr hättet als Indie-Entwickler so viel mediale Aufmerksamkeit bekommen, wenn ihr Euren politisch-juristischen Vorstoß nicht unternommen hättet?

Sebastian Grünwald: Natürlich nicht. Aber wir waren schon überrascht, in welches Wespennest wir damit scheinbar gestochen haben. Wir haben das nicht wirklich als PR-Masche geplant, die Frage hat uns in Wahrheit schon seit letztem Sommer beschäftigt – erst im November beschlossen wir, damit an die Öffentlichkeit zu gehen.

dazu. Das möchten wir authentisch nachzeichnen.

Wie kamt ihr überhaupt auf die Idee, ein Adventure im Nachkriegsdeutschland anzusiedeln?

Einer der beiden Geschäftsführer von Reality Twist, Clemens Hochreiter, hat einen Hintergrund als Filmschaffender und ein sehr fundiertes Filmwissen. Er kennt sich sehr gut im Neorealismus aus. Eine der Kerninspirationen dürfte "Deutschland im Jahre Null" gewesen sein, ein Film, der 1947 noch direkt im zerstörten Berlin gedreht wurde. Da wir immer auf der Suche nach neuen, kreativen Ideen sind, gefiel uns dieses vergessene Kapitel Filmgeschichte sehr gut. Es gibt zig Spiele, die im zweiten Weltkrieg spielen – aber keines, das unmittelbar danach spielt und konkrete Folgen zeigt.

Wie reagieren reale Vertreter der Nachkriegsgeneration auf die Umsetzung ihrer Trümmerkindheit und -jugend als Computerspiel?

Es gibt tatsächlich Zeitzeugen, die uns gesagt haben, wir würden in "Generation Zero" ihre Kindheit erzählen. Gut finden es alle, aber natürlich ist das nicht mehr so richtig die Alterszielgruppe für Computerspiele.

Wenn Du Euer Spiel auf einer Skala von lehrreich bis unterhaltsam einordnen solltest, wo stünde es?

Ich bin nicht der Meinung, dass lehrreich das Gegenteil von unterhaltsam sein muss, so wie es eine solche Skala andeuten würde. Wir sehen "Generation Zero" mit seinen spannenden Charakteren und dem einzigartigen Setting eindeutig als Unterhaltungsprodukt, das durch seine gute Recherche und seine authentische Darstellung dem Spieler definitiv viele wichtige, lehrreiche Erkenntnisse mit auf den Weg gibt. Wir haben nicht den Anspruch, einen

Geschichtsunterricht komplett zu ersetzen, aber wir haben durchaus den Anspruch, bestimmte Aspekte des Nachkriegsdeutschlands erlebbar und begreifbar zu machen.

Um politisch Gehör zu finden, habt Ihr Euch an FDP-Mitglied Jimmy Schulz gewandt. Er soll Euer Anliegen auf Bundesebene vertreten. Wie kamt ihr auf Herrn Schulz? Über die Suche bei abgeordnetenwatch.de. Er schien uns der richtige Kandidat, denn er kennt sich gut mit Computerspielen aus, sitzt in den relevanten Ausschüssen und er kommt wie wir aus München. Jimmy macht hier hervorragende Arbeit. Beispielsweise organisiert er auch die Politiker-LAN-Party im Bundestag, um den vielen politischen Vorurteilen einmal Fakten gegenüberzustellen. Natürlich werden wir auch dort "Generation Zero" vorstellen.

Und wie steht der Fall im Augenblick in politischer und juristischer Hinsicht?

Da das Spiel aktuell noch auf Prototyp-Status und damit nicht im Handel ist, gibt es hier bislang keine wichtigen Fortschritte.

Was macht Ihr, wenn Ihr juristisch nicht durchkommt, oder sich die Verhandlungen so lange hinziehen, dass das Spiel eigentlich auf den Markt gehen müsste, aber rechtlich nicht darf?

Wir gehen momentan fest davon aus, dass wir es machen dürfen. Wenn es wider Erwarten nicht klappt und wir tatsächlich zensieren müssen, dann haben wir zumindest endlich eine Grundsatzentscheidung. Etwas, das sich die deutschen Publisher bisher ja immer noch nicht getraut haben, anzustoßen. Was ein generelles Verbot dann für den Games-Standort Deutschland bedeutet, steht auf einem anderen Blatt.

Warum ist Euch die authentische Abbildung des Hakenkreuzes wichtig? In "Indiana Jones and the Last Crusade" erkannte man die Naziflaggen doch auch, obwohl die Kreuze in der deutschen Version entfernt bzw. unkenntlich gemacht wurden?

Die eigentliche Frage ist doch: Wenn man sie in "Indiana Jones" sowieso 'erkannte', warum musste man sie dann überhaupt unkenntlich machen? Warum muss sich ein Spiel einer Zensur unterwerfen, wenn es lediglich historische Fakten korrekt darstellen will? In "Generation Zero" behandeln wir die Nachkriegszeit aus der Sicht von Jugendlichen. Unser Ziel ist es dabei auch, zu erklären, warum Deutschland das geworden ist, was es heute ist. Gerade in dieser Zeit um 1945 wurden viele Weichen gestellt und die Bevölkerung mit völlig neuen Sichtweisen konfrontiert. Die Aufarbeitung der Kriegsverbrechen und die Demontage des Nazi-Regimes, das Deutschland für eine lange Zeit geprägt hat, zählen da natürlich zentral

COMING

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



NICHT MIT MIR, HERR PRÄSIDENT!

Level 1-1, meine Mission beginnt. Ich wurde auserkoren, allein gegen die Feinde der Menschheit anzutreten, mit nichts weiter als ein paar Extraleben und meiner vertrauten Erbsenpistole. Ich kauere hinter meiner Deckung, denke an die Milliarden von Menschenleben, die ich schützen soll, und höre meinen Kommandanten über Funk: "Hinter den nächsten drei Räumen voller Feinde haben wir eine bessere Waffe für dich deponiert." Nett, wie sich die Regierung um mich kümmert... Ich fühle mich auf den Arm genommen und gehe nach Hause, sollen die Aliens doch machen, was sie wollen.

Mal ehrlich, Helden aus Actionspielen müssen sich wirklich verschaukelt vorkommen, wenn sie mal wieder für die Menschheit ihren Hintern riskieren. Sie werden nicht nur allein gegen eine Übermacht ausgesandt, sie bekommen vom Start weg auch noch nur die schlechteste Ausrüstung mit der Bitte, sich doch selbst um Nachschub zu kümmern. Warum wird dieser dicke Batzen Absurdität eigentlich von Entwicklern und Spielern weitgehend klaglos hingegenommen? Wer würde sich freiwillig auf so ein Himmelfahrtskommando begeben? Ich wünsche mir ein Spiel, in dem man mit der besten Panzerung und der dicksten Wumme des Spiels startet, in dem es aber weder Nachschub noch neue Ausrüstung gibt. So müsste man selbst entscheiden, wann man die Munition für welche Knarre verbraucht, und das Spiel würde mit der Zeit durch die immer größere Ressourcen-Knappheit automatisch schwerer werden. Den Endkampf bestreitet man dann nur noch mit einem Messer, das kennen wir ja schon aus "Modern Warfare 2".



INFAMOUS 2

Seite 28

DARK SOULS

Seite 26

CRYSIS 2

Seite 21

COMING

PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE

MÄRZ

5.21	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	24.3.
5.46	Dragon Age II	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360	10.3.
	Dynasty Warriors 7	Tecmo-Koei	Action	PS3 360	25.3.
5.58	Fight Night Champion	Electronic Arts	Sport	PS3 360	3.3.
5.20	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3 360	15.3.
5.53	Hyperdimension Neptunia	NIS	Rollenspiel	PS3	4.3.
UPDATE	Lego Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	Action	PS3 360 Wii	24.3.
	Mein Fitness Coach - Club	Ubisoft	Sport	PS3 Wii	17.3.
5.20	MotoGP 10/11	Capcom	Rennspiel	PS3 360	18.3.
	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3	16.3.
5.23	Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed	Electronic Arts	Rennspiel	PS3 360	24.3.
	Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	Electronic Arts	Sport	PS3 360 Wii	31.3.
	Tomb Raider Trilogy	Square Enix	Action-Adventure	PS3	22.3.
	Top Spin 4	Take 2	Sport	PS3 360 Wii	18.3.
	Warriors: Legends of Troy	Tecmo-Koei	Action	PS3 360	4.3.
	Yakuzo 4	Sega	Action-Adventure	PS3	18.3.
	Yoostar 2: In the Movies	Yoostar Entertainment	Geschicklichkeit	PS3 360	11.3.

MotoGP 10/11

18. März • Rennspiel • PS3 / 360

Mit dem Vorgänger von "MotoGP 10/11" lieferte das relativ unbekannte Entwickler-Studio Monumental eine zwiespältige Leistung ab. Das Spiel lief mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde, dafür mussten Racing-Fans aber verwachsene Texturen in Kauf nehmen. Das Fahrverhalten der Rennmaschinen pendelte vor allem durch zu seltene Stürze zwischen Simulation und Arcade. In der neuen Version entscheiden nun die Spieler, ob sie lieber mit zahlreichen Fahrhilfen über die Piste legen oder eine waschechte Simulation der PS-Monster erleben wollen. Neu ist außerdem eine Koop-Variante, in dem sich zwei Fahrer im Splitscreen-Modus gegenseitig unterstützen. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Die Daten für die Saison von 2010 befinden sich auf der Scheibe, Saisonupdates für 2011 werden per Download nachgereicht. *tk*



MAX DamagermanY

18.-20. März • Frankfurt am Main

Im letzten Jahr war das Beat'em-Up-Turnier mit 160 Spielern aus 14 Ländern ein großer Erfolg, diesmal soll es gar das größte Turnier Deutschlands werden. Die Teilnehmer treten an bei "Tekken 6" (PS3) und "Super Street Fighter 4" (Xbox 360), auch die 3DS-Version gibt es zu sehen. Wer auf 3.500 Euro Preisgeld scharf ist, guckt hier: damagermanY.com.

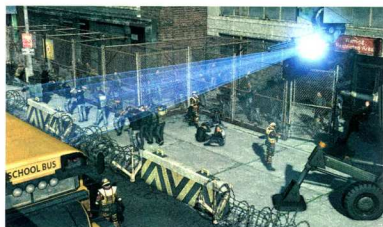
Homefront

15. März • Ego-Shooter • PS3 / 360

Der Ego-Shooter der Kaos Studios ("Frontlines: Fuel of War") erscheint bereits Mitte März. Leider erhielten wir vor Release keine Testversion, so dass wir Euch unsere Eindrücke aus der Preview-Fassung schildern, die ca. zwei Stunden Solo-Kampagne enthielt. Diese gut 120 Minuten verriet uns, dass Ihr mit dem Kauf des Kriegsshooters bis zu unserem Test warten solltet. Denn wenn die Entwickler nicht an mehreren Ecken nachbessern, geht der "Call of Duty"-Konkurrent baden.

Aber der Reihe nach: Über die Story (Korea wird zur Weltmacht, besiegt und besetzt die USA, Ihr kämpft als Widerständler gegen die Besatzer) haben wir bereits berichtet. Der THQ-eigene Entwickler Kaos Studios setzt alles daran, ein starkes Feindbild zu erschaffen: Die hingestellten Soldaten werden als gnadenlose Barbaren hingestellt – in einem stimmungsvollen, teils spielbaren Intro werden wir Zeuge, wie die Besatzer Zivilisten misshandeln, Menschen deportieren und schließlich die Eltern eines Kindes vor dessen Augen erschießen. Obwohl die Grafik in puncto Texturqualität nicht mit den Genregrößen mithalten kann, gefallen uns die vielen Details (z.B. die wunderbaren Spiegelungen auf einer Plastikplane) und die stimmungsvolle Beleuchtung und Farbgebung, die zum Teil an "Half-Life 2" erinnert.

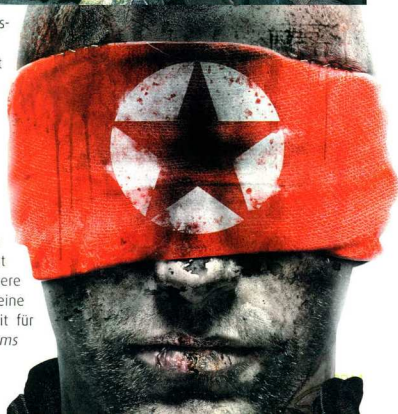
Doch als wir in die Action eintauchen, fördern wir grobe Mängel zutage: Die Steuerung fühlt sich träge an, KI scheint nicht vorhanden und die Gefechte sind weder wichtig noch dynamisch. Zudem sind die Levels so begrenzt, wie uns das bisher fast nur "Black Ops" aufzwang. Ein Lichtblick



im schnell ermüdenden Wechsel

von "Laufe mit 1 km/h durch Lager" und "Schieße doofe Koreaner tot" ist der Goliath: Den unbemannten Panzer auf Fußvolk und feindliche Geschütze zu hetzen, sorgt für Kurzweil.

Das Bild oben entstammt dem Mehrspieler-Part (den wir noch nicht spielten): Kaos verspricht mehrere Klassen, bewaffnete Drohnen und eine "Battlecommander-KI", die in Echtzeit für Balance und dynamische Ziele sorgt. *ms*



CRYSIS 2

Auf dem PC hält Cryteks Edelshooter "Crysis 2" noch immer die Grafikkrone. Aber wie sieht der Nachfolger auf Konsole aus?

» Xbox-360-Hobbysoldaten bewegen sich in der Mehrspieler-Beta schon seit längerer Zeit im Nanosuit durch New York, Informationen über die Einzelspieler-Kampagne sind dagegen rar: Wie knüpft "Crysis 2" an das offene Ende des ersten Teils an? Wie kamen die Aliens nach New York und warum sehen sie komplett anders aus als ihre Kollegen aus dem Vorgänger? Viele Fragen, die wir auch nach einer Probeseite im Solo-Modus nicht beantworten können. Dafür wissen wir jetzt, dass die Grafik zwar gut aussieht, im Vergleich zu einem "Killzone 3" aber keine Bäume ausreißt. Auf einem hochgezuchteten PC mag die CryEngine 3 ihr volles Potenzial entfalten, auf der betagten Xbox 360 stören uns einige grobe Texturen und spät aufploppende Details. Aber genug gemerkt, was haben wir im Big Alie erlebt?

Wir beginnen unsere Mission in einem U-Bahn-Schacht und be-

kommen den Auftrag, ein Gebäude der Invasoren zu sabotieren. In der Dunkelheit des Tunnels kommen uns die Funktionen des Anzugs zugute. Auf Knopfdruck aktivieren wir den Tarnmodus oder schalten eine Kombination aus Nacht- und Wärmesicht ein. So zeichnen sich unsere im Gegensatz zum Vorgänger aufrecht gehenden und in Rüstung gekleideten Widersacher deutlich vor dem finsternen Hintergrund ab. Als wir das Feuer eröffnen, huschen die Gesellen schnell in Deckung, bevor sie ihrer Bewaffnung entsprechend reagieren: Nahkämpfer weichen unseren Schüssen blitzschnell aus, während sie sich zu unserer Position vorarbeiten; Fernkämpfer versuchen, uns zu flankieren. Mit zwei bis drei Gegnern haben wir schon alle Hände voll zu tun, denn die Aliens halten einiges aus. Als wir den Schacht schließlich verlassen, erblicken wir zum ersten Mal das ganze Ausmaß der Zerstörung: Tiefe Krater ziehen sich durch



PC Nach dem Ausflug in den Untergrund bekommt Ihr noch mit, wie ein Alienschiff Verstärkung absetzt, dann seid Ihr mit den Bosewichten allein.

die Straßenschluchten und überall ragen riesige schwarze Tentakel aus den Trümmern. Wir klappern nacheinander drei Knotenpunkte ab und stoßen dabei auf größere Feinde, denen wir erst ihre Panzerplatten vom Leib schießen müssen, bevor sie zu Boden gehen. Wir könnten uns auch getarnt vorarbeiten und sie links liegenlassen, dann erhalten wir allerdings keine Punkte für den Ausbau unseres Nanosuits. Die mehrstöckigen Karten bieten Raum für unterschiedliche Spielstile, haben aber einen Nachteil: Trotz Radar ver-

läuft man sich sehr schnell. Als wir endlich an unserem Zielpunkt angekommen, überschlagen sich die Ereignisse: Wir betreten das Konstrukt und unser Anzug scheint mit der fremden Technik zu kommunizieren, bevor wir plötzlich oben aus dem Bauwerk katapultiert werden. Unser Kontakt weist uns an, zu einem wartenden Helikopter zu rennen, doch auf der Flucht überrollt uns wie aus dem Nichts eine riesige Flutwelle... tk

System
Entwickler
Hersteller
Genre
Termin

PS3 / 360
Crytek, Deutschland
Electronic Arts
Ego-Shooter
24. März

DAS GEFÄLLT UNS

- » verschiedene Anzugmodi für unterschiedliche Spielstile
- » Gegner sind kein Kanonenfutter
- » frei begehbare Levels...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » ...in denen man sich schnell verläuft
- » Gegnerdesign ist eher langweilig
- » Grafik gut, aber nicht überragend

FAZIT Die Kinnlade ist uns beim Spielen der Xbox-Fassung noch nicht auf den Boden gefallen. "Crysis 2" hat aber abseits der Grafik das Zeug zu einem intelligenten und mit vielen Freiheiten gespickten Shooter.



PC Flimmernde Luft, realistischen Lichteinfall und glasklare Texturen bekommt Ihr nur mit einem topaktuellen Rechner.



360 In der Mehrspieler-Beta wird deutlich, dass die Konsolen-version durchaus Mängel wie spät auftauchende Details hat.

NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED

Electronic Arts' Rennsimulation geht mit mehr Inhalt und noch intensiverem Fahrgefühl in die nächste Runde.

Im September 2009 lautete "SHIFT" eine Renaissance für die ins Taumeln geratene Rennserie ein, der unübersehbare Simulationseinschlag wirkte im "Need for Speed"-Konzept aber etwas ungewöhnlich. Deshalb versucht Electronic Arts nun, die Fortsetzung "SHIFT 2 Unleashed" als eigenständige Marke zu positionieren. Wir nahmen Platz in den virtuellen Cockpits aufgemotzter Rennwagen und können bezeugen: "SHIFT 2 Unleashed" erreicht nicht nur das Niveau des Vorgängers, sondern legt noch eine gute Schippe drauf.

Am Grundansatz hat sich nichts geändert: Erneut schickt Euch das britische Entwickler-Team Slightly Mad Studios auf zahlreiche Pisten zu schnörkellosen Rennen. Über 40 Schauplätze mit mehr als 100 Streckenvarianten sorgen für jede Menge Abwechslung: Die Kurse des Erstlings wurden weitgehend übernommen, dazu gesellen sich ansehn-

liche Neuzugänge wie die beiden Städte Miami und Schanghai sowie die kurven- und steigungsreiche australische Bathurst-Strecke, die schon in einigen Codemasters-Rasereien für viel Freude sorgte. Zudem seid Ihr nun zu unterschiedlichen Tageszeiten unterwegs, weshalb Ihr nicht mehr nur bei Sonnenschein, sondern auch in der Abenddämmerung und nachts Eure Runden dreht. Der Fuhrpark umfasst 120 Vehikel, die allesamt mit detailliert gestaltetem Schadensmodell (das sich in Rennen wahlweise nur optisch oder bis zum Totalausfall realistisch auswirkt) und Cockpit aufwarten. Das ist zwar unter dem Strich weniger als bei den Rivalen "Forza Motorsport 3" und "Gran Turismo 5", doch Electronic Arts setzt hier vernünftigerweise auf das Motto 'Klasse statt Masse'.

"SHIFT 2 Unleashed" bekam weitere Verbesserungen verpasst: Diesmal könnt Ihr Karosserie und Innenleben der Vehikel ausfüh-



360 Neben der normalen Cockpit-Perspektive steht nun die besonders dynamische Helmkamera zur Wahl, bei der Ihr durch die Augen und das Visier des Fahrers blickt.

licher tunen, die von "Hot Pursuit" bekannte Autolog-Funktion vergleicht noch mehr Leistungsaspekte mit Euren Freunden und sorgt damit für mehr Rivalitäten. Eine 'Elite'-Steuerungsvariante soll selbst die größten Realismusfreaks zufriedenstellen. Weniger versierte Raser schalten verschiedene Fahrhilfen an, ohne dass die Fahrphysik spürbar Anspruch oder Tiefgang verliert. Zu den Standardperspektiven, die schon beim Vorgänger für spektakuläre Dynamik sorgten, gesellt sich nun die 'Helmkamera' dazu: Bei der blickt Ihr

direkt durch die Augen des Piloten, der von Bodenwellen und Fliehkräften stärker durchgeschüttelt wird und z.B. bei scharfen Kurven vorab in Richtung des Scheitelpunkts schaut. Was sich wie ein Rezept für konfuse Fahrten anhört, entpuppt sich in der Praxis als gelungene Neuerung, die Euch die Intensität der Rennen so gut vermittelt wie noch nie – bei "SHIFT 2" gilt eben das Motto 'Mittdrin statt nur dabei'. us

System **PS3 / 360**
Entwickler **Slightly Mad Studios, England**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Rennspiel**
Termin **24. März**

DAS DEFALIT UNES

- » große Kursauswahl, u.a. mit neuen Stadtstrecken
- » viele, aber nicht zu viele Fahrzeuge
- » Helmperspektive sehr gelungen
- » Driftsteuerung deutlich handlicher

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Karrierestruktur wirkt etwas trocken
- » Gegner fahren teils noch zu ruppig

FAZIT » Konsequente Weiterentwicklung der anspruchsvollen Raserei, die aber auch ein Herz für Vollgasfreunde hat: Mehr Umfang, technische Feingolp und die mitreißende Helmperspektive begeistern.



360 Diesmal tretet Ihr auch zu Nachtrennen an, die mit schicker Beleuchtung aufwarten und Euer ganzes Können fordern.



360 Auf dem Kurs geht es schon einmal eng zu: Bis zu 16 Fahrzeuge kämpfen um die Plätze auf dem Treppchen.

SPIELE-TERMINE

APRIL/MAI

UPDATE	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	20.5.
5.23	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter	Wii	22.4.
UPDATE	DIRT 3	Codemasters	Rennspiel	PS3 360	24.5.
UPDATE	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	6.5.
UPDATE	Dungeon Siege III	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	27.5.
	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3 360	Mai
UPDATE	L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3 360	20.5.
5.23	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PS3 360	Wii Mai
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PS3 360	14.4.
5.30	Mortal Kombat	Warner	Beat-'em-up	PS3 360	19.4.
5.23	Portal 2	Valve	Denken	PS3 360	21.4.
	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3 360	Mai
5.24	Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PS3 360	Wii Mai
UPDATE	WWE All Stars	THQ	Sport	PS3 360	Wii 1.4.

Lego Pirates of the Caribbean

Mai • Action-Adventure • PS3 / 360 / Wii / PSP / DS

Mast- und Schotbruch für Lego-Fans. Disney bringt pünktlich zum Kinostart des vierten Films der "Pirates of the Caribbean"-Serie ein Bauklötze-Spiel. In einem ersten Trailer konnten wir bereits Captain Jack Sparrow als Lego-Figur auf dem Mast seines sinkenden Schiffs beobachten. Die klassische Introszene aus dem ersten Film, der bei uns noch "Fluch der Karibik" hieß, wurde natürlich mit dem typischen Lego-Humor versehen. Im Spiel werdet Ihr nicht nur das neue Piratenabenteuer namens "Fremde Gezeiten" erleben, Ihr begleitet Jack, Will und Elisabeth auch durch die ursprüngliche Trilogie, zusammen mit untoten Freibeutern, steifen Adligen, der Black Pearl und jeder Menge Gold. tk



Conduit 2

22. April • Ego-Shooter • Wii



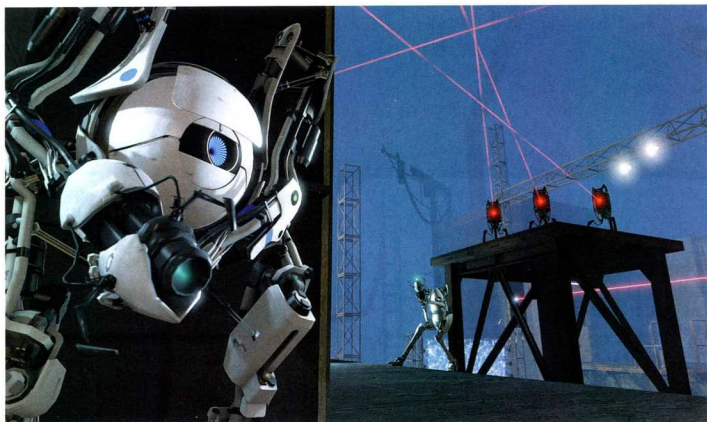
Gute exklusive Ego-Shooter für Nintendos Wii sind selten. Meistens erhalten die Anhänger der weißen Konsole halberhitzte Umsetzungen von HD-Balleereien, die das technische Potenzial des Geräts nicht ausnutzen. Activisions "GoldenEye"-Neuaufgabe stellt eine Ausnahme dar, genau wie Segas "The Conduit" aus dem Jahr 2009. Das Spiel heimste in der M! 08/09 75 Prozent Spielspaß ein. Vor allem die butterweiche Steuerung gefiel uns. Man merkte, dass der Titel von Anfang an für Nintendos Bewegungssteuerung konzipiert wurde.

Nun steht nach etlichen Verschiebungen die Fortsetzung des Science-Fiction-Shooters ins Haus und die Entwickler High Voltage haben einige Neuerungen ins Magazin geladen. In der neuen "Team Invasion"-Variante spielt Ihr die Kampagne zusammen mit bis zu vier Spielern im Splitscreen oder online und stellt Euch der drohenden Alieninvasion in den Weg. Außerdem locken im Mehrspieler-Modus neue Karten, auf denen sich bis zu zwölf Kontrahenten mit so fantasievollen Waffen wie der Phase Rifle (mit der man durch Wände sehen und schießen kann) bekriegen. Wir hoffen aber, dass die papierdünne Geschichte aus dem Vorgänger etwas mehr Fleisch auf die Rippen bekommt und die mittelmäßigen Sprecher ersetzt wurden, dann können Wii-Spieler im April beruhigt durchladen. tk

Portal 2

21. April • Denken • PS3 / 360

Von "Half-Life 3" oder einer dritten Episode um Gordon Freeman ist immer noch nichts zu sehen, aber wenigstens beglückt uns Valve im April mit dem zweiten Teil des erfolgreichen Puzzle-Shooters "Portal". Wir haben den brandneuen Koop-Modus in München gespielt und können Euch schon mal verraten, dass er sehr gut funktioniert, die Rätsel aber noch kniffliger ausfallen als im ersten Kampf gegen die Kuchen versprechende künstliche Intelligenz Glados. Um eine reibungslose Absprache bei den Puzzles (die Ihr meist nur mit Teamarbeit lösen könnt) auch online zu gewährleisten, wenn Ihr kein Headset bei der Hand habt, spendierten die Entwickler dem Spiel eine Gesten- und Zeigefunktion. Ihr könnt Eurem Partner winken oder ihn mit einer Art Zielmarker, welcher dann auf dessen Bildschirm erscheint, auf Lösungsmöglichkeiten aufmerksam machen. Um die Aufgaben zu bewältigen, schlüpft Ihr in die Rolle der beiden Roboter rechts im Bild. Falls einer von Euch in ein Säurebad fällt oder von einer der sprechenden Selbstschussanlagen aufs Korn genommen wird, ist das Spiel nicht vorbei – Ihr werdet einfach von Glados neu gebaut und wieder am Startpunkt des Levels abgesetzt. Leider durften wir in der Probefahrt noch nicht mit den beiden neuen Flüssigkeiten hantieren, die man schon aus zahlreichen Trailern kennt. Dafür mähten wir in einem Rätselraum per Laserstrahl, den wir mithilfe eines gläsernen Kubus umlenken, Geschütztürme um. Die rote Lichtspur durchdringt sogar schussicheres Glas, das den Kugeln der rotäugigen Wächter standhält.



PlayStation-3-Spieler dürfen sich übrigens mit PC-Zockern zusammentun und mit ihnen gemeinsam Rätsel lösen, während Xbox-360-Besitzer unter sich bleiben müssen. Die PS3-Version enthält sogar einen Steam-Gutscheincode für ein PC-"Portal 2", Ihr bekommt also zwei Spiele zum Preis von einem. Eure Speicherstände werden im Netz in einer zentralen Datenbank abgelegt. Freuen dürfen sich auch alle Fans des berühmten "Portal"-Abschlussliedes. Jonathan Coulton, der Komponist von "Still Alive", wird auch zu "Portal 2" einen Song beisteuern. tk



Fragen zu Spielbarkeit, Move & Kinect, 3D-Modus und World Tour? Wir haben alles gespielt und somit massig Infos für Euch!

» Wir starten mit der Essenz: dem Spielgefühl – ohne 3D, Move oder Kinect. "VT 4" ist langsamer und behäbiger als der direkte Vorgänger "VT 2009". Schläge gehen ab und an ins Aus, Endlosballwechsel sind passé. Und doch überzeugt uns das Geschehen auf dem Court nicht vollends: Obgleich sich "VT 4" immer noch simpler spielt als "Top Spin 4", mutet das Verhalten der Filzkugel mitunter wie das eines schweren Flummis an.

Nach einigen Matches merken wir, dass auch diesmal die Devise 'schnell gelernt, schwer gemeistert' gilt. Denn obwohl Euch das Spiel nicht die Schlagvarianten eines "Top Spin" zur Verfügung stellt, verbessert Ihr Euch stetig – so gehen kraftvolle Winner an die Linie oder diese Stopps nach einer Weile deutlich besser von der Hand als zu Beginn. Das augenscheinlichste neue Feature ist das 'Match Momentum' – hinter diesem klugvollen Namen verbirgt sich der Superschlag, den Ihr durch gelun-

gene Aktionen aufladet und offensiv oder defensiv einsetzt.

Dann stellen wir um – auf 3D-Darstellung und Move-Steuerung. Der räumliche Effekt ist gelungen, ohne jedoch einen 'Das muss ich immer haben'-Effekt zu bewirken. Außerdem passt er gut zur Bewegungssteuerung. Spielt Ihr mit dem Move-Controller, dann saust die Kamera kurz vor dem Schlägen in die Ego-Sicht. Damit verbunden sind jedoch massive Probleme bei hoch abspringenden Bällen – dann zuckt die Kamera und das Timing wird zur Glücksache. Gleiches gilt übrigens für die Steuerung per Wii MotionPlus, hier natürlich ohne 3D. Die Move-Kontrolle ist genauer als das Nintendo-Pendant und lässt platzierte Schläge zu – allerdings dürfen Move-Sportler nicht selbst laufen. Bei Kinect macht der realistische Aufschlag (Ball hochwerfen mit der einen, schlagen mit der anderen Hand) Laune, dafür ist die Steuerung ungenauer – gerade Longline-Bälle sind schwer zu spielen.



PS3 Cooles 'Stadion': Ihr kloppt die Filzkugel diesmal sogar an Bord eines Schiffes.

Zum Glück ist das 'Motion Play' – wie es im Menü heißt – aber nur ein Spielmodus von vielen. Den Arcade-Modus, das Training, die Minispiele und natürlich die Karriere steuern alle Konsolensportler mit dem Pad.

Apropos Karriere: Die World Tour war anno 2000 eine super Sache – doch mit den Jahren (und den Nachfolgern) wurde der kalenderbasierte Mix aus Turnieren, Minispielen und Shoppens immer langweiliger. Deshalb präsentiert sich die World Tour bei "VT 4" runderneuert: Jetzt zieht Ihr wie bei einem Brettspiel über die Weltkarte, trampelt über verschiedene Pfade und bestreitet am Ende einer Umrundung (sprich: Saison) ein

Grand-Slam-Turnier. Neben den typischen Minigames und Wettkämpfen nehmt Ihr an Charity-Events teil, stellt einen Agenten ein, steigt in einem Nobelhotel ab (zwecks Energie-Erholung) oder verpulvert Euer Preisgeld für lizenzierte Sportklamotten. Für zusätzlichen Pfiff sollen Rivalitäten mit echten Tennissstars sorgen.

Allen Online-Spielern verspricht Sega ein Clubhaus für Exhibition-Partien, ein intelligentes Matchmaking-System, diverse Ranglisten und die Option, während der Lobby-Wartezeit mit der KI zu trainieren. [ms](#)

System	PS3 / 360 / Wii
Entwickler	Hitmaker, Japan
Hersteller	Sega
Genre	Sport
Termin	Mai

» DAS GEFÄHRT UNS:

- » anscheinlich modellierte Stadien
- » Match Momentum taktisch einsetzbar
- » endlich eine neue World-Tour-Struktur
- » viele aktuelle Lizenz-Spieler

» DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » außer Courier bisher kein Oldie bestätigt
- » Kamera-Aussetzer bei Bewegungssteuerung

FAZIT » "Virtua Tennis 4" punktet mit runderneuerter Karriere sowie Move-, 3D- und Kinect-Unterstützung – in puncto Spielgefühl sehen wir momentan aber "Top Spin 4" vorn.



Wii Spielt Ihr mit Wii MotionPlus, Move oder Kinect, wird beim Schlag in die Schläger-Kamera umgelenkt.



Wii So sieht die neue World Tour aus: Ihr zieht wie bei "Mario Party" & Co. über eine Brettspiel-ähnliche Karte.

SPIELE-TERMINE

2011/12

	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2011
	Afterfall: Insanity	TGC	Action	PS3	360	2011
	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3	360	2011
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360	2012
S.26	Anarchy Reigns	Sega	Online-Action	PS3	360	2011
	Arcania: Gothic 4	JoWood	Rollenspiel	PS3		2011
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	PS3	360	2011
NEU	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2012
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360	2011
	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
S.15	Call of Juarez: The Cartel	Ubisoft	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
S.26	Dark Souls	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3	360	2011
	Deep Black	SOS Games	Action	PS3	360	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360	2011
S.8	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	360	2011
	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360	2012
	Disgaea 4	NIS	Rollenspiel	PS3		2011
	DMC - Devil May Cry	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Doods großes Abenteuer	THQ	Geschicklichkeit			Wii 2011
	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360	2011
	Earth Defense Force: Insect Armageddon	D3 Publishing	Action	PS3	360	2011
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360	2011
	FIM Motocross World Championship	Black Bean Games	Rennspiel	PS3	360	2011
NEU	Final Fantasy XIII-2	Square Enix	Rollenspiel	PS3	360	2011
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3		2011
	Forza Motorsport 4	Microsoft	Rennspiel		360	2011
	Gears of War 3	Microsoft	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
UPDATE	Hunted: Die Schmiehe der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360	3.6.2011
	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3		2011
S.28	Infamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3		2011
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2012
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360	3. Q. 2011
	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3		2012
	Mass Effect 3	Electronic Arts	Action-Rollenspiel	PS3	360	2011
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360	2012
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360	2012
NEU	Michael Phelps - Push the Limit	SOS Games	Sport		360	Juni 2011
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360	2011
	No More Heroes: Heroes' Paradise	Konami	Action	PS3		2011
	Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Action	PS3	360	2011
	Pictionary	THQ	Geschicklichkeit			Wii 2011
	PlayStation Move Heroes	Sony	Action	PS3		2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure		360	2011
	Prototype 2	Activision	Action	PS3	360	2012
	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	16.9.2011
S.27	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3		2011
	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3		6.9.2011
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3	360	2011
NEU	Ridge Racer Unbounded	Namco	Rennspiel	PS3	360	2012
	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure		360	2011
	Saints Row 3	THQ	Action	PS3	360	2011
	Shadows of the Damned	Electronic Arts	Action	PS3	360	2011
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3	360	2011
	SOCOM 4: U.S. Navy SEALS	Sony	Action	PS3		2011
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3		2011
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360	2011
	SSX: Deadly Descents	Electronic Arts	Sport	PS3	360	2012
	Steel Battalion: Heavy Armor	Capcom	Action		360	2011

SPIELE-TERMINE

2011/12

	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
S.26	The Cursed Crusade	dtp	Action	PS3	360	2011
S.32	The Darkness 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	4. Q. 2011
S.36	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.2011
	The Grinder	tba.	Action		Wii	2011
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3		2011
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure		Wii	2011
	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PS3	360	Wii 2011
	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3		2011
	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3		1.11.2011
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360	2011
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter		360	2011
	X-Men: Destiny	Activision	Action	PS3	360	2011
	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3		2011

E3

7. bis 9. Juni • Los Angeles

Wiedererstarte 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.

Call of Juarez: The Cartel

2011 • Ego-Shooter • PS3 / 360



Filme wie "Desperado", "Last Man Standing" und "No Country for Old Men" bringen das Flair des Wilden Westens in die Moderne. Diesen Versuch wagt jetzt auch Ubisoft mit dem dritten Teil von "Call of Juarez". In "The Cartel" begeben Ihr Euch bewaffnet mit aktueller Schrotflinte und Kalaschnikow statt altertümlichem Sechsschüsser auf eine blutige Reise von Los Angeles bis ins mexikanische Juarez. Wie das Spiel mit der Geschichte um Ray, Bill und Thomas McCall, den Helden der Vorgänger, zusammenhängt, ist noch unklar. Die schussichere Weste und das Kreuz auf der Brust des Cowboys oben im Bild erinnern aber frappierend an Ray McCalls eisernen Brustpanzer. Warum Ubisoft die karg besiedelten Landstriche des Western-Genres verlässt und sich in die dicht bebauten Gefilde der Neuzeit wagt, wissen wir nicht. Es könnte sein, dass sich Fans der beiden Vorgänger vor den Kopf gestoßen fühlen. tk

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?

Dark Souls

2011 • Action-Rollenspiel • PS3 / 360

"Demon's Souls" gilt unter PlayStation-3-Rollenspielen als eines der schwersten Spiele überhaupt. Viel Übung und Erfahrung waren notwendig, um die dunklen Burgen und Verliese des Spiels unbeschadet zu überstehen, und starb der Spieler, wachte er in einem zentralen Level als Geist mit halber Lebensenergie wieder auf und musste es von vorne versuchen. Selbstverständlich waren auch alle Gegner wieder da. "Dark Souls" ist laut From Softwares Director Hidetaka Miyazaki ausdrücklich kein Nachfolger der Dämonenschlachterei. Abgesehen von der Tatsache, dass es auch für die Xbox 360 erscheint, könnte es aber einer sein: Ihr wagt Euch mit einem Helden hinaus in eine lebensfeindliche Welt voller tödlicher Monster und Fallen. Statt aus einzelnen Levels besteht das Spiel aus einer zusammenhängenden Welt. Der Fokus liegt nicht allein auf den anspruchsvollen Kämpfen, sondern auch auf dem Erforschen neuer Gebiete. Wer nun denkt, dass das Abenteuer vielleicht etwas einfacher wird als sein Quasi-Vorgänger, um eine größere Käuferschicht anzulocken, der irrt gewaltig. Laut Miyazaki soll "Dark Souls" sogar noch schwieriger werden, aber auch größere Belohnungen für die Anstrengungen des Spielers bereithalten. Immerhin bestimmt Ihr den Punkt, zu dem Ihr zurückkehrt, wenn Ihr sterbt, jetzt selbst, statt immer wieder am Levelanfang zu starten. Auch ein vernünftiges Tutorial, an dessen Ende Ihr nicht mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit krepirt, soll es geben – darin erfahrt Ihr aber



nur die Grundzüge des Kampfsystems. Wer "Dark Souls" meistern und zum Beispiel erfolgreich mit zwei Waffen gleichzeitig umgehen will, muss viel Leihgeld zahlen. Miyazaki vergleicht sein Spiel übrigens mit richtig scharfem Essen: Es tut fast weh und treibt den Leuten Tränen in die Augen, aber gleichzeitig schmeckt es gut und sie probieren es immer wieder. tk



Anarchy Reigns

2011 • Online-Action • PS3 / 360



Das Studio Platinum Games steht für kreative und herausfordernde Action-Spiele, die von der Fachpresse meist hochgelobt wurden, aber sich mäßig verkauften. Mit dem Online-Action-Spiel "Anarchy Reigns" (in Japan "Max Anarchy") wagen die Entwickler jetzt einen neuen Anlauf und bedienen sich dabei kräftig aus der eigenen Design-Kiste. Der Spielablauf sieht nach einer explosiven Mischung aus "Bayonetta" und "Vanquish" aus – und auch die Protagonisten kommen uns vertraut vor. Die hübsche Eisprinzessin Sasha erinnert mit ihren prallen Proportionen und dem hautengen Ganzkörperanzug an die lolilutschende Hexe Bayonetta, der Cyber-Ninja Zero ist ein schwertschwingendes Ebenbild des kettenrauchenden Sam aus "Vanquish" und Jack aus "Madworld" lässt sogar bis auf seine neue Farbigkeit gänzlich unverfälscht seine Kettenäge rasseln. Nur den im wahren Sinne des Wortes bulligen Big Bull mit seinem Jetpack und seinem Stahlhammer können wir noch keinem existierenden Spiel zuordnen. Ab Herbst sollen mehrere Spieler gleichzeitig online ein Actionfeuerwerk erster Güte abbrennen können. tk

The Cursed Crusade

2011 • Action • PS3 / 360

Höllener, Kreuzritter und jede Menge Haudrauf-Action. Diese Spielzutaten kennen wir spätestens seit "Dantes Inferno", die Geschichte rund um den verfluchten Kettenhemdträger Denz de Bayle und Dieb Esteban Noviembe unterscheidet sich aber in vielen Punkten von EAs Höllenritt: In "The Cursed Crusade" schlagt Ihr Euch durch fünf Kapitel und 40 Missionen, die unter anderem in Konstantinopel und Zara zu Zeiten der Kreuzzüge angesiedelt sind. Per Splitscreen oder online schlüpfen zwei Spieler in die Rollen der beiden Protagonisten. Seid Ihr allein unterwegs, übernimmt die KI die Steuerung des Diebes, dem Ihr dann Befehle gebt. Auf Knopfdruck wechselt Ihr in eine Art Höllen-Modus, in dem de Bayle signifikant stärker und aufmerksamer wird. Waffenfetischisten reiben sich die Hände: Bei 130 verschiedenen Totschlägern und 90 Combo-Attacken dürfte für jeden Hobbykrieger etwas dabei sein. tk



Tokyo Game Show

15. bis 18. September • Tokio

Die japanische Publikumsmesse stand 2010 ganz im Zeichen von Microsofts Kinect. Mit "Steel Battalion: Heavy Armor", "Haunt" 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.

RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

Schluss mit einsamen Hüpf-Abenteuern quer durch die Galaxie – diesmal schicken Sony und Insomniac gleich vier Helden gemeinsam ins Gefecht.

Seit 2002 gehören Lombax Ratchet und Robo-Kumpel Clank zum festen Helden-Inventar von Sony: In acht Abenteuern ballerte und hüpfte sich das Duo durch bunte Sci-Fi-Welten. Aber obwohl sie fest zusammengehören, waren sie eigentlich nie als richtiges Team aktiv – bis jetzt, denn mit "All 4 One" ändert sich das. Ein Plan ihres Erzfeindes Dr. Nefarious geht so schief, dass sich Schurke und Helden (sowie Captain Qwark, der nicht fehlen darf) zusammenraufen müssen, um gemeinsam dem Schlamassel zu entkommen.

Somit gehen bis zu vier Spieler miteinander auf eine Abenteuer-tour, bei der Teamwork an erster Stelle steht: Obwohl sich die Charaktere in der Statur deutlich unterschei-

den, haben alle die gleichen Grundtalente – ob Ihr mit Clank oder Qwark spielt, ist demnach zweitrangig. Je mehr Freunde Ihr vor der Konsole oder online versammelt, desto flotter geht es voran. Alleine lässt Euch "All 4 One" nicht antreten, Solisten wird deshalb bei Bedarf ein CPU-gesteuerter Mitstreiter zur Seite gestellt. Weil die klassische "Ratchet & Clank"-Perspektive nicht darauf ausgelegt ist, mehr als einen Charakter im Blick zu halten, wechselte Insomniac die Kameraführung: Jetzt betrachtet Ihr das Geschehen aus einem erhöhten und entfernten Winkel, der für ausreichend Übersicht sorgt.

Anders als bei Fantasy-Kloppe-reien wie "Champions of Norrath" steht der Hack'n'Slay-Gedanke nicht



PS3 Erneut schleppen die Helden ein stetig wachsendes Waffenarsenal mit sich herum, um der Feindesschar Herr zu werden.

so stark im Vordergrund, obwohl reichlich bissige Aliens entsorgt werden wollen. Für die verschiedenen Gegner und gewaltigen Obermote sind oft geschickte Angriffsstrategien gefragt, bei denen kombiniertes Vorgehen Pflicht ist. Auch Hüpfereien fallen in der Gruppe leichter, wenn sich etwa das Quartett mithilfe von Energieseielen zusammenkettet und so größere Abgründe überwindet.

Bei einer Proberunde überzeugte "All 4 One" mit pfiffiger Inszenierung, zu der die Quasseele der Helden untereinander viel beitragen, und geschickt eingestreuten Situationen, die zur Zusammenarbeit motivieren. Die Dynamik der frühen Abenteuer will sich aber nicht so recht einstellen: Zu statisch ist die Kameraperspektive, außerdem

kamen die eigentlich recht schicken Umgebungen zu kurz – aber noch hat Insomniac ja etwas Zeit, um daran zu feilen. us

System **PS3**
Entwickler **Insomniac Games, USA**
Hersteller **Sony**
Genre **Jump'n'Run**
Termin **2011**

DAS GEFALLT UNS:

- » behält den humorvollen Stil der Vorgänger bei
- » ausgefallenes Waffenarsenal
- » einsteigerfreundlich gestaltet
- » Teamwork-Ansatz ist mal was Neues...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » ...aber für Solo-Zocker nicht so einladend
- » wirkt noch zu sehr wie Fließbandware

Fazit » Lombax und Roboter holen sich Verstärkung: Wir erwarten ein grundsätzlich überzeugendes Hüpf- und Schieß-Abenteuer für vier Leute, dem bislang aber die Pfiffigkeit der Vorgänger abgeht.



PS3 Erster Vorbote auf ein Duell mit einem gewaltigen Boss: Dieser setzt anfangs nur seine Tentakel ein, um die Pfade vor Euch zu demolieren.

INFAMOUS 2

Mit neuem Schauplatz, aufgemotztem Kampfsystem und bunterer Optik soll Sonys Open-World-Spektakel stärker elektrisieren.

» Nachdem für "inFamous 2" auf der letzten E3 ein zum Schönlöng umgestalteter Cole MacGrath gezeigt wurde, gingen die Fans auf die Barrikaden. Entwickler Sucker Punch nahm die Proteste ernst, wie wir nach einer Proberunde bestätigen können: Der neue 'neue' Cole sieht wieder (fast) genauso aus wie beim Vorgänger. Allerdings zieht nun eine Narbe sein Gesicht, die ihm sein frischer Gegenspieler zugefügt hat, und er tauscht seine dicke Jacke gegen ein T-Shirt. Denn "inFamous 2" bietet einen neuen Schauplatz: New Marais orientiert sich an New Orleans, ist also in einem deutlich wärmeren Klima angesiedelt und optisch wesentlich lebendiger als Empire City aus Teil 1. Das übertrieb es etwas mit dem Grau-in-grau-Ambiente, nun findet Ihr wesentlich farbenfrohere und abwechslungsreichere – einfache hübschere – Umgebungen vor, in denen sich auch mehr Einwohner tummeln.

Nicht nur optisch ist einiges passiert, Cole hat auch mehr auf dem Kasten. Seine alten Fähigkeiten besitzt er weiterhin: Grundet über Stromleitungen, schwebt funken-sprühend durch die Luft und schießt wuchtige Blitze zu Feinde. Dazu gesellen sich mächtige Spezialattacken wie der 'Ionen-Vortex': Habt Ihr genügend Energie getankt, beschwört Ihr einen kleinen Tornado, der Gegner durch die Luft wirbelt. War Cole bisher kein richtiger Nahkämpfer, hat sich auch das geändert: Mit zackigen Schlägen richtet er mehr Schaden an, nach einigen Combos könnt Ihr per Dreieck-Taste Finishing Moves auslösen, bei denen die Kamera näher ans Geschehen rückt. Zu guter Letzt fühlt sich das Free Climbing flüssiger an, wenn auch Kollege Ezio Auditore immer noch talentierter ist.

Bei unserem Ausflug nach New Marais konnten wir eine Mission auf zwei verschiedene Arten spielen – stellvertretend für das erweiterte



PS3 Cole lässt es krachen: Um eine Blockade zu durchbrechen, setzt er kurzerhand eine Straßenbahn unter Strom und schickt sie als Rammbock los.

Moralsystem, das deutlich mehr zur Geltung kommen wird. Wir sollen die FBI-Agentin Kuo retten: Unser alter Kumpel Zeke empfiehlt, erst die von Chaos festgehaltenen Polizeitruppen zu befreien und mit denen das Gebäude zu stürmen, in dem Kuo steckt. Die mysteriöse, dunkelhäutige Nix schlägt dagegen vor, einfach einen Tramwaggon zu klauen, diesen unter Strom zu setzen und als Rammbock zu benutzen. Erstere Option hält sich an die 'guten' Regeln und spendiert Euch Pluspunkte bei der Obrigkeit, letztere ist das 'böse'

Pendant und sorgt für negative Konsequenzen. Bei unserem Einsatz spürten wir diese Langzeitwirkungen noch nicht, aber alleine die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Vorgehensweisen wählen zu können, ist gerne gesehen. "inFamous 2" macht schon jetzt einen sehr guten Eindruck, denn viele Kritikpunkte am Erstling wurden konsequent angegangen – in dieser Spielspaß-Batterie steckt einiges an Saft. us



PS3 Zwei Frauen nehmen bei Coles zweitem Abenteuer Schlüsselrollen ein: Die FBI-Agentin Kuo (links) steht für Linientreue und korrektes Vorgehen, während die ebenfalls mit Superkräften ausgestattete Nix (rechts) Chaos und grenzwertige Aktionen bevorzugt.



System **PS3**
Entwickler **Sucker Punch, USA**
Hersteller **Sony**
Genre **Action-Adventure**
Termin **2011**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » neues Szenario sieht deutlich abwechslungsreicher aus
- » Nahkampfatacken fügen sich prima ein
- » Missionen versprechen mehr Abwechslung
- » Moralsystem mit mehr Einfluss

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » fühlt sich teilweise trotzdem noch zu sehr wie der Vorgänger an

FAZIT » Schöner anzusehen, flotter zu spielen, dazu mehr Abwechslung und eine Prise Tiefgang: Die Entwickler haben die richtigen Zutaten beisammen, um das zweite Elektro-Abenteuer zusätzliche Spannung zu verleihen.

COMING

PSP • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE

HANDHELD-3DS

	Animal Crossing	Nintendo	Simulation	3DS	2011
UPDATE	Asphalt 3D	Ubisoft	Reinspiel	3DS	25.3.2011
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure	3DS	2011
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	DS	2011
5.29	Dead or Alive Dimensions	Tecmo Koei	Beat'em-Up	3DS	2011
UPDATE	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation	3DS	25.3.2011
	Dissidia 012 (duodecim): Final Fantasy	Square Enix	Beat'em-Up	PSP	25.3.2011
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel	DS	2011
	Driver: Renegade	Ubisoft	Reinspiel	3DS	2011
NEU	Final Fantasy IV: The Complete Collection	Square Enix	Rollenspiel	PSP	2. Q. 2011
UPDATE	Ghost Recon: Shadow Wars	Ubisoft	Action	3DS	25.3.2011
5.55	Gods Easter Burst	Namco-Bandai	Action	PSP	18.3.2011
	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 Ninjago: Das Videospiel	Warner	Action-Adventure	DS	2011
5.29	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PSP DS	Mal 2011
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Lucas Arts	Action	PSP DS	25.3.2011
	Mario Kart	Nintendo	Reinspiel	3DS	2011
	Mega Man Legends 3	Capcom	Action	3DS	2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2011
	My Garden	Electronic Arts	Simulation	3DS	2011
	Naruto Shippuden: Kizuna Drive	Namco-Bandai	Action	PSP	25.3.2011
UPDATE	Nintendogs + Cats	Nintendo	Simulation	3DS	25.3.2011
5.53	Oxamiden	Capcom	Action-Adventure	DS	18.3.2011
5.29	Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco-Bandai	Action/Geschickl.	3DS	2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
	Pflanzen gegen Zombies	randommedia	Strategie	DS	März 2011
UPDATE	Plotwings Resort	Nintendo	Simulation	3DS	25.3.2011
5.55	Pokemon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel	DS	4.3.2011
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2011 3D	Konami	Sport	3DS	25.3.2011
UPDATE	Rayman 3D	Ubisoft	Jump'n'Run	3DS	25.3.2011
	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action	3DS	2011
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2011
UPDATE	Ridge Racer 3D	Namco-Bandai	Reinspiel	3DS	25.3.2011
UPDATE	Samurai Warriors: Chronicles	Tecmo-Koei	Action	3DS	25.3.2011
UPDATE	Splinter Cell 3D	Ubisoft	Action	3DS	25.3.2011
	Star Fox 64	Nintendo	Action	3DS	2011
UPDATE	Super Monkey Ball 3D	Sega	Geschicklichkeit	3DS	25.3.2011
UPDATE	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up	3DS	25.3.2011
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2011
	The Third Birthday	Square Enix	Action	PSP	30.3.2011
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2011
UPDATE	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP	1.4.2011

Nintendo 3DS

25. März • Deutschland

Die Liste der Spiele, die zum Start des 3DS für das neue Handheld in den Regalen stehen werden, kann sich mit "Street Fighter", "Ridge Racer", "PES 2011", "Nintendogs" und vielen weiteren Titeln durchaus sehen lassen. Leider lassen sich aber weder Mario noch Link zu Beginn in 3D sehen.



Dead or Alive Dimensions

2011 • Beat'em-Up • 3DS



Neben "Super Street Fighter IV 3D" steht mit "Dead or Alive Dimensions" noch ein weiteres Prügelspiel für den 3DS in den Startlöchern, das allerdings im Gegensatz zur Capcom-Rauferei nicht zum Launch des Handhelds erscheint. Für Spekulationen sorgte bei einer Präsentation ein Lava-Leim, in dem auf einmal Ridley und Samus Aran aus der "Metroid"-Serie auftauchten. Entwickler Team Ninja schob den Mutmaßungen aber schnell einen Riegel vor: Die beiden Charaktere werden nicht spielbar sein, eine mit hautengem Zerosuit bekleidete Kopfgeldjägerin samt serientypischer Wackel-Brustphysik wird es also nicht geben. Ähnlich wie im neuen "Street Fighter" dürft ihr Combos auf dem unteren Bildschirm anzeigen lassen und mit dem Stylus aktivieren. Außerdem verfügt auch "Dead or Alive Dimensions" über ein StreetPass-System, das automatisch KI-Kämpfe austrägt, wenn ihr anderen 3DS-Prügelspielern irgendwo begegnet. tk

Next Generation Portable Entertainment System

2011 • Japan

Sony will sich Nintendo im Kampf um die Handheld-Herrschaft nicht geschlagen geben und setzt beim PSP-Nachfolger NGP auf zwei Analogsticks, einen Touchscreen, ein Touchpad auf der Rückseite und Speicherkarten statt UMDs. Wir haben für Euch auf Seite 16 alle Informationen rund um Sonys Handheld zusammengefasst, das noch 2011 in Japan erscheinen soll.

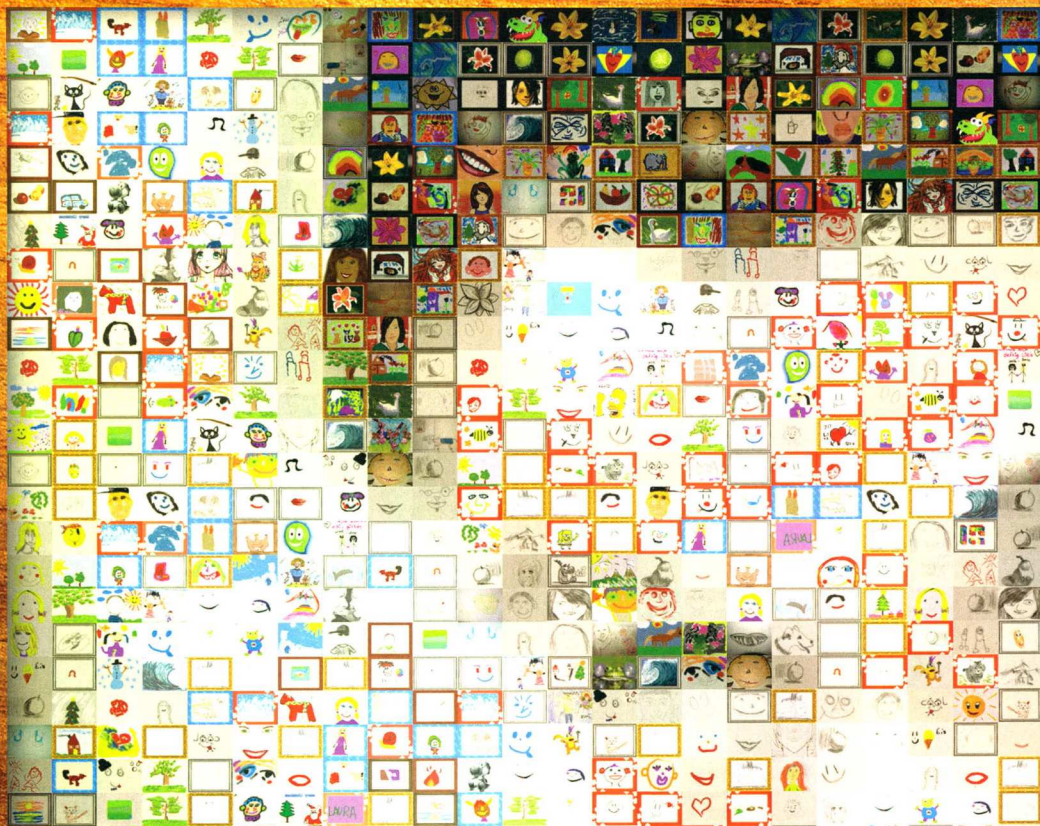


Pac-Man & Galaga Dimensions

2011 • Action/Geschicklichkeit • 3DS



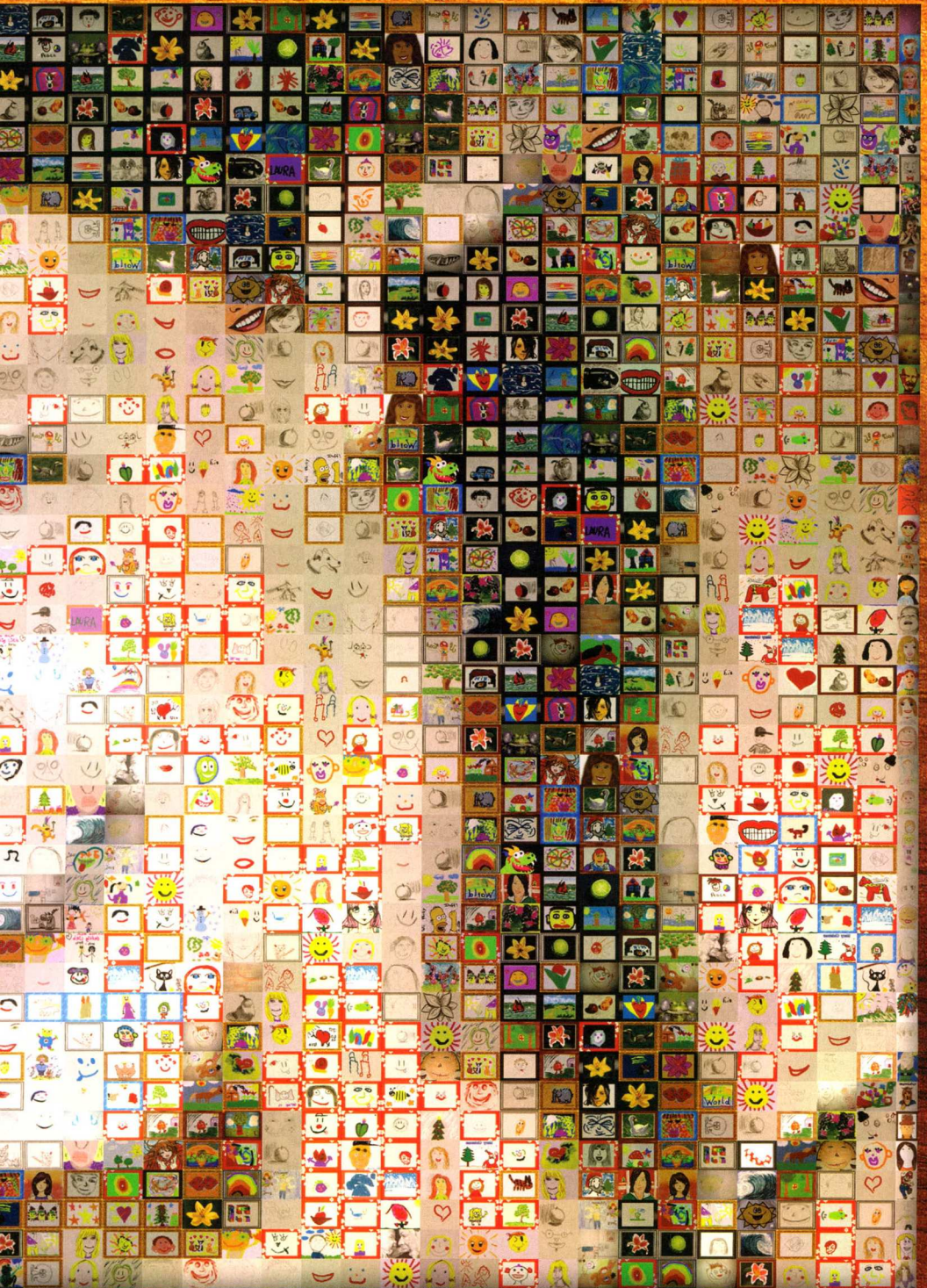
Unglaublich, aber wahr: Für das neue Nintendo-Handheld packt Namco-Bandai nicht wie sonst üblich seine Automaten-Klassiker einfach auf ein Modul, sondern entwickelt eigens auf die 3DS-Technik angepasste Fassungen. "Pac-Man Tilt" möchte mit Neon-Optik ähnlich der "Championship Edition" und Bewegungssteuerung punkten – das Grundkonzept wirkt deutlich von "LocoRoco" inspiriert. "Galaga 3D Impact" versetzt Euch in die Rolle eines Bordschützen, der in bester Rail-Shooter-Manier außerirdische Invasoren wegpustet. Klingt irgendwie nicht allzu spannend, aber mit etwas Glück holt die stereoskopische 3D-Optik die Kohlen aus dem Feuer. us



Art Academy™

Was kommt heraus, wenn man die Zeichnungen von 398 "Art Academy"-Spielern pfiffig arrangiert? Haltet diese Doppelseite weit von Euch entfernt und Ihr werdet es sehen!





THE DARKNESS 2

Eine große Liebesgeschichte. Eine düstere Macht, die Euch Superkräfte verleiht. Zerteilte Körper, literweise Blut. Und die Angst vor dem Licht.

» Mit wuchtigen Schlägen werden Jackie Estacado, dem Träger der verzehrenden Darkness-Macht, Metallpflocke in die Handflächen getrieben. Wie Jesus am Kreuze hängt der mächtige Mafia-Don in einem düsteren Keller. Vor ihm ein vernarbter Bursche, der sich auf einen Gehstock stützt. Die Entwickler nennen ihn den 'verkrüppelten Mann' – er ist Jackie's Nemesis in "The Darkness 2", er will die Darkness für sich haben und ist bereit, für dieses Ziel über Leichen zu gehen. Am anderen Ende des Raumes steht ein seltsames Gefäß, das eine grüne Aura umgibt. "Wenn der vierte Container voll ist, ist die Arbeit erledigt", raunt der Vernarbte seinen Gehhilfen zu. Tatsächlich windet sich ein Energiestrom durch den Raum – es scheint, als würde die seltsame Apparatur Jackie seiner übernatürlichen Kräfte berauben. Noch einmal tritt der Fiesling vor Jackie, blickt uns direkt ins Gesicht: "Gib mir die Darkness!" Dann schwinden Jackie die Sinne, wir springen in eine seiner Erinnerungen.

Der Szenenwechsel beamt uns in ein italienisches Nobelrestaurant. Jackie schlendert – sich in seiner

Rolle als bewunderter Mafia-Pate sonnend – durch das in kräftige Farben getauchte Ristorante. Wir bemerken den neuen Grafikstil: "The Darkness 2" erinnert mit seinen Farbfächern und schwarzen Kanten an "Borderlands", gepaart mit der Farbpalette von "The Saboteur" und dem Flair eines "Mafia II". Hat was, der Look!

Der Kellner führt Jackie zu seinem Stamplatz, wir tauchen ein in eine Geräuschkulisse aus plaudernden Gästen und italienischer Musik. An seinem Tisch angekommen, setzt sich Jackie zu zwei aufreizenden Damen – mit einem flotten Spruch ("Mit Kleidung hätte ich Euch fast nicht erkannt") beantwortet er ihre Frage, ob ihm die Nacht gefallen habe. Dann: Kopfschuss! Ein Projektil schraubt sich von hinten durch den Schädel der rechten Prostituierten, tot sackt sie vornüber. Sekundenbruchteile später schießt ein Auto durch die Wand des Lokals und zermalmt die zweite Dirne.

Jackie entgeht dem Attentat nur knapp, sein rechtes Bein wird zerfetzt. Prompt eilt ein Kumpel herbei, der ihn aus der Schusslinie der

Gangster zerrt, die der demolierten Karre entsteigen und das Feuer eröffnen. Das echte Spiel beginnt. Während wir rüchlings durch das



360 Seit die Darkness in Jackie erwacht ist, sprießen ihm zwei Dämonenschlangen aus dem Rücken. Im Spiel ragen die geifernden Köpfe dieser Schlangen in Euer Blickfeld und dienen als Waffen. Praktischerweise habt Ihr so die Hände für eine dicke Knarre frei.

Jackie regeneriert sich nur, wenn er artig in den Schatten wandelt.



360 Der 'verkrüppelte Mann' ist Jackie's Feind im Spiel – er will die Darkness.



360 Disaster Date: Euer Dinner mit diesen Blondinen wird rüde unterbrochen. Noch ist nur eines der beiden Mädels tot...

Restaurant geschleift werden, feuern wir in Ego-Sicht auf die anrückenden Ballermänner. Jackies verschwenderisch verzierte goldene Revolver pusten einer ganzen Schar von Feinden das Licht aus, während um uns herum gescriptete Ereignisse für ein filmreifes Actionerlebnis sorgen. Die anderen Gäste rennen panisch durch das Lokal, Tische werden umgestoßen, die Flaschen der Schnapsbar gehen klirrend zu Bruch. Schließlich erreichen wir – immer noch von den Kameraden gezogen – die Küche. Wir bemerken die Blutspur, die Jackies zertrümmertes Bein auf den Kacheln hinterlässt, nur kurz, dann hören wir den Ausruf "Burn in hell, Estacado". Ein Molotow-Cocktail fliegt heran, der Bildschirm wird schwarz und Jackie ist zurück in seinem Kellergefängnis. Wieder die Aufforderung: "Gib mir die Darkness!" Der Wirt der dunklen Macht könne sie

nur freiwillig abgeben, will uns der Fiesling weismachen. Wieder und wieder erwähnt er Jenny, peinigt Jackie mit der Erinnerung an die tote Freundin.

Erwachtet!

Dann beamt uns der zweite Erinnerungsfetzen in einen New Yorker Hinterhof. Wir hören Mike Pattons geifernde Worte: "Death is no option!" Kenner des ersten Teils wissen, was das bedeutet: Zum einen, dass Multitalent Patton, u.a. Sänger von "Faith No More", der Darkness erneut seine Stimme leiht – zum anderen, dass die Darkness gerade in Jackie erwacht. Zwei Dämonenköpfe erscheinen in unserem Blickfeld, Jackies Fuß regeneriert sich wie von Geisterhand. Zu blöd für die herumlungenden Typen, die sich den Falschen zum Verarschen ausgesucht haben –

denn jetzt wollen uns die Entwickler die neuen Fähigkeiten von Jackies Dämonenarmen zeigen.

Prompt packt der linke Schlangendämon eine Metallstange und schleudert sie einem der Feinde durch den Schädel. In Zeitlupe fliegt das Opfer durch die Luft und wird an der Hauswand festgenagelt. Noch bevor die beiden anderen Gegner realisieren, was hier geschieht, werden sie von den Dämonenarmen buchstäblich in der Luft zerrissen. "Momentan haben wir nur unsere Version des Spiels im Kopf – und aus der soll das Spiel entstehen. Aber natürlich ist sich unser Publisher der speziellen Umstände bewusst, die in Deutschland gegeben sind", beantwortet Lead Designer Tom Galt unsere Frage nach dem Umgang mit der Gewaltproblematik. Sein Kollege, Project Director Sheldon Carter, fügt hinzu: "Das Wichtigste für uns ist, eine

WAS BISHER BEI "THE DARKNESS" GESCHAH: VIELE COMICS UND EIN SPIEL

Die Zeichenkünste von Marc Silvestri und Geschichten von Garth Ennis sowie Paul Jenkins – bekannte Namen in der Comic-Szene – machen die amerikanische Comic-Reihe "The Darkness" seit 1996 zu einem Zugpferd von Silvestris Top-Cow-Verlag. Held der düster-fantastischen Serie ist der junge Mafia-Killer Jackie Estacado. An seinem 21. Geburtstag erwacht in ihm die Darkness, eine dunkle Macht. In den Comics wird diese durch zwei Dämonenarme visualisiert, die Jackie aus dem Rücken sprießen – als Träger der Darkness kann er seine Widersacher wie reife Früchte zerquetschen, wenn er sich im Dunkeln bewegt.

Das erste "The Darkness"-Spiel erschien im Juni 2007, wurde von den schwedischen "Riddick"-Machern Starbreeze entwickelt und schnitt nicht nur in unserem Test (86%) klasse ab. Trotz kleineren Mängel bei Steuerung und Ladezeiten zog uns das düstere Action-Epos in seinen Bann – mit fein modellierten Gesichtern, spannenden Dialogen und einer verflucht atmosphärischen Hölle. Auch storytechnisch wusste "The Darkness" zu überraschen und gefallen. Habt Ihr noch vor, den Erstling zu spielen, dann lest bitte nicht weiter!

Nach dem Erwachen der Darkness machte sein eigener Mafia-Clan Jagd auf Jackie Estacado. Im Verlauf des Spiels wurde Jackies Freundin Jenny vom Mafia-Don Paulie gekidnappt

und ermordet. Jackie, der von der Darkness dazu gezwungen wird, Jenny beim Sterben zuzusehen, versucht, seinem eigenen Leben ein Ende zu setzen – doch anstatt zu sterben findet er sich in einer Weltkriegs-ähnlichen Hölle wieder. Dort trifft er auf seinen Ur-Ur-Großvater Anthony und kämpft sich durch verstörende Schlachtfelder und klostrophobische Bunker. Nach mehreren Wechseln zwischen der echten Welt und der "Otherworld" wird die Darkness in Jackie immer mächtiger; seine düsteren Kräfte erlauben es ihm schließlich, den Mafia-Don Pauli zu töten. In einem knackigen und spektakulären Finale tötet Jackie den Mörder seiner Freundin – nur um daraufhin völlig von der Darkness verschlungen zu werden.





360 Rendezvous im Schein der Straßenbeleuchtung von Little Italy: Mit dem linken Dämonenarm packen wir einen Gegner, um ihn daraufhin durch die Luft zu schleudern.

spannende Geschichte zu erzählen. Und ich denke, dass wir diesen Kernpunkt auf allen Märkten erreichen werden.“

Wo waren wir stehen geblieben? Richtig, bei den zeretzten Feinden. Das funktioniert so: Mit dem linken Arm greift ihr Objekte und Gegner, mit dem rechten führt ihr einen Schlag aus bzw. reißt an etwas. Wie zum Beispiel einem Kopf. Doch es gibt auch defensive Aktionen. Mit dem linken Arm holen wir eine Autotür heran, die Jackie vor Kugelhagel schützt; mit dem rechten knipsen wir Neonröhren und Laternen aus. Hier kommt das Hell-Dunkel-Feature ins Spiel: Steht Jackie im Schein einer Lampe, dann verliert das Bild seine Farbe und der Ton dringt gedämpft aus den Lautsprechern. Das will uns sagen: weg hier! Denn Jackies Gesundheit regeneriert sich nur, wenn er artig in den

Schatten wandelt. Welche anderen Superkräfte Euch zur Seite stehen, wollten uns Tom und Sheldon noch nicht verraten – das Als-Schlangens-arm-durchs-Level-Huschen wird Jackie nicht mehr zur Verfügung stehen: “Die ‘Creeping Dark’-Fähigkeit war eher ein Stealth-Element – und das hätte nicht zu unserem Fokus auf Ego-Ballereien und zum gesteigerten Tempo gepasst.“

Nachdem sich Jackie durch einen Straßenzug gekämpft hat, geht es unter die Erde: Der flackernde Schein von Neonröhren und Notausgang-Schildern zaubert schicke Lichteffekte auf die Umgebung. Endlich sehen wir einen alten Freund wieder: den Darkling (siehe Bild unten). Dieser Fingerring besitzt laut Aussage der Macher nun eine Persönlichkeit und ist ins Storytelling eingebunden. Außerdem murkst er eigenhändig Gangster

ab und pinkelt schon mal auf deren Leichen. Und weil uns der Bursche die Uzi eines Toten bringt, ballert sich Jackie fortan mit zwei Knarren durch die U-Bahnschächte – denn Ihr dürft sogar zwei verschiedene Einhand-Waffen gleichzeitig führen. Während sich die Bluteffekte bei Treffern mit Uzi und später Shotgun in Maßen halten, sehen wir bei weiteren Darkness-Moves wieder sprudelnde Fontänen: Feinde werden mal vertikal, mal horizontal in zwei Teile gerissen. Noch grober: Ein Dämonenarm wickelt sich wie eine Würgeschlange um den Leib eines Feindes, während der andere von hinten in den Oberkörper stößt und – wie ein Alien – aus der Brust den Opfers wieder herausbricht.

Während die schnelle, intensive Action weitergeht, wird Jackie mehrfach von Halluzinationen heimgesucht. Er hört Jennys Stimme,

sieht Bilder seiner toten Freundin und plötzlich sind wir wieder im Folterkeller. Doch das Blatt scheint sich zu wenden: Während unser Peiniger weiter über sein Recht auf die Darkness referiert, kann Jackie unter großen Schmerzen eine Hand befreien. Mit der reißt er den anderen Eisenpflock heraus und schlägt ihn der erstbsten Wache durch den Schädel, die zwei anderen werden mit einer erbeuteten Knarre erlegt. Der Prozess des Energieabsaugens bricht ab, noch bevor der vierte Behälter ganz gefüllt ist. Doch der Urheber von Jackies Pein kann fliehen: Er schnappt sich die drei vollen Gefäße, spießt uns ein letztes “Ich wollte dir nur helfen!” ins Antlitz und schlägt die Tür hinter sich zu. Jackie bleibt blutend und röchelnd allein zurück. Allein? Nicht wirklich. Denn schon beginnen seine Wunden zu heilen. Sie ist noch da: die Darkness. Diese verführerische, tückische und ihren Wirt verzehrende dunkle Macht. *ms*



360 Der kleine Geselle mit dem Union Jack auf der Brust ist Euer Darkling – er hilft Jackie, indem er Feinde anspringt und tötet.

System PS3 / 360
Entwickler Digital Extremes, Kanada
Hersteller Take 2
Genre Ego-Shooter
Termin 4. Quartal

DAS GEFALLT UNS:

- » eigenständiger, frischer Grafikstil
- » schicke New-York-Schauplätze
- » intensive Ballereien
- » Licht & Dunkel haben Einfluss
- » saftige Splatter-Einlagen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » wohl leider an einer deutschen Version
- » Gesichter wirken noch recht leblos

FAZIT » Brutaler & intensiver als Teil 1: actiongeladener Shooter, der mit dem Vorgänger in puncto Grafikstil und Spielstruktur bricht und die Liebesgeschichte mit Jenny mehr in den Fokus rückt.

»WIR HABEN DIE VISUELLE GEWALT DER COMICS IM SPIEL UMGESETZT«



Sheldon Carter war bis 2005 bei BioWare und ist Project Director von "The Darkness 2".

MT Games: Welche Spielstruktur erwartet uns in "The Darkness 2"? Teil 1 wich mit dem frei begehbaren New York doch stark von gangigen Shooter-Konventionen ab...

Tom Galt: Wir haben das freie Erkunden gestrichen und uns für einen linearen Spiel Aufbau entschieden – weil wir eine Geschichte erzählen und gleichzeitig die Action sehr intensiv gestalten wollen.

Sheldon Carter: Ich denke, dass einige Spieler vom Spieldesign des Erstlings überfordert waren. Und so gut die Story dort auch war, sie kam nicht optimal zur Geltung. "The Darkness 2" dreht sich noch viel stärker um das Erzählen einer Geschichte.

In der Demo trafen wir auf einen Darkling. Bedeutet das die Abkehr vom Prinzip, verschiedene Darklings zu beschwören? **Carter:** Richtig. Wir hatten das Gefühl, dass wenn wir einen Darkling als mächtiges Wesen einführen wollen, das nur mit einem einzigen geht, nicht aber mit einer Schar. Der ist dafür ein echter Charakter, den Ihr im Verlauf des Spiels kennenlernt. **Galt:** Im ersten Teil waren die Darklings eher Werkzeuge. Jeder hatte seine eigene Fähigkeit und jeder musste an Spawnpunkten ins Spiel geholt werden. Der eine Darkling in "The Darkness 2" ist dagegen fast immer an Jackies Seite – sobald Dunkelheit herrscht, taucht er auf.

Werden wir ihm Befehle geben oder agiert er selbstständig? **Carter:** Er wird von der KI gesteuert und hat einiges drauf: Er analysiert die jeweilige Spielsituation und versorgt Jackie mit Dingen, die der gerade braucht. Geht Jackie z.B. die Munition aus, kann er für Nachschub sorgen. Außerdem ist sein Charakter ins Storytelling eingebunden – er ist mehr als nur ein KI-Kollege. **Galt:** Außerdem spricht er mit Euch, tötet eigenhändig Feinde, die Euch den Rücken fallen könnten, und zeigt dem Spieler an, was das nächste Missionziel ist. Einen oder gar verschiedene Darklings zu kommandieren, während Ihr gleichzeitig in einem intensiven Shootout seid – das hätte nicht funktioniert.

Außerdem bringt er ein bisschen Humor in die Sache...

Indem er auf Leichen pinkelt...

Carter: Ja, das tut er. Manchmal, aber nicht immer. Die Tatsache, dass die Darklings teils wirklich lustig waren – das mochten wir an "The Darkness" besonders. Und unser Darkling führt diese – wenn man sie so nennen will – Tradition fort...

Galt: Ihr werdet ihn mögen!

Im ersten Teil gab es die düstere Otherworld, die uns an die Schlachtfelder des Ersten Weltkriegs erinnerte. Wird es so etwas in Teil 2 auch geben?

Carter: Ja – es gibt auch diesmal diese Anderswelt, die existieren kann, weil die Darkness in Jackie lebt. Grafisch werden wir aber nicht wieder zum Weltkriegsszenario zurückgehen.

Das Art Design ist im Vergleich zum Vorgänger grundverschieden. Warum dieser neue Comic-Stil?

Carter: Der Ausgangspunkt für "The Darkness 2" waren natürlich die Comics. Schon vor dem Entwicklungsstart waren einige von uns Fans des Comics, doch seit dem Beginn des Projekts lagen überall im Büro diese Sammelbände herum – das machte auch die anderen neugierig. Wenn man die Comics in die Hand nimmt und durchblättert, dann erkennt man immer und immer wieder dieselben Dinge: die Schraffur bei den Charakteren, den starken Kontrast, die Beleuchtung und vor allem diese großen Farbkleckse. Und weil wir möglichst nahe am Ausgangsmaterial bleiben wollten, haben wir uns für diesen Art-Stil entschieden. Es hat eine ganze Weile gedauert, bis wir das so hinbekommen haben – aber jetzt sind wir wirklich stolz auf den Look.

Galt: Aufgrund der engen Zusammenarbeit mit Paul Jenkins, dem Autor der Comics, hatten wir den Wunsch, grafisch näher am Comic-Original zu sein, als das beim ersten Spiel der Fall war. Und natürlich ist auch die Gewalt der Comics ein Teil davon – wir haben Tötungsanimationen im Spiel, auf die das Publikum abfahren wird. Wir haben die visuelle Gewalt, die in den Comics vorhanden ist, aufgesogen und im Spiel umgesetzt.

Euer letztes Spiel war der Third-Person-Shooter "Dark Sector". Welche Lehren habt Ihr daraus gezogen?

Carter: Ich denke, wir haben eine ganze Menge aus "Dark Sector" gelernt. Während die spielerische Seite meiner Meinung nach wirklich Spaß gemacht hat, war in erzählerischer Hinsicht aber viel zu wenig geboten. Das wussten wir zwar, haben es aber zeitlich nicht mehr auf die Reihe bekommen. Bei "The

Darkness 2" ist die Sache eine ganz andere: Die Geschichte ist der Hauptspieler – und das seit Beginn des Projekts.

Mit "The Darkness 2" kehrt Ihr zum Ego-Shooter-Genre zurück. Eurem Steckbrief...

Galt: Nicht umsonst hat Digital Extremes seine Karriere mit "Unreal" – und später "Unreal Championship" gestartet. Und dann war da noch der Mehrspieler-Modus von "BioShock 2"...

Und "Pariah"...

Galt: Richtig, "Pariah" – das darf man nicht vergessen. Ich selbst habe eine ganze Weile bei DICE an der "Battlefield"-Serie gearbeitet. Mit dieser Erfahrung und der Begeisterung für Ego-Shooter im Rücken glaube ich, dass wir uns im Hailischbecken der großen Marken behaupten können.

Carter: Wir sind ein Shooter-Studio. Und gleichzeitig sind wir, als Entwicklerhaus gereift. Schließlich haben wir keine sehr hohe Fluktuation, sondern arbeiten schon seit vielen Jahren mit dem Großteil unserer Mitarbeiter. Und das Ergebnis dieses Reifeprozesses ist, dass wir auch im Shooter-Genre vermehrt Geschichten erzählen möchten.

Wie eine gereifte Metal-Band, die nicht mehr drauflosprügelt, wie sie das auf ihren ersten Alben getan hat?

Carter: Ja, ein guter Vergleich. Die Band Opeth zum Beispiel – die hat aggressiv angefangen, ist jetzt gereift und zeigt sich von einer ganz anderen Seite.

Tom, Du warst früher bei BioWare. Hast Du den Fokus auf das Erzählen von Geschichten von dort?

Carter: Ich habe in meiner Zeit dort viel darüber gelernt. Für mich ist aber erst "The Darkness 2" perfekt: Denn ich mag zwar die Geschichten von BioWare und die Art, wie sie erzählt werden – aber ich bin gleichzeitig ein Shooter-Fan. Und jetzt kann ich einen Shooter mit Story machen – das ist fantastisch!



Tom Galt, Lead Designer von "The Darkness 2", arbeitete bei DICE an "Battlefield 2".



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Bethesda kehrt mit ambitionierten Plänen ins Fantasy-Genre zurück: Der Rollenspielthron soll wieder im Westen stehen.

Während nach unserer Zeitrechnung der letzte Besuch im "Elder Scrolls"-Universum rund fünf Jahre her ist, sind dort zwei Jahrhunderte vergangen. Nachdem in "Oblivion" die Kaiserfamilie der Septim ausgelöscht wurde (siehe Kasten), erfüllte sich das letzte Vorzeichen einer düsteren Prophezeiung. Prompt kehren nach Urzeiten wieder Drachen in die Welt Tamriel zurück, angeführt vom mächtigen Alduin: Das Schuppenvieh hat die Macht, den ganzen Planeten zu zerstören. Doch zum Glück erblickte vor Kurzem ein "Drachengeborener" das Licht der Welt, der mit seinen Fähigkeiten für den Kampf um die Zukunft prädestiniert ist – und jetzt ratet mal, in wessen Rolle Ihr schlüpfet.

Originalitätsspreise wird Bethesda mit der Story kaum gewinnen, doch das dürfte die "Skyrim"-Macher nicht stören. Ihnen ist viel wichtiger, dass die fünfte "Elder Scrolls"-Episode ihre Vorgänger in allen anderen Belangen klar übertrifft – und von

allen, was wir bisher davon wissen, sind die Aussichten dafür sehr gut. Wart Ihr bei "Oblivion" noch im Königreich Cyrodiil unterwegs, das sich an klassischen europäischen Fantasy-Archetypen orientierte, soll das nördlich davon gelegene Skyrim spürbar rauer, urwüchsiger und abwechslungsreicher ausfallen. Von der Größe her ungefähr gleich, findet Ihr etwa im Norden eisige Schnee- und Gletscherlandschaften, im Westen zerklüftete Gebirge und zentral eine weitläufige Steppe. Fünf große Städte sorgen dafür, dass Ihr nicht nur Tiere und Monster auf Euren Reisen zu sehen bekommt, zumal Ihr dort auch Nebentätigkeiten aller Art wie Schmieden, Holz hacken, Kochen oder das Verzaubern von Objekten betreiben könnt. Zünftige Abenteurer freuen sich am meisten auf die verbesserten Dungeons: Über 120 Verließe oder unterirdische Höhlen warten auf ihre Erkundung und sind diesmal allesamt von Hand gestaltet, statt auf Editor-Algorithmen zu



PS3 Monster sind angemessen hässlich, dafür werden die menschlichen Charaktere realistischer und echter aussehen als bei "Oblivion" oder "Fallout".

basieren – damit sind Déjà-vu-Erlebnisse wohl Vergangenheit.

Auch grafisch wird "Skyrim" einen großen Sprung machen, denn Bethesda schickte das beim Vorgänger und den "Fallout"-Abenteuern eingesetzte Gamebryo-System in Rente. Die neue Technologie hört auf den Namen Creation und sorgt für ansehnliche Welten mit hoher Sichtweite: Jedes Objekt wirft einen Schatten, Bäume und Gräser wiegen sich unabhängig im Wind, Schneeflocken bleiben liegen und

sind keine schnöde Standard-Texturen – damit erscheint die Umgebung selbst dann lebendig, wenn Ihr alleine unterwegs seid. Auch die Charaktermodelle wurden einer nötigen Schönheitskur unterzogen: Redet Ihr mit anderen Menschen, sehen deren Gesichter nicht mehr nach scheintoten Baukastengrimassen aus, sondern wirken natürlicher und echter. Zudem laufen Unterhaltungen künftig nicht mehr nur so ab, dass Euch Euer Gegenüber ständig anstarrt: Der Gesprächspartner läuft



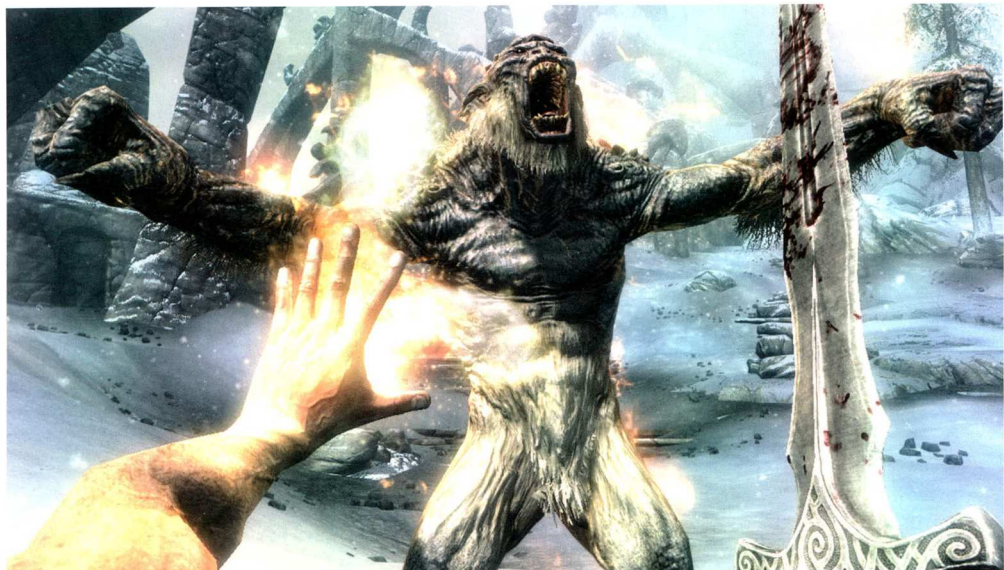
PS3 Achtung, Flattermann: Im Gegensatz zu den Vorgängern tauchen diesmal auch Drachen auf und werden eine zentrale Rolle im Geschehen einnehmen.

DIE GESCHICHTE DER SCHRIFTROLLEN

Für eine Serie, die es demnächst erst auf ihren fünften Teil bringt, ist die "Elder Scrolls"-Saga ganz schön alt: Bereits 1994 erschien für PC der erste Teil "Arena" (siehe Bild). Der sollte ursprünglich ein Kampfspiel werden, wandelte sich aber bald in ein Rollenspiel, von dem viele Grundelemente bis heute erhalten blieben. So ging es damals schon in der



Ego-Ansicht ins Abenteuer und der Schwerpunkt lag auf einer offenen, detailliert inszenierten Welt, die den Spielern möglichst viele Freiheiten lassen sollte – ähnlich wie bei klassischen Pen-and-Paper-Rollenspielen. 1996 erschien die Fortsetzung "Daggerfall", mit "Morrowind" wurde 2002 erstmals ein Teil auch auf Konsole (Xbox) veröffentlicht. 2006 zog "Oblivion" Abenteurer auf Xbox 360 und später auch auf der PS3 in seinen Bann. Damit wurde ein Ende markiert, denn mit dem großen Finale der Story ist auch das "dritte Zeitalter" der Spielwelt Tamriel vorüber – "Skyrim" steht also in mehrfacher Sicht für einen Neubeginn.



P53 Wie es sich für ein zukünftiges Rollenspiel gehört, wird bei "Skyrim" häufig gekämpft: Gefechte laufen serientypisch in Echtzeit ab, dafür könnt Ihr nun beide Hände nach Belieben ausrüsten und einsetzen – das erhöht die Flexibilität und die taktischen Möglichkeiten deutlich.

auch mal herum oder macht nebenbei weiterhin seine Arbeit. Wird in Eurer Hörweite gesprochen, nehmt Ihr relevante Informationen sogar auf, ohne Euch direkt dazustellen zu müssen.

Ebenso überarbeitet wird die Bedienung: Was früher auf überladenen Menüsseiten zusammengepfercht wurde, besichtigt Ihr nun in einem System, das von der Idee her etwas an "Fable III" erinnert. Zur Weltkarte kommt Ihr etwa, wenn Ihr nach unten schaut – dann zoomt die Kamera weit heraus und zeigt die Umgebung. Eure Fähigkeiten erspäht Ihr dagegen am Himmel in Form von Sternzeichen.

Helden ohne Grenzen

Apropos Fähigkeiten: Bethesda kippte das alte Klassenschema über Bord. In "Skyrim" müsst Ihr Euch nie entscheiden, ob Ihr dauerhaft als Krieger oder Magier Euer Dasein fristen wollt. Stattdessen gibt es einfach eine Reihe an Fähigkeiten, die Ihr durch steten Einsatz verbessert: Wer ständig Zaubersprüche durch die Gegend wirft, wird natürlich diesen Bereich optimieren, Klingenschwinger dagegen vor allem die Kampfwerte aufbuhren. Eine gewisse Spezialisierung ist dennoch

empfohlen, denn Euren Charakterlevel erhöht Ihr besser und schneller, wenn Ihr nicht ein Allroundgenie werden wollt. Auch die neu eingeführten Perks, die es nach jeder Stufe gibt, lassen sich dann zielgerichteter wählen.

Level 50 (was ungefähr dem Doppelten von "Oblivion" und "Fallout" entspricht) ist nicht das Maximum in "Skyrim", auch darüber hinaus geht es noch weiter, allerdings viel langsamer. Levelcap-Geschädigte der anderen Bethesda-RPGs freut dies, zumal wieder jede Menge Beschäftigungsmöglichkeiten geboten werden: Die Hauptstory fällt mit 'nur' 20 Stunden eher kürzer aus, Nebenquests und noch viel mehr dürften aber ein Vielfaches mehr an Zeit einnehmen. Ebenso willkommen: Die bei "Oblivion" berüchtigte Kopplung der Feindestärken an Euren Level wird abgeändert und weniger frustrierend gestaltet.

Damit Ihr im neuen Abenteuer erfolgreich besteht, haben die Entwickler auch gleich noch das Kampfsystem reformiert und eine entscheidende Neuerung eingeführt: Ihr könnt beide Hände Eures Helden unabhängig so bestücken, wie es Euch gerade einfällt. Soll er links und rechts die gleiche Waffe halten und z.B. mit zwei Kurzschwertern loslegen? Kein Problem. Oder eine Axt mit einem Feuerzauber kombinieren? Auch das geht. Defensivere Naturen können natürlich auch auf ein Schild zurückgreifen. Da auch die Feinde diesmal intelligenter agieren sollen, kommt so mehr Tiefgang in die Gefechte, zumal eine verbesserte Steuerung es leichter machen wird, die vielen Waffen und bis zu 85 Zaubersprüche mitten im Geschehen flott zu wechseln. Selbst Magieverächter dürften übrigens Interesse an den "Rufen" haben: Diese besonders mächtigen Phrasen sind für



360 Im überarbeiteten Menüsystem werden Eure Fähigkeiten und Perks als Sternbilder am Himmel angezeigt.

"Drachengeborene" prädestiniert und können nur erlernt werden, indem Ihr kryptische Zeichen in Dungeonwänden aufspürt.

Bis zum 11. November müssen wir noch warten, bevor wir nach Tamriel aufbrechen können. Wenn wir den Ankündigungen von Bethesda glauben schenken, wird "Skyrim" in der Tat ein Rollenspiel-Epos, das seinesgleichen sucht – nachdem weder der Vorgänger "Oblivion" nach der Sci-Fi-Kollege "Fallout 3" spielerisch enttäuschten, stehen die Chancen dafür sehr gut. *us*



360 Neben der Haupthandlung geht es zur Entspannung auch mal auf die Jagd: Die Third-Person-Perspektive wird überarbeitet und soll weniger unnatürlich wirken.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Bethesda, USA**
Hersteller **Bethesda**
Genre **Rollenspiel**
Termin **11. November**

DAS GEFÄLLT UNS

- » deutlich verbesserte Grafik
- » praktisches, doppelhändiges Kampfsystem
- » durchdachte Charakterentwicklung
- » handliches Menüdesign
- » natürlichere Interaktion mit der Umwelt

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » klingt fast zu ambitioniert, um wahr zu sein

FAZIT » Schöner, epischer, ausgereifter: Schafft es Bethesda, alle Versprechungen umzusetzen, wird "Oblivion" um Längen übertroufen und es erwartet uns ein grandioses Rollenspielspektakel.

"Skyrim" soll die Vorgänger in allen Belangen klar übertreffen.

MORTAL KOMBAT

Nach dem zahmen Ausflug in die DC-Comicwelt steht ein blutiges Revival bevor – M! testet Spielmechanik und Fatalities.

» Werden deutsche Spieler Mitte April in den Genuss einer USK-geprüften Fassung von "Mortal Kombat" kommen? Bis Druckschluss der vorliegenden Ausgabe stand das nicht fest. Welche Versionen im Ausland erhältlich sein werden, erfahrt Ihr deshalb im Kasten auf der rechten Seite.

Grund für die Verweigerung einer Altersfreigabe könnten die serientypischen Fatalities sein, von denen jeder der 26 Kämpfer drei haben dürfte, glaubt man den Platzhaltern in unserer spielbaren Preview-Version für Xbox 360. Diese beinhaltet neben störenden Rucklern und einer teils ungenauen Kollisionsabfrage bei Würfen übrigens auch ein "Julie Skinner"-Wasserzeichen, wie auf manchen unserer Bilder zu sehen ist. Hinter den Platzhaltern könnten sich auch Brutalities oder Friendship-Manöver verstecken, Seriengründer Ed Boon kündigte zudem herunterladbare Zusatzinhalte wie Kämpfer, Kostüme oder Finishing Moves an. Fakt ist hingegen, dass erstmals in der Seriengeschichte die Tasten

kommandos und Abstandsanzeigen der blutigen Finalschläge in der Move-Liste stehen, in einem neuen Tutorial dürft Ihr sie sogar üben.

Unser bisheriger Eindruck ist gemischt: Grob sind sie, doch angesichts der langjährigen Tradition hätten wir mehr Einfallsreichtum erwartet. Besonders witzlos ist etwa Nightwolds Fatality: Der Indianer rammt sein Tomahawk senkrecht in den Kopf des Widersachers, mit einem zweiten hackt er diesen ab und hält ihn samt Beil in die Höhe. Pfiffiger ist der unten abgebildete von Johnny Cage! Obendrein erlauben einige der Kampfarenen, die sich an Schauplätzen alter Tage orientieren, Stage Fatalities. In unserer Version gelang es jedoch nicht, diese auszuführen.

Leisten-Bruch-Test

Zusätzliche Brutalität, aber auch mehr Spieltiefe und Anspruch in den Kämpfen, bietet die neue Super-Leiste am unteren Bildrand, die sich durch gegnerische Treffer füllt. Der erste Abschnitt erlaubt er-



360 "Mortal Kombat" beinhaltet nicht nur so viele Kämpfer wie die ersten drei Serienabläger zusammen, auch etliche klassische Stages wie der lebende Wald sind dabei.

weiterte Spezialattacken wie einen doppelten Schuss, der zweite einen rettenden Kombo-Breaker und die komplette Anzeige geht für einen X-Ray-Move drauf – den Ihr mit schlechtem Timing schnell in den Sand setzt! Trifft er jedoch, tilgt die dramatische Zeitlupen-Animation mehr als ein Drittel der feindlichen Lebensleiste und zeigt Deformationen sowie Knochenbrüche durch Kleidung und Muskelgewebe hindurch. Dabei fällt auf, dass keiner der muskelbepackten Kämpfer die sprichwörtlichen Eier in der Hose hat – auf die Darstellung primärer Geschlechtssteile hat der amerikanische Entwickler zugunsten weiterer Muskelstränge verzichtet.

Nicht fehlen dürfen Spezialattacken, die traditionell mit simplen Kombinationen aus Richtungs- und Angriffstasten ausgeführt werden. Mit 'runter, weg, Schlag' etwa lassen sich viele Projektil-Specials abfeuern oder Teleport-Manöver ausführen, die nahezu jeder Kämpfer beherrscht. So verschwindet Scorpion noch im Sprung aus dem Bildschirm und erscheint auf der anderen Seite, Sektor taucht nach unten ab und Cyrax zerfällt in seine Bestandteile. Sonya und Kitana sausen hingegen horizontal durch die Luft. Derartige Manöver machen "Mortal Kombat" zum einsteigerfreundlichen Special-Feuerwerk, das anfangs auch planloses Knöpfchen-



360 Ein Digi-Indianer kennt keinen Schmerz, selbst wenn Ihr ihn rot haut: "MK 3"-Oldie Nightwolf wird von Johnny Cage auseinandergenommen. Erstmals in der "Mortal Kombat"-Reihe stehen die berühmten Finisher in der Movieliste des Spiels, mindestens drei davon wird es diesmal geben. Übt sie nun neuen Fatality-Tutorial!



360 Die neuen X-Ray-Moves sind das Pendant zu den Ultra-Combos in "Street Fighter IV": Füllt die Superleiste am unteren Bildrand vollständig und fügt dem Kontrahenten dann mit geschicktem Timing in einer selbstablaufenden Schlagfolge viel Schaden zu.



360 Ungewöhnliche Spielmechanik: Abgefeuerte Projektilen wie Eisschuss oder Säureblase neutralisieren sich nicht gegenseitig.



360 "Ach ja? Komm mal her Du!" – klassische Special Moves wie Scorpions Speer sind erneut sehr einfach auszuführen.

hämmern zum Erfolg führt. Wer sich jedoch tiefer ins Kampfsystem einarbeitet, bemerkt bald nicht nur, dass ehemals vernichtende Fußfeiger sowie Schrägsprünge entschärft wurden und Uppercuts noch immer mächtig sind. Wer nämlich characterspezifische Kombos aus Angriffs- und Richtungstasten verinnerlicht und geschickt mit Special- und X-Ray-Moves verbindet, lässt Buttonklopfen kaum Chancen. Geblockt wird per rechtem Trigger, Würfe erfolgen über die rechte Schulter-taste, mit der linken wechselt Ihr in Tag-Team-Matches Euren Charakter, den Ihr im Kampf auch für schnelle Specials und Teammoves herbei-

rufen dürft. Ein Dash ersetzt schließlich das Rennen und ermöglicht ähnlich zu "Street Fighter IV" das Abbrechen bestimmter Moves.

Kniff mit der Spielbalance

Noch kennen wir nicht die komplette Charakterriege, doch der Auftritt folgender Kämpfer ist bereits in trockenen Tüchern: Baraka, Cyrax, Ermac, Jade, Jaxx, Johnny Cage, Kano, Kitana, Kung Lao, Liu Kang, Mileena, Nightwolf, Noob Saibot, Raiden, Reptile, Scorpion, Sektor, Sindel, Sonya Blade, Stryker und Sub-Zero. Ob die Bosse Goro, Shang Tsung und Shao Khan spielbar sein

Die ehemals vernichtenden Fußfeiger wurden entschärft.

werden, bleibt indes abzuwarten. Neben klassischen Duellen und neuen Tag-Team-Kämpfen sind weitere Optionen vorgesehen, die wir leider nicht ausprobieren konnten – ein Herausforderungsturm und Online-Modi zählen dazu. Um hier die perfekte Spielbalance zu garantieren, programmiert das Netherrealms-Team spezielle Schlupflöcher, die jederzeit



360 Schadensmodell mit Sexappeal: Sonya Blade gewinnt einen Kampf, der sogar ihr unter die Haut geht.

ohne Patch Anpassungen bei Schadenswerten und Reichweiten ermöglichen sollen.

Bislang macht "Mortal Kombat" spielerisch einen soliden Eindruck und erlaubt spaßige, effektgeladene Keilereien. Den spielerischen Tiefgang von "BlazBlue", "Tekken 6" oder "Super Street Fighter IV" bietet aber auch der jüngste Serienspross nicht. *mh*

IMPORTVERSION – DIE QUAL DER WAHL

In den USA gibt es für 100 US-Dollar eine Collector's Edition mit Scorpion und Sub-Zero als Buchstützen, in Europa ist hingegen ein Arrangement mit Scorpion und dessen Speer beim Durchbohren von Sub-Zero enthalten. In beiden Varianten befindet sich ein 112-seitiges Artbook, Avatar-Skins sowie ein Retro-Ninja-Kostüm – im europäischen Steelbook das von Ermac. Wer sich die Erstaufgabe des regulären Spiels aus Österreich besorgt, bekommt auf beiden Plattformen Scorpions Kostüm und Fatality aus dem ersten "Mortal Kombat". Die amerikanische Amazon.com-Variante bietet statt Scorpions Klassik-Paket das von Reptile. Best Buy hat die Sub-Zero-Version im Angebot.



PS3 Kratos mit Stage Fatality für PS3. Xbox-360-Jünger warten auf ein Pendant.

Alternativ investiert Ihr 150 US-Dollar in die Tournament Edition und erwirbt einen auf 20.000 Stück limitierten Fightstick mit serientypischem Button-Layout.



System **PS3 / 360**
Entwickler **Netherrealms, USA**
Hersteller **Warner Interactive**
Genre **Beat'em-Up**
Termin **18. April**

DAS GEFÄLLT UNS

- » zugängliche Prügelei mit Tag-Team-Modus
- » 26 Charaktere mit Schadensmodell
- » bis zu drei Finishing Moves pro Kämpfer geplant, die in der Move-Liste stehen
- » Rückbesinnung auf frühe Serienvertreter
- » Tutorials für Grundlagen, Kombos & Fatalities

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Preview-Version mit Rucklern und Tearing
- » Kollisionsabfrage bei Move-Timing ungut
- » hässliche Portrait-Arbeits der Kämpfer

FAZIT » Das Entfesseln der Beat'em-Up-Genres treibt Gore-Fans mit blutigen Moves und frischem Kombosystem die Freudentränen ins Gesicht – Prügelprofis kloppen woanders.

AMSTRAD/ SCHNEIDER CPC

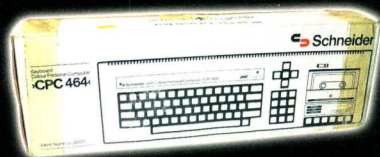
Erschienen: 1984
 Startpreis: ca. 900 DM (CPC 464 inkl. Grünmonitor)
 Hersteller: Amstrad
 Verkaufte Geräte: ca. 3 Millionen
 Spiele: ca. 1.500

Technik: In sämtlichen CPC-Modellen arbeitet eine 4 MHz schnelle Z80-CPU – der leistungsfähige 8-Bit-Prozessor erfreut sich in den 1980er-Jahren großer Beliebtheit und verrichtet auch in ZX Spectrum, MSX-Rechnern und Sega Master System seinen Dienst. 64 KB (bei CPC464, 664, 464+ und der GX4000-Konsole) bis 128 KB RAM (CPC6128, 6128+) bieten ausreichend Speicher für umfangreiche Spiele und komplexe Anwendungen, dafür schwächelt die Grafik-Hardware. Der Motorola-Kathodenstrahl-Controller bietet in Zusammenarbeit mit einem Universalschaltkreis zwar drei verschiedene Grafik-Modi (160 x 200 Pixel bei 16, 320 x 200 bei 4 sowie 640 x 200 Pixel bei 2 aus beeindruckenden 27 Farben), dafür fehlen Hardware-Sprites und ein dedizierter Textmodus. Wegen der Verwendung des günstigen dreistimmigen AY-3-8912-Sound-Chips bleiben auch die Audiofähigkeiten des CPC hinter denen seines größten Konkurrenten, dem C64, zurück. Dafür sind alle CPC-Varianten ab Werk Komplettsysteme: Professionelle Tastatur, Kassetten- bzw. 3-Zoll-Disk-Laufwerk sowie Grün- oder Farbmonitor sind im niedrigen Gesamtpreis inbegriffen.

Marktbedeutung: Der britische Elektronikkonzern Amstrad positioniert seinen "Colour Personal Computer" als preiswertes Komplettpaket für Spieler und Unternehmen – und wird für diesen gewagten Spagat mit respektablen Verkäufen belohnt. Zwar bleibt man weit hinter dem weltweiten Absatz von 20 Millionen Geräten zurück, wie er Firmengründer Alan Sugar vorschwebt. Die beiden klassischen Modelle CPC464 (als preiswerte Spielmaschine) und CPC6128 (als CP/M-kompatibles Profigerät) machen Mitte der 1980er-Jahre aber Sinclair und Commodore erfolgreich Marktanteile streitig. Neben England erfreut sich der CPC vor allem in Frankreich und Spanien enormer Beliebtheit. In Deutschland, wo die Computer wegen fehlender Amstrad-Vertriebsstrukturen vom Elektronikkonzern Schneider vermarktet werden, erobert sich der Schneider CPC eine treue, aber überschaubare Fanbasis. 1990 will Amstrad seiner Heimcomputerlinie mit 464+ und 6128+, die sich in aufgeböhrtter Grafik und modernem Design von den Vorgängern unterscheiden, neues Leben einhauchen. Gegen die 16-Bit-Systeme chancenlos, zieht sich das Unternehmen aber bald aus dem Segment zurück.

Spiele: Um bereits in der Frühzeit des Computers ausreichend Spiele anbieten zu können, gründet Amstrad 1984 den hauseigenen Hersteller Amsoft, der rund 50 Eigen- und Fremdentwicklungen für den CPC veröffentlicht. Die Vorsichtsmaßnahme ist unbegründet: Schon bald liefern die meisten britischen Softwarehäuser wie Codemasters, Domark, Ocean, Gremlin oder Imagine, aber auch US-Hersteller wie Activision und Electronic Arts oder das deutsche Studio Rainbow Arts Spiele für den CPC – allerdings ausschließlich Umsetzungen ihrer Titel für C64, Spectrum & Co., als Ursprungsplattform spielt der CPC keine Rolle. Exklusiventwicklungen kommen allein aus Südwest-Europa: Die spanischen Entwickler Dinamic, Topo Soft und Opera Soft versorgen die Spieler hauptsächlich mit Action, französische Unternehmen wie Loricels, Lankhor oder Ubisoft konzentrieren sich auf Grafik-Adventures. Viele Perlen bleiben dabei leider dem übrigen Europa vorenthalten, da sie weder übersetzt noch außerhalb der Herkunftsländer veröffentlicht werden.

Sammelsurium: Das Schicksal des CPC lautet damals wie heute: Keiner nimmt ihn so richtig ernst. Die Rechner und die zugehörigen Spiele werden nur von wenigen Retrofans gesammelt, entsprechend günstig sind die Komplettsysteme (etwa 30 Euro müssen für Computer und Monitor angelegt werden) sowie die meisten Spiele auf Kasette. Allerdings ist Software für den CPC bei uns selten geworden und taucht vergleichsweise sporadisch bei Ebay auf – wer im größeren Stil ankaufen will, sollte das in England tun. Dort bekommt man auch die GX4000-Konsole zum Schnäppchenpreis (ab 20 Pfund). Die drei Dutzend zugehörigen Module sind hingegen durch die Bank selten und teuer.



Schneider verpasst dem CPC 464 mit grauen (statt grünen und roten) Sondertasten sowie dröger Verpackung ein ernsthaftes Image.



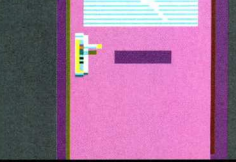
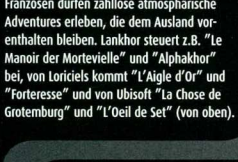
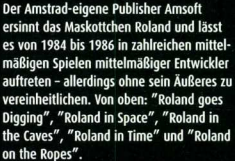
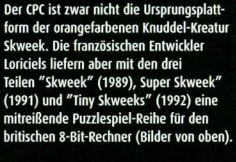
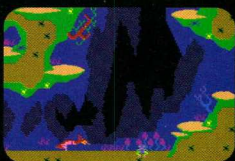
Mit verbesserter Tastatur, 128 KB RAM und 3-Zoll-Diskettenlaufwerk ist der CPC6128 Mitte der 1980er ein Heimcomputertraum.



Günstig und leistungsfähig: Die GX4000-Konsole kann gegen die 16-Bit-Konkurrenten aber nichts ausrichten.

Serien!

Spiele-Serien, die den CPC geprägt haben.



Incentive Software entwickelt auf dem CPC mit "Freescape" eine der ersten 3D-Spiele-Engines und nutzt sie in sieben hausgemachten Titeln (von oben): "Driller" (1987), "Darkside", "Total Eclipse" (1988), "Castle Master", "Castle Master II: The Crypt" (1990), "Total Eclipse II" sowie "3D Construction Kit" (1991). Dessen zweiter Teil kommt nur noch für 16-Bitter.

Franzosen dürfen zahllose atmosphärische Adventures erleben, die dem Ausland vorbehalten bleiben. Lankhor steuert z.B. "Le Manoir der Mortevielle" und "Alphakor" bei, von Loricels kommt "L'Aigle d'Or" und "Forteresse" und von Ubisoft "La Chose de Grottemburg" und "L'Oeil de Set" (von oben).

Der Amstrad-eigene Publisher Amsoft erinnert das Maskottchen Roland und lässt es von 1984 bis 1986 in zahlreichen mittelmaßigen Spielen mittelmaßiger Entwickler auftreten – allerdings ohne sein Äußeres zu vereinheitlichen. Von oben: "Roland goes Digging", "Roland in Space", "Roland in the Caves", "Roland in Time" und "Roland on the Ropes".

Special!

Belgische, französische und spanische Comics sind beliebte Vorlagen für CPC-Spiele.



Blueberry (Coktel Vision)



Clever & Smart (Magic Bytes)

Sammeln!

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



CPC-Spiele auf Kassette machen sich vor allem in solchen schwarzen Weichplastikhüllen gut im Sammlerregal.



Der modern aussehende CPC6128+ ist wegen seines späten Erscheinens 1990 ein bei uns halbwegs seltener Heimcomputer.



Rund drei Dutzend GX4000-Module gibt es, in Deutschland sind sie kaum zu finden. Aber auch der Import aus England geht ins Geld.



Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Bride-It (Amsoft)



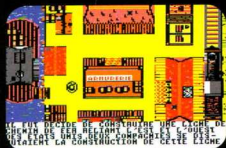
3D Monster Chase (Romik)



Pit-Fighter (Domark)



Starbyte (Mister Chip)



Lucky Luke (Coktel Vision)



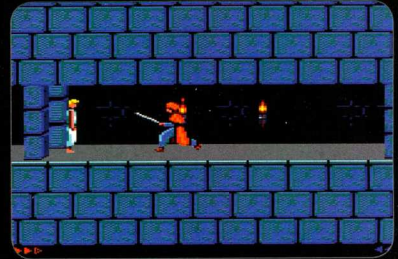
Reisende im Wind (Infogrames)

Spiele!

10 Spiele für den CPC, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Crafton&Xunk/Get Dexter (ERE Informatique)



Prince of Persia (Broderbund)



Chase HQ (Ocean)



Pang (Ocean)



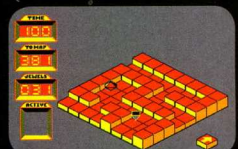
Mega Blasters (Odiesoft)



Head over Heels (Ocean)



Switchblade (Gremlin Graphics)



Spindizzy (Electric Dreams)



La Abadia del Crimen (Opera Soft)



Hexenküche (Palace)

WER HAT'S ERFUNDEN?

Spezialattacken im Beat'em-Up



Marvel vs. Capcom 3 » Bildschirmfüllende Specials im Dutzend gehen in diesem Crossover locker von der Hand.



Guilty Gear » Arc System Works implementiert 'Instant Kills', durch deren Einsatz der Kampf sofort beendet wird.



Soul Blade » Neben Special Moves erlaubt Namoso's Prügler 'Unblockables' – Seitenschritte und schnelle Konter helfen.



Street Fighter » Ryu gegen Sagat: Capcom etabliert Special Moves, wie sie noch heute üblich sind.

In der aktuellen Ausgabe buhlen zwei Prügelspiele mit spektakulären Spezialmanövern um Eure Aufmerksamkeit. "Mortal Kombat" setzt einmal mehr auf derbe, aber leicht auszuführende Projektil- und Teleport-Moves, die mit klassischem Kampfsport wenig gemein haben. Ähnlich fantastisch spielt sich auch "Marvel vs. Capcom 3", das im Test mit krachenden Special Moves den Bildschirm zum Glühen bringt. Heute ist das Angebot an Beat'em-ups vielschichtiger denn je – von klassischen Viertelkreis-Manövern und brennenden Aufwärtshaken à la "Street Fighter" oder "King of Fighters" bis hin zu Combo-lastigen Prügeln wie "Tekken" oder "Virtua Fighter" reicht das Spektrum. Letztere verzichten weitgehend auf Spezialattacken und belohnen den Spieler mit Extraschaden durch erfolgreiche Trefferfolgen.

Die Suche nach dem Ursprung der Special Moves im digitalen Kampfsport führt wie so oft in die Spielhalle. Erste Vertreter wie Segas Boxautomat "Heavyweight Champ" (1976) bieten noch keine Spezialangriffe, auch komplexere Titel zu Beginn der 1980er lassen krachige Specials vermissen. "Chuck Norris Superkicks" (1983) etwa führt gegnerspezifische Schläge und Tritte ein, die durch Kombination der Angriffs- und Richtungstasten ausgeführt werden. Ähnlich funktioniert "Karate Champ", das 1984 durch eine Dual-Stick-Steuerung eine wegweisende Angriffsfülle bietet. Diese ist als Vorläufer moderner Special Moves einzustufen, allerdings ist hier noch jede Attacke gleich wirkungsvoll – ein Treffer genügt und der Gegner fällt! Somit fehlt die Besonderheit des Spezialangriffs, versierte Spieler mit Extraschaden und schicken Schauwerten zu belohnen. Immerhin liefert noch im selben Jahr Nintendos "Punch-Out!!" – Boxen die Vorlage zu Capcoms späteren Super-Combos, einer Variation der Spezialattacke: Trefferserien füllen in "Punch-Out!!" eine Anzeige, die einen verachtenden Uppercut ermöglicht – ein Special Move im modernen Sinne ist aber auch das mangels derzeitiger Ausführbarkeit nicht. Solche sind erst in Konamis "Yie Ar Kung-Fu" (1985) zu sehen, wo Gegner zu Shuriken und Konsorten greifen – der Spieler selbst beherrscht auch hier keinerlei Spezialmanöver.

Hadoken, was sonst?

Erst 1987 erfolgt die Revolution im Beat'em-Up-Genre in der Form, wie wir sie heute aus

unzähligen Nachahmern kennen. Der damals noch rothaarige Einzelgänger Ryu kämpft sich in "Street Fighter" durch eine Reihe von Herausforderern, ehe er am Ende seinem Rivalen Sagat gegenübersteht – und schlussendlich per zünftigem Hadoken-Feuerball dessen Brust mit einer gigantischen Narbe versieht, die den Hünen auch in "Super Street Fighter IV" noch zieht. Damals wie heute hält der Spieler Kontrahenten mit der Kombination aus Viertelkreis-Bewegung und Schlagtaste und daraus resultierendem Feuerball-Projektile auf Distanz oder vereitelt Sprungtritte des Angreifers mit einem kernigen Shoryuken-Uppercut in der Luft. mh

Finish Him! – finale Todesschläge



Survival Arts (1993) » Sammys Digi-Kellerei setzt auf Effekthascherei durch Gewalt: statt auf Spielspaß.

Im Fahrwasser des erfolgreichen "Mortal Kombat"-Automaten von 1992 setzen etliche Nachahmer wie das oben abgebildete "Survival Arts" auf die neuartigen und mehr oder minder absurd übertriebenen, oft grausamen Tötungssequenzen. Allen gemein ist, dass die meist geheimen Tastenkombinationen für den Spielverlauf gar nicht relevant sind. Schließlich erfolgt die Hinrichtung des Gegenübers erst, wenn das Match bereits entschieden ist. Somit dienen die reißerischen Killer-Moves nur der nachträglichen Demütigung des Verlierers und sind deshalb nicht den Special Moves zuzuordnen – im Gegensatz zum ersten "Instant Kill" aus dem indizierten "Barbarian", wo Spieler ab 1987 mit etwas Timing ihren Opponenten jederzeit enthaupen und das Match auf diese Weise beenden dürfen – also ganze elf Jahre vor "Guilty Gear".

Fordert uns heraus!

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

SPIELE-TEST

M!

Entwickler: **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 Spielerszahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der Versus-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

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

SO TESTET M!

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



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

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

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

3D-FAKTOR

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



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



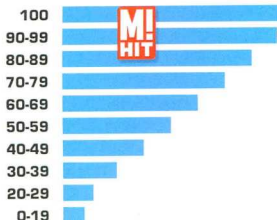
SO WERTET M!

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

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen 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

OB/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



Oliver Schultes

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run**
 Spielt zurzeit: **Top Spin 4 (360)**
 Hört zurzeit: **Gary Moore – alle 1980er-Scheiben**



Matthias Schmid

Experte für: **Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele**
 Spielt zurzeit: **Knights Contract, Black Ops, Dragon Age: Origins (360)**
 Hört zurzeit: **Factory 81: Mankind & Demos**



Ulrich Steppberger

Experte für: **Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit**
 Spielt zurzeit: **Test Drive Unlimited 2 (PS3)**
 Sieht zurzeit: **Piranha 3D (Blu-ray)**
 Hört zurzeit: **Drone Zone (SomaFM)**



Michael Herde

Experte für: **Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit**
 Spielt zurzeit: **Dominion (Küchentisch)**
 Hört zurzeit: **Rolf Zuckowski – Rolf's Neue Schulweg-Hilparade**



Tobias Kujawa

Experte für: **Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele**
 Spielt zurzeit: **Test Drive Unlimited 2 (PS3)**
 Sieht zurzeit: **Dream Theater – Chaos in Motion**



Max Wildgruber

Experte für: **Action-Adventure, Rollenspiele**
 Spielt zurzeit: **Dragon Age II (360), Der Club der unsichtbaren Gelehrten (Hörbuch)**
 Hört zurzeit: **Der Club der unsichtbaren Gelehrten (Hörbuch)**



Oliver Ehrle

Experte für: **Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele**
 Spielt zurzeit: **Pokémon Schwarz & Weiß (DS), MAG (PS3)**
 Hört zurzeit: **Testament, Angra**

Dragon Age II

PS3 360 Rollenspiel

18

**M!
HIT**


360 It's a Dragon Attack! Die Angriffe der Serienmaskottchen gehören noch immer zu den knackigsten Kämpfen im Spiel. Unser Blitz-Magier legt dafür die Steinrüstung an.

» Titel von BioWare sind wegweisende Rollenspiele. Diese Faustregel gilt, seit die beiden promovierten Mediziner Greg Zeschuk und Ray Muzyka 1998 für das dahinziehende RPG-Genre Doktor spielten. Mit "Baldur's Gate" belebten sie die PC-Rollenspiele wieder und etablierten ihr junges Studio als zuverlässigen Lieferanten hochwertiger digitaler Epen. 2005 bewiesen sie durch "Jade Empire", dass sich knackige Konsolen-Kampfkunst und komplexes Rollenspiel nicht ausschließen müssen. 2007 starteten sie mit "Mass Effect" eine Reihe, deren innovative Einbindung von Shooter-Elementen die Herzen der Rollenspieler und Action-Freunde gleichermaßen eroberte. Das Erzählschema aller genannten Rollenspiel-Meilen-

steine und vieler weiterer BioWare-Hits lässt sich wie folgt zusammenreimen: Ein junger Held reist durch die Welt. Sammelt Freunde, Macht und Geld. Kommt in eine große Stadt und macht dort den Endboss platt.

Das Ziel ist das Ziel

Ob sie Baldur's Tor heißt, Kaiserstadt oder Citadel – stets endet die bewegte Heldenreise Eures Avatars in einer Metropole, welche die Quintessenz der jeweiligen Spielwelt darstellt und in einer finalen Schlacht gerettet werden muss. Ein Schema, das auch auf "Dragon Age: Origins" zutrifft, den geistigen Nachfolger von "Baldur's Gate", dessen Konsolen-Version eine Traumwertung abgesahnt hätte, wenn sie technisch

ausgereifter und besser bedienbar gewesen wäre (Test in Ausgabe 12/09). Der Nachfolger bricht nun erstmals mit diesem altbewährten Schema: Ob Meilenstein oder nicht, "Dragon Age II" ist auf seine Weise wegweisend, denn hier wird das Ziel zum Weg. Die Heldenreise schrumpft auf einen zwanzigminütigen Prolog zusammen, danach befindet Ihr Euch in der Küstenstadt Kirkwall. Bis auf wenige Ausnahmen spielt "Dragon Age II" in diesem Moloch. Diese kühne Entscheidung ist nicht das einzige Risiko, das BioWare während der verblüffend kurzen Entwicklungszeit einging. Das Sequel wirft nämlich nicht nur die klassische Heldenreise über den Haufen, sondern auch die behäbige Kampfmechanik und viele genretypischen Menüballast ab, die

den Vorgänger als klassisches Rollenspiel kennzeichneten. Kein Wunder, dass viele Fans nach den ersten Previews Muffensausen bekamen. Das unseelige Schlagwort "Dragon Age Light" machte die Runde.

Revolutionär

Ob die Furcht vor BioWares simplifizierendem Eifer begründet war, erfährt Ihr in unseren Meinungskästen. Zunächst werden wir aber beleuchten, wie sich die kanadische Rollenspiel-Revolution auf die einzelnen Aspekte von "Dragon Age II" auswirkt. Das Wort "Revolution" ist dabei doppeldeutig und bezieht sich auch auf die Handlung des Spiels. In deren Zentrum steht Hawke, Eure Spielfigur. Er oder sie wird am Ende



360 In der Kneipe "Zum Hängenden Mann" geht das grafische Konzept von "Dragon Age II" auf und vermittelt eine abstrakte, aber comicartig-dichte Atmosphäre.



PS3 Manche Ecken von Kirkwall sehen im Vergleich zur links gezeigten Kneipe furchtbar trist aus. Selbst emsig verteilte Körperteile hellen die Stimmung nicht auf.

DRACHENSTARKE SAMMLERSTÜCKE

Vorbesteller-Bonus

Sowohl Vorbesteller der Standard Edition als auch der etwas üppiger ausgestatteten Signature Edition (siehe Beschreibung rechts) erhalten als exklusive Motivationsunterstützung zwei Ingame-Items, die sich eher an Krieger oder Schurken richten: Das Zauberschwert Fadeshear verursacht zusätzlichen Schaden bei Dämonen sowie Untoten und verbessert sich bei jedem Stufenanstieg. Der goldene Schild "Der Löwe von Orlais" kommt mit zwei zusätzlichen Runen-Slots und erhöht Eure Gesundheit sowie die Anzahl der Erfahrungspunkte.



PS3 Eher was für Grobiene: Die beiden Vorbesteller-Items richten sich an Helden, die sich auch mal in einen zünftigen Nahkampf stürzen.

Das schwarze Emporion

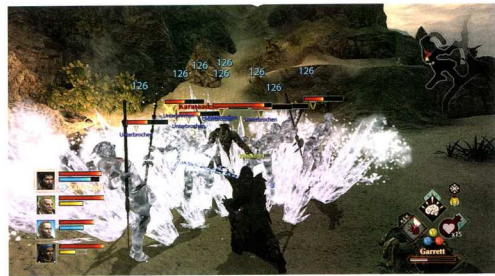
Beim Neukauf beider Versionen von "Dragon Age II" erhaltet Ihr "Das Schwarze Emporion" als kostenlosen Download. In diesem mysteriösen Kellerverlies findet Ihr nicht nur einen kazuigen Bewohner, sondern auch einen Mabari-Kriegshund als Begleiter, einen magischen Spiegel sowie einen Laden, in dem Ihr besondere Crafting-Rezepte und magische Gegenstände erstelt. Nur kostenlos für Käufer der Signature Edition ist der zweite DLC "Der verbannte Prinz". In dessen Rahmen erhaltet Ihr den Bogenschützen Sebastian Vael als Begleiter.



PS3 Der Zauberspiegel im Inneren des Emporions erlaubt modebewussten Spielern das ständige Nachbessern an Gesicht, Frisur und Tattoos.



360 In manchen Quests bekommt Eure Party Verstärkung durch eine fünfte Person, die Ihr begleiten sollt. Isabella hier kann aber gottlob auf sich selbst aufpassen.



360 Der praktische Kältekegel friert bei korrektem Gebrauch ganze Kleinarmeen ein. Wie beim Feuerball pausiert das Spiel automatisch, wenn Ihr das Zielgebiet festlegt.

der zehn Jahre umfassenden Spielhandlung eine Revolution anzetteln und den Titel 'Champion von Kirkwall' erringen. Dieses pikante Storydetail verraten wir Euch übrigens komplett spoilerfrei, denn "Dragon Age II" wird als Rückblende erzählt. Darin nimmt die gestrenge Inquisitorin Cassandra Pentaghast im Rahmen eines Verhörs Euren geschätzten Party-Kameraden Varric in die Mangel. Seines Zeichens Casanova, Schurke und rasierter Zwerg. Zwischen den einzelnen Akten des Spiels erzählt Varric, was er über den Champion von Kirkwall weiß. Nun, sein Nachname lautet Hawke. Vornamen, Geschlecht und Aussehen wählt Ihr am Anfang des Spiels. Außerdem legt Ihr fest, ob Hawke ein Krieger, Magier oder Schurke ist. Jede der drei Charakterklassen spezialisiert Ihr im weiteren Spielverlauf zweimal in je drei Unterklassen, weitere Auswahlmöglichkeiten sind nicht vorgesehen. Weder die Rasse Eures als Menschen angelegten Helden, noch seine Vorgesichte dürft Ihr bestimmen. Varrics Erzählung beginnt in je-

dem Fall mit der Flucht von Hawkes Familie aus dem Kaff Lothinging. Dieser Teil des Spiels findet parallel zur Handlung von "Dragon Age: Origins" statt. Kenner des ersten Teils wissen, dass Lothinging von den Monstern der Dunklen Brut zerstört wird, und genau diese verdorbenen Kreaturen sind es auch, die als Schwertfutter für den Prolog herhalten, welcher gleichzeitig als Kampftutorial dient.

Kampf der Spielpause

Schon nach den ersten in roter Gischt zerplatzten Genlocks ist klar, wie nachhaltig BioWare die Kampfmechanik des Spiels verändert hat. Statt eines im Grunde selbstablaufenden Gefechtes, das ständig angehalten wird, weil Ihr den Mitgliedern Eurer vierköpfigen Party neue Befehle geben müsst, läuft ein "Dragon Age II"-Standardkampf flüssig und direkt ab. Wie früher verteilt Ihr Kommandos wie Spezialattacken, Zaubersprüche oder die Schnellheilung auf insgesamt sechs Joypad-Tasten. Davon sind drei jederzeit wählbar, auf die

Alternativ-Belegung schaltet Ihr per Schultertaste um. Der vierte Knopf ist dem Standardangriff vorbehalten. Im Gegensatz zum Originalspiel führen Hawke oder jedes andere Party-Mitglied, das Ihr direkt steuert, einen Befehl ohne Zeitverzögerung aus. Zwar brauchen Spezialmanöver wie hinterhältiger Schurkenangriff oder Feuerball etwas Zeit, bis sie nach Gebrauch wieder zur Verfügung stehen, ihre Aktivierung findet aber so prompt statt, dass sich gerade

einfachere Kämpfe von "Dragon Age II" wie ein Hack'n'Slay-Spiel anfühlen. Den Titel deshalb als simples Action-Rollenspiel zu brandmarken, wäre jedoch vorschnell, denn nach den ersten Spielstunden nimmt die Schwierigkeit merklich zu, so dass Ihr Position, Angriffsziel und Energiebalken Eurer Gruppenmitglieder penibel im Auge haben müsst. Für taktische Übersicht sorgt das altbekannte Ringmenü, mit dem Ihr in

» weiter auf Seite 50



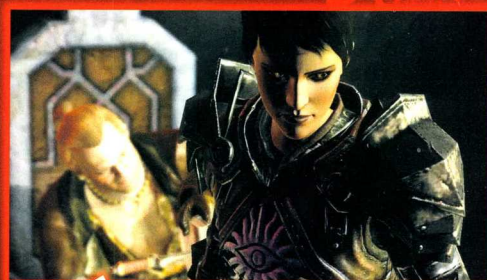
360 Hassu Problem? Der grimmige Arishok der Gunari hat die längeren Hörner und schüchtern auch aggressiv gespielte Hawkes gnadenlos ein.

Die Evolution des Spielflusses

Unser Diagramm demonstriert, wie einzelne Aspekte von "Dragon Age: Origins" in "Dragon Age II" konsequent auf Spielfluss gebürstet wurden. Zusätzlich stellen wir einen Bildvergleich zwischen altem und neuem Grafikstil an. Teil 2 nutzt weiterhin die Eclipse-Engine, übertüncht deren technische Schwächen aber bewusst mit Abstraktion.



PS3 In "Dragon Age: Origins" wurde etwa gleich viel Aufwand bei der Modellierung von Charakteren und detaillierter Umgebungsgrafik betrieben.



360 In "Dragon Age II" liegt der Fokus klar auf den Gesichtern der Charaktere. Manchmal, wie hier in der Rahmenhandlung, wird der Hintergrund komplett weggelassen.

AUS HELDENREISE WIRD EPISCHER RÜCKBLICK

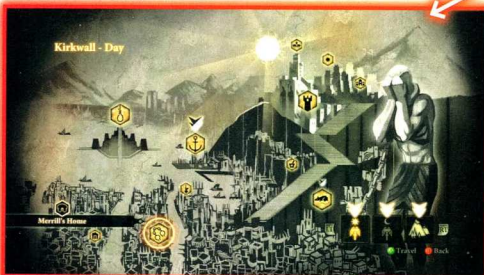
Statt die Vorgeschichte Eures Helden auszuwählen, spielt Ihr nun immer einen männlichen oder weiblichen Hawke, dessen Geschichte im Rückblick erzählt wird. Im Gegensatz zum Vorgänger sind dadurch zeitliche Sprünge möglich, die auch die Veränderung Kirkwalls verdeutlichen und ein 10-Jahre-Epos spielbar machen. Habt Ihr einen Spielstand aus "Dragon Age: Origins" importiert, bestimmt dieser unter anderem, wer auf Fereldens Thron sitzt.



PS3 In manchen Gebieten von "Dragon Age: Origins" herrschte ewige Nacht. Zum Beispiel am Lagerfeuer oder beim Turm der Magien.

ABSCHAFFUNG DES LAGERFEUERS

Der Graue Wächter nächtigte am Lagerfeuer, wo die Konversation mit allen Kameraden stattfand. Will Hawke die Nacht zum Tage machen, drückt er auf der Karte von Kirkwall einfach die Schultertaste. Hier findet er auch sämtliche aktiven Missionen und die Wohnungen der Gruppe. So hat jeder Kamerad gewissermaßen sein eigenes Lagerfeuer, wo Ihr ihn besuchen, beschenken und gegebenenfalls eine Charakterquest starten könnt. Die Inventarfunktion des Lagerfeuers wurde in Hawkes eigene Stadtwohnung verlagert. Hier könnt Ihr erstmals auch eine unbegrenzt große Truhe mit Gegenständen füllen, die Ihr nicht herumschleppen, aber auch nicht verkaufen wollt. Außerdem nehmt Ihr Nebenquests in Form von Briefen an und ordert Tränke oder Runen.



360 Übersichtlich und praktisch: Drei Karten zeigen Kirkwall bei Tag, Kirkwall bei Nacht und die Umgebung. Symbole markieren verfügbare Quests.



360 Befindet Ihr Euch im Heimatlager eines Gefährten und könnt einen Quest-relevanten Dialog führen, wird dies per Symbol angezeigt.



PS3 Die alte Kampfoptik verrät, dass "Origins" ursprünglich für PC-Spieler entwickelt wurde, die in eine übersichtlichere Vogelperspektive schalten konnten.



360 Dank des eingeblendeten Ringmenüs könnt ihr beliebig durch die eingefrorene Szene scrollen. Die größere Übersichtskarte hilft zusätzlich bei taktischen Entscheidungen.

UND ACTION: KÄMPFE

Das alte Kampfsystem benötigte kreisförmige Markierungen für Freund und Feind. Durch die Auto-Zielfunktion der neuen Echtzeit-Gefechte sind diese überflüssig geworden. Bei taktisch komplexeren Schlachten könnt ihr aber nach wie vor das alte Ringmenü aufrufen. Auch ohne Feineinstellung ihrer Taktik-Slots sind Eure Begleiter von Grund auf selbstständiger, attackieren bevorzugt gefährlichere Gegner und finden selbst entfernte Feinde.



360 Grafische Spezialeffekte, vor allem das Feuer des Magiers, wirken nun wesentlich realistischer als im Vorgänger. Beim Zaubern wird der Kontrast Eurer Spielfigur sichtbar heruntergeregelt.



360 Das Herz zeigt: Hawke und Fenris können eine romantische Unterhaltung beginnen. Die Optionen für gleichgeschlechtliche Liebe wurden aufgestockt.



PS3 Dialogoptionen wurden im Originalspiel untereinander aufgelistet, ungenaue Formulierungen führten manchmal zu Verwirrung. Außer bei eindeutigen Zweideutigkeiten.

DIALOG-SYMBOL

friedlich		romantisch	
ironisch		gierig	
nachdrücklich		abhängig von Klasse	

FILMREIFE DIALOGE

Euer Held spricht. Außerdem erinnert die kreisförmige Anordnung der Dialogoptionen an "Mass Effect". Wer möchte, darf an bestimmten Stellen auch Kameraden mitsprechen oder handeln lassen. Insgesamt wurden die Dialoge wesentlich filmischer inszeniert und variieren stark in Perspektive und Schnitt.

FREUNDE FÜRS STADTLEBEN

Hawkes Freunde und Verbündete sind teilweise alte Bekannte, teilweise komplett neue Gestalten. Wir stellen sie Euch im Überblick vor:



360 Eure Party gegen Ende des ersten Aktes. Von links: Fenris, Isabela, Varric, Aveline, Hawke (als männlicher Magier), Carver, Merrill, Anders.

Fenris – der Ex-Sklave

Der Elf wurde durch ein Lynium-Tattoo zur lebenden Waffe. Er ist auf der Flucht vor seinem ehemaligen Meister, der sein teures Hautbild zurückhaben möchte.

Isabela – die Piratin

Die attraktive Ex-Kapitänin lehrte Bordellbesucher in "Origins" die Duellist-Spezialisierung und wurde im Nachfolger zum Gruppenmitglied befördert.

Varric – der Zwerg

Der Zwergenschurke erzählt Hawkes Geschichte und besitzt eine Armbrust namens Bianca, die mehr Schaden macht, wenn Varrics Erfahrungsstufe steigt.

Aveline – die Stadtgardistin

Kennt Ihr Hauptmann Karotte aus Terry Pratchetts Scheibenwelt-Romanen? Aveline könnte seine Zwillingschwester sein. Moralisch integer und extrem stark.

Carver – der Bruder

Je nach Charakterwahl wird Hawke auch von seiner Schwester Bethany begleitet.

Merrill – die Dalish-Elfe

Merrill begleitete den Grauen Wächter, wenn er in "Origins" die Herkunft als Dalish-Elf wählte. In "Dragon Age II" verlässt sie ihren Clan und schließt sich Hawke an.

Anders – der Gerechte

Der neurtotische Magier war schon im Add-on "Awakening" ein Gefährte des Grauen Wächters. Nun ist er von einem Geist der Gerechtigkeit besessen.

aller Ruhe Befehle zuweist, während alle Kampfteilnehmer brav auf Euer Signal zum Weitermachen warten. Die taktische Feineinstellung Eurer Mitstreiter regelt ihr wie gehabt über Taktik-Felder, von denen ihr im Spielverlauf immer mehr freischaltet und so das KI-Verhalten Eurer Truppe festlegt. So könnt ihr die Burschen und Mädels in Standardkämpfen auch mal sich selbst überlassen und nach Herzenslust im Herzblut Eurer

Feinde baden, die noch plastischer und drastischer in ihre Einzelteile zerfallen als in Teil 1.

Alles fließt

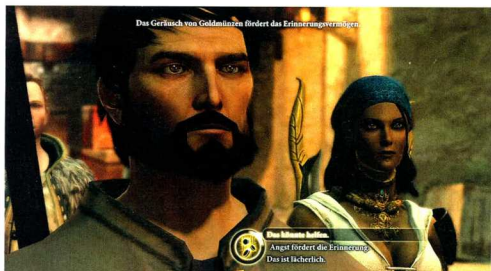
Die dynamischeren Kämpfe sind aber längst nicht der einzige Aspekt, der "Dragon Age II" zu einem runderen Erlebnis macht als "Origins". Durch die systematische Verbesserung (siehe auch vorige Doppel-

seite) von Missionsverwaltung, Item-Management und der Kommunikation mit Party-Kameraden und Nichtspielercharakteren haltet ihr Euch seltener in Menüs und häufiger in Kirkwall auf. Nach dem dramatischen Ende des Prologes, bei dem auch eine gewisse Hexe der Wildnis einen drachenstarken Auftritt hat, erzählt Varric von Hawkes Ankunft in der exotischen Hafenstadt. Als frischgebackener Exil-Fereldianer muss er oder sie dort erst einmal Freunde wie die rothaarige Kriegerin Aveline oder eben Varric selbst kennenlernen und ein Heim für Mutter und Geschwister finden. Danach nimmt Varrics Erzählung weniger Raum ein: Sie strukturiert nur noch die jeweils etliche Stunden umfassenden Spielakte, die von Hawkes Aufstieg zur Legende berichten. Im Laufe der Jahre verändert ihr nicht nur Hawkes Leben, sondern auch das Bild seiner Stadt durch Eure Entscheidungen. Je nachdem, wie ihr Euch in Schlüssel-situationen entscheidet, welche Geschäfts- und Sexualpartner ihr

wählt und wie ihr in der Unmenge durchweg hervorragend geschriebener bzw. gesprochener Dialoge reagiert, beschreibt Varric Euren Hawke letztendlich als gefeierten Volkshelden oder gefürchteten Wutbürger. Der Fokus liegt diesmal also nicht so sehr auf der Schilderung epischer Schlachten, sondern auf der emotional glaubwürdigen Erzählung von Lüste und Leiden der Spielcharaktere. Das liegt nicht zuletzt an Kirkwall selbst, das Euch im Laufe des Spiels so vertraut wird wie ein fünftes Gruppenmitglied.

Intensives Stadtbild

Kirkwall ist die detailreichste und wandlungsfähigste Stadt, die BioWare bislang spielbar machte. Alle Gebiete, von der grandiosen Oberstadt über die trutzige Galgenburg bis zu den ärmlichen Gassen und



360 Symbole vermitteln lesefaulen Spielern auf einen Blick, um was es in der gerade angewählten Dialog-Option geht. Hier zum Beispiel um Pinke, Zaster, Moneten.



PS3 Neulich im Elfenviertel. Kommt ein Strauchdieb zu einer Kriegerin und sagt: "Gib mir all dein Geld oder ich seh' rot!" Die neuen, noch plastischeren Bluteffekte erwecken den Eindruck, sämtliche Gegner stünden unter Hochdruck.



Tobias Kujawa

Nachdem bereits der erste Teil mit seinen übertriebenen Blutspritzern für Diskussionen sorgte, setzt der Nachfolger noch einen drauf: Wenn ich in "Dragon Age

II" durch Horden von Banditen, Dämonen und Spinnen pflüge, fließt eimerweise rote Farbe und meine Widersacher zerfallen unter meinen Hieben buchstäblich in ihre Einzelteile. Die übertriebene Gewaltdarstellung wirkt durch die simple Grafik allerdings nie anstößig, sie unterstützt stattdessen die betont actionlastige Neuausrichtung der Kämpfe. Als klassischer Nahkämpfer halte ich mich nun viel weniger in den Menüs auf, stattdessen haue ich in Echtheit mit bis zu sechs Spezialattacken und einem Standardschlag auf alles ein, was sich mir in den Weg stellt. Für Schwert- und Axtschwinger ficht es sich so leichter und direkter, Standard-Gegnergruppen erledige ich schon fast in "Dynasty Warriors"-Manier. Bei stärkeren Bösewichten brauche ich aber noch immer Taktik und einen kühlen Kopf, um sie zu überleben.



360 Die Rüstung Eurer Kameraden wertet Ihr jetzt nur noch in mehreren Stufen auf. Waffen und Schmuck legt Ihr ihnen aber weiterhin im Inventar an.

Tunneln im Bauch des Armenviertels, wirken organischer und weniger aus grafischen Standardteilen zusammengesetzt als etwa Fereldens Hauptstadt Denerim aus "Dragon Age: Origins".

Architektur und Wandfresken künden von der düsteren Vergangenheit Kirkwalls als Zentrum des Sklavenhandels. Verbindungen zum Twinter Imperium und eine erschreckend präzise Minderheit gewaltbereiter Quinari, vor allem aber der schwelende Konflikt zwischen Magiern und Kirche bereiten nach und nach die Bühne für Hawkes Auftritt als Champion. Dabei fängt das Stadtleben eher als Kammerenspiel an. Mühsam wird das Familienanwesen zurückgewonnen. Hawke zieht aus seinem ärmlichen Wohnsitz in die Oberstadt und bekommt als Diener den aus "Dragon Age: Origins" bekannten Zwergenhandlender Bodahn Feddic nebst magiebegabtem, aber nichtsdestoweniger debilem Sohne-mann Sandal. Aveline steigt zur Chefin der Stadtwache auf, Hawke wird Besitzer einer halben Mine und er komplettiert seine Party (siehe Kasten Seite 50). Dann wechselt der Grundton des Spiels: Unglücksfälle, Verrat und Gewalt treiben als Vorboten des finalen Aktes die Dramatik auf die Spitze. Dabei bleibt die Handlung bis auf wenige Ausnahmen auf Kirkwall beschränkt. Das hat, bei aller Intensität, auch einen negativen Effekt, denn sobald Ihr nach stundenlangen Erkundungs-

turen jeden Winkel der Stadt kennt und nur noch sporadisch neue Türen zu bislang verborgenen Örtlichkeiten aufgehen, wächst auch wieder die Sehnsucht nach einer guten alten Heldenreise. *mw*



Max Wildgruber

Das befürchtete Rollenspiel-Leichtgewicht ist "Dragon Age II" nicht geworden, allerdings steht unter Strich auch "nur" ein sehr gutes, kein in jeder Hinsicht

wegweisendes Rollenspiel. Genial dagegen die Erzählung, die sehr von Hawkes starker stimmlicher Präsenz profitiert. Der Entschlackungskur fiel nichts zum Opfer, was ich vermissen würde. In den Kämpfen erkenne ich gerne mal ein paar mehr Tasten, statt in Standardgefechten nur unbeteiligt zuzusehen. Meine Kritik gilt zu einem Großteil der veralteten Grafik, an die ich mich nach einigen Stunden zwar gewöhnt hatte, die schön zu nennen mir mein bildungsbürgerlicher Hintergrund aber verbietet. Ich erkenne, was die Charaktere fühlen, und manchmal gefällt mir die Wolkenstimmung. Kinoreife Brillanz wie in "Mass Effect" ist hier aber nur Fantasy. Selbiges gilt für den feinen komponierten, doch leider überraschend billig produzierten Soundtrack, bei dem offenbar an einem echten Orchester gespart wurde. Kirkwall und das mit ihr verbundene Spielkonzept begeisterten mich während der ersten 10 bis 15 Spielstunden restlos, später folgte leichte Ernüchterung, was teilweise an den doch nicht so gigantischen Ausmaßen, teils auch an der sparsamen Gestaltung der Stadt lag.

Entwickler: BioWare, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 11. März
Preis: 60 Euro

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

- » neues Echtzeit-Kampfsystem
- » Held(in) Hawke spricht jetzt
- » Spielstand des ersten Teils beeinflusst die zehn Jahre umfassende Geschichte
- » englische und deutsche Sprachausgabe

SPIELSPASS

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

FAZIT » Rollenspiel-Konzentrat mit superben Dialogen und einer begeisternd dichten Simulation von Stadtleben in veralteter Optik.

»KIRKWALL DEMONSTRIERT MACHT UND UNTERDRÜCKT REBELLIONSGEDANKEN«

Lead Designer Mike Laidlaw beantwortete drachenfink unsere Fragen über die Philosophie des Spiels, Musikfetzen und alte Hexen.

M! Games: Würdest Du zustimmen, dass "Dragon Age II" im Gegensatz zu "Dragon Age: Origins" eher ein Kammerspiel als ein weltbewegendes Epos erzählt?

Mike Laidlaw: Teil 2 erzählt völlig anders. Wir wollten zeigen, dass die Franchise durch einen bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit sowie durch miteinander verwobene Geschichten geprägt wird. Wir sehen es als einen Kosmos, der sich mit jedem neuen Serienteil weiterentwickelt, und "Dragon Age II" soll die Geschichte von jemandem (Hawke) erzählen, der die Welt verändert. Entscheidend ist aber, dass Hawke kein schicksalshafter Held ist, ja nicht einmal eine politische Figur. Es ist eher eine private Geschichte, Themen wie der Kampf ums Überleben, Familie und Aufopferung ziehen sich durch das Spiel. Man kann nicht sagen, dass es keine permanente Bedrohung gäbe, aber das Gefühl ist anders und verleihend dem zweiten Kapitel einen eigenen Charakter.

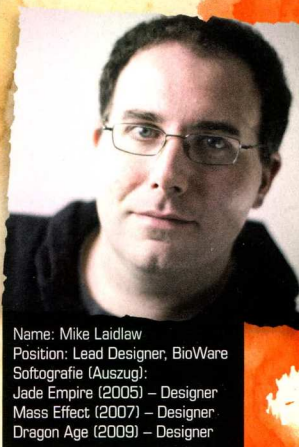
Als Ihr Flemeth für das erste Spiel entwickelt habt, wusstet Ihr da schon, dass sie in Teil 2 eine wichtige Rolle spielen würde?
Flemeth? Ist das nicht einfach nur die verrückte alte Dame aus dem Wald? Aber ja, wir wussten natürlich, dass Flemeth in der gesamten Franchise eine Rolle spielen würde. Wer den Roman "Der gestohlene Thron" gelesen hat, weiß, dass Flemeth die Gabe hat, sich in die Angelegenheiten (unserer Helden) einzumischen.

Apropos Flemeth: Legt sie in "Dragon Age II" die Verkleidung einer alten Vettel ab, um ihre wahre Gestalt als Kriegerin zu offenbaren? Taucht sie auch dann im Spiel auf, wenn man einen Spielstand aus Teil 1 importiert und wenn sie im Verlauf des ersten Spiels getötet wurde?

Zu Flemeths wahrem Wesen kann ich keine Aussage machen, ich kann nur sagen, dass ihr Auftreten in Teil 2 genau so ist, wie sie es will. In Bezug auf ihren Tod muss man sich vor Augen halten, dass "Dragon Age II" während der Ereignisse von "Origins" einsetzt, nicht erst danach. Morrigan hat den Grauen Wächter verlassen, aber zu diesem Zeitpunkt kann Flemeth noch gar nicht gestorben sein, egal, wie das Spiel verläuft.

Würdest Du zustimmen, dass Kirkwall in gewisser Weise das fünfte Party-Mitglied in Teil 2 darstellt? Gibt es reale Städte, die das Design von Kirkwall inspiriert haben?

Zum Glück nicht! Immerhin ist Kirkwall kein besonders schöner Ort. Kirkwalls Architektur und Erscheinungsbild sind zweckdienlich: Ursprünglich war es der Umschlagplatz für den Twinter Sklavenhandel aus den südlichen Provinzen, heute aus Orlais und Fereldens. Sklaven wurden hierher gebracht, in den Steinbrüchen gefügig gemacht und anschließend nach Norden ins Zentrum des Reiches verschifft. Deshalb ist das Design der Stadt ganz bewusst vertikal, beklemmend und monolithisch. In Kirkwall wird Macht offenkundig zur Schau gestellt,



Name: Mike Laidlaw
Position: Lead Designer, BioWare
Softografie (Auszug):
Jade Empire (2005) – Designer
Mass Effect (2007) – Designer
Dragon Age (2009) – Designer

Rebellsionsgedanken sollen unterdrückt werden. Glücklicherweise haben die Jahre (und die Sklavenaufstände, die die Macht des Twinter Imperiums über die Stadt erschüttert haben) die Zustände ein wenig entschärft, aber Kirkwall ist noch immer wesentlich beeindruckender als irgendeine Stadt Fereldens.

Der Soundtrack des Spiels klingt im Vergleich zum ersten Teil weniger symphonisch und melodisch und ist eher bestimmt von Ambient-Sequenzen und Synthie-Parts. Warum diese Änderung?

Eigentlich gibt es im Soundtrack von Teil 2 keine Synthie-Elemente, aber es gibt Stellen, die eine düstere Stimmung hervorufen, wie es bei Ambient-Musik oft der Fall ist. Obwohl wir Kirkwall und dem umliegenden Marschland seine eigene Stimmung verleihen wollten, die sich deutlich von derjenigen Fereldens unterscheidet, hielten wir es dennoch für wichtig, denselben Gesamtindruck wie in "Origins" beizubehalten und in derselben akustischen Welt zu bleiben. Das Sound-Team hat zusätzliche Zeit investiert, um mit Geräuschkollagen zu experimentieren und zu testen, welchen Effekt belläufige Musikfetzen auf Areale wie die Nachtzeremonien in Kirkwall haben. Das Endergebnis wirkt zugleich bedrohlich und schön.

Habt Ihr jemals darüber nachgedacht, die "Mass Effect"-Engine für "Dragon Age II" zu nutzen?

Wir haben sicherlich mit dem Gedanken an die Unreal-Engine gespielt, aber die Eclipse-Engine bietet entscheidende Vorteile für die Art von Spiel, die wir machen: Sie kommt mit einem Party-basierten Kampfsystem sehr gut zurecht und ist so strukturiert, dass unsere Teams Inhalte für diese Form von Spielablauf sehr schnell entwickeln können. Das heißt nicht, dass die Franchise für immer auf Eclipse basieren wird, oder dass Eclipse nicht in Zukunft bedeutende Upgrades erfahren wird (wie etwa die Belichtungsroutine und die Generallüberholung der Landschaftsdarstellung zwischen "Origins" und "Dragon Age II").

Okamiden

DS Action-Adventure

6

» Vier Jahre sind seit dem Erstling "Okami" auf der PS2 vergangen (siehe Kasten unten). Damals hatte die Göttin Amaterasu in der Gestalt eines weißen Wolfs der Welt wieder Farbe und Frieden gebracht. Im DS-Nachfolger kehrt ihr Sohnmännchen Chibiterasu auf die Erde zurück – diesmal in Gestalt eines süßen Wolfswelpen. Die neue Bedrohung gleicht dennoch der alten: Die Welt hat ihre Farbe verloren und Dämonen bedrohen die Bewohner. Chibiterasu benötigt für seine Mission zudem die Hilfe der Pinselgötter und deren Malfähigkeiten.



Folgenreiche Malerei

Auf seiner Reise erforscht das Tierkind Täler, Dörfer sowie Berge in Cel-Shading-Optik und greift auf dasselbe Utensil wie in "Okami" zurück: den Pinsel. Per Schultertasten aktiviert Ihr den Malmodus, um Hindernisse durchzuschneiden, Gegenstände zu verändern oder Gegner anzugreifen. Mit dem Pinsel erschafft Ihr neue Wege oder baut Brücken, um Abgründe sicher zu überqueren. Während der Pinselerei folgt Ihr vorgegebenen Konturen, die verschiedenen Pinseltechniken erlernt Ihr aber erst im Laufe des Abenteuers. Je langsamer Ihr dabei den Pinsel führt, desto dicker wird die Linie. Ebenso lasst Ihr wieder Bäume erblühen und die Sonne am Himmel scheinen. Nach und nach bringt Ihr so Farbe in die hübschen Landschaften. Dennoch solltet Ihr keine Zeit verplempern, denn Euer Tintenfass leert sich beim Zeichnen. Nachschub findet sich meist in zerstörbaren Krügen oder bei besieigten Feinden.

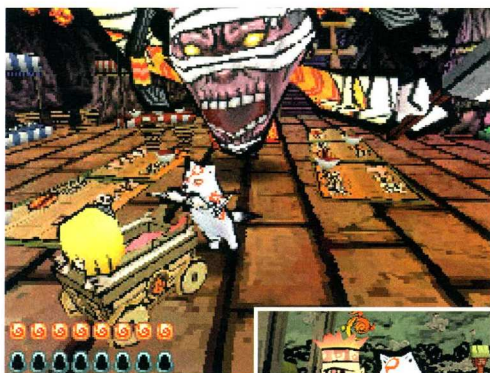
Kommt Ihr Gegnern nahe, schaltet das Spiel in eine Kampfarena. Hier laufen die Auseinandersetzungen wie im Vorgänger ab: Auf Knopfdruck weicht Ihr aus, schlägt und hüpfet um die oft überzähligen Feinde. Via Pinselstrich plättet oder betäubt Ihr zudem die Fieslinge. Bei Bossen solltet Ihr dagegen fix den versteckten Schwachpunkt finden und ihn mit der richtigen Zeichentechnik bearbeiten.

DS Malt vorgegebene Formen nach, um neue Fähigkeiten zu erlernen.

zungen wie im Vorgänger ab: Auf Knopfdruck weicht Ihr aus, schlägt und hüpfet um die oft überzähligen Feinde. Via Pinselstrich plättet oder betäubt Ihr zudem die Fieslinge. Bei Bossen solltet Ihr dagegen fix den versteckten Schwachpunkt finden und ihn mit der richtigen Zeichentechnik bearbeiten.

Hilfreicher Reiter

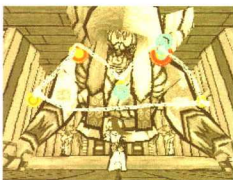
Tatkräftige Unterstützung erhaltenet Ihr von Nebencharakteren, die als Reiter fungieren. Euren Partner setzt Ihr jederzeit mit der X-Taste ab – entweder, um ihn zum Warten zu verdonnern oder damit er Feinde aufhällt. Ebenso darf er via Pinsel zu bestimmten Punkten gesteuert werden, die Chibiterasu nicht erreichen kann. Dazu zeichnet Ihr einfach den Pfad, den er beschreiten soll. So löst Ihr im Teamwork Schalterrätsel, um Wege zu öffnen oder um an Schatzkisten zu gelangen. Zudem unterstützen Euch die verschiedenen Begleiter tatkräftig im Kampf.



DS Anders als normale Feinde erfordern Endgegner bestimmte Angriffsmuster:

Neben der Hauptquest stehen allerlei Nebenaufgaben an, die Ihr von Bewohnern erhaltet. So sucht Ihr mal nach gestohlenen Pötten oder organisiert Sake. Nach Abschluss schenken Euch die freudigen Auftraggeber Glückssymbole, die Eure Stärke und das Pinselreservoir steigern.

Mit dem Erlernen immer neuer Fähigkeiten eröffnen sich vorher verschlossene Bereiche – die oft linearen Höhlenabschnitte, Bergpässe und Dörfer erforscht Ihr folgerichtig nach und nach. Letztere erweisen sich mit ihren Geschäften als Itemfundgrube. ts



DS Im richtigen Moment schwächt Ihr Gegner mit Eurer Pinselerei.



DS Unschlagbar niedlich: Manpuku (links) und Chibiterasu – kurz Chibi (rechts).



Thomas Stuchlik

Wenig überraschend: "Okamiden" spielt sich wie die Vorläge auf PS2 bzw. Wii. Den damaligen Innovationsbonus heisst das DS-Abenteuer nicht mehr ein, dennoch ge-

fällt die Pinsel-Spielidee auch heute noch. Endlich dürft Ihr per Stylus das Malwerkzeug direkt schwingen und dank immer neuer Fähigkeiten hilft Ihr den Stift auch nicht so schnell weg. Beim Design der Dungeons und Rätsel wirkt "Okamiden" erneut von "Zelda" inspiriert, die jetzt vereinfachten Kämpfe verkömmen aber oft zur planlosen Knöpfendruckerei – nur Bosskämpfe erfordern wirklich taktische Kniffe. Die teils vorgegebenen Kamerawinkel und pixeligen Texturen stören nur selten – und dem Charme des putzigen Wolfswelpen kann sich sowieso keiner entziehen.

INNOVATION = MISSEFOLG?

Das pfiffige Prequel "Okami" für PS2 und Wii erntete bei Kritikern (M/Wertungen: 90% bzw. 87%) viel Lob. Dennoch blieb der kommerzielle Erfolg aus. Das für die Entwicklung verantwortliche Clover Studio schloss bald nach der Veröffentlichung seine Pforten: Als letztes Spiel entstand noch das schräge "God Hand" für PS2. Die Überlebens des Entwicklers fanden bei Platinum Games ("Bayonetta", "Vanquish") Unterschlupf. Capcom-Produzent Motohide Eshiro sieht den Grund für die mageren PS2-Verkäufe bei den zwei Monate später startenden Konsolen PS3 und Wii, weshalb sich keiner mehr für "Okami" interessierte. Hoffentlich ereilt "Okamiden" nicht dasselbe Schicksal wegen des anstehenden 3DS-Starts. Bei Erfolg wollen die Entwickler weitere Versionen für iPhone und stationäre Konsolen nicht ausschließen.



DS Über Stock und Stein begleiten Euch verschiedene Charaktere, die bei Rätseln, Kämpfen und Dialogen tatkräftige Unterstützung leisten.

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Termin: 18. März
Preis: 40 Euro

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

- » innovative Pinsel-Aktionen
- » stimmige Cel-Shading-Welt
- » zuckersüßer Protagonist
- » im Vergleich zum Vorgänger vereinfachtes Kampfsystem

SPIELSPASS

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

83

FAZIT » Das märchenhafte Pinselabenteuer gefällt mit innovativem Mal-Modus und eigenständigem Grafikstil.

Trinity: Souls of Zill O'll

PS3 Action-Rollenspiel

42

» Bislang war die "Zill O'll"-Rollenspielsreihe eine rein japanische Angelegenheit. Mit "Trinity: Souls of Zill O'll" will Tecmo-Koei nun auch den Westen erobern. Ob das Action-Rollenspiel hierzulande allerdings viele Fanselen fangen wird, darf bezweifelt werden: "Souls of Zill O'll" bietet spielerisch simpelste Monstervertilgung auf kreativer und audiovisueller Sparflamme. Die Kili-

scheehafte wie käsiges Hintergrundgeschichte folgt dem rothaarigen Halbhelfen Areus. Der macht sich zusammen mit einem dicken Barbaren und einer als Meuchelmörderin getarnten Domina auf, um das Land von seinem bösen Opa zu befreien. Der ist im Nebenjob Tyrann und... nein, ist mir zu blöd.

Kommen wir zur Spielmechanik: Auf hässlichen Renderbildchen klicken Ihr Euch durch Menüs, um die Missionen auszuwählen und die Ausrüs-

tung Eures Heldentrios zu verwalten. Nehmt Ihr einen Auftrag Marke 'Töte soundsovielle Viecher aus beliebigem Alibi-Grund' an, geht es in kaum verzweigte, altbackene 3D-Areale. Hier hampeln Goblins, Skorpione oder Schlangenfrauen als Schwerfütter herum, bis Ihr sie mit simplen Combos erlöst. Dazu belegt Ihr drei Angriffstasten mit Spezialattacken oder Zaubersprüchen und schaltet per Schultertaste zwischen Euren drei Spielfiguren hin und her. Geg-

ner können auf Knopfdruck anvisiert werden. Ein blaues Zielsymbol signalisiert günstige Angriffsbedingungen, verschwindet aber meist, bevor Ihr Euren schwammig vor der unruhigen Kamera herumeierenden Charakter zur Attacke bewegen könnt. Gruppen-Combos und kontext-sensitive Manöver (Sachen aufheben, damit zuhauen) bringen Abwechslung in die Hackerei. *mw*



Max Wildgruber

Ganz schön dreist, dieses Schmalspur-Abenteuer ausgerechnet "Souls of Zill O'll" zu taufen. Seelenloser geht es nun wirklich kaum. Im Gegensatz zum selbstironischen "Hyperdimension Neptunia" (siehe unten), wertet "Trinity" sein roh gezeichnetes Spielkonzept nicht durch humorigen Software-Trash auf und versinkt mit seinem 08/15-Setting komplett im billig produzierten Pixelmatsch. Für ein paar Stunden mag die Hackorgie himmlischen Schnitzspaß machen, zum Volpreis kann ich das Heldentrio selbst großen Genre-Fans nur bedingt empfehlen.

"LAHM"



PS3 Bossgegner wie dieser Mantikore zeichnen sich eher durch eine ellenlange Energieliste als einfallsreiche Angriffstaktiken aus.

Entwickler: Omega Force, Japan
Hersteller: Tecmo-Koei
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

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

- » Im Kampf jederzeit zwischen 3 Spielfiguren umschaltbar
- » 3 frei belegbare Angriffstasten
- » zwischen Missionen meistens Standbilder
- » Zwischensequenzen mit Sprachausgabe

SPIELSPASS

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

58

FAZIT » Uninspirierte Hackorgie mit drei Spielfiguren, viel Schwerfütter und deutlichem Mangel an Seele und Substanz.

Hyperdimension Neptunia

PS3 Rollenspiel

12

» So kann die Rahmenhandlung eines JRPGs auch aussehen: Als vollbusige Göttin des Sega-Landes Planptune bereist Ihr in "Hyperdimension Neptunia" die fliegenden Kontinente der Welt Gamindustri. Im Lande Leanbox regiert die grüne Personifikation der Xbox, in Lastation die schwarzglänzende PS3-Braut und in Lowee die freche Wii-Göre. Zusammen mit der Krankenschwester Compa und der Aben-

teurerin IF (werft mal einen Blick auf die Entwickler) durchforstet die quirlige Neptunia zahllose Dungeons, um darin noch mehr Rundenkämpfe zu bestehen und irgendwann die Schlüsselsteine der vier Kontinente zu ergattern. Warum sie die braucht, ist eigentlich egal, Hauptsache, die Dialoge enthalten möglichst viele Sex-Gags und selbstreferentielle Anspielungen auf die Videospielbranche und das Medium selbst. Präsentiert werden die Gespräche der spärlich bekleideten Mädels in noch spärlicher animierten Standbildern,

unterlegt von kreischiger Sprachausgabe. Nicht minder sparsam wirken die 3D-Parts des Spiels, ständig recycelte Simplex-Dungeons und Rundenkämpfe. Deren Teilnehmer sind teilweise nett modelliert, die Bewegungen wirken aber durch die Bank stümperhaft. Fans von Rundenkämpfen bekommen unter dem spröden Cosplay-Kostüm eine robuste Spielmechanik serviert, die vor allem durch die zahlreichen Möglichkeiten zur Feineinstellung überzeugt. Ihr bestückt Spezialattacken mit Fotos vom Medienserver der PS3, setzt

Neptunias göttlichen Körper aus Modulen zusammen und lasst selbstgebastelte Combos mit Auftritten von Sega-Figuren wie Opa-Opa aus "Fantasy Zone" enden. *mw*



PS3 Konsolenkrieg: Xbox- und Wii-Göttin streiten sich um ihre Oberweiten.



Max Wildgruber

In die "Hyperdimension Neptunia" sollten nur Kandidaten reisen, die Sinn fürs Besondere haben. Für besonders nackte Mädels etwa, die mit besonders

großen Augen besonders anzüglichen Schwachflug plappern, während sie in besonders klassischen Rundenkämpfen besonders viel Haut zeigen. Und dicke Mäpse gibt es natürlich auch zu sehen. Das klingt unerträglich, bekommt durch selbstreferenzielle Anspielungen auf die Gamesbranche im Allgemeinen und Nippon-RPG-Klischees im Besonderen aber eine trashige Daseinsberechtigung. Klosterschüler, ernsthafte Rollenspieler und Christine Haderthauer spielen nicht Probe.

"GEHT SO"



PS3 Rustungsfetisch: Geht Neptunia in den Göttin-Modus, zeigt sie sämtliche Module, die Ihr im Charaktermenü an ihren Körper geschraubt habt.

Entwickler: Compile Heart/Idea Factory Jp.
Hersteller: NIS America
Termin: 4. März
Preis: 50 Euro

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

- » Heldinnen sind Personifikationen von Spielkonsolen und Entwicklerstudios
- » klassisch-komplexes Rundenkampfsystem

SPIELSPASS

Singleplayer: 6 von 10
Multiplayer: -
Grafik: 3 von 10
Sound: 4 von 10

64

FAZIT » Tollreiste Titelparade für Fans von japanischen Hardcore-Rollenspielen und alle, die von ihrer Konsole erotisch angezogen werden.

Tactics Ogre: Let Us Cling Together

PSP Strategie

42



PSP Trotz vieler Informationen auf dem Bildschirm bleibt das Geschehen stets übersichtlich und nachvollziehbar: Vor einer Attacke teilt Euch das Spiel den erwarteten Schaden und die Treffergenauigkeit mit.



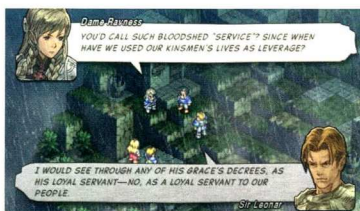
Thomas Nickel

"Let Us Cling Together" ist die perfekte Neuauflage: Die Stärken des faszinierenden 16-Bit-Originals wurden beibehalten, durch den fairen Umgang mit der Helden-Sterblichkeit, das neue Level- und Skill-System und das praktische Zurückspulen ist der Klassiker aber weitaus spielerfreundlicher geworden, ohne dabei an Biss zu verlieren. Dazu überzeugt die blitzsaubere Technik: Im Vergleich zum schlampig auf die PSP konvertierten Quasi-Nachfolger "Final Fantasy Tactics" wirkt die Grafik (in der entsprechenden Zoomstufe) knackscharf und frei von nervigen Slowdowns. Das fehlende Job-Mix-Feature wird durch die doppelt so große Zahl an gleichzeitig aktiven Figuren und die extra-großen Schlachtfelder mehr als wettgemacht. Kurzum: Besser kann rundenbasierte Strategie kaum sein, dieses Meisterwerk gehört in Eure Sammlung.

Seit "Final Fantasy Tactics" (PSONE, 1998) warten Konsolen-Strategien auf einen würdigen Erben des Rundenstrategie-Klassikers: Nachdem die GBA- und DS-Nachfolger die Erwartungen nicht erfüllten, geht Square Enix auf Nummer sicher und spendiert dem inoffiziellen Vorgänger ein Referenz-Remake. "Tactics Ogre: Let Us Cling Together" erschien Mitte der 1990er auf dem SNES und gilt als Urvater des Iso-Taktik-Genres. Als junger Denam Pavel werdet Ihr in den Freiheitskampf des Walister-Volks verwickelt und miment den Helden der Revolution, auf dem alle Hoffnungen liegen.

Kein Schwarz-Weiß

"Tactics Ogre" verzichtet größtenteils auf übernatürlichen Fiktion und wirft Euch in eine Welt voller politischer Intrigen ohne simples Gut und Böse. Immer wieder steht Ihr vor schwierigen Entscheidungen, die den Fortgang der Handlung radikal beeinflussen. Je nachdem, wie Ihr handelt, erweisen sich manche Figuren als Freund oder Feind. Nach



PSP Ravness Loxaenion ist eine neue Figur, die extra für das Remake geschaffen wurde: Ihre Rolle hängt davon ab, wie Ihr Euch in wichtigen Schlüsselsituationen entscheidet.

einmaligem Durchspielen habt Ihr die Gelegenheit, andere Handlungswege zu erkunden und Truppen sowie Talente Eures Spielstands beizubehalten. Kernstück sind die hochgradig anspruchsvollen, rundenbasierten Taktik-Kämpfe. Dabei ist nicht nur die Position und Bewaffnung der Gegner zu beachten, Profi-Spieler beziehen auch Elemente, moralische Ausrichtung und sogar deren Herkunft in ihre Taktik mit ein. Bedeutete im Original der Verlust aller Hitpoints den Tod einer Figur, wurde dies im Remake entschärft: Ihr habt nun drei Kampfunden

Zeit, einen gefallenen Kameraden wieder auf die Beine zu bringen oder das Gefecht erfolgreich zu beenden – schafft Ihr das nicht, verliert die Figur eines ihrer drei Leben. Neu ist auch das Klassen-System: Ihr levelt nicht individuelle Figuren, sondern ganze Charakterklassen auf. Das erspart eine Menge lästiges Grinding, ein Skill-System sorgt dennoch dafür, dass jede Figur individuell entwickelt werden kann. Hilfreich ist die Rücksprung-Option: Habt Ihr einen Fehler gemacht, könnt Ihr bis zu 50 Spielzüge zurückspringen und Euch anders entscheiden. Da aber Erfolge



PSP Beim "Rad des Schicksals" könnt Ihr den Verlauf der komplexen Handlung jederzeit nachschlagen und erkennen, wo sich die Story durch Eure Entscheidungen verzweigt.

und Misserfolge Eurer Aktionen gespeichert werden, könnt Ihr dieses Feature nicht missbrauchen, um dem Trefferglück nachzuhelfen. Grafisch bleibt "Tactics Ogre" seinem 16-Bit-Vorbild treu und bietet die Option, die Karte in eine weniger hübsche, dafür aber übersichtliche Vogelperspektive zu drehen. Die fantastische Musik wurde komplett neu arrangiert und ein paar Schlüsseltracks sogar orchestral eingespielt. **tn**



PSP Die einzige kleine Schwäche des Spiels: Die voreingestellte Ansicht ist etwas zu nah am Geschehen und lässt die saubere Grafik leicht verschwimmen (links). Zieht Ihr die Kamera etwas zurück, habt Ihr mehr Übersicht und ein schärferes Bild (rechts).



Entwickler: Square Enix, Japan
Hersteller: Square Enix
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt: » bis 2 Spieler, Text: englisch

- » erscheint als hübsche Premium-Edition mit neuen Figuren und Plot-Elementen
- » verzweigte Story mit Wiederspielwert
- » etwas spielerfreundlicher als das Original

SPIELSPASS

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

92

FAZIT » Lang, spannend, anspruchsvoll und extrem motivierend: Das aufgemotzte "Tactics Ogre" ist die aktuelle Strategie-Referenz.

Gods Eater Burst

PSP Action-Rollenspiel



Sammler und Jäger, die nach einer PSP-Alternative zu Capcoms "Monster Hunter" suchen, haben derzeit viel Auswahl. Wer auf Rollenspiel-Elemente und Fantasy steht, schaut sich Square Enix' "Lord of Arcana" an (Test in M! 03/11). Endzeit-Enthusiasten mit Anime-Affinität sind besser mit "Gods Eater Burst" beraten. Auch in Namco-Bandaids Action-RPG nehmt Ihr in

einer zentralen Basis Jagdaufträge an, erlegt mit Riesengewaffen Riesenbestien und mótzt mit deren Hinterlassenschaften Eure Ausrüstung auf. Allerdings setzt sich "Burst" in einigen Punkten von der Konkurrenz ab. So wird zwischen den Missionen eine ordentliche Story erzählt: Euer selbstgestalteter Charakter heuert bei der mysteriösen Fenrir-Organisation an, die das letzte Bollwerk der Menschheit gegen die Aragami-Monster darstellt, aber selbst auch

einigen Dreck am Stecken hat. Mit einer lebendigen Riesengewaffe am Arm geht Euer Götterfresser auf die Pirsch. Solisten dürfen sich bis zu drei KI-Kameraden in die Jagdparty einladen, wenn gerade keine echten Kumpels zur Wi-Fi-Session verfügbar sind. Die Kontrollen sind nicht übermäßig komplex, erlauben aber ein taktisch versierteres Vorgehen als in "Lord of Arcana". Per Schultertaste wechselt Ihr zwischen Nah- und Fernkampf-Modus, in Letzterem

dürft Ihr selbstgefertigte Projektile verschießen. Zudem kann sich Eure Wumme in ein Riesenmaul verwandeln, angeschlagene Aragami beißen oder besiegte Biester komplett aufspalten. So aktiviert Ihr für eine begrenzte Zeit den Burst-Modus, der Eure Werte anhebt und zusätzliche Kampfmanöver wie einen Doppelsprung erlaubt, und erlangt seltene Zutaten zum Patronenbasteln. *mmw*



Max Wildgruber

"Gods Eater Burst" ist nicht so prächtig und tiefgründig wie "Monster Hunter". Trotzdem rate ich Spielern ohne oft verfügbaren PSP-Freundeskreis zu Namco-

Bandaids Götterdämmerung. Das liegt an der unterhaltsam präsentierten Story, die Fans von Animes wie "Neon Genesis Evangelion" allerdings kaum überraschen wird, und vor allem der hervorragend umgesetzten Offline-Simulation einer Online-Jagdgesellschaft. Eure CPU-Kameraden erfüllen ihre Aufgaben zuverlässig und unterhalten Euch zwischen den Missionen mit Jägerlatein.



PSP Wer wird denn gleich das Maul aufreißen? Schaltet Ihr Eure Waffe in den "Devour"-Modus, verwandelt sie sich in eine zahnstarrende Monstergymnase.

Entwickler: **Shift, Japan**
Hersteller: **Namco-Bandai**
Termin: **18. März**
Preis: **40 Euro**

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

- » 200 Jagdmissionen
- » Zwischensequenzen mit Sprachausgabe
- » Solospieler geht mit bis zu 3 KI-Kameraden auf die Jagd
- » Charaktere von Freunden als KI-Kameraden

SPIELSPASS

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

82

FAZIT » Endzeitliche Monsterjagd mit kreativem Waffendesign, die durch Story und KI-Kameraden auch Einzelspieler anspricht.

Pokémon Schwarze & Weiße Edition

DS Rollenspiel



Und ein weiteres Mal ziehen die Trainer hinaus in die weiße Welt, um alle Pokémon zu fangen und die finsternen Mächte zur Strecke zu bringen. Diesmal erkundet Ihr die neue Region Einal, in der endlich die 3D-Fähigkeiten des DS anschaulich zum Einsatz kommen: Während es im Vorgänger nur einzelne 3D-Dungeons zu bestaunen gab, darf man hier allerlei Aussichtspunkte erklimmen, in Häuserschluchten hineinlaufen (siehe unten) sowie zahlreiche Zoom-Effekte und Kameraschwenks genießen.

Außerdem herrschen die vier Jahreszeiten, welche die Umgebung vielfältig beeinflussen. So werden z.B. bei Minusgraden Pfade durch Schneemassen versperrt und manche Pokémon halten Winterschlaf. Auch schmücken jetzt tanzende Herbstblätter und Schneeflocken die Umgebung – zusammen mit den vielen neuen Ereignissen wirkt sie so deutlich lebendiger als in den Vorgängern. Erstmals gibt es exklusive Gebiete, die nur in jeweils einer Edition (schwarz oder weiß) zu finden sind. Die Handlung folgt

zwar dem altbekannten Strickmuster, doch neben dem Rivalen mischt jetzt auch eine Sandkastenfreundin mit, die freundschaftliche Wettbewerbe ins Abenteuer bringt – wird sich Ash etwa verlieben? An Pokémon bekommt der Trainer eine komplett neue Palette von über 150 Exemplaren präsentiert, aber wie gewohnt startet man wahlweise mit Feuer-, Wasser- oder Pflanzent-Pokémon. Bei den Kämpfen gibt es jetzt auch Spezialmatches, in denen sich z.B. drei ausgewählte Monster an der Front abwechseln. *oe*



Oliver Ehrle

Endlich mal ein Pokémon-Abenteuer, das sich optisch vom Vorgänger absetzt: Mit den vier Jahreszeiten, exklusiven Zonen und vielen Effekten ist in Einal sichtlich mehr

los – und es gibt auch mehr zu rätseln! Bei der Handlung wäre dagegen z.B. mal ein neuer Einstieg angebracht, der mehr Dramatik in den Ablauf bringt – die üblichen Botengänge sind für Fans ermüdend.

Entwickler: **Pokémon Company, Japan**
Hersteller: **Nintendo**
Termin: **4. März**
Preis: **40 Euro**

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

- » neue Region mit vielen 3D-Schauplätzen und wechselnden Jahreszeiten
- » exklusiven Lokalisationen in Edition
- » fängt und trainiert 150 neue Pokémon
- » altbackenes Handlungsskript

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Auf ins neue Pokémon-Land: Klassisches gestricktes Trainer-Abenteuer mit jetzt wandelfähiger Umgebung und mehr Tumult.



DS Die neue Region Einal entzückt mit vielen 3D-Schauplätzen (links) und erweitert die Kämpfe um Sondermatches (rechts).

Test Drive Unlimited 2

PS3 360 Rennspiel



360 Jedes der fast 100 Fahrzeuge hat sein eigenes Cockpit. Aus dieser Perspektive sind die Inseln am schönsten zu genießen, auch wenn Ihr bei einer Wettfahrt wie hier kaum Zeit für eine Besichtigung von Ibizas Landschaft habt.

Fast fünf Jahre ist es her, da wurde die langlebige "Test Drive"-Rennspielserie (der erste Teil erschien 1987 auf dem C64) komplett umgekrempelt, mit dem Zusatz "Unlimited" versehen und als Begründer des MOOR-Genres (Massively Open Online Racing) präsentiert. In der Tat konnten geneigte Raser fast völlig frei über die Hawaii-Insel Oahu heizen, die Online-Aspekte steckten allerdings noch etwas zurück. Mit dem zweiten Teil soll sich das ändern, zudem wurde kräftig an weiteren Neuerungen gebastelt.

Die augenscheinlichste davon wird Euch gleich vorgeführt: Eure erste Testfahrt findet nämlich nicht auf Hawaii, sondern auf der Mittelmeerinsel Ibiza statt. Die spanische Partyhochburg wurde origi-



360 Die Community- und Social-Komponenten rangieren von interessant bis kurios: In Gebäuden und Shops könnt Ihr mit anderen anwesenden Spielern reden und Gesten auswählen (links), bei der Waschanlage putzt gelegentlich ein Bikini-Trupp Euer Vehikel (rechts).

nalgetreu nachgebildet und steht zur freien Erkundung parat. Das beschränkt nicht nur eine neue Umgebung, sondern auch mehr als das doppelte Straßennetz – über 3.000 Kilometer bringt Ihr unter die Räder. Aber auch in Oahu, auf das Ihr später ebenfalls wieder reist, warten frische

Bereiche: Im Fahrzeugsortiment von "Test Drive Unlimited 2" finden sich nicht nur nostalgische und moderne Sportwagen, sondern auch Boliden der offroadtauglichen SUV-Klasse. Mit diesen Brummern düst Ihr deutlich komfortabler über Feldwege und durch bergige Abschnitte, die erstmals zu erkunden sind.

Obwohl Eden Games den Online-Aspekt betont, gibt es auch jede Menge für Solo-Spieler zu tun: Im Rahmen einer seichten Story besucht Ihr für jede Fahrzeugklasse eine

Fahrschule und absolviert einige Lektionen, danach stehen Meisterschaften an, die sich aus verschiedenen Rennformaten zusammensetzen. Neben normalen Zeitfahrten und Wettkämpfen gegen sieben Rivalen müsst Ihr möglichst schnell durch Radarfallen zischen oder ein Mindesttempo dauerhaft überschreiten. Außerdem warten wie im Vorgänger unzählige Nebenmissionen wie das Mitnehmen eines Anhalters oder die unversehrte Überführung eines Autos in die Werkstatt. Andere Mög-



Ulrich Steppberger

Wer es darauf anlegt, findet natürlich Kritikpunkte: Ja, die Grafik sieht nicht viel besser aus als beim ersten Teil. Nein, spielerisch hat sich nicht allzu viel getan.

Und richtig, die Pseudo-Rahmenhandlung ist sinnlos als eine deutsche Seifenoper. Trotzdem macht die Raserei eine Menge Spaß, wenn man sich auf das Konzept einlässt – einfach fahren, erkunden und genießen. An Wettbewerben und Nebenaufgaben gibt es keinen Mangel, Offroadrennen bringen zusätzliche Abwechslung und Ibiza ist ein schickes Plaster. Die Optik eines "Gran Turismo 5" hat "Test Drive" natürlich nicht, aber Umgebungen, Vehikel und besonders die Cockpits können sich dennoch sehen lassen – die "Sims"-artigen Avatare sind verkäuflich. Habt Ihr zudem ein paar Freunde am Start, entfaltet der MMO-Aspekt seine ganze Faszination, doch auch Solo-Piloten werden keineswegs vernachlässigt.

GLÜCKSSPIEL ERWÜNSCHT: DAS CASINO

Als ob das Konzept von "Test Drive Unlimited 2" nicht ohnehin für ein Rennspiel ungewöhnlich genug wäre, spendiert Eden Games seiner MMO-Raserei einen besonders kuriosen Download-Inhalt: Pünktlich zur Veröffentlichung wurde auch das Casino auf Oahu eröffnet. Den Glücksspieltempel bekamen Vorbesteller bei Amazon umsonst, für alle anderen werden 10 Euro bzw. 800 MS-Punkte fällig. Dafür erhält Ihr Zutritt zu einem gesonderten Bereich, der im Süden der Hawaii-Insel angesiedelt ist und allerlei Möglichkeiten zum Zeitvertreib bietet, die jedoch als Mehrspieler-Vergnügungen angelegt sind. So stehen im Resort zahlreiche Slot-Maschinen, Roulette und Poker (gegen menschliche Rivalen und als Automaten-Variante) zur Verfügung, damit Ihr Euer Preisgeld wieder loswerden könnt. An einer Cocktailbar schlurft Ihr Alkoholik und unterhaltet Euch mit anderen Spielern. Auch für das Raserherz wird etwas geboten: Wer bei den Casino-Rennen erfolgreich abschneidet, gewinnt mit Audis R8 Spyder 5.2 FSI Quattro und dem Spyker C8 Aileron Spyder zwei Vehikel, die es sonst nicht im Spiel gibt. Unsere Meinung: ein durchaus origineller Download, der aber günstiger sein dürfte.



360 Um eine Polizeiverfolgung zu starten, müsst Ihr ganz schön viel Unsinn anstellen – dann rasen aber sofort ganze Scharen aggressiver Gesetzeshüter heran.



360 Das ist neu in Teil 2: Es gibt richtige Tag- und Nachtwechsel (oben) und Ihr könnt mit SUVs Offroad-Rennen bestreiten (unten).

lichkeiten, Geld zu verdienen, sind etwa das Knipsen oder das Aufspüren von Wrackteilen. Besonders dynamische Piloten rasen nach "Burnout"-Art knapp am Zivilverkehr vorbei und kassieren dafür Instant-Prämien. Das verbessert Euren Status ebenso wie drei weitere Aspekte: Erkundet das Straßennetz, kauft möglichst viel ein – anfangen von Autos und Wohnungen über Klamotten, Haarschnitte und sogar Schönheits-OPs für Euren Avatar – und betätigt Euch 'sozial' online.

Ihr gegen die Welt

An vorgegebenen Stellen der Inseln startet Ihr Mehrspieler-Rennen oder Ihr gründet einen Club und tretet mit den rekrutierten Mitgliedern gegen eine andere Vereinigung an – wahlweise bei den Standard-Wettbewerben oder originellen Varianten wie 'Folgt dem Anführer' und 'Haltet Mindestabstände ein'. Selbst bei freier Fahrt könnt Ihr interagieren: Stets tummeln sich eine Handvoll anderer menschlicher Piloten in Eurer Umgebung, die Ihr mit der Lichthupe zum Sofort-Duell herausfordert oder zu Euch ins Auto einladet. Dann nimmt der Gast auf dem Beifahrersitz Platz und gibt Euch als menschliches Navi Richtungsanweisungen.

Die Optik kann allerdings keinen großen Qualitätsanspruch aufweisen: Zwar kommen die sommerlichen Landschaften von Ibiza und Oahu gut zur Geltung und die neuen Tagezeit-

und Wetterwechsel wurden angehtlich in Szene gesetzt, trotzdem halten sich die technischen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger in überschaubaren Grenzen. So geht auch die Bildrate bei viel Betrieb hin und wieder spürbar in die Knie, macht das Geschehen aber nie unspielbar. In Sachen Fahrverhalten setzt "Test Drive Unlimited 2" auf eine Prise Anspruch, ohne sich allzu realistisch zu geben, leistungsstärkere Flitzer reagieren zudem recht nervös.

Letztlich bleibt der Eindruck, dass trotz einer Entwicklungszeit von fünf Jahren nicht alle groben Kanten abgeschliffen werden konnten. Doch am Ende steht ein Motorsport-Epos, das zwar kleine Schönheitsfehler hat, aber erfolgreich eine dünn besiedelte Nische im Rennspiel-Sektor füllt. us

Entwickler: Eden Games, Frankreich
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

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

- » zwei Inseln (Ibiza und Oahu) mit über 3.000 km Straßennetz
- » 99 Autos in 3 Klassen
- » jetzt auch mit Offroad-Wettbewerben
- » PS3 vs. 360: Sony-Racer sehen weniger Teasing

SPIELSPASS

Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 9 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

82

FAZIT » Gelungenes PS-Epos mit jeder Menge Möglichkeiten, das aber in manchen Aspekten leicht angestaubt wirkt.

SEIT ÜBER 16 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP:HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

45127 ESSEN nahe BURGER KING

TEL: 0201-777225

Jetzt auch 24 Std.ONLINE SHOPPING

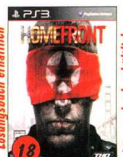
WWW.GAMESTOREWORLD.DE



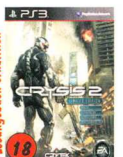
BULLETSTORM (4/11) (18)
XB 360/PS3 69,95
Limited Edit. lieferbar



DEAD SPACE 2 (18)
dt./Engl./Spr. 360/PS3 69,95
Collectors Edition erhältlich.



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



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



CALL OF DUTY BLACK OPS (18)
GoD BLACK OPS dt. (18)
PS3/XB360
Harard Edit./Prestige Edit.



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



GRANTURISMO 5 59,95
Signatur Edition erhältlich.



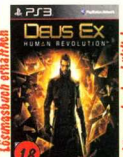
DRAGON AGE 2 uncut (18)
X360/PS3 je 69,95
Signature Edit erhältlich



KILLZONE 3 uncut (18)
PS3 only 69,95
Collectors Edition erhältlich



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



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



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

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

für Xb360 und Ps3



BLACK OPS PRESTIGE
XB360/PS3 sofort lieferbar..



KILLZONE 3 HELGHAST EDIT.
Uncut (18) 189,95

DEAD SPACE 2
sofort lieferbar....

XBOX360 GAMES

- ALPHA PROTOCOL dt. 29,95
- BATMAN dt. Text/ Spr. 29,95
- BLUR dt. 39,95
- Deathmiles Deluxe 39,95
- 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. 29,95
- MAFIA 2 uncut (18) 39,95
- Marvel vs Capcom 3 39,95
- HALO REACH uncut (18) 59,95
- Kane & Lynch 2 (18) 39,95
- 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
- Dragon Age Ultimate dt. 29,95
- 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. 59,95
- FALLOUT 3 GoY! (18) (dt) 69,95
- 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. 29,95
- YAKUZA 3 PAL uncut (18) 49,95

Dualshock 3 in blau, weiss und rot lieferbar

PLAYSTATION MOVE / Spiele und Zubehör lieferbar

NEU: Über 200 GEBRAUCHTSPIELE für Ps3 und Xb360 auf Lager

BESTELLHOTLINE: 0201-777225

Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 tägiger Rückgaberecht (nur versiegelt)
JETZT MIT ALTERNATIVNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!

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

INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Interessiert keine Sau... ...aber jeden Videospieler!

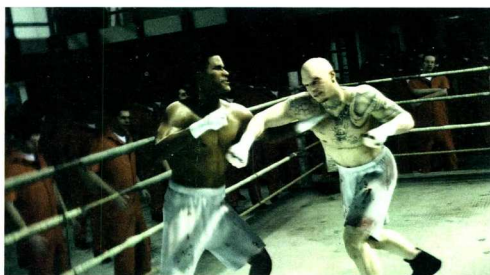


www.maniac.de

» brandheiße News
» unabhängige Tests
» kontroverse Blogs
» kultiger Podcast
» coole Community
» Retro-Features
» Download-Spiele

Fight Night Champion

PS3 360 Sport 12



360 Andre Bishop (links) ist der etwas glatte aber sympathische Charakter im Champion-Modus – hier legt er sich mit tätowierten Knastschlägern an.

» Nachfolger mit Nummern sind out – deshalb heißt der neue EA-Klopfer nicht "Fight Night Round 5" sondern bekommt ein "Champion" angehängt. Das Spiel trägt seinen Namen zu Recht – EA Canada liefert sowohl in puncto Technik als auch Umfang und Steuerung die bisher beste Boxsimulation ab. Die "Total Punch Control" (Schlagen mit dem rechten Stick) der Vorgänger wurde durch die "Full Spectrum Punch Control" ersetzt. Klingt affig, erweist sich aber als kluger Zug: Nun müsst Ihr keine kreisenden Bewegungen mehr ausführen – ein simpler Stick-Druck in eine Richtung entscheidet, ob Ihr Uppercut, Jab oder Schwinger ausführt. Zudem könnt Ihr durch Schulterstendruck nun aus jeden Schlag eine Power-Version machen – das ersetzt die Haymaker der Vorgänger und geht nach wie vor zu Lasten Eurer Ausdauer.

Weil sich ihre Gesundheit stetig auflädt, stecken die Boxer wieder übernatürlich viel ein – werdet Ihr allerdings angeknockt, stoppt die Energie-Regeneration und der nächste Volltreff schickt Euch auf die

Bretter. Die von den Machern angepriesenen One-Punch-Knock-outs kommen zwar vor – wie im echten Sport gelingt ein Lucky Punch in der zwölften Runde aber nur ganz selten. Der gigantische, aber unübersichtliche Karriere-Modus des Vorgängers ist mit vielen Detailverbesserungen wieder dabei: Ihr verteilt Erfahrungspunkte auf irrsinnig viele Attribute und investiert verdiente Kohle in unterschiedlich effektive Trainingslager.

Die feinste Neuerung ist der Champion-Modus: Ihr erlebt eine filmreif inszenierte Geschichte, die jedem "Rocky"-Streifen gut zu Gesicht stünde – Knastaufenthalt und Intrigen inklusive. Die Charaktere sind glaubhaft und die Fights abwechslungsreich. Fürs nächste Mal wünschen wir uns wählbare Dialog-Antworten und ein bisschen Entscheidungsfreiheit. ms



360 Neu: Eric "Butterbean" Esch als Kämpfer (hier gegen Wladimir Klitschko) und ein Referee im Ring.



Matthias Schmid

Was bin ich froh, dass EA den spannenden, storylastigen Champion-Modus eingebaut hat – die Verbesserungen bei Steuerung, Boxer-Editor und Karriere allein hätten sonst das 'gutes Update, mehr nicht'-Gefühl erzeugt. Die Athleten sehen noch mal ein Eck besser aus und gehören zum Besten, was HD-Konsolen zu bieten haben. Zwar finde ich die Trainingspiele lahm, dafür ist das Aufgebot von gut 50 Originalsportlern unschlagbar (jetzt mit beiden Klitschkos). Allerdings müsst Ihr bereit sein, den dynamischen Mix aus Schlagen, Blocken und Ducken zu trainieren – wer planlos herumdrückt, bekommt nur ein Chaos-Gekloppe.

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 3. März
Preis: 70 Euro

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

» Champion-Modus mit 4 bis 6 Stunden Story
» wahlweise auch mit Buttons spielbar
» unterstützt weder Move noch Kinect
» neue Kamerawinkel, Ausdauer wichtiger
» sehr umfangreiche Online-Spielmodi

SPIELSPASS

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

84

FAZIT: » Begeistert Box-Profis und Rocky-Fans: audiovisuell grandiose Sport-Simulation – endlich auch mit spannendem Story-Modus.

MindJack

PS3 360 Action

16

» Hirnlose Gegner, langweilige Levels und zwei Hauptcharaktere, die an Beliebigkeit und amateurhaften Dialogen nicht übertreten werden können: Das sind die Bestandteile des Solo-Modus von "MindJack". Ihr ballert Euch in der Rolle des gesichtslosen Jim Corbijn zusammen mit der nervigen Rebecca Weiss durch Horden von verummten Söldnern, unförmigen Ro-

botern und technisch manipulierten Tieren, um die dunklen Mächenschaften einer Firma aufzudecken, mit deren Headsets man Geräte und andere Lebewesen kontrollieren kann. Das Spiel steht der flachen Story in nichts nach: Eure Gegner laufen entweder schnurstracks ins Kreuzfeuer oder bleiben stur in ihrem Versteck stehen. Die Levels bestehen aus eintönigen Gang-Arena-Gang-Kombinationen, zu allem Überfluss verliert Ihr zu Beginn je-

des Abschnitts alle aufgesammelten Waffen und startet mit Eurer Pistole.

Dabei liegt dem Spiel eine gute Idee zugrunde: Angeschossenen Gegnern verpasst Ihr eine Gehirnwäsche, damit sie auf Eurer Seite kämpfen. Zusätzlich könnt Ihr Corbijns Körper verlassen und die Kontrolle über Zivilisten, Roboter und manipulierte Soldaten übernehmen. Leider steuert dann aber die KI Jim und Rebecca – und wenn die beiden am Boden liegen, ist das Spiel vor-

bei. Spaß macht dagegen der in die Kampagne eingebettete Multiplayer-Modus: Hackt Euch in fremde Partien oder lasst andere Spieler anstelle der KI als Bösewichte oder Partner an Euren Schießereien teilnehmen. So entwickeln sich kurzweilige Gefechte, in denen das schnelle Wechseln zwischen verschiedenen Körpern Euch viel Übersicht abverlangt. tk



Tobias Kujawa

Die Idee hinter "MindJack" klang vielversprechend: In welchem Spiel kann ich schon die Kontrolle über jedes Wesen im Raum übernehmen und sogar noch über

das Internet in andere Spiele einbrechen? Leider wird das Konzept von haarsträubenden Qualitätsmängeln in den Schatten gestellt. Besonders in Erinnerung bleiben wird mir ein Kampf mit einem riesigen Mech, den ich mit keiner Waffe im Level verwunden konnte. Stattdessen kumerte ich mich um alle Standardgegner um ihn herum – er explodierte schließlich ohne mein Zutun.



360 Der blaue Schimmer um den Roboter zeigt an, dass er von uns gehackt wurde und auf unserer Seite kämpft. Intelligenter wird er dadurch aber auch nicht.

Entwickler: **feelplus, Japan**
 Hersteller: **Square Enix**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **30 Euro**

Unterstützt: » bis 6 Spieler (online),
 Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » steigt online in andere Spiele ein oder lässt andere bei Euch teilnehmen
- » grötzenschlechte KI
- » bei vielen Gegnern gleichzeitig, fängt es auf beiden Konsolen an zu ruckeln

SPIELSPASS

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

49

FAZIT » Eine gute Spielidee und ein interessanter Multiplayer-Part können die schlechte Kampagne kaum ausgleichen.

M!
GAMES

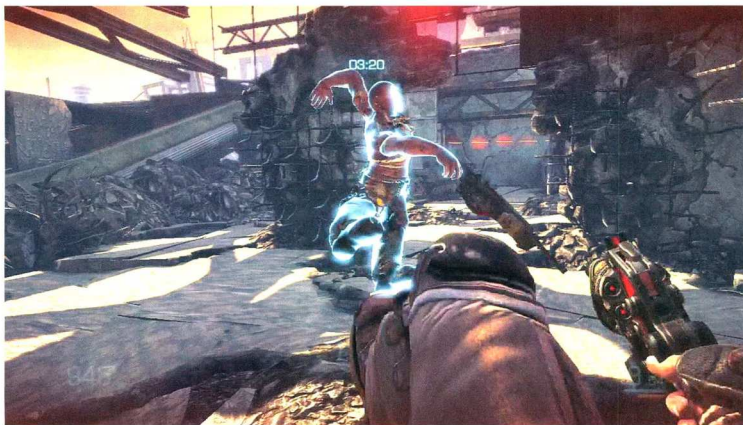
Die App
für iPhone,
iPod touch
und iPad

- » jetzt im App Store erhältlich
- » Gratis-Download mit einer kostenlosen Ausgabe
- » aktuelle Ausgabe nur 2,99 €



Bulletstorm

PS3 360 Ego-Shooter



PS3 "Kill with Skill": In "Bulletstorm" werdet ihr dafür belohnt, Eure Gegner auf möglichst kreative Weise zu töten. Nachdem wir den Gegner mit einem kräftigen Tritt in die Luft befördert haben, geben wir ihm mit dem revolverartigen Screamer den Rest.

» Wir sind der neue Rock'n'Roll«, verkündete Cliff Bleszinski, Vorzeigefigur des US-Entwicklers Epic Games, vor einigen Wochen im Zusammenhang mit "Bulletstorm". Er hat natürlich gut reden, schließlich war Elvis Amerikaner. Wir Deutschen hatten hingegen – Peter Kraus. Während der schwarzhaarige Kotelettenträger schreiend "Let's Rock, Everybody, Let's Rock" forderte, reichte es bei dem schmalzlockigen Anzugträger meist nur zu einem "Mmmmmhhh, sei doch lieb zu mir." Mit "Bulletstorm" verhält es sich ähnlich: Während der Rest der Welt die Sau rauslässt, schauen wir in Deutschland brav zu.

Dass "Bulletstorm" nicht ungeschoren davonkommen würde, war nach der überraschenden Ankündigung, dass der Ego-Shooter tatsächlich bei uns erscheint, klar: Liegt das Hauptaugenmerk des Titels doch getreu dessen Motto "Kill with Skill" darauf, Eure Gegner auf möglichst kreative Art über den virtu-

ellen Jordan zu schicken. Insgesamt gibt es während der Kampagne 131 sogenannte Skillshots zu entdecken (siehe Kasten rechts): Zieht Euren Gegner beispielsweise per Peitsche zu Euch heran, tretet ihn dann wieder von Euch weg und gebt ihm in der Luft mit Eurer Waffe den Rest oder nehmt nach und nach einzelne Körperteile ins Visier. Alternativ nutzt ihr die Umgebung zu Eurem Vorteil: Schleudert Mutanten in elektrische Drähte, Kakteen oder in eine fleischfressende Pflanze. Je einfallsreicher ihr seid und je mehr Skillshots ihr aneinanderreicht, desto mehr Skill-Punkte bekommt ihr, mit denen ihr Eure Waffen auflädt und Munition kauft.

Die Gegner agieren selten klug und erweisen sich oft als Kanonenfutter. Die Steuerung funktioniert tadellos und bietet mit der Mischung aus Treten und Schießen eine angenehme frische Spielerfahrung.

Tiefe Einschnitte

Nachdem wir die deutsche Version durchgespielt haben, müssen wir feststellen, dass sich die Kürzungen (siehe Kasten links) massiv auf das Spielerlebnis auswirken, da das Prinzip durch die Schnitte über weite Strecken ad absurdum geführt wird. Ein Beispiel: In einer Skillshot-Beschreibung heißt es "Tritt dem Gegner den Kopf von den Schultern".



Stefan Stockmann

Ich bin kein Freund von überbordender Gewalt in Videospielen und der Letzte, der aufgrund von Schnitten die deutsche Version eines Titels im Händlerregal

"GEHT SO"

stehen lässt. Doch da das Zelebrieren von Gewalt in "Bulletstorm" zentrales Element ist, machen die Anpassungen an den hiesigen Markt das Spiel kaputt. Eine höhere Wertung wäre durchaus drin gewesen, da "Bulletstorm" in vielen Punkten überzeugt. Mit seinem selbstironischen Humor, dem stimmigen Setting und der abwechslungsreichen, mit Ideen vollgestopften Kampagne bringt dieser Ego-Shooter das Genre weiter als die x-te Kriessaction à la "Call of Duty". Technisch erreicht "Bulletstorm" nicht ganz das Niveau der Konkurrenz. Dafür punktet die Steuerung, die mit der Mischung aus Schießen, Treten und Greifen für ein frisches Spielgefühl sorgt.

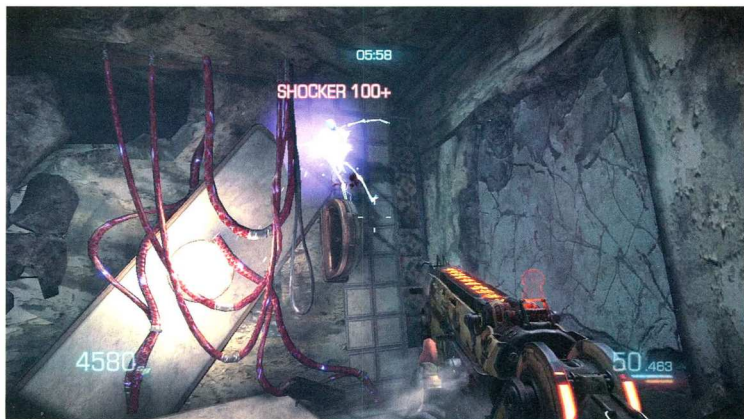
Da in der deutschen Fassung das Abtrennen von Körperteilen nicht möglich ist, müsst ihr dem Gegner lediglich gegen die Rübe treten, was inkonsequent und deplatziert wirkt.

Noch schwerer wiegt die Tatsache, dass für das fehlende Blut keine adäquate Alternative vorhanden ist, was zu einer mangelhaften Trefferrückmeldung führt. Wenn sich dann auch noch getroffene Gegner während einer Animation in Luft auflösen, kommt man sich als deutscher Spieler verschaukelt vor.

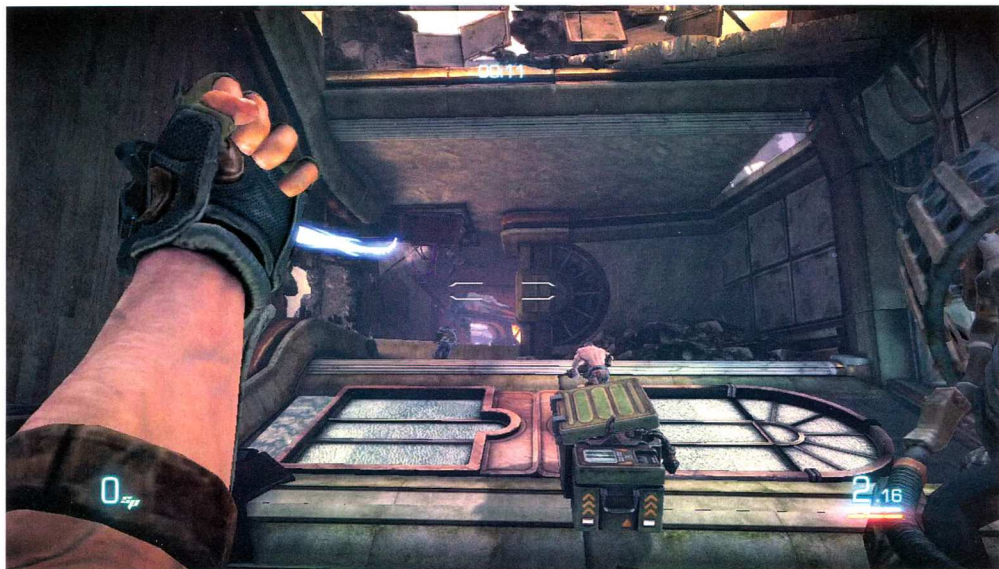
Das schmerzt umso mehr, als dass "Bulletstorm" auch außerhalb des Skillshot-Features überzeugen und unterhalten kann. So bleibt die Geschichte um den abgehalfterten

DAS IST GESCHNITTEN

Das deutsche "Bulletstorm" hat von der USK die Kennzeichnung "Keine Jugendfreigabe – ab 18 Jahren" erhalten und wurde in vielen Punkten an den deutschen Markt angepasst. Blut fehlt ebenso wie Ragdoll- und Splatter-Effekte. Auch ist es nicht möglich, Gegner durch das gezielte Abtrennen von Körperteilen zu zerstücken. Darüber hinaus wurden einige Zwischensequenzen entschärft. So fängt die Kamera oft nur ein leeres Bild ein, obwohl gerade von einer 'riesigen Sauerei' die Rede ist.



PS3 Die Umgebung spielt bei vielen Skillshots eine wichtige Rolle. Röstet Eure Gegner mithilfe von Stromkabeln oder schleudert sie mit Eurer Peitsche in das Maul einer überdimensionierten, fleischfressenden Pflanze.



PS3 Mit Eurer Peitsche könnt Ihr an bestimmten Stellen mit der Umgebung interagieren. Der Gegner hinten wird nach dem Öffnen der Klappe gewaltige Kopfschmerzen haben.

Ex-Soldaten und notorischen Säuer Grayson Hunt, der sich auf einem persönlichen Rachefeldzug befindet, zwar flach und zu jeder Zeit vorhersehbar, bietet aber feinen schwarzen Humor und nimmt sich nur selten selbst ernst. Werdet Ihr beispielsweise in einem Tanztempel in ein hitziges Gefecht verwickelt, während aus den Boxen der Song "Disco Inferno" dröhnt, macht sich zwangsläufig ein Lächeln auf Eurem Gesicht breit. Wenn der Abschuss eines Gyrocopters mit den Worten "Grüße an die Hindenburg" kommentiert wird, schießen die Entwickler aller-

dings über das Ziel hinaus. Hinzu kommen peinliche Sprüche, bei denen selbst Duke Nukem die Hände vors Gesicht schlagen würde.

Die Größe zählt

Ansonsten werdet Ihr während der siebenstündigen Kampagne gut unterhalten, auf der Jagd nach Eurem ehemaligen Arbeitgeber erkundet Ihr auf dem Planeten Stygia ebenso abwechslungsreiche wie stimmige Szenarien. Ihr nehmt eine auf den ersten Blick idyllische Hafenstadt auseinander, durchstreift einen Dschungel oder infiltriert einen riesigen Raumkreuzer. Besonders angestanden waren wir vom Terror-Dome, einer Art Vergnügungspark, in dem Ihr als vermeintlicher Riese durch eine Miniaturstadt stapft. Sniper-Abschnitte lockern den geradlinigen Marsch durch die Levels auf und bieten ein nettes Detail: Nachdem Ihr den Abzug des Gewehrs gedrückt



PS3 Während der Kampagne seid Ihr nie alleine unterwegs. Eure KI-Kameraden sind aber selten eine wirkliche Hilfe und reagieren im Kampfgetümmel meist träge.

habt, könnt Ihr die Kugel manuell in das Ziel steuern. Weiteres Highlight sind die zwar seltenen, aber beeindruckend inszenierten Bosskämpfe. Zum Ende der Kampagne geht der Schießerei allerdings etwas die Luft aus. Die ansonsten ordentliche Präsentation trüben nur kleinere technische Mängel, so werden etwa Texturen oft zu spät geladen.

Neben der Story hetzt Ihr im 'Dead Echo'-Modus unter Zeitdruck durch einzelne Abschnitte der Kampagne und versucht, möglichst viele Skill-Punkte zu ergattern. Den Multiplayer-Modus konnten wir noch nicht anspielen, ein Nachtest folgt in der nächsten Ausgabe. *st*

KREATIVES KILLEN

In "Bulletstorm" werdet Ihr dafür belohnt, dass Ihr Eure Gegner auf möglichst abwechslungsreiche Art tötet. 'Kreative' Spieler entdecken 131 sogenannte Skillshots. Nicht wenige gehen im wahrsten Sinne des Wortes unter die Gürtellinie, denn die Entwickler bewiesen auch bei der Namensgebung Einfallsreichtum. Hier ist unsere Top 5:

- 5. Siam Dunk:** Schmettere einen Gegner mithilfe einer Detonation in den Boden.
- 4. Besoffen:** Töte einen Gegner, während du von Nom-Soft betrunken bist.
- 3. Arschplosion:** Töte einen Burnout, indem du auf die Wucherung an seinem Arsch schießst.
- 2. Nussknacker:** Töte einen Gegner, indem du eine Kugel in seine Eier steuerst.
- 1. Hintereingang:** Töte einen Gegner, indem du ihm in den Arsch schießst.



PS3 Bulls-Ei: Ihr könnt in der deutschen Version zwar gezielt Körperteile unter Beschuss nehmen, jedoch lassen sie sich nicht abtrennen.

Entwickler **People Can Fly, Polen**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

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

- » sammelt Punkte durch kreatives Töten
- » 8 unterschiedliche Waffen
- » gute Kampagne, aber mit lahmem Ende
- » deutsche Fassung sehr stark geschnitten

SPIELSPASS

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

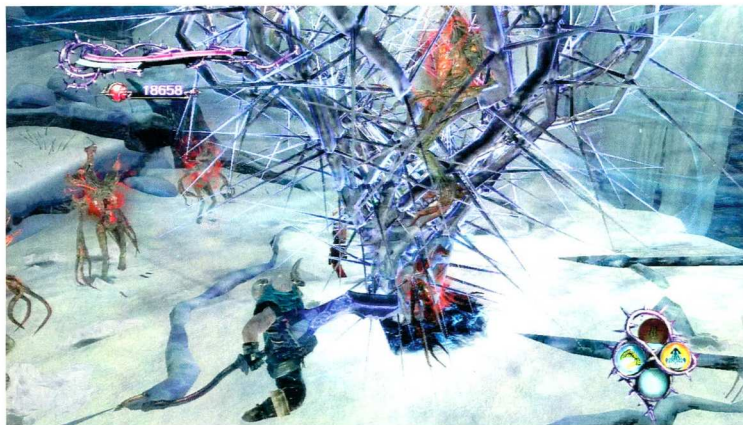
69

FAZIT » Eigentlich abwechslungsreicher Shooter mit dicker Inszenierung, dem in der deutschen Fassung jedoch die Würze fehlt.

* Nachtest folgt

Knights Contract

360 PS3 Action 18



360 Nur eine der zahlreichen (aufrüstbaren) Magie-Attacken: Lasst eine tödliche Dornenralle aus dem Boden schießen.

» Hmmm, besonders hübsch ist es ja nun nicht geworden, dieses "Knights Contract". Außerdem ruckelt es gelegentlich und viele Texturen sehen verwaschen aus. Dann noch saftige Ladezeiten, die mich immer wieder aus der Action reißen, und ein Leveldesign, das eher an ein typisches PS2-Hack'n'Slay denn an ein modernes Metzger-Epos à la "God of War III" erinnert...

Auf den ersten (und den zweiten) Blick sprechen nicht viele Gründe dafür, sich knapp 15 Stunden lang mit diesem Stück Software zu beschäftigen, das so mancher Nippon-

kritiker als Paradebeispiel für das Hinterherhinken der japanischen Entwickler verwenden könnte. Ich habe es dennoch getan und meinen Entschluss nicht bereut. Ein altbackenes Spiel ist schließlich nicht automatisch ein schlechtes...

Gretchen vs. Faust

Wir beginnen mit der Story und den Charakteren: Ihr legt Hand an den Scharfrichter Heinrich, der einst Henker namhafter Hexen war. Sein Opfer Gretchen, eine sehr redliche Dame, belegt den Hünen mit dem Fluch der Unsterblichkeit, kehrt in einem neuen Körper zurück und bindet ihr Leben an das seinige. Soll heißen: Geht Gretchen drauf, ist das Spiel zu Ende. Was sich wie eine mehrstündige Begleitmission anhört, entpuppt sich vielmehr als Team-Abenteuer für Solospieler. Gretchen kämpft selbstständig, hat eine ordentliche Lebensleiste und fungiert als Zauberkasten. Auf Knopfdruck zerlegt ihr Feinde (vom untoten Ritter über den Eiswolf bis hin zur Blitzhexe) mit



360 Heinrich wird in Stücke gehackt. Mit schnellem Knopfdrücken repariert ihr ihn.



360 Das war mal eine Dame! Giganto-Hexe Trendula schlägt mit der Faust nach Euch.



"GUT"

Matthias Schmid

Eines vorweg: Wer Mehrfach-Versuche bei Bosskämpfen scheut, der spielt "Knights Contract" am besten auf 'leicht'. Denn das im Text beschriebene

Lebensenergie-Prinzip sorgt schon mal für Frust – zumal Heinrich zwar nicht sterben, aber zerhackt werden kann. Dann sind flinke Finger gefragt, um den Helden wieder zu kitten. Abgesehen von teils fiesen Texturen und langen Ladezeiten stören mich andere Schönheitsfehler kaum: Das gelegentliche Umherirren in einer verzweigten Höhle entfacht meinen Erschödrang, die Quick-Time-Einlagen sind fair und sorgen für brachiale Finishing Moves. Das dank der Zauberei vielseitige Kampfsystem gefällt mir ebenso wie die kurzweilige Geschichte mit Motiven aus Goethes "Faust" und dem tollpatschigen Sidekick Minukelus.



360 Was ist passiert? Gretchen turnt allein durch eine morbide Paralleldimension.

einer Vielzahl von Magie-Attacken. Vier der einfalls- und abwechslungsreichen Angriffe legt ihr auf die Aktionstasten – nach einer kurzen Aufladezeit kann die Zaubershow beginnen. Auf der Jagd nach Gretchen's Hexenschwestern und den Erschürken Faust nutzt Heinrich aber auch seine Sinne für wuchtige, genretypische Combos aus leichten und schweren Attacken.

Wie im Preview (M! 12/10) kritisiert, bedient sich "Knights Contract" zu oft der beliebten Quick-Time-

Events. Zwar passt mittlerweile das Timing, besonders sind solche Einlagen 2011 aber nicht mehr. Zwischen den netten und häufigen Bossfights wütet ihr durch Rapunzels Schloss (das fest im Griff ihrer Haarpracht ist), besteigt den Brocken, häutet eine Eisschlange oder rettet Gretchen's Homunkulus-Diener Minukelus unter Zeitdruck das Leben. ms

Entwickler: Game Republic, Japan
Hersteller: Namco-Bandai
Termin im Handel: 60 Euro

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

- » 12 bis 15 Stunden Spielzeit
- » (Zwischen-Bossfights schon mal frustig
- » 10 wuchtige, teils aufladbare Zauberei
- » Artworks und Kostüme freischaltbar
- » in Deutschland ungeschnitten

SPIELSPASS

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

73

FAZIT: Kein schönes, glattgepoliertes Action-Epos, dafür ein plundendes Hack'n'Slay im Stil eines "Bersek" oder "Blood Will Tell".

de Blob 2

PS3 360 Wii DS Jump'n'Run



PS3 Frohes Färben: Ein Großteil des Charmes von "de Blob 2" besteht darin, dass Ihr aus tristen grauen Umgebungen (kleines Bild) bunte Landschaften macht.

Nachdem im Sommer 2008 nur Wii-Besitzer Bekannt-schaft mit THQs kugeligem Einfärber-Kerl schließen durften, wird nun mit "de Blob 2" die ganze Konsolenriege beglückt: Damals wie heute rollt und hüpfet Ihr mit dem runden Helden durch ein knappes Dutzend Levels, die anfangs in triste Grautöne gehüllt sind. Diesen Zustand behebt Ihr, indem Ihr Blob in Farbszenen taucht oder bunte Container knackt. Dann nehmt Ihr selbst diese Kolonisierung an, die sich bei Kontakt auf Gebäude und

Objekte überträgt. Um dieses Konzept schnitzen die Entwickler einige Aufgabenstellungen wie "Färbe drei Häuser rot" oder "Bringe genügend blaue Vorräte zu einer Wegschleuse", die Ihr mit Hüpf- und Rollgeschick erfüllt. Damit es nicht zu simpel wird, müsst Ihr häufiger Sekundärfarben mixen, aus Blau und Rot entsteht dann etwa Lila.

Farb-Rausch

Wie im Vorgänger stellt sich Euch General Schwarz mit seiner Tinten-armee entgegen. Je nach Gegnertyp reichen mehr oder weniger stürmische Hüpfattacken, um die Unholde zu erledigen – da eine Zielaufschaltung per Knopfdruck möglich ist, erweist sich dies als simpel. Neu im zweiten Teil sind Abschnitte in seitlicher 2D-Perspektive, die verstärkt auf Farbknochen setzen.

Das launige Grundkonzept ist einsteigerfreundlich und mit witzigen Story-Filmchen unterhaltsam verpackt, es entpuppt sich aber schnell als leicht: Viele Aufgaben ähneln sich stark, nur vereinzelt tauchen über die rund zehn Stunden Spielzeit neue Ideen auf. Auch grafisch hält sich die Abwechslung zwangsweise in Grenzen, da die Umgebung eben entweder grau ist oder von Euch knallbunt gefärbt wird.

Aufgesetzt wirken die Mehrspieler-Optionen von "de Blob 2": Ein Mitstreiter kann ähnlich wie bei "Super Mario Galaxy" agieren und hier als unsichtbarer Begleiter Farbe in die Landschaft klecksen, alternativ rollt Ihr per Splitscreen in einigen dafür gestalteten Levels herum. Auf der PS3 wird zudem Move unterstützt, was aber kaum etwas bringt: Die Bewegungssteuerung kommt im Abenteuer praktisch nicht zum Einsatz. us



"GEHT SO"

Ulrich Steppberger

Eigentlich haben wir (fast) alles, was es in "de Blob 2" zu erleben gibt, schon im Erstling gesehen. Lediglich die Hüpfelangen aus der Seitenansicht sind echte

Neuerungen, aber kein Ausbund an Originalität. Ansonsten wuselt Ihr wie gehabt mit dem Blob durch die Gegend und färbt alles ein. Das ist ausgesprochen sympathisch gemacht, doch es fehlt an Facetten, um über die gesamte Spiellänge zu fesseln: Bald habt Ihr alle Aufgabentypen erlebt und spült dann routiniert stets ähnliche Missionen ab, die dank einiger Hilfestellungen selten knifflig werden. Mit seinem fröhlich-bunten Ambiente ist "de Blob 2" alles andere als ein Reinfall geworden, aber auch keine Offenbarung.

Entwickler: **Blue Tongue, Australien**
Hersteller: **THQ**
Termin: **im Handel**
Preis: **45 Euro**

Unterstützt » bis 2 Spieler, Text: einstellbar

- » 11 Solo-Levels und 9 Koop-Spielstufen
- » eingestreute Quasi-2D-Hüpfabschnitte
- » Musik wird vom Farbgang der Umgebung beeinflusst
- » 3D- und Move-Unterstützung auf PS3

SPIELSPASS

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

70

FAZIT » Netter Hüpferei mit origineller Grundidee und hübscher Inszenierung, der es für höhere Weihen an Abwechslung fehlt.



Wii Der Blob mag's gerne traditionell: Regelmäßig hüpfet Ihr durch kurze Abschnitte in der Seitenansicht.



PS3 Zu zweit bepinselt Ihr kleine Areale kooperativ – die Minispiel-Duelle des Vorgängers wurden gestrichen.

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

PS3 360 Beat'em-Up 12



360 Capcom vergisst keine Klassiker: Die "Mega Man Legends"-Reihe (die demnächst auf dem 3DS zurückkehrt) wird mit Kämpferin Tron Bonne in ihrem Mech Gustav gewürdigt und die Katalox-Island-Stage stammt aus Mega Mans erstem 3D-Ausflug.

» Kaum verschafft Capcom seiner "Street Fighter"-Truppe ein großes Comeback mit Polygons, Pauken und Trompeten, schon suchen Ryu, Chun-Li und Konsorten wieder Streit: Nach Wii-Keilereien mit den kostümierten Anime-Helden aus dem Hause Tatsunoko legt sich die Capcom-Truppe jetzt zum dritten Mal mit dem Marvel-Universum an. Jeweils 18 Kämpfer beider Seiten treten in Dreiergruppen gegen- und miteinander an. Neben klassischen Figuren wie Ryu, Morrigan oder Chun-Li auf der Capcom- und Captain America, Iron Man oder Spider-Man auf der Marvel-Seite haben sich ein paar echte Überraschungen ins Spiel geschlichen: Die originellsten

Capcom-Kämpfer seht ihr im Kasten unten – und wer hätte schon damit gerechnet, dass Marvel bizarre Gestalten wie Wasserkopf M.O.D.O.K. oder den grünen Super-Skrull in den Kampf schickt?

Eines trifft auf jeden Fall zu: Unter den 36 Kämpfern ist für jeden Geschmack einer dabei. Anfänger kommen am besten mit Ryu oder Wolverine und ihren schnellen, eingängigen Manövern klar, während sich Profis an komplexen Kämpfern wie "Okami"-Wolfgöttin Amaterasu oder dem hässlichen M.O.D.O.K. probieren. Diese verlassen sich nicht mehr auf einfache Feuerball-Dragonpunch-Kombinationen, sondern auf exotische Stile, die erst gemeistert

werden wollen. So ist beispielsweise M.O.D.O.K. im Fernkampf ein Ass, hat aber ein echtes Problem, wenn der Gegner tatsächlich in Schlag-Reichweite ist. Die energische Tron Bonne besitzt eine Fernkampf-Attacke, mit der sie ihrem Gegner zwar keine Energie abzieht, ihn aber kurzzeitig lähmt – gewiefte Spieler nutzen das aus, um schnell und gefahrlos die Distanz zu überbrücken und direkt eine verheerende Combo oder einen Wurf anzusetzen.

Anfänger erwünscht

Im Gegensatz zum komplexeren "Super Street Fighter IV" hat Capcom die Einstiegshürde aber auch bei den



Thomas Nickel

Freunde zünftiger Prügel-Action fühlen sich bei "Marvel vs. Capcom 3" wie ein hyperaktives Kind im Süßwarenladen – ständig kracht und blinkt es, überall ist et-

was zu entdecken, unzählige Figuren wollen ausprobiert werden. Dabei wirken die ersten paar Kämpfe noch wie eine Reizüberflutung: Die Recken bewegen sich mit unglaublicher Geschwindigkeit und hauen Euch protzig inszenierte Attacken um die Ohren. Die Hintergründe bestechen derweil mit zahllosen Details, die Ihr oft erst bei wiederholten Spielen wahrnehmt. Aber je mehr Matches Ihr bestreitet, desto besser geht die brachiale Kloppelei von der Hand. Durch die vereinfachte Steuerung ist das Spiel zugänglicher und dank der Gruppenmächte trotzdem taktisch. Der Anspruch eines "Super Street Fighter IV" wird nicht erreicht, weniger Spaß macht's deswegen aber noch lange nicht!

exotischeren Figuren weit niedriger angelegt. Anstatt der üblichen "Drei Schläge, drei Tritte"-Mechanik die Treue zu halten, wurde die Steuerung ein gutes Stück vereinfacht und an "Tatsunoko vs. Capcom" angelehnt: Lediglich drei verschiedene starke Attacken gilt es zu beherrschen und zu kombinieren, zwischen Kicks und Schlägen wird nicht unterschieden. Dazu kommen ein Allzweck-Angriff, mit dem Ihr Euren Gegner hoch in die Luft prügelt oder ähnlich effektvolle Manöver startet, und jeweils ein Knopf, mit dem Ihr Eure beiden Partner in die Arena holt: Ein kurzer Druck, und der angeforderte Mitstreiter führt eine flotte Attacke aus. Haltet Ihr den entspre-

GRENZGÄNGER: DIESE CAPCOM-STARS SIND EIGENTLICH IN ANDEREN GENRES HEIMISCH



Nur sieben der 18 Kämpfer aus der Capcom-Riege sind gebürtige Beat'em-Up-Stars: Die "Street Fighter"-Serie stellt mit Akuma, C. Viper, Chun-Li und Ryu vier Teilnehmer, von "Darkstalkers" gesellt sich das Trio Hsien-Ko, Morrigan und Felicia dazu. Die restlichen elf Recken wurden dagegen aus anderen Genres rekrutiert, das Quartett aus der oberen Reihe hat immerhin einschlägige Erfahrung: Mike Haggar ("Final Fight") prügelte bereits in Sidescrollern, Tron ("Adventures of Tron Bonne") durfte schon im zweiten "MvC"-Teil ran und Viewtiful Joe sowie "Mega Man"-Kollege Zero zeigten bereits in "Tatsunoko vs. Capcom" auf Wii ihr Können. Ihre Beat'm-Up-Premiere feiern dagegen alle sieben Stars aus der unteren Reihe (von links): Wolfgöttin Amaterasu ("Okami"), Ritter Arthur ("Ghosts 'n Goblins"), Nathan Spencer ("Bionic Commando"), Dante und Trish ("Devil May Cry") sowie Albert Wesker und Chris Redfield ("Resident Evil") runden das Teilnehmerfeld ab.

DOWNLOAD-HELDEN

Bereits jetzt, sind zwei Download-Kämpfer angekündigt: Für Capcom wird Jill Valentine ins Feld ziehen, für Marvel steht der tentakelige Shuma Gorath in den Startlöchern. Während Letzterer wohl seiner 2D-Inkarnation im direkten Vorgänger entspricht, scheint Jill trotz eines früheren Auftritts komplett überarbeitet zu sein. Außerdem verspricht Capcom, KI-Varianten der Entwickler anzubieten: So könnt Ihr indirekt gegen Produzent Ryota Niitsuma antreten. Und es gibt Gerüchte, dass neben Frank West auch Anwalt Phoenix Wright per Download nachgereicht werden könnte...



360 Wie im Comic durchbricht Deadpool auch im Spiel die 'vierte Wand' zur Realität: Er bittet Capcom um Remakes obskurer Klassiker, fordert eine Position auf dem nächsten "Street Fighter"-Cover und verprügelt den Gegner mit seiner eigenen Super-Leiste.



360 Rittersmann Arthur ist ein Meister des Fernkampfes und beschwört als Super-Move seine goldene Rüstung, steht danach aber ganz klassisch in Unterhosen da.



360 Der schwarze Magier Dormammu (Erzfeind von Dr. Strangel) erinnert spielerisch an "Darkstalkers"-Fiesling Jedah – beide können schmerzhaft Wirbel beschwören.

chenden Button länger, wechselt Ihr die aktive Figur.

Das ist aus zwei Gründen sinnvoll: Nicht nur könnt Ihr Euch so besser auf Euren aktuellen Gegner einstellen, die wartenden Kämpfer regenerieren in der Zwischenzeit auch einen Teil der bereits verlorenen Lebensenergie. Ist Euch auch das noch zu kompliziert, stellt Ihr die Steuerung in den einfachen Modus: Das reduziert die Kontrollen ein weiteres Stück und erlaubt selbst einem blutigen Anfänger, beeindruckende Manöver vom Stapel zu lassen.

Lebensenergie des Gegners empfindlich reduzieren. Wird die Lage heikel, aktiviert Ihr den 'X-Faktor': Der wirkt besonders stark, wenn nur eines Eurer Team-Mitglieder kampffähig ist, und erhöht Eure Geschwindigkeit, Euer Schadenspotenzial, hilft Angriffe zu canceln und lädt einen Teil Eurer Energie wieder auf.

All diese Feinheiten müsst Ihr Euch zum Glück nicht im Story-, Multiplayer- oder gar im Online-Modus

erarbeiten. In zahlreichen kleinen Missionen führt Euch das Spiel langsam, aber sicher an die Kniffe und Besonderheiten der neuen Kampf-Engine heran, immerhin können hier auch erfahrene Straßenkämpfer und Superhelden noch so einiges lernen. Außerdem freut Ihr Euch über ein umfangreiches Archiv: Dort spielt Ihr nicht nur Endsequenzen frei, Ihr könnt dort nach den entsprechenden Siegen auch die 3D-Mo-

delle der Figuren aus der Nähe bewundern, Stage-Skizzen betrachten und Biografien der Kämpfer lesen – nicht jeder Videospieler weiß, wer M.O.D.O.K. oder Dormammu sind!

Noch eine Warnung: Wie bei "Street Fighter IV" ist die Joypad-Steuerung insbesondere auf der Xbox 360 nicht das Gelbe vom Ei: Erst mit einem extra dafür ausgelegten Fighting-Pad oder – noch besser – einem gut verarbeiteten Arcade-Stick holt Ihr das volle Potenzial aus Euren Figuren und damit den vollen Spielspaß aus "Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds" heraus. *tn*

Haudrauf mit Hurra

Im Gegensatz zu den oft extrem taktischen und genauen Kämpfen der "Street Fighter"-Spiele darf hier ordentlich geholt werden. Combos sind einfach zu fabrizieren – ein paar schnelle, ein paar mittlere und ein paar harte Attacken, schon schnellert der Zähler in die Höhe und die Super-Leiste füllt sich. Mit deren Hilfe könnt Ihr Eurem Gegner manch bildschirmfüllende Super-Attacke verpassen. Oder Ihr holt gleich alle drei Kämpfer in den Ring, damit sie ihre Super-Specials zu einem großen Effekt-Inferno verbinden und so die

CAPCOM GEGEN COMIC-HELDEN

Eigentlich treffen Marvel und Capcom schon zum fünften Mal aufeinander: Den Anfang machte 1996 "X-Men vs. Street Fighter" in der Spielhalle – der erste Capcom-Prügler mit Tag-Feature. Die Saturn-Konvertierung war nahezu perfekt, die PSone-Fassung enttäuschte mit schwachen Animationen und fehlendem Kämpferwechsel. Ähnliches gilt für "Marvel Super Heroes vs. Street Fighter", das im Jahr darauf in die Spielhallen kam. Der letzte Titel mit

Zweiteams war "Marvel vs. Capcom" von 1998 – erstmals traten auf Capcom-Seite neben "Street Fighter"-Veteranen weitere Firmen-Promis wie Strider Hiryu oder Mega Man an. Der Overkill war "Marvel vs. Capcom 2" im Jahr 2000: Sämtliche Figuren der bisherigen "Marvel"- und "Vs."-Episoden bildeten mit vielen neuen Kämpfern jetzt Dreiteams. Das chaotische Spektakel wurde lange teuer gehandelt, inzwischen ist es als Download für Xbox Live Arcade erhältlich.



Entwickler: **Capcom, Japan**
Hersteller: **Capcom**
Termin: **im Handel**
Preis: **50 Euro**

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

- » 36 Kämpfer, jeweils zur Hälfte von Capcom und Marvel
- » 2 verschiedene Soundtrack-Varianten
- » mit Xbox-360-Digikreuz schwerer zu spielen

SPIELSPASS

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

88

FAZIT » Wild, laut, schnell – Capcoms Luxus-Prügler begeistert dank seiner riesigen Kämpferriege monatlang.

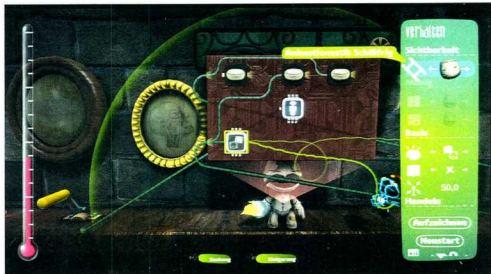
LittleBigPlanet 2

Entwickler	Media Molecule, England
Hersteller	Sony
System	PS3
Preis	45 Euro
Hauptspiel	90% M! 03/11

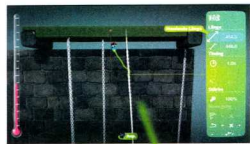
entsteht flott eine Ahnengalerie, in der ein Butler den Spieler begrüßt und hinter ihm die Schlafzimmertür versperrt, damit er dem nächtlichen Grauen nicht entfliehen kann. Dank der Aufzeichnungs-Option des Butler-Sackbots und einer Kombination aus magischen Mündern, Spieler-Sensoren und der praktischen neuen Platine zur Verkabelung von Schaltelementen macht Butler Sackfred schnell, was er soll. Vom Erfolg angespornt, beginne ich, die Möbel im Zimmer ebenfalls mit Mikrochips zu versehen. Dadurch soll beim Erscheinen des ersten Gespenstes eine poltergeistartige Telekinese-Show abgehen. Mittels Bewegung-Chips hoffe ich, Kopfkissen, Tisch und Tasse zu einer stabilen Flugbahn zu verhelpfen, damit sie als schwebende Trittsteine dienen können. Nach einem Nachmittag Herumwerkeln mit Gyroskopen und Sequenzer gebe ich auf und erkenne erst abends, dass ich an

Am nächsten Tag beginne ich mit der Gestaltung meines ersten Geistes. Ursprünglich wollte ich ihn als Sackbot mit Giftgas-Ummantlung bauen, merke aber enttäuscht, dass die Holzköpfe sich nur mit Feuer, Strom oder Plasma ausrüsten lassen. Plan B sieht die Konstruktion des Buhmannes aus einer festen und einer gasförmigen Schicht vor. Nach drei Stunden habe ich kapiert, dass man auch ein komplett gasförmiges Objekt mit Mikrochip und Kreaturen-Augen bestücken kann, wenn man es in fester Form aufbaut und erst im letzten Arbeitsschritt per Gefahren-Werkzeug in Gas verwandelt. Eine Nebelmaschine auf der Geisterplatte mischt türkis und dunkelgrün. Ich bin mit

Die wichtigste Lektion lautet: mehr Zeit nehmen! Zwar plane ich den Spielablauf im Vorfeld minutiös durch, bis ich meine Bleistiftskizzen aber in korrekt funktionierende

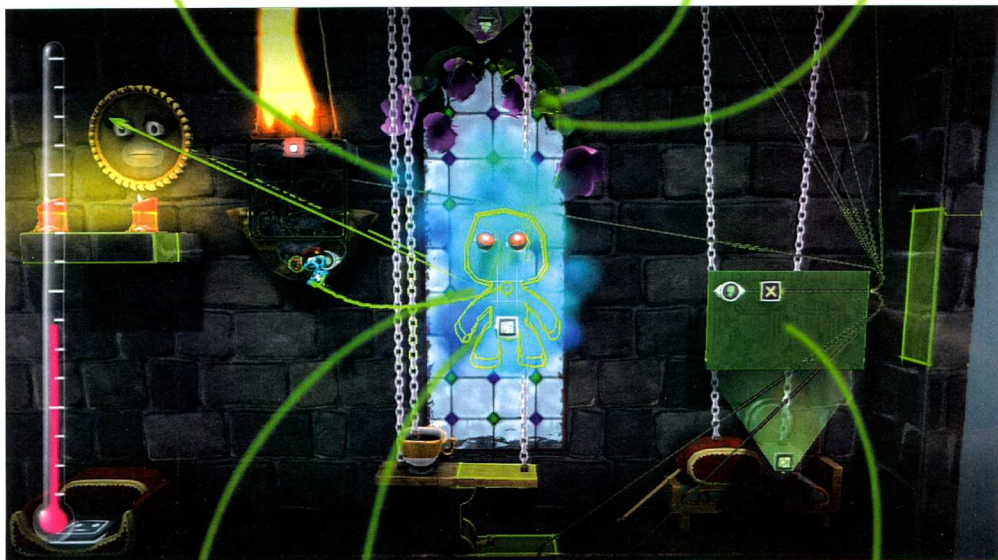


Außerhalb der Spielerperspektive ist das schwebende Inventar des Schlafzimmers an Wänden aufgehängt, die aktiviert werden, wenn Sackboy im Bett einen Sensor berührt, dessen Aktivierungsradius deckungsgleich mit dem Speicherpunkt eingerichtet wurde. Weil die Wände im Spiel-Modus unsichtbar sind, schweben die Möbel scheinbar, sobald der Geist die Szene betritt.



Durch die Aufhängung an zerstörbarem Basismaterial fallen sie aber zu Boden, sobald der Luftkuss besiegt wird. Dafür sorgt eine Kabelverbindung zum Efeu-Chip, der auch die Vernichtung des Geistes auslöst.

Der Efeu über dem Fenster (links) bereitet Geisterbesuch und Spuk ein Ende, wenn er mit dem Marker am Kronleuchter in Berührung kommt. Dann wird der Marker-Sensor aktiviert (rechts). Das schaltet den Gefahren-Regler der Pflanze in den Feuer-Modus, lässt den grünen Marker das Zerstörungssignal für den Geist senden und eliminiert die Aufhängung der umherschwebenden Möbel. Dadurch ist mit einem Schlag Schluss mit der Geisterstunde.



Links sieht ihr den fertigen Geist im Spiel, rechts die drei Prototypen, aus denen schließlich der finale rotäugige Blaumann entstanden ist. Dessen Platinen-Belegung ist relativ simpel: Die oberen drei Chips legen sein Flugverhalten fest und lassen ihn kontinuierlich auf Sackboy zugleiten. Der grüne Marker-Sensor ist mit dem Zerstörer-Chip verkabelt. Die Nebelmaschine unten rechts ist nur zur Verschönerungszwecken da.

Der Spieler-Sensor im Himmelbett startet die ganze Geisterbahn auf einen Schlag. Durch Kabelverbindungen zu den diversen Möbel-Wänden, dem Spender, der den Geist enthält, einer Spiel-Kamera und gruseligem Musik passiert einiges, sobald Sackboy zum ersten Mal ins Bett geht. Damit die Geisterstunde nicht doppelt ausgelöst wird, hängt das holografische Trägermaterial des Sensors selbst an einer zusätzlichen Wunde, die ihn rasant in den Schnürboden des Levels hinaufzieht, sobald er einmal ausgelöst wurde.



dem Look zufrieden, aber nervös. Es ist schon Nachmittag und mein Gespenst braucht noch seine komplette Verhaltensprogrammierung. Zunächst profitiere ich von meinen Versuchen mit fliegenden Möbeln am Vortag: Die Kombination aus Folger-Chip, Gyro und Schwerkraftwandler lässt die beseelte Wolke unerbittlich Kurs auf Sackboy nehmen. Problematisch wird es bei der Verkabelung des Zerstörungsmechanismus. Der Spielablauf sieht vor, dass der Geist verschwindet, wenn der giftige Efeu vor dem Zimmerfenster abgehackt wird. Das

Kraut anzuzünden, ist mit Marker-Sensor und Gefahren-Regler nicht schwer. Nur: Wenn der Blaumann durch einen verborgenen Spender im Raum materialisiert, fehlt die vorher gelegte Kabelverbindung zwischen Efeu und Zerstörungs-Chip des Geistes. Auf die Lösung komme ich erst durch einen nächtlichen Geistesblitz: Brennt der Efeu, wird ein weiterer Marker aktiv. Der Zerstörungs-Chip des Geistes hängt an einem Marker-Sensor mit sehr großem Aktivierungsradius. Das Ergebnis sieht ihr im Bild unten rechts. (Fortsetzung folgt) mw



Brennt der kühn am Kronleuchter schwingende Sackboy den Efeu ab, zerplatzt der Geist zu schleimigem Ektoplasma.

**ACHTUNG
GEHEIMNISSE!**

 Erst spielen,
dann lesen!

Dead Space 2

Mit dem Durchspielen aktiviert Ihr den knackigen Hardcore-Modus – Speedrun-Profi Robert Brandl verrät Taktiken zum Überleben.

Entwickler: Visceral Games, USA
 Hersteller: Electronic Arts
 System: 360 / PS3
 Preis: 60 Euro
 Hauptspiel: 90% (Test in M! 03/11)

» Robert 'Sunblade' Brandl ist 21 Jahre alt, lebt in Düsseldorf und ist seit 2006 aktiver Speedrunner. Wenn er nicht gerade mit M.Bison in "Super Street Fighter IV" Frames zählt, spielt er mit Samus Aran und Leon S. Kennedy auf Zeit. Der ehemalige deutsche "Metroid Prime"-Champion will noch in diesem Jahr seinen "Resident Evil 4"-Weltrekord von 102 Minuten unterbieten. Zu den Höhepunkten

seiner Schnellzock-Karriere zählt neben dem Guinness-Rekord ein "Speed Demos Archive"-Weltrekord in der "Assignment Ada"-Bonusmission. Aktuell beißt sich Robert durch "Dead Space 2" und analysiert Spieldetails. In den kommenden Monaten wird er seine Vorbereitung auf den Guinness-Rekordversuch in der M! Games dokumentieren. mh



1 WAS IST DER HARDCORE-MODUS?

Der Hardcore-Modus steht nach einmaligem Durchspielen auf einer beliebigen Schwierigkeitsstufe zur Auswahl. Temporäre Checkpoints gibt es hier nicht, zudem dürft Ihr Euren Fortschritt nur dreimal sichern – Ort und Zeit bestimmt Ihr selbst. Wer stirbt, beginnt beim letzten Speicherpunkt. Die Schwierigkeit der Gegner liegt in diesem Modus auf 'Normal'-Niveau, die Itemvergabe entspricht dem von 'Fanatiker' – für gut vorbereitete Spieler also kein Problem. Zerstückt Nekromorphs gezielt und zertretet jeden, um sein Item zu erhalten. Nehmt Euch auch unbedingt Zeit fürs Erkunden der Umgebung! Im Hardcore-Modus findet Ihr viel Geld, das Ihr in Munition und Medipacks investiert – auch Anzüge sind kostspielig. Nutzt die praktischen Safes an Verkaufsstationen und sucht sie häufig auf, um überschüssige Items zu lagern.

2 BELOHNUNG IN AUSSICHT

Mit dem Hardcore-Modus wollen die Entwickler dem Spieler primär eine Herausforderung bieten. Daneben erhaltet Ihr nach Abschluss einen Erfolg bzw. eine Trophäe und schaltet die ebenso mächtige wie ulkige Hand Cannon frei. Mit Ihr lasst sich das Spiel schnell und problemlos abschließen, da sie Gliedmaßen mit nur einem Schuss abtrennt.

Isaac mit Schaumstoffhand: Alberne "Peng"-Rufe untermauern das effiziente Schlachten.



4 INVENTARVERWALTUNG

"Dead Space: Ignition", die Collector's Edition sowie DLCs liefern gute Anzüge. Wer nur das Spiel besitzt, behält den ersten bis zur Mitte von Kapitel 4 und steigt dann auf den Sicherheitsanzug um. Er verbessert die Panzerung um 10 Prozent, bietet 15 Itemslots und kostet 20.000 Credits. In Kapitel 11 holt Ihr mit einem Energieknoten den erweiterten Anzug für 40.000 Credits inklusive 25 Slots und 20 Prozent Rüstungsboost. Auch bei der Bewaffnung liefern eingangs erwähnte Boni Vorteile, nur Durchspielen genügen aber die abgebildete Energiekanone und der Plasma Cutter. Der tötet einzelne Nekromorphs, die Druckwelle der Energiekanone erledigt Gruppen. Letztere findet Ihr erst in Kapitel 7 nach der Aufzugsfahrt, kauft also im dritten das Impuls-



Diese beiden Waffen reichen aus!

gewehr, das mit dem Sicherheitsanzug harmoniert. Verkauft es nach Erhalt der Energiekanone, da Ihr Munition nur für mitgeführte Waffen erhaltet. Den Endgegner erledigt die Laserkanone (Contact Beam), mit der drei "Angriffsphasen" genügen. Grundsätzlich solltet Ihr stets einige mittlere Medipacks und sechs Stase-Einheiten (drei pro Slot) mitführen, nutzt den Rest für Munition.



7. Kapitel: Zwei Zysten bewachen den Spind mit dem Plan der Energiekanone.

3 TAKTISCH KLUGES SPEICHERN

Der Hardcore-Modus ist in nur fünf bis sechs Stunden locker abzuschließen, Spieler der Xbox-360-Version haben es dabei leichter als PS3-Zocker: Für den erforderlichen DVD-Wechsel in Kapitel 7 setzt das Spiel einen zusätzlichen Checkpoint, weshalb Xbox-360-Spieler den ersten Speicherpunkt nicht vor Kapitel 10 anlegen müssen. Denn die ersten sechs Abschnitte sind für Geübte leicht zu meistern, und wer im achten stirbt, startet ohnehin im siebten Kapitel neu.

DIE BESTEN SPEICHERPUNKTE

Hardcore-Modus	Xbox 360	PlayStation 3
Autom. Speicherpunkt	Kapitel 7	–
1. Speicherpunkt	Kapitel 10	Mitte Kapitel 6
2. Speicherpunkt	Ende Kapitel 13	Kapitel 10
3. Speicherpunkt	Ende Kapitel 15	Ende Kapitel 13

5 OPTIMALE UPGRADES

Investiert zunächst drei Energieknoten in zwei der vier HP-Trefferpunkte des Anzuges und ignoriert Telekineses sowie Luftvorrat. Verbessert anschließend die Dauer und Energie der Stase vollständig, die Regenerationszeit könnt Ihr außer Acht lassen. Danach kümmert Ihr Euch dringend um die letzten beiden Trefferpunkte für maximale Lebensenergie. Zuletzt verbessert Ihr Plasma Cutter und Energiekanone – Munitionskapazität und Schadenswerte sind erstrangig. Behaltet aber stets einen Energieknoten im Inventar, um die Bonusräume zu öffnen. Deren Inhalt ist meist sehr gut – außer in den Kapiteln 7 und 8. Meidet diese im Hardcore-Modus!



Sorgt zuerst dafür, dass Isaac mehr Treffer verträgt, dann tunt Ihr die Stase-Kraft, die Waffen sind ganz am Schluss dran.

6 TIPPS FÜR KRITISCHE MOMENTE

Meistert "Dead Space 2" idealerweise erst auf der Schwierigkeitsstufe 'Fanatiker', um zu erfahren, was Euch erwartet. Prägt Euch dabei ein, welche Gegner überhaupt getötet werden müssen, um im Spiel voranzukommen. Bis Kapitel 6 sind kaum Probleme zu erwarten, lediglich die Leaper mit ihren Peitschenschwänzen nerven. Bremsst sie mit der Stase-Fähigkeit, um den Raum möglichst unbeschadet zu verlassen. Im selben Kapitel wachsen erste Zysten an Böden und Wänden, die bei Kontakt enormen Schaden verursachen. Erledigt sie aus sicherer Entfernung mit zwei Schüssen des Plasma Cutters. Auch der hier erstmals auftauchende Brut-Nekromorph sollte dank Eures Stase-Vorrats ebenso wenig ein Problem darstellen, wie die Tripods im Fahrstuhl des folgenden Abschnitts. Die erste wirklich kritische Stelle ist in Kapitel 9. Nach dem zweiten Aufzug betretet Ihr einen Raum mit Dekompressionsfenster (Bild unten links) inklusive eines Super-Slashers und eines Exploders. Versetzt beide in Stase und flüchtet in den nächsten Raum. Bei zerstörtem Fenster bleibt wenig Zeit, um Isaac vor dem Vakuum zu schützen – geht kein Risiko ein!

Im Raum vor der Kommandozentrale in Kapitel 10 greifen dunkel verkrustete Slasher, Stalker und Leaper gleichzeitig an. Kombiniert Stase und Energiekanone und haltet speziell Slasher auf Distanz: Holen sie langsam mit beiden Armen aus, folgt eine Attacke, die Eure Lebensanzeige auf einen Strich reduzieren kann! Ähnliches am Ende von Kapitel 11, wo die Biester von beiden Seiten angreifen. Vorsicht ist auch bei der Maschine in Kapitel 13 (Bild rechts unten) geboten: Rückt



Achtung in der Dekompressionskammer: Zu schnell wird Isaac ins All gesogen.



Das muss ins Auge gehen – allerdings richtig: Behaltet deshalb die Anzeigen im Blick.

mit der Nadel bis auf 0,8 an die Pupille heran, dann seid unbedingt behutsam! In Kapitel 15 benötigt Ihr viel Munition für die Energiekanone sowie Medipacks – sorgt entsprechend vor!



Obacht: Im Vergleich zum ersten "Dead Space" sind die beinlosen Leaper nun deutlich stärker:

Call of Duty: Black Ops – First Strike

15 Euro für 5 Karten – das ist teuer. Doch das wisst Ihr selbst.

Wir sagen Euch, wie gut die vier Multiplayer-Maps und der Zombie-Level des (vier Wochen lang) Xbox-360-exklusiven DLCs sind.

Wir starten direkt mit 'Ascension', der frischen Karte für den Zombie-Modus. Am Anfang wundert Ihr Euch über den Schwarz-Weiß-Look, nach dem Anschalten des Stroms fließt aber Farbe ins Bild. Schon bald stellt Ihr fest: 'Ascension' ist ein echtes Highlight – die Karte wurde ebenso groß wie klug gebaut und bietet neue Waffen (die z.B. ein schwarzes Locheuzeug) oder zwei frische Perks (wie z.B. eine Mini-Atombombe). Außerdem: Ihr kämpft

alle paar Runden mit einer aggressiven Affenbande und stolpert über reichlich Easter Eggs.

Die kleinste der vier Mehrspieler-Maps ist 'Stadium': Größe und Actiongehalt sind in etwa so wie bei 'Firing Range'. Am Boden läuft Ihr durch Räume, die nach allen Richtungen geöffnet sind – das klingt nach 'Havana'. Eine Gefahrenquelle in 'Stadium' sind die vielen Balkone – wer über den zentralen Platz sprintet, wird schnell vom Kugelfutter.

'Berlin Wall ist' dank seiner Größe und der guten Ausblicke aus Fenstern gut geeignet für Sniper, besitzt ein "Niemandland" mit tödlichen Selbstschussanlagen (die aber in Team-Deathmatches nicht zum Tragen kommen) und bietet reichlich Innenräume, um vor Killstreak-Hells in Deckung zu gehen.

'Discovery' erinnert optisch (Schnee-Basis) wie spielerisch an die starke Karte 'Array' – allerdings hat 'Discovery' bessere Plätze für Scharf-

schützen. Wer sich in einem der Häuser des ersten Stocks verschanzt, hat gute Karten auf hohe Killstreaks.

'Kowloon' schließlich besticht mit verzwicktem Aufbau, vielen Treppen, Leitern und erhöhten Schusspositionen. Das Abseilen an zwei Stahlseilen ist ein risikoreiches Unterfangen (weil Ihr nicht ballern könnt) und nur in zielbasierten Spielmodi wie CTF zu empfehlen. *ms*

Entwickler	Treyarch, USA
Hersteller	Activision
System	360
Preis	15 Euro
Hauptspiel	86% (Test in M! 01/11)



360 'Stadium' ist eher hässlich und das namensgebende Stadion betretet Ihr nur am Rande – dafür geht es richtig heiß zur Sache.



360 Hier seht Ihr die neue Mini-Atombombe in Aktion. Freut Euch auf weitere Überraschungen der Zombie-Karte 'Ascension'.



"GUT"

Matthias Schmid

Obwohl ich kein Zombie-Modus-Fan bin, hat mich 'Ascension' überrascht – hier zeigt sich, wie ausgeklügelt und tiefgründig diese Spielvariante ist. Ansonsten unterhalten mich die neuen Maps gut bis sehr gut: 'Berlin Wall' wird wegen des planlosen Niemandlands nicht mein Liebling, dafür verzeihen mich 'Discovery' mit packenden Distanzankämpfen und 'Kowloon' mit seinem verwinkelten Design. Ach ja: Der DLC-Preis ist gewohnt happig.

Gran Turismo 5: Foto-Shooting für Profis

Wer hätte gedacht, dass Sonys Rennspiel-Monster auch den Künstler in Euch weckt? Wir verraten, wie Euch die besten Schnappschüsse im Foto-Modus gelingen.

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

» Schon "Gran Turismo 4" belohnte Geduld mit prächtigen Bildern. Gleiches gilt für den mächtigeren Foto-Modus in Teil 5. Dabei kommt es auf die Motivwahl an: Nicht nur das Auto, auch der Hintergrund muss etwas fürs Auge bieten. Bäume, Berge (2) oder Straßenbegrenzungen (3) verleihen dem Bild Charakter. Achtet auf eine optimale Bildaufteilung. Positioniert den Wagen nicht mittig, sondern schiebt ihn auf eine Bildseite (1) – für eine gelungene Bildkomposition solltet ihr Symmetrie vermeiden. Doch wie immer gilt: Ausnahmen bestätigen die Regel. Auf der Fotoreise könnt ihr zudem mit Lichtkanten spielen: Dreht den Wagen so, dass sich das Licht im Lack passend spiegelt (5).

Nach der Motivwahl geht es an die Kamera-Einstellungen: Wählt '16:9' für die höchstmögliche Auflösung. Auf der Fotoreise darf die Auflösung zudem mit 'Vergrößerung' auf 'x2' auf maximal 3.840 x 2.080 Pixel verdoppelt werden. Wichtig: Setzt den Fokus richtig. Schließlich wollt ihr das Auto selbst oder ein Wagendetail scharfstellen und nicht den Hintergrund (5) – fokussiert nach jeder Positionsveränderung neu.

Action-Shots

Action-Aufnahmen gelingen nur in der Rennwiederholung. Dabei ist das Auslösen im richtigen Moment entscheidend, denn Replays zeigen sich nur von Rennbeginn an wiederholen. Bei hohen Geschwindigkeiten und langen Belichtungszeiten (über 1/250s) erhält ihr eine actionbetonte Bewegungsunschärfe (1). Dreht ihr zudem die Kamera, bringt

ihr noch mehr Dramatik ins Bild. Bei Fotos aus Renn-Replays ist die Option 'Kamera bewegen' maßgebend: Beim 'Modus 1' ist die Kamera am Streckenrand fixiert, was das Bild radial nach außen unscharf macht. Bei 'Modus 3' bewegt sich die Kamera mit dem fokussierten Fahrzeug (1). 'Modus 2' ist eine Kombination der anderen Modi.

Retro

Ein ganz eigenes Flair besitzen Bilder, die auf Alt getrimmt werden. Hierfür bieten sich Oldtimer und der Einsatz von Filtern an. Nutzt Effekte wie 'Monochrom', 'Sepia' oder 'Warm', um die Bildstimmung zu optimieren. Premium-Oldtimer strotzen zudem nur so vor interessanten Details, was spannende Nahaufnahmen ermöglicht (3).

Zum Greifen nah

Für eine passende Tiefenwirkung justiert ihr die Blendeneinstellung. Ein niedriger Wert lässt den Hintergrund verschwimmen. So erhält ihr einen räumlichen Tiefeneindruck und betont das fokussierte Objekt. Für interessante Fotos positioniert ihr die Kamera möglichst weit weg und zoomt heran, um den scharfgestellten Bereich noch enger einzugrenzen (5). Mit Fotos aus nächster Nähe entdeckt ihr dagegen die Detailverliebtheit des Spiels. Ein dankbares Motiv für Nahaufnahmen sind Felgen (4) und Scheinwerfer.

Farbstimmung

Der Ort und das Motiv geben die Stimmung des Bildes vor. Bei Schnee sind kühle Farben gewünscht (6), bei

Retro-Aufnahmen (3) eher warme Farbtöne. Die Farbstimmung wird mit den entsprechenden Filtern 'Kalt' und 'Warm' erzielt. Spielt mit einem erhöhten Exposure-Wert (EV), um gezielt Überbelichtungen zu erhalten (6). Verwendet diese aber besser sparsam, denn dabei gehen auch Details verloren.

Interieur

Um das Interieur eines geschlossenen Wagens abzulichten, nutzt ihr einen kleinen Bug aus. Dieser Trick ist aber nur an manchen Foto-Orten möglich – am besten funktioniert es am Fußgängerübergang in 'Luzern: Kapellbrücke'. Stellt euch mit maximaler Blendeneinstellung seitlich so nahe wie möglich ans Auto. Zoomt so weit in den Innenraum, bis die Außenhaut verschwindet und das Innere zu sehen ist. Aufgrund der hohen Zoom-Stufe sind nur Detail-Shots möglich (7). So begutachtet ihr etwa

verglaste Motoren (z.B. bei Ferrari oder Lamborghini) aus der Nähe.

HDR-Aufnahmen

Fortgeschrittene Fotografen erstellen 'High Dynamic Range'-Aufnahmen (8), die sich aus Fotos mit verschiedenen Belichtungen zusammensetzen. Echte Kameras können nämlich meist nicht das gesamte Helligkeitsspektrum abbilden – Bildteile sind oft über- oder unterbelichtet. Das gilt auch für die virtuelle "GT"-Kamera. Nehmt für HDR-Aufnahmen dasselbe Foto mit drei Belichtungen bei EV-Werten von -2,0, 0,0 und +2,0 auf. Die Bildreihe ladet ihr mit der HDR-Importfunktion in eine Bildverarbeitungssoftware wie Photoshop, der Gratis-Testversion von Photomatrix oder dem kostenlosen LuminanceHDR. Alle Programme bieten zahlreiche Voreinstellungen – je nachdem, ob künstlerische oder hyperrealistische Kunstwerke entstehen sollen. ts

ALLE 12 FOTO-ORTE

ORT

Kyoto: Gion
 Bern: Marktgasse
 Ahnweiler: Marktplatz
 Ahnweiler: Straße
 Ahnweiler: Stadtmauer
 Ahnweiler: Winter
 Kyoto: Shoren-in
 Abbazia San Galgano
 San Gimignano: Markt
 Siena: Piazza del Campo
 Red Bull Hangar-7
 Luzern: Kapellbrücke

WIE ERHÄLTICH?

zu Beginn
 zu Beginn
 zu Beginn
 Bronze in der 'AMG Fahrschule Anfänger'
 Silber in der 'AMG Fahrschule Anfänger'
 Gold in der 'AMG Fahrschule Anfänger'
 'Japanische Klassiker' in A- und B-Spec: beenden
 4 'Grand Tour'-Events beenden
 3 'Grand Tour'-Events beenden
 2 'Grand Tour'-Events beenden
 zu Beginn
 1 'Grand Tour'-Event beenden



1 2



3 4



5 6



7 8



VERSTECKTE FOTO-TROPHÄEN

Stolzer Besitzer

Macht ein beliebiges Foto und teilt es mit Freunden.

Porträt-Künstler

Schießt ein Foto von der blonden Dame in 'Bern: Marktgasse'. Wenn Ihr von Kameraposition 1 zum Brunnen blickt, seht Ihr sie telefonieren (ganz links). Zoomt heran und lichtet sie ab.

Zu Hause bei Honda

Knipst ein beliebiges Honda-Modell vor dem Honda Hauptquartier: Das weiße, abgerundete Gebäude befindet sich links kurz vor Ende der Startgeraden der 'Tokyo R246'-Strecke. Ihr erkennt es am 'LIFE New Debut'-Schriftzug im Schaufenster (links).

Exklusivfoto

Fotografiert den Mann an der Brücke in 'Kyoto: Gion'. Positioniert Euch neben ihm und wartet, bis er in die Kamera schaut (rechts).



DOWNLOAD



Aban Hawkins & the 1000 Spikes



360 Aller Anfang ist leicht? Wer glaubt, 1.000 Leben wären viel zu viel, der sollte bei "Aban Hawkins" erst mal ein paar Bildschirme überstehen...

XBOX 360 Heutige Spiele sind Euch viel zu einfach? Ihr verpeist "Super Meat Boy" zum Frühstück? Dann ist "Aban Hawkins" genau das Richtige für Euch!

Als wagemutiger Abenteurer hüpfst und rennst Ihr durch Katakomben, die stilecht im 8-Bit-Look gehalten sind und Euch höchste Konzentration sowie Fingerfertigkeit abverlangen. Das erinnert an den Amiga-Klassiker "Rick Dangerous", ist aber noch wesentlich fieser, denn alle paar Pixel warten Fallen, die Ihr oft nur per Trial&Error-Prinzip aufspürt. Fair ist das bei Weitem nicht immer, aber gewaltig motivierend: Dank abwechslungsreicher Ideen und Umgebungen sowie 1.000 Leben im Gepäck werden Oldschool-Zocker glücklich. *us*

Entwickler: **Obits Fanatics, USA**
Preis: **1 Euro**
8 Spielpaß

Sega Rally kehrt zurück



360 Habt Ihr 'nen Vogel? "Sega Rally Online Arcade" lässt Euch durch schicke Szenarien in Dschungel, Wüste und mehr brettern.

SPIELE • Nachdem "OutRun Online Arcade" inzwischen nicht mehr als Download erhältlich ist – offiziell wird ein ausgelauener Lizenzdeal mit Ferrari als Grund dafür genannt –, kehrt bald ein anderer Sega-Rennspielklassiker zurück: "Sega Rally Online Arcade" erscheint noch dieses Jahr auf PS3 und Xbox 360 und soll die Vorzüge von "Sega Rally 3" und dem letzten Vollpreis-Teil ("Sega Rally Revo") vereinen, was uns hoffentlich auch die feinen Spurrillenverformungen von letzterem Titel beschert. 13 Fahrzeuge und die gängigen Spielmodi inklusive Onlinerennen werden enthalten sein, über die Anzahl der Pisten schweigt sich Sega aber ebenso noch aus wie den Entwickler. Nachdem die hauseigenen Racing Studios schon länger geschlossen sind, muss schließlich ein neues Team daran werken – wir sind jedenfalls darauf gespannt! *us*

Journey – Jenova Chens neues Werk

SPIELE • thatgamecompany ist Sonys Allzweckwaffe, was künstlerisch ambitionierte (und trotzdem unterhaltsame) Downloadspiele für die PS3 angeht: Auf das Konto der kreativen Truppe rund um Jenova Chen gehen bislang die Mikrobensimulation "flow" und die friedlich-faszinierende Blütenblätterreise "Flower". Für sein drittes Spiel, das noch dieses Jahr erscheinen soll, hat sich das Studio besonders viel vorgenommen: "Journey" soll ein weiteres Mal Emotionen wecken und faszinieren sowie einen eigenwilligen Ansatz im Online-Gaming verfolgen.



PS3 Gemeinsam einsam: Spielt Ihr online, trefft Ihr manchmal auf andere Wanderer, mit denen Ihr zeitweilig reisen, aber nicht direkt reden könnt.

Im Mittelpunkt steht eine Reise, die Euch in Form eines humanoiden Wesens durch eine Wüste in Richtung eines Bergs am Horizont führt. Mit dem Stick marschiert Ihr durch den Sand und hüpfst, die Kamera wird per Sixaxis-Wackelei gesteuert. Immer wieder trifft Ihr auf verlassene



PS3 In "Journey" stapft Ihr nicht nur durch die Wüste, auch andere Szenarien erwarten Euch.

Ruinen und Bauwerke, in denen Ihr Rätsel löst. Bei unserer Vorführung musste der Wanderer etwa herumschwebende Stoffketzen aufspüren, um durch deren mythische Kraft kurz fliegen zu können und somit auf sonst unerreichtbare Plattformen zu kommen. Was sich in der Beschreibung gewollt diffus und versponnen anhört, wirkt auf dem Bildschirm äußerst atmosphärisch und wie aus einem Guss. Die Grafik setzt auf weitläufige Umgebungen mit wenigen Gebäuden, die aber durchaus detailliert gestaltet wurden, dazu sorgen sphärische Klänge für das passende Ambiente. Nicht so überzeugt sind wir von der Online-Komponente: Ihr könnt bei Eurer Reise auf einen zweiten Spieler treffen und mit diesem umherziehen, direkte Kommunikation ist aber nicht möglich. Auch in Sachen Langzeitmotivation hegen wir leise Zweifel, denn das zwei- bis dreistündige Geschehen läuft weitgehend linear ab – beim ersten Mal wird es aber sicher ein Erlebnis. *us*

ONLINE-TICKER »

+++ **Klangspiel:** Der für Xbox 360 Anfang 2010 als Benefiztitel veröffentlichte Musikknobler "Chime" erscheint in Kürze als "Super Deluxe"-Fassung mit doppelt so vielen Songs für die PS3. +++ **Ganz schön verrückt:** Die populäre Baukasten-Knobelei "Crazy Machines" erhält mit "Elements" im Frühjahr einen Download-Ableger für PS3 und Xbox 360. +++

SPIELSPASS

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

1-10

Hard Corps: Uprising

PS3 360 Action 12



PS3 Das zweite der acht Levels führt in den Dschungel, wo Ihr sogar den wunderschön gezeichneten Hintergrund entlaubt, um Scharfschützen aufzuspüren. Konstante Abschussfolgen treiben dabei den Punktezähler in die Höhe.



360 Fiese Gegnerformationen erfordern taktische Überlegungen, Reflexe und punktgenaue Manöver.

Obwohl in "Hard Corps: Uprising" weder der Name "Probotector" noch "Contra" auftaucht, ist Konamis neuer 2D-Shooter genau das: ein neues "Contra". Im geistigen Nachfolger der Mega-Drive-Episode (siehe Kasten) übernimmt mit Arc System Works ein neuer Entwickler die Zügel. Die Japaner bringen den fein animierten Animestil ihrer Prügelreihen "Guilty Gear" und "BlazBlue" mit und stoßen konservative "Contra"-Fans mit spielerischen Überraschungen vor den Kopf. Zunächst wunderten wir uns über das im Vergleich zu "Super Probotector" oder "Contra: Shattered Soldier" spürbar gedrosselte Tempo, auch träge Bewegungen beim Umdrehen oder frische Moves wie Ausweich-Dashes am Boden und in der Luft sowie eine Renn-Funktion verändern das gewohnte Spielgefühl. Doch nach kurzer Eingewöhnung werden selbst Skeptiker angesichts der acht neuen Levels lautstark jauchzen. Durch diese grafisch wie spielerisch außerordentlich vielseitigen Abschnitte rennt und hüpfst Ihr allein oder zu zweit – optional auch online. Mitunter gleitet Ihr sogar auf einem Hoverboard durch selbstsckrollende Passagen, während Ihr Euch gegen einige der forderndsten Feind- und Kugelformationen der Serie behauptet – selbst die Berührung explodierender Wracks ist diesmal tödlich.

Neben dem klassischen "Arcade"-Modus erwartet Euch der interessanter und einsteigerfreundlichere "Rising"-Modus. Überraschenderweise lässt sich in keiner der beiden Spielvarianten die Schwierigkeitsstufe einstellen. Dafür bestimmt Ihr vorab, ob Ihr lieber mit Bahamut oder der spielerisch identischen Krystal in die Schlacht zieht – sieben Farbvarianten erleichtern die Unterscheidung der beiden Helden und heben sie von den Hintergründen ab. Weitere Charaktere folgen zum Herunterladen.

Im "Rising"-Modus rüstet Ihr Eure Recken sukzessive auf. Je häufiger Ihr spielt, desto mehr Credits erhältet Ihr für den Kauf von Energiecontainern, Extraleben, wuchtigeren Waffen, flotteren Bewegungen oder zusätzlichen Moves – erstmals reflektiert Ihr sogar feindliche Projektile! Trotz der neuen Energieleiste, die mehrere Treffer erlaubt, sterbt Ihr im Sekundentakt, bis Ihr die komplexen Angriffsmuster verinnerlicht habt. Erfreulicherweise erlaubt der "Rising"-Modus nach Verbrauch aller Continues, bereits ab-

CONTRA: HARD CORPS



MD Nicht nur namentliches Vorbild: "Hard Corps" bietet einen Koop-Modus, selbstablaufende Sequenzen und einen Rutscher zum schnellen Ausweichen.

1994 führt "Contra: Hard Corps" (bei uns "Probotector") auf Mega Drive Spielelemente ein, die erst "Hard Corps: Uprising" wieder aufgreift. So findet sich hier erstmals ein Ausweich-Dash, wenn auch nur am Boden. Der kleine Robo-Charakter Brownie beherrscht als einer von vier Spielfiguren gar einen Doppelsprung. Der "Uprising"-Protagonist Bahamut ist hier noch ein Schurke.

Zwischen den Länderversionen von "Contra: Hard Corps" findet sich nicht nur die erneute Grafikunterscheidung zwischen "Probotector"-Robotern (Deutschland) und Menschen (Rest der Welt), auch spielerisch gibt es Eigenheiten: Deutsche Schurken erleben entschärfte Zwischensequenzen und verpassen somit eines der möglichen Enden. Auch verzichten sie auf ein fünftes Continue, das Amerikanern das Überleben erleichtert. Noch entspannter kämpfen Japaner, bei denen jedes Bildschirmleben mit drei Energiecontainern gestreckt wird. Einstellbare Schwierigkeitsstufen gibt es nirgends, den famosen Soundtrack unter Mitwirkung der "Castlevania"-Komponistin Michiru Yamane überall.

solvierte Abschnitte frei zu wählen – allerdings nur mit dem Charakter, mit dem Ihr den Levelfortschritt erzielt habt! Wer wechselt, muss selbst im Zweispieler-Modus von vorn beginnen – eine ebenso sinnlose wie ärgliche Einschränkung. Ebenfalls problematisch gestalten sich Szenen wie auf den beiden unteren Bildern: Sind die Spieler weit voneinander entfernt und einer stirbt, springt die Kamera ruckartig zum Wiedereinsteiger, was den überlebenden Partner verwirren kann. Dessen ungeachtet ist "Uprising" ein exzellenter Genrevertreter mit einer großen Portion Langzeitmotivation und einem enorm wuchtigen Metal-Soundtrack, den Ihr jedoch leider nicht im Optionsmenü anhören dürft. *mh*



PS3 Bossgegner wie diese "Gradus"-Hommage erfordern dank teils weit zurückliegender Checkpoints Geduld: Links zerstört Ihr äußere und innere Geschütze des rotierenden Raumschiffes, dann weicht Ihr Angriffen aus, weitere Phasen folgen.

SPIELSPASS

Entwickler: Arc System Works, J.
Hersteller: Konami
Preis: 15 Euro (360)

9

Beyond Good & Evil HD

360 PS3 Action-Adventure 12



360 Nicht immer ist Journalistin Jade alleine unterwegs. Bei Bosskämpfen und Geschicklichkeitsspassagen stehen ihr Onkel Pey'j oder andere Begleiter zur Seite.

Die Journalistin Jade lebt friedlich mit ihrem Schweineonkel Pey'j in einem Leuchtturm auf dem Planeten Hillys, wo sie Waisen ein neues Heim bieten. Doch nach einer nicht bezahlten Stromrechnung stolpert unsere Heldin in ein ebenso spannendes wie spaßiges Abenteuer rund um das Verschwinden von Bürgern und den außerirdischen DomZ. Zusammen mit ihrem Onkel sowie Mitgliedern der Untergrundorganisation IRIS deckt Jade die Mächenschaften der dubiosen Alpha-Sections-Militärdiktatur auf.

Mit einem bewaffneten Hovercraft schippert Ihr meist in Begleitung von Pey'j oder ähnlich schrägen Gestalten zu zahlreichen Schauplätzen der humorvoll und mit viel Gespür für Details bevölkerten Spielwelt. Euer Vehikel motzt Ihr etwa bei Reggae-Nashörnern des Mammago-Klans auf, das erforderliche Kleingeld verdient Jade mit Schnappschüssen bedrohter



360 Bereist die Oberwelt mit dem Hovercraft, das Ihr mit Perlen aufwehlt. Hierfür begeben Ihr Euch auf Fotosafaris, manchmal bekämpft Ihr auch angreifende DomZ.

Tierarten. Auf der Suche nach Hinweisen abonniert Ihr in der Hauptstadt Propaganda-Zeitungen und führt mal lustige, mal tiefsinnige Textdialoge, die nicht durchweg vertont wurden.

Jades Aufträge führen Euch auf Spring- und Klettertour in Höhlen, wo Ihr mit Eurem kommandierbaren Begleiter Schallterrätsel und Geschicklichkeitsaufgaben meistert, in der Hauptstadt und in bewachten Fabriken umschleicht Ihr hingegen gefährliche Alpha-Sections-Soldaten. Im Kampf verteidigt sich Jade mit einem Kampfstab und nutzt Koop-Moves. Die hervorragende Lernkurve sowie zahlreiche tolle Einfälle überzeugen auch in der sehenswerten HD-Neuaufgabe, die wählbare Sprache befriedigt Fans des Originals. *mh*

SPIELSPASS

Entwickler: **Ubisoft, Frankreich**
Hersteller: **Ubisoft**
Preis: **10 Euro**

9

Breach

360 Ego-Shooter 16



360 Bloß keine eigene Identität entwickeln: "Breach" leidet an akuten Klon-Symptomen und enttäuscht auch grafisch.

Zwar erinnert der Name an "Halo: Reach", dessen Klasse erreicht der Download-Shooter aber nicht ansatzweise. Das zentrale Element – Ihr könnt die Umgebung in ihre Einzelteile zerlegen – scheint von "Battlefield: Bad Company 2" inspiriert zu sein, wurde in "Breach" aber nicht konsequent umgesetzt. So könnt Ihr zwar einzelne Steine aus Mauern schießen, Bäume scheinen dagegen kugelsicher zu sein. Die Namen der Fraktionen (Black Ops und Opposing Force) dürften "Call of Duty"- und "Medal of Honor"-Spielern bekannt vorkommen. Was bleibt, ist eine zwar gut spielbare, aber biedere Ballerei, der eigene Ideen abgehen. Eine Solo-Kampagne fehlt, das Aufleveln der fünf spielbaren Klassen ist zäh, fünf Karten und ebenso viele Modi sind dafür wenig. *sf*

SPIELSPASS

Entwickler: **Atomic Games, USA**
Hersteller: **Destiny**
Preis: **15 Euro**

4

Modern Combat: Domination

PS3 Ego-Shooter 16



PS3 "Modern Combat: Domination" ist kompetent gemacht, gibt dem Genie aber keine frischen Impulse und nervt manchmal mit langen Ladezeiten.

"Modern Combat: Domination" ist ein Mehrspieler-Shooter in klassischer "Counter-Strike"-Manier mit fünf genretypischen Karten inklusive Stadt im Nahen Osten und verfallener Fabrik. Dort liefert Ihr Euch mit maximal 16 Spielern die üblichen Mehrspieler-Duelle, in einem Shop kauft Ihr bessere Ausrüstung. Interessant ist vor allem die optionale Move-Steuerung – allerdings fühlt sich die wenig überzeugend an, da die Bewegungserkennung recht empfindlich ist. Die meisten Spieler werden da lieber auf das normale Pad zurückgreifen.

Auch ein Offline-Modus steht parat, aber sonderlich lange fesseln die Kämpfe gegen mäßig intelligente Bots nicht. Wer kein Interesse an Online-Shootouts hat, kann sich diesen Download sparen. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: **Gameloft, USA**
Hersteller: **Gameloft**
Preis: **8 Euro**

6

Bionic Commando Rearmed 2

PS3 360 Action 



360 Im Vergleich zum Erstling ist die Grafik deutlich detaillierter; vor allem Lichteffekte werden oft stimmungsvoll eingesetzt.

» Mit "Bionic Commando Rearmed" gelang es Capcom und dem mittlerweile geschlossenen Entwickler-Studio Grin, ein klassisches 8-Bit-Spiel so kompetent mit aktueller Technik aufzubereiten, dass der Charme des Pixel-Originals erhalten blieb, aber auch moderne Spieler Spaß damit hatten. Jetzt ist der Nachfolger da – samt einer unter Fans heftig umstrittenen Design-Entscheidung.

Damit ist nicht der schicke Schnauzart des Helden gemeint, sondern dessen neues Sprungtalent: Das Fehlen eben dieses Elements war neben der knallharten Schwierigkeit eines der charakteristischen Merkmale des 8-Bit-Originals und des Remakes. Der schwedische Entwickler FatShark beweist aber zum Glück das richtige Feingefühl: Nathan führt lediglich einen kleinen Hopser aus, der ihn über schmale Abgründe oder auf niedrige Kisten befördert. Das macht die Steuerung flexibler und flotter, das zentrale Spielelement ist aber weiter der bionische Greifarm, mit dem Ihr schwingt und Euch an allen möglichen Objekten festhaltet.

Und diese Schwingerei fühlt sich einfach gut an: Die Spielphysik wurde



360 Die Gegner gehen gerne hinter Fässern in Deckung – schnappt diese mit Eurem Greifarm und haut sie Euren Widersachern um die Ohren.



360 Mit spektakulärer Pyrotechnik wird nicht gespart – die guten alten explodierenden Fässer inklusive.



360 Wieder ist die Schwierigkeit ganz schön hoch – rekrutiert einen Mitspieler zur Unterstützung!

etwas überarbeitet und wirkt noch ein Stück besser und natürlicher. Gemeinsam mit den neuen Hopsern sorgt das für ein angenehmes dynamisches Gefühl: "Rearmed 2" kann als Lehrstück für einen richtig guten Spielfluss herhalten. Natürlich brauchen Neulinge ein paar Anläufe, um Nathans Arm in den Griff zu bekommen, aber schnell ist die spaßige Mechanik verinnerlicht. Die Levels sind clever und durchdacht aufgebaut: Oft führen mehrere Routen zum Ziel und zahlreiche versteckte Power-Ups laden zum ausführlichen Suchen ein. Manche erreicht Ihr gar erst, wenn Ihr Upgrades in späteren Levels eingesackt habt. Gemeinsam mit dem lokalen Zweispieler-Modus und den knackigen Challenge-Räumen sorgt das für einen hohen Wiederspielwert. Die Inszenierung ist so rund und stimmig, dass "Bionic Commando Rearmed 2" sogar als 'großer Ladentitel' eine gute Figur machen würde. Detaillierte Dschungel-Szenarien, tolle Wettereffekte und so manch brachiale Explosion erfreuen das Auge, dazu lauscht Ihr einem exzellenten Soundtrack, der moderne Klänge mit klassischen Chiptune-Elementen verbindet. Keine Frage, mit "Bionic Commando Rearmed 2" ist FatShark eine rundum stimmige Fortsetzung geglückt, die alle Qualitäten des Originals beibehält und sich dank bedachter Neuerungen trotzdem wie ein eigenständiges Spiel anfühlt.

Ein richtiges Ärgernis erwartet jedoch PS3-Bioniker: Ihre Fassung benötigt ähnlich wie vor einiger Zeit "Final Fight" als Schutz gegen Account-Sharing eine aktive Verbindung zum PlayStation Network, sonst kann sie nicht gestartet werden. Das ist nervig und alles andere als spielerfreundlich! *tn*

SPIELSPASS	
Entwickler FatShark, Schweden	8
Hersteller Capcom	
Preis 15 Euro	

Spectral Souls: Resurrection of the Ethereal Empires

PSP Rollenspiel

6



PSP Bunte Haare, große Köpfe – die Sprites von "Spectral Souls" folgen den üblichen Anime-Klischees, sind aber nicht allzu attraktiv.

» Nippon Ichis Taktik-RPG erschien bereits im Jahre 2005 in Japan. Das sieht man dem Spiel auch deutlich an, was aber weniger an der Grafik als an der schwachen Technik liegt. Euch plagen permanente Slowdowns und immer wieder wird das Geschehen von Ladepausen unterbrochen – ein flüssiger Spielverlauf sieht anders aus.

Dabei liefert das Spiel ein paar gute und interessante Ideen: Ihr betrachtet den genretypischen Konflikt zwischen Imperium, Freiheitskämpfern und einer später eingeführten dritten Fraktion aus verschiedenen Blickwinkeln und könnt immer wieder die Seite wechseln. Dabei verändert sich die Handlung je nachdem, welcher Partei Ihr in bestimmten Schlüsselszenen zum Sieg ver helft.

In den rundenbasierten Iso-Kämpfen spielen vor allem die Hold- und Charge-Skills eine zentrale Rolle. Ihr müsst Eure Attacken nicht unmittelbar



PSP Zwischen den Kämpfen könnt Ihr in den Städten aufrüsten, Hilfsmittel einkaufen und Eure Figuren weiterentwickeln.

ausführen: Oft ist es sinnvoll, lieber etwas Kraft für lange Ketten-Angriffe zu sammeln oder so lange auszusetzen, bis auch ein Kamerad den anvisierten Feind angreift – so könnt Ihr Euer volles Schadens-Potenzial entfalten.

Objektiv betrachtet ist "Spectral Souls" kein wirklich schlechtes Spiel, allerdings hat das Genre gerade auf der PSP dramatisch bessere Spiele zu bieten – "Tactics Ogre: Let Us Cling Together" (Test auf Seite 54) und "Final Fantasy Tactics: The War of the Lions" beispielsweise sind "Spectral Souls" in jeder Beziehung überlegen. So können wir diesen stark verspäteten Europa-Nachzügler nur den härtesten Taktik-Fans empfehlen. Habt Ihr die besseren Alternativen alle gespielt, dann greift zu – aber auch wirklich nur dann. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Neverland, Japan
Hersteller: NIS America
Preis: 18 Euro

5

Viral Survival

Wii Geschicklichkeit

6



Wii Die Farben von "Viral Survival" sind eher schreiend ausgefallen, passen aber ganz gut zum hektischen Geschehen auf dem Bildschirm.

» Man mische "Geometry Wars", "flow" und "Pac-Man", und das gleich in fünf Variationen – bei "Viral Survival" kann sich niemand über zu wenig Spiel fürs Geld beschweren. Die Grundlage der fünf Spielvarianten ist stets gleich: Ein kleiner Virus befindet sich in einer rechteckigen Petrischale, kann dort herumflitzen und gelegentlich auch springen. Je nach Modus gilt es, in klassischer "Snake"-Manier andere Viren zu schnappen, um länger zu werden, Gegner abzuschießen oder ihnen auszuweichen – da findet jeder seinen persönlichen Favoriten. Saubere Steuerung, fröhlich-keitsche Musik und bunte Grafik machen einen ordentlichen Eindruck.

Online-Ranglisten sorgen dafür, dass das etwas nervös präsentierte Spiel für immer noch eine Runde mehr unterhält. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Pezkon, USA
Hersteller: NIS America
Preis: 5 Euro

7

Tales from Space: About a Blob

PS3 Jump'n'Run

0



PS3 Im Zweispieler-Modus ist "About a Blob" noch amüsanter; außerdem werden so ein paar der Puzzles etwas einfacher.

» Der glubschäugige Blob wurde von einem Wissenschaftler vom Himmel geholt und würde gerne in seine außerirdische Heimat zurückkehren. Dazu flutscht und hüpfert der anfangs noch kleine Schleimtropfen durch 2D-Levels, in denen er Gegenstände absorbiert, um größer zu werden. Jedes Level fordert eine Minimalgröße, die Ihr erzielen müsst, um Hindernisse aus dem Weg zu schaffen. Oft erreicht Ihr die benötigten Gegenstände nur, indem Ihr Puzzles löst. Neben dem herzigsten Helden und der sauberen Steuerung gefällt das Design: Das orientiert sich an albernem US-Cartoons, untermalt wird das Geschehen mit schrillen Sci-Fi-Klängen. Zwar sind die Ideen nicht neu, oft fühlt man sich z.B. an "Katamari Damacy" erinnert, trotzdem macht der Blob viel Laune. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Drinkbox St., KAN
Hersteller: Drinkbox Studios
Preis: 13 Euro

8

Stacking

PS3 360 Adventure



Überzeugte mit "Costume Quest" (Test in M! 01/11) schon das erste von vier geplanten Download-Spielen aus Tim "Brütal Legend" Schafers Entwicklerschmiede Double Fine, setzt der zweite Titel vor allem inszenatorisch noch eins drauf: "Stacking" schickt Euch in eine ebenso liebevoll gestaltete wie eigenwillig charmante Welt, die ihresgleichen sucht und der man kleine Macken wie eine etwas träge Steuerung gerne verzeiht. Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen Charlie Blackmore, dessen Geschwister vom bösen Baron entführt und zur Kinderarbeit gezwungen werden. Als Retter zieht Ihr los in eine teilweise aus Streichhölzern, Knöpfen und ähnlichen Haushaltsmitteln erbaute Umgebung, die perfekt das Ambiente eines Europa der 1930er-Jahre einfängt. Damit nicht genug, Euer Schützling ist ebenso wie der Rest der Bevölkerung eine Matroschka-Puppe – also ein Exemplar jener russischen Holzfiguren, die ineinander stapelbar sind. Anfangs dürft Ihr maximal vier Exemplare zusammenstecken, später kapert Ihr noch größere Zeitgenossen. Auf dieser Tätigkeit fußt das Spielprinzip, denn jede Figur besitzt eine spezielle Fähigkeit – vom lauten Rülpsen (der die nähere Umgebung freiräumt) bis zum zackigen Kinnhaken –, die auf Knopfdruck ausgelöst wird.

Um Rätsel zu lösen, muss Charlie in größere Puppen hüpfen und jedes Problem mit der richtigen Aktion angehen. Damit dabei kein Frust aufkommt, hat Double Fine für jede Aufgabe mehrere Lösungswege vorgesehen sowie



360 Was nun tun, fragt sich die Puppe. Textdialoge geben gelegentlich Hinweise, wie ein Rätsel zu lösen ist.

ein Hilfesystem eingebaut. So ist es kaum möglich, an einer Stelle hängen zu bleiben, dafür fällt die Hauptstory allerdings ziemlich kurz aus – wer nur dieser folgen will, sieht schnell das Ende. Habt Ihr dagegen Lust, mehr Zeit in der charmanten "Stacking"-Welt zu verbringen, stehen neben den unterschiedlichen Lösungsvarianten diverse humorvolle Nebenherausforderungen parat. us

SPIELSPASS

Entwickler: Double Fine, USA
Hersteller: THQ
Preis: 11,25 / 15 Euro

8

TNT Racers

360 PS3 Wii PSP Rennspiel



360 Während Ihr Euch für einen Drift bereit macht, zündet der gemeine Gegner eine Konfettibombe.

Nicht jeder Fun-Racer muss ein "Mario Kart"-Klon sein: "TNT Racers" vom Frankfurter Entwickler Keen Games orientiert sich an "Micro Machines" und zieht sich damit gut aus der Affäre. Die hübsch modellierten Strecken seht Ihr aus einer entfernten Schräg-oben-Sicht; wer aus dem Bild gestoßen wird, scheidet aus und darf auch mal als Geist weiter die Mitspieler nerven. Eure Gegner beharkt Ihr mit liebevoll animierten Extras Marke Holzhammer, Nebelwerfer und Konfettibombe. Besonders nett: Hängt Eurem Gegner ein schweres Gewicht an das Gefährt, damit er langsamer wird – es gibt eben noch witzige Rennspiel-Waffen dieseits von "Mario Kart". Natürlich dürft Ihr auch online antreten, den größten Spaß habt Ihr aber zu viert gemeinsam vor der Konsole. tn

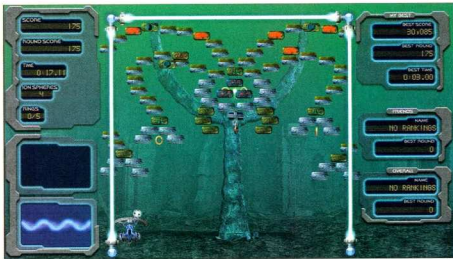
SPIELSPASS

Entwickler: Keen Games, D
Hersteller: dtp
Preis: 10 Euro

8

Ricochet HD

PS3 Geschicklichkeit



PS3 Mit kleinen Grafikdetails meint es "Ricochet HD" besonders gut – auf kleinen Fernsehern leidet darunter die Übersicht.

Auf dem PC geistert "Ricochet" in verschiedenen Fassungen schon seit vielen Jahren durch die Shareware-Gefilde, jetzt gelang der Sprung in die Konsolenwelt. Unverkennbar dem beliebten "Kopieren wir die "Breakout"-Mechanik"-Segment zugehörig, will "Ricochet HD" mit jeder Menge Extras und Details punkten. So haut Ihr mit einem Ball in 150 Levels Steine kaputt und sammelt dabei nicht nur zahllose herabfallende Extra-Funktionen. Sowohl Eure Schläger als auch das Projektil besitzen ebenfalls spezielle Fähigkeiten, die auf Knopfdruck eingesetzt werden – allerdings vermisst Ihr meist vernünftige Erklärungen, was welche Auswirkungen hat. Unterm Strich ist "Ricochet HD" für zwischendurch nicht schlecht, die PS3-Krone im Genre behält aber ganz klar "Shatter". us

SPIELSPASS

Entwickler: Reflexive Ent., USA
Hersteller: Yigames
Preis: 8 Euro

6

Spare Parts

PS3 360 Jump'n'Run

12



360 Von der Aufmachung her erinnert "Spare Parts" an "Ratchet & Clank", kommt dem Vorbild aber (auch spielerisch) nur begrenzt nahe.

Die Roboter Mar-T und Chip haben es nicht leicht: Nachdem sie auf einem fremden Planeten gestrandet sind, werden sie vom Bordcomputer eines verlassenen Raumkreuzers dazu verdonnert, Ersatzteile zu besorgen, um ihn wieder flugtauglich zu machen. Als blechter Held schlägt und hüpfet ihr alleine oder zu zweit durch wenig einfallsreiche Szenarien wie einen Dschungel oder einen Tempel. Das Prügeln fällt monoton aus und beschränkt sich meist auf stupides Buttonhämern, viel mehr ist mit nicht einmal einer Handvoll Kombinationsmöglichkeiten aus leichtem und schwerem Schlag auch nicht möglich. Die Kamera schafft es dabei vor allem im Koop-Modus nur selten, das Geschehen angemessen einzufangen.

Im Spielverlauf stoßt ihr auf fünf Aktionsteile, die eure Blechbüchse mit neuen Fähigkeiten ausstatten: So bewegt ihr mit den Powerarmen schwere Objekte, die Raketenstiefel tragen Euch an vorher unerreichbare Orte, mit den Magnetstiefeln lauft ihr an bestimmten Stellen an Wänden entlang. Das spielerische Potenzial dieser Zusatzausrüstung bleibt allerdings über weite Strecken ungenutzt: In der Regel genügt der Einsatz einer Fähigkeit, um weiterzukommen. Dafür motivieren das Aufleveln der Charaktere und das Erkunden der 16 Abschnitte nach Ersatzteilen.

Ärgerlich ist dagegen, dass ihr an manchen Stellen alleine nicht weiterkommt und zum kooperativen Spiel gezwungen werdet. *sf*

SPIELSPASS

Entwickler EA Bright Light, UK
Hersteller Electronic Arts
Preis 10 Euro

6

Explodemon

PS3 Jump'n'Run

12



PS3 Grafisch mischt "Explodemon" gekonnt die aktuelle 3D-Technik mit guter alter 16-Bit-Ästhetik.

Ein Held wetzt durch 2D-Levels und explodiert immer und immer wieder – sei es, um Plattformen zu erreichen oder Gegner zu beschädigen. Kennt man irgendwie, oder? Im Grunde kann man nicht über "Explodemon" schreiben, ohne den thematisch sehr ähnlichen XBLA-Hit "Splosion Man" zu nennen. Doch der Curve-Titel ist – auch wenn es auf den ersten Blick so aussehen mag – kein simpler Klon: Tatsächlich begann die Arbeit von "Explodemon" schon lange vor der Veröffentlichung von "Splosion Man", durch einige Rückschläge und Verschiebungen hat es eben nur etwas länger gedauert.

Während beiden Spielen die Explosions-Mechanik gemeinsam ist, setzt "Explodemon" durch anderweitige Inspirationen eigene Akzente. Ihr tobt Euch in zwölf über drei Welten verteilte Levels aus und fühlt Euch oft an Klassiker wie "Mega Man X" und "Sonic the Hedgehog" erinnert: Immer wieder löst ihr zwar kleine Puzzles, oft gibt Euer explosiver Robo-Held ähnlich wie der Sega-Igel aber auch ordentlich Gas, sein Wandsprung und Ähnliches erinnern eher an seinen Capcom-Kollegen. Die Levels sind schön gestaltet, spielerisch durchdacht und bieten einige versteckte Geheimnisse, der Umfang ist genau richtig und gegen Ende zieht die Schwierigkeit gehörig an. Einzig die etwas überfrachtete Move-Palette des Protagonisten gibt Anlass zur Kritik: So manches im späteren Spielverlauf erlernte Talent fühlt sich redundant an. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler Curve Studios, USA
Hersteller Curve Studios
Preis 10 Euro

8

Neue Download-Spiele vom 15.1. bis zum 11.2.

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bionic Commando Rearmed 2	Capcom	–	Ebenso knackige wie gelungene Fortsetzung der Greifarm-Action mit Detailverbesserungen (Test auf Seite 75).	15 €	8
Dead Nation	Sony	–	Düster inszenierter Twinstick-Shooter, der überraschend doch noch bei uns erschienen ist (Test in MI 02/11).	13 €	7
Explodemon!	Curve Studios	–	Flotte und motivierende Hüpferei rund um einen explosiven Hauptcharakter (Test auf Seite 76).	10 €	8
Modern Combat: Domination	Gameloft	–	Solider, aber damit eigentlich überflüssiger Taktik-Ego-Shooter (Test auf Seite 74).	8 €	6
Plants vs. Zombies	PopCap	–	Großartiger Tower-Defense-Vertreter mit massenhaft Charme und Abwechslung (Test in MI 11/10).	15 €	9
Ricochet HD	Tigames	–	Mit allerlei Extras und Grafikmätzchen aufgemotzter "Breakout"-Ableger (Test auf Seite 77).	8 €	7
Spare Parts	Electronic Arts	–	Hüpfen und sammeln mit stummen Robotern: Das ist ebenso ordentlich wie einfalllos (Test auf Seite 78).	10 €	6
Stacking	THQ	–	Toll in Szene gesetztes Knobel-Abenteuer, dem man gerne die Kürze der Story verzeiht (Test auf Seite 77).	11,25 €	8
Tales from Space: About a Blob	Drinkbox St.	–	Herziges 2D-Jump'n'Run mit geschickt von "Katamari Damacy" entlehnten Ideen (Test auf Seite 76).	13 €	8
Tomb Raider: The Last Revelation *	Square Enix	PSone	Lara Crofts Höhlenkrawaleen im vierten Teil haben sich ordentlich gehalten (Test in MANIAC 01/00).	10 €	7
X-Men: The Arcade Game	Konami	Arcade	Klassische Sidescroll-Klopperei für bis zu sechs Spieler, der es an Abwechslung und Einfallsreichtum mangelt.	8 €	5

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bionic Commando Rearmed 2	Capcom	–	Nathan Spencer kämpft sich erneut durch knifflige Action-Szenarien und kann jetzt hüpfen (Test auf Seite 75).	15 €	8
Breach	Destineer	–	Biedere Taktik-Ballerlei ohne eigene Ideen, die nicht einmal vernünftig alleine spielbar ist (Test auf Seite 74).	15 €	4
Spare Parts	Electronic Arts	–	Technisch saubere 3D-Hüpferei, die aus ein paar guten Ideen nicht allzu viel herausholt (Test auf Seite 78).	10 €	6
Stacking	THQ	–	Mit russischen Matroschka-Puppen unterwegs im stypischen, aber kurzen Abenteuer (Test auf Seite 77).	15 €	8
TNT Racers	dtp	–	Wündiger "Micro Machines"-Nachfahre mit netter Optik und gelungener Steuerung (Test auf Seite 75).	10 €	8

* funktioniert auch auf PSP

Shantae: Risky's Revenge

DSi Jump'n'Run



Lange haben wir darauf gewartet, jetzt schlägt das in den USA bereits gefeierte "Shantae: Risky's Revenge" (Nachfolger eines 2002 erschienenen Geheimtipps für den Game Boy Color) endlich auch in Europa auf. Und tatsächlich liefert Entwickler WayForward ein Jump'n'Run-Kleind ab. Das beginnt bei der makellosen Steuerung, mit der die Titelheldin läuft, springt und saftige Schläge mittels ihrer lila Haarpracht an Gegner austellt. Sprungverhalten, Laufgeschwindigkeit und Angriffs-Timing merkt man die liebevolle Feinarbeit an, die in das Spiel geflossen ist. Für Abwechslung



DSi Toll animierte Sprites und dicke Bosse: Pixel-Fans sind bei "Shantae" im siebten Himmel.

sorgen Shantae's magische Fähigkeiten und ihr Verwandlungstalent: Im Laufe des Spiels könnt Ihr Euch in Tiere verwandeln und mit deren Fähigkeiten neue Gebiete erkunden. "Shantae" ist ein klassisches 'Metroidvania': Anstatt abgeschlossene Levels zu bereisen, erforscht Ihr eine zusammenhängende Welt, die sich nach und nach öffnet. Dabei geht es auch in die Tiefe, immer wieder findet Ihr Platten, auf denen Ihr in den Vorder- oder Hintergrund springt. Spielerisch ist Shantae's Abenteuer rund, stimmig und äußerst motivierend, vor allem



DSi Helden mit vielen Talenten: Durch lustige Tier-Verwandlungen kann Shantae neue Gebiete erreichen und Puzzles lösen.

aber die Präsentation stellt eine Klasse für sich dar: Mit wunderbar detailreicher und herrlich animierter 2D-Grafik sieht das Download-Spiel besser aus als viele der 'großen' Modul-Titel.

"Shantae: Risky's Revenge" ist nicht nur ein herausragender Jump'n'Run-Adventure-Mix, sondern auch eine schallende Ohrfeige für den Großteil der DSiWare-Entwickler da draußen: Statt liebloser Casual-Schnellschüsse oder Handy-Konvertierungen wollen wir mehr hiervon sehen. "Shantae" ist der Konkurrenz so weit voraus, dass sich das Spiel auch für den verlangten Premium-Preis immer noch wie ein Schnäppchen anfühlt. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: WayForward, USA
Hersteller: WayForward
Preis: 12 Euro

9

Neue Download-Spiele vom 15.1. bis zum 11.2.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
1942	Capcom	Arcade	Vertikal-Shoot'em-Up im Weltkriegs-Szenario, das dank gemächlicheren Tempos auch für Einsteiger taugt.	8 €	5
Black Tiger	Capcom	Arcade	"Ghosts 'n Goblins"-Verwandter mit nicht ganz so hoher Schwierigkeit, der trotzdem frustig sein kann.	8 €	5
Around the World	Wizarbox	-	Einfaches gestricktes Geografiequiz, das sich zu sehr auf die Suche von Städten beschränkt.	5 €	4
Finde die Unterschiede!	Sanuk Games	-	Fehlerbildsuche mit ordentlichem Umfang, jedoch teilweise zu pingeliger Abfrage und wenig Charme.	5 €	5
Juwelenwächter: Osterinsel	Nordcurrent	-	Solider "Bejeweled"-Klon mit Story-Modus und fummeliger Steuerung - taugt als akzeptable Alternative.	5 €	6
Pucca - Mission: Küsse	Bigben Int.	-	Schlichtes Jump'n'Run mit eingestreuten Minispielen, das sich an junge Spieler richtet.	10 €	5
S.C.A.T.	Natsume	NES	Späfiger Horizontal-Shooter mit 1980er-Jahre-Charme, gelungener Steuerung und sauberer Technik.	6 €	7
Viral Survival	NIS America	-	Hektisch-kurzweiliger Mix aus Versatzstücken von "Geometry Wars", "FlOw" und mehr (Test auf Seite 76).	5 €	7
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Spectral Souls: Resurrection of...	Ghostlight	-	Biederer Taktik-Rollenspiel, dem man deutlich anmerkt, dass es bereits fünf Jahre alt ist. (Test auf Seite 76).	18 €	5
Ys: The Oath in Felghana	Xseed Games	-	Ausgesprochen gut gelungene und ansehnliche Neuauflage des Action-RPG-Oldies (Test in MI 01/11).	25 €	9
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
101 Dolphin/Shark Pets	Teyon	-	Nettes Unterwasser-"Tamagotchi" mit hübscher Aufmachung und kurzweiligen Minispiel-Einlagen.	je 5 €	6
505 Tangram	GameOn	-	Schnörkellose, aber fordernde und unterhaltsame Version der Silhouetten-Legerätsel mit viel Umfang.	5 €	7
Ancient Tribe	Circle Ent.	-	Hüter und entwickelt ein Steinzeitvolk weiter mittels Echtzeit-Strategie - nette Idee, aber dröge gemacht.	5 €	4
Animal Boxing	Gammick Ent.	-	Grafisch ansprechende Boxerei, der es aber eklatant an Anspruch und Abwechslung fehlt.	8 €	4
Boom Boom Squares	Gamelion	-	Löst durch Stylus-Tipper Kettenreaktionen aus: nett inszeniert und für zwischendurch unterhaltsam.	2 €	5
Digger: Dan & Kaboom	Virtual Playgr.	-	Gelungene "Boulder Dash"-Neuinterpretation mit vielen Levels und einigen interessanten frischen Ideen.	5 €	8
Ferryman Puzzle	Engine Softw.	-	Etwas fader Knobler, aber immerhin mal mit einem unverbrauchten Konzept (transportiert Tiere über den See).	2 €	5
Glory Days: Tactical Defense	odenis studio	-	Schwarzer Tower-Defense-Vetreter, der mit einer Prise Originalität und viel Tiefgang punktet.	2 €	7
Gold Fever	Tikgames	-	Guter "Jewel Quest"-Knobler mit netter Aufmachung, aber durch Zufallselemente teilweise frustig.	5 €	7
Model Academy	Tivola	-	Überrasschend akzeptable, wenn auch simple Sammlung thematischer Reaktions- und Geschicklichkeitstests.	5 €	4
Puzzle to Go: Tierbabies	Tivola	-	Bereits zum dritten Mal: unspektakuläre Puzzle-Legerei mit solider Motivmenge, aber wenig Pfiff.	5 €	4
Shantae: Risky's Revenge	WayForward	-	Großartige 2D-Hüpferei mit Adventure-Einschlag, die auch Modultiteln Konkurrenz macht (Test auf Seite 79).	12 €	9

IMPORT

Schluss mit Stoff: Der neue Kirby...

SPIELE • ...wirft die Garn- und Faden-Optik des wunderhübschen und just erst bei uns erschienenen "Epic Yarn" schon wieder über Bord. Das noch namenlose und nur in einem Quartalsreport von Nintendo erwähnte Wii-Spiel soll Ende 2011 in Japan erscheinen. Zum Glück schob Big N einen kurzen Trailer nach: Der zeigt einen draufgängerischen Kirby, der nun sogar mehrere Feinde und Blöcke auf einmal einsaugt, ein riesiges Schwert zückt, einen Feuertemon beschwört und natürlich von einer Plattform zur anderen hopst. Grafisch erinnert der kunterbunte Titel an "Donkey Kong Country Returns".



Da staunen die Waddle Dees – die rosa Knutschkugel zückt einen Krummsäbel.



Da sterben die Waddle Dees – Kirby saugt ihnen die Blöcke unter den Füßen weg.

Marvel vs. Capcom 3 mit Bonus

SPIELE • "Marvel vs. Capcom 3" (Test auf Seite 64) erscheint hierzu-lande leider nur als normale Version. Sammler richten ihre Blicke daher in die USA, wo zusätzlich eine adrette Special Edition erschienen ist. Die gibt es für beide HD-Plattformen, praktischerweise ist auch die Xbox-360-Fassung codefree – sprich, sie läuft auch auf einer deutschen Konsole. In der Steelbook-Hülle (die von einem exklusiven Artwork geziert wird) befinden sich neben dem Spiel diese Dinge: ein Heft mit 12-seitigem Prolog-Comic (von Marvel-Autor Frank Tieri) und weiteren Artworks, eine

1-Monats-Mitgliedschaft für Marvel Digital Comics sowie ein Code für die DLC-Kämpfer Shuma Gorath und Jill Valentine, die vier Wochen nach Launch verfügbar sein werden.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
An Tonelico Giga: Knell of Ar...	Gust	PS3	55 €	USA	15. März
Earth Defense Force: Insect...	D3	360	45 €	USA	1. März
Eschatos	Gute	360	75 €	Japan	24. März
Ikandea: The Timeless Land	Idea Factory	PSP	30 €	USA	15. März
NASCAR 2011	Eutechnyx	PS3/360	60 €	USA	29. März
Otomedius Excellent	Konami	360	70 €	Japan	24. März
Phantom Brave: Heroes of...	Nippon Ichi	PSP	25 €	USA	8. März
Radiant Historia	Atlus	DS	40 €	USA	im Handel
Ryu ga Gotoku: Of The End	Sega	PS3	75 €	Japan	17. März
Ys I & II Chronicles	Falcom	PSP	30 €	USA	im Handel

Entspannende Dreingabe

SPIELE • Am 31. März erscheint in Japan das anzügliche Adventure "Cross Channel – In Memory Of All People". Jetzt hat Macher Cyber Front eine Limited Edition angekündigt. Dieser liegt kurioserweise ein kleines Massagegerät bei – ein Schelm, wer da an Schweinkram denkt. Das Spiel ist eine Überarbeitung des PS2- und PSP-Titels "Cross Channel: To All People" und stammt aus der Feder von Romeo Tanaka, einer Ikone japanischer Bishoujou- und Erotikspiele. Zu dieser anzüglichen Thematik passt natürlich das Gimmick der Nippon-Special-Edition besonders gut.



Unspielbar für Japanisch-Unkundige: "Cross Channel" ist eine Visual Novel.

SNKs Geschichtsstunde

SPIELE • Coole Nachricht für Oldie-Fans: Im April – und bislang nur für PSP – kommt die Retro-Collection "SNK Arcade Classics 0" (gesprochen: Zero, nicht Oh). Natürlich vorerst nur im Land der aufgehenden Sonne. Diesmal sind 20 Titel aus SNKs Schaffensperiode vor dem Neo-Geo enthalten. Kein "King of Fighters", kein "Metal Slug" – dafür "Athena", "Psycho Soldier", "Prehistoric Isle in 1930" (Bild unten), "Bermuda Triangle", "Vanguard 2", das hierzulande indizierte "Ikari Warriors" sowie eine ganze Reihe recht



Schnell: "Prehistoric Isle in 1930" von 1989.

unbekannter Retro-Titel. Natürlich ist zu jedem Spiel eine Galerie freischaltbar – wir gehen auch von anderen Features wie Speicher-möglichkeit & Co. aus.

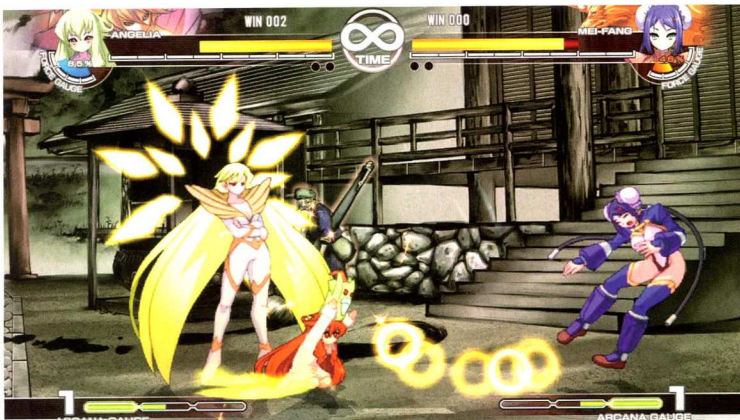
Da einige Titel in der Spielhalle auf das Vertikal-Format setzten, könnt ihr sie auch in genau dieser Form auf der hochkant gehaltenen PSP zocken.

IMPORT-TICKER

+++ Für US-Sport-Fans: Anfang März erscheinen in Übersee gleich zwei Baseball-Titel: "Major League Baseball 2K11" kommt für alle Systeme, "MLB 11: The Show" nur für die drei Sony-Plattformen. Football-Freunde fiebern dem 27. März entgegen – denn in den USA ist "Madden NFL Football" ein Launchtitel für den 3DS. Aber bedenkt, dass das Spiel einen Regionalcode hat. +++ Ohren auf: Am 20. April kommt in Japan für umgerechnet ca. 25 Euro der "Sonic Adventure"-Soundtrack in einer "20th Anniversary Edition" in die Läden. +++

Arcana Heart 3

PS3 360 Beat'em-Up



PS3 Das niedliche gelbe Vieh auf Angelias Kopf schießt eine Ladung Sonic-Ringe, die die dickbusige Mei-Fang glatt umhauen.



PS3 Der Trick mit dem Hintergrund: Links überrascht Lieselotte die kniende Petra mit einem Koffertrick – vor dem Standard-Look der Stage. Rechts hat ein Extend-Einsatz die Farben geändert und Hintergrundobjekte eingefügt. Coole Idee!

» Mädels aller Länder, prügelt Euch! Mit Damen wie Lieselotte Achenbach, Elsa La Conti, Dorothy Albright, Nazuna Inukawa, Zenia Valov oder Petra Johanna Lagerkvist dürfte "Arcana Heart 3" den internationalsten Charakter-Cast seit "Street Fighter II" haben. Und doch ist die Mädels-Truppe extrem japanisch. Wer mit Schulmädchen, Kulleraugen-Kindern und Gothic-Lolita-Hexen nichts anfangen kann, den werden die 23 Damen jedoch eher abstoßen denn anziehen. Stören Euch quietschige Sound-Samples und Anime-Stereotypen nicht, haben

wir mit "Arcana Heart 3" einen exotischen Prügel-Tipp für Euch.

Zusätzlich zu Eurer Wunschdame wählt Ihr vor dem Kampf einen von 23 Arcanas – das sind von Tarot-Motiven inspirierte Geistwesen, die alle ihre eigenen Spezialfähigkeiten mitbringen. Das erste dicke Plus des Spiels: Da Ihr Kämpferin und Arcana frei kombinieren könnt, ist die Auswahl beinahe grenzenlos. Im Kampf wundert Ihr Euch anfangs, wie langsam die Figuren laufen, ohne den Einsatz des essenziellen Homing-Features fühlt sich "Arcana Heart 3" steif an. Habt Ihr Euch aber daran

gewöhnt, dass Nahkämpfe Trumpf sind und saust Ihr regelmäßig per Homing-Button aus allen Spielsituationen zu Eurem Feind heran, ziehen Spieltempo und -spaß mächtig an.

Extend, Cancel, Force...

In puncto Spieltiefe erreicht "Arcana Heart 3" fast "BlazBlue"-Niveau (dessen Spielbarkeit aber nicht): Ihr beharkt Euch mit zig Specials, nutzt die Arcana-Super-Moves Burst und Blaze und cancelt so ziemlich jede Aktion im Spiel. Das lässt Eure Superleiste schrumpfen, die Ihr mit Treffern oder Blocks aufladet. Und es geht weiter: Bei vollem Force-Balken wechselt Ihr in den Extend-Status, verändert die Hintergründe (siehe Bilder oben), seid schneller und profitiert von Sekundär-Kräften der Arcanas (z.B. mehr Angriffskraft oder zusätzlichen Specials). Homing-Cancels, ein Recovery-System und die "Critical Heart"-Superattacken runden das Paket ab.

Grafisch wirken die Kämpfe trotz Super-Move-Feuerwerk teilweise trist – das mag an den SD-Charakter-Sprites liegen. In der Spielhalle lief der Titel in 4:3 – wer mag, stellt auf dieses Format um. Wir bevorzu-

DAEMON BRIDE

"Arcana Heart" ist die prominenteste Marke des Tokioter Beat'em-Up-Entwicklers Examu. Zwischen Teil 2 und 3 hat das Studio aber noch ein weiteres Prügelspiel in die japanischen Spielhallen gestellt: "Daemon Bride". Die 2D-Klopperlei erinnert grafisch an Clamps "X"-Manga oder Arc Systems "Guilty Gear"-Serie, der Spielablauf mit seinem Fokus auf Nahkampf natürlich an "Arcana Heart". Allerdings bietet "Daemon Bride" Instant-Kill-Attacken und eine etwas höhere Spielgeschwindigkeit.



gen jedoch die Konsolen-exklusive 16:9-Version, die nicht nur schicker aussieht, sondern auch deutlich mehr Spielfläche bietet.

Nach dem verkorksten PS2-Port des Vorgängers hielten diesmal die Prügelprofis von Arc System die Umsetzungszügel in der Hand. Das sieht Ihr auch am feinen Online-Modus, der ähnlich gut spielbar ist wie in "BlazBlue" – auch gegen Gegner aus Übersee. Durch Online-Matches erhöht Ihr die "Bindung" zu Eurem Charakter und schaltet neue Kostümfarben frei, nach dem Kampf speichert Ihr auf Wunsch die Wiederholung. Neben dem lieblos inszenierten Story-Modus (Standbilder!), stehen eine Trainings- und eine Score-Attack-Variante zur Verfügung.

Während "Arcana Heart 3" in den USA nur via PSN erscheint, soll das Spiel in Europa normal in den Handel kommen. Die "Suggoi"-Limited-Edition (mit 24 Pins & Mini-Handtuch) wird aber wohl in Japan bleiben. ms

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



PS3 Spezialattacken werden mit schicken Anime-Standbildern unterlegt.



PS3 Homing ist das A und O – sogar von oben rauscht Ihr geschwind heran.

Entwickler Examu, Japan
Hersteller Arc System Works
D-Termin nicht bekannt

Unterstützt • bis 2 Spieler (online),
Sprache: japanisch, Text: japanisch

• PS3-Version codefrei, 360-Fassung nicht
• Simple-Modus hilft Anfängern bei Specials

SPIELSPASS

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

79

FAZIT • Anspruchsvolles Prügelspiel mit gewöhnungsbedürftiger Charakterriege, aber viel Freiraum für experimentierfreudige Spieler.

Dragon Quest VI: Realms of Revelation

DS Rollenspiel 



DS Bei Kämpfen bleibt alles beim Alten: Ihr seht die hübsch animierten Gegner frontal, Eure Helden nur als Porträts.



DS Wie in den Vorgängern könnt Ihr manches knifflige Monster für Eure Party rekrutieren.



DS Hier sind Bösewichter noch als solche erkennbar: Wer rote Haut und spitze Hörner hat, führt nichts Gutes im Schilde.



DS Hübsche Effekte wie der Lichteinfall von oben werten die Grafik auf.



DS Verwandte des Axt-Dinos haben eifrige Rollenspieler schon auf der PS2 in "Dragon Quest VIII" verdroschen.

» Zu 16-Bit-Zeiten war es zumindest für Spieler mit entsprechenden Japanisch-Kenntnissen ein magischer Rollenspiel-Moment: Kaum gingen fünf oder sechs Stunden bei "Dragon Quest VI" auf dem SNES vorbei, zog die Party auf einmal dem scheinbaren Endgegner die Hammelbeine lang – und plötzlich eröffnete das Abenteuer dem Spieler eine große Welt voller Quests und Abenteuer. Während andere RPGs in jenen Tagen mit der Non-linearität lediglich flirteten, setzte "Dragon Quest VI" in dieser Hinsicht Maßstäbe. Leider tat es das aber nur in Japan, da die nordamerikanische Enix-Niederlassung damals schon nicht mehr existierte. Vielleicht hätte man zuvor statt Blödsinn Marke "Paladin's Quest" oder "Brain Lord" lieber das fünfte "Dragon Quest" in den Westen bringen sollen – die ersten vier Episoden auf dem NES waren in den USA ja sehr beliebt.

Aber egal und Schnee von gestern, denn endlich liegt mit der DS-Veröffentlichung des sechsten Teils die komplette "Dragon Quest"-Reihe auf Englisch vor – und erneut hat sich das Warten gelohnt. Auch wenn sich die drei Remakes auf dem Handheld grafisch aufgrund der gleichen verwendeten Technologie stark ähneln, sind sie spielerisch und inhaltlich doch grundverschieden: Wo die Teile 4 und 5 mit vielen spielbaren Figuren oder einer bewegenden Story punktet, da glänzt Teil 6 mit zahlreichen kleinen Geschichten. Ein übergreifender Handlungsbogen ist natürlich vorhanden, der tritt aber für lange Zeit zu Gunsten kleinerer, in sich abgeschlossener Erzählungen in den Hintergrund. Das heißt nicht, dass "Dragon Quest VI" inhaltlich ein Leichtgewicht wäre: Vor allem die Party-Talk-Option, bei der Eure Mitstreiter zu jeder Situation ihren Senf abgeben, sorgt dafür, dass Ihr

Eure Truppe nach kürzester Zeit ins Herz geschlossen habt.

Klassisch und Klasse

Spielerisch wandelt "Dragon Quest VI" auf vertrauten Serienpfaden – rundenbasierte Zufallskämpfe mag so mancher nicht mehr als zeitgemäß empfinden, hier aber funktioniert das Prinzip: Anstatt Euch mit langen Animationen zu quälen, bringt das Spiel Gefechte schnell und dynamisch hinter sich. Für besondere Motivation sorgt das Klassen-System, auf das Ihr nach ein paar Spielstunden Zugriff erlangt: Ähnlich wie im neunten Teil können Eure Helden jederzeit den Beruf wechseln, im Gegensatz zum aktuellen Abenteuer werden aber sämtliche Skills und Magien übernommen. Unterm Strich ist das nicht so komplex und flexibel wie das Job-System von "Final Fantasy V", sorgt aber

vor allem durch die Möglichkeit, immer fortgeschrittenere Klassen freizuspielen, für Motivation satt.

So archaisch manche Aspekte auf den ersten Blick wirken mögen, so ist dieser RPG-Klassiker doch hervorragend gealtert. Hier geht es nicht um üppige Präsentation, großartige Render-Filmchen oder ultrakomplexe Spielsysteme: Es ist inhaltlich wie spielerisch eher ein Rollenspiel der leisen Töne und Feinheiten – ein flotter Kampf hier, eine hübsche Sprite-Animation da. "Dragon Quest VI" beweist eindringlich, dass das gerade im RPG-Sektor immer noch hervorragend funktioniert. **tn**

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com

"DRAGON QUEST VI" IN DEN USA

Interessanterweise erscheint "Dragon Quest VI" nicht über Square Enix, sondern via Nintendo in den USA: Unklar ist, ob der DS-Hersteller aufgrund des Überraschungs Erfolges von "Dragon Quest IX" die Distribution des Vorgängers selbst in die Hand nehmen wollte. Fest steht jedoch: Nintendo hat sich nicht nur mit der liebevollen Übersetzung, sondern auch der Vermarktung des Klassikers richtig viel Mühe gegeben. Kein Geringerer als Serienschöpfer Yuji Horii selbst wurde in die USA eingeladen, wo er im kalifornischen Palo Alto Spiele und Merchandise seiner oft überraschend jungen Fans signierte. Etwas Vergleichbares ist in Deutschland wohl kaum zu erwarten, denn bislang ist nicht einmal bekannt, ob er Titel überhaupt noch nach Europa kommt.



Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Nintendo / Square Enix**
D-Termin **nicht bekannt**
Unterstützt » 1 Spieler, Text: englisch
» umfangreicher, nicht-linearer RPG-Klassiker
» spaßiges Klassen-System
» hervorragend geschriebene Texte

SPIELSPASS
Singleplayer **9 von 10**
Multiplayer **–**
Grafik **7 von 10**
Sound **8 von 10**
86

FAZIT » Ein herausragender Rollenspiel-Klassiker mit gewaltigem Umfang, knackiger Schwierigkeit und vor allem viel Herz.

DOPPELPAK FÜR TECHNIK-FANS

KINO ZU HAUSE Ausgabe 181/18. Jahrgang **audiovision** 4,99 €

audiovision HDTV • SURROUND • 7.1

17 SEITEN

23 Top-Fernseher für jeden Geldbeutel

PREISBRECHER-TV's

XXL-TEST 7 brandneue 40/42-Zoll-TV's unter 1.000 Euro

BLU-RAY-ALLESKÖNNER

- Nur 430 Euro für Denons Universal-Player DBP-1611
- Überlegende Bildqualität bei Blu-ray und DVD

3D • SA-CD DVD-Audio

ONKYO VOR/END-KOMBI

30 Phasen im 40-Test: Höchster periferer Klang-Komfort für 4.500 Euro

FLACHES KLANGWUNDER

Sammler-Sound aus 6 cm hohen Boxen: das neue 5.1-Set von KEF im Test

GRATIS HEFT IM HEFT

46 Discs im Bild- und Ton-Test

3D-PROJEKTOR

Mehr 3D als mit jedem TV: THX-Komment-Klang von JVC

NEWS & SERVICE

CES: 3D ohne Brille

3D-Test: 3D ohne Brille

STAR WARS AUF BLU-RAY

Das komplette Set für die Neuen Meister der Film-Saga

CES: 3D ohne Brille • 7 40/42 Zoll
Fernseher ab 800 Euro • Projektor von
JVC: 3D mit Rekord-Kontrast • Neue Onkyo
Vor/End-Stufe setzt neue Maßstäbe •
Die coolste Einrichtung für das Heimkino

www.audiovision.de

170 Testgeräte im Überblick CyberMedia 1.4/2011 €3,99

sat+kabel DIGITAL-TV • MEDIEN • BREITBAND

GROSSER TEST

HDTV gratis „HD+“ ade!

- So empfangen Sie HD-Sender gratis
- Was Sie „HD+“ und „CI+“ umgehen

Dreambox-Killer?

ab Seite 78 AB IP9900 HD **TEST** ab Seite 82 ELGATO EYE-TV **TEST**

Super-Settop-Box: Alles über den Linux-Neuling! **Netstream Sat:** Satelliten-TV im ganzen Haus per WLAN

KABEL-TV

Chaos mit dem Kabel

- Ihre Rechte beim Kabel-Ausfall
- So wehren Sie sich richtig
- Tipp vom Anwalt

TV-PROGRAMME

Brandneue Sat-Kanäle

- Mehr Sat-Frequenzen
- Nur hier: Passwort im Lügen-Detektor-Check
- Die dreisteften Schwindelereien enttarnt

ARD/ZDF: Werbung bleibt – neuer Sender

Die Tricks von Saturn & Co.

- Werbeprospekte im Lügen-Detektor-Check
- Die dreisteften Schwindelereien enttarnt

Tipp: So installieren Sie eine Multifeed-Satelliten-Anlage

3D-Beamer & Blu-ray-Rekorder

- Riesen-3D-Bilder mit dem Sony VPL-VW 90ES
- HD-Fernsehen aufnehmen Panasonic DMR-BS 785

Test: Zwei Satelliten-Messgeräte im Vergleich

Receiver für Extrem-Sparer: Billig-Boxen ab 30 Euro • Sat-TV für überall: Eye TV Netstream • Super-Linux-Box AB IP 9900 HD • Was taugen Satelliten-Messgeräte • Basiswissen für digitale Einsteiger auf 7 Seiten

www.satundkabel.de

JETZT AM KIOSK

Erhältlich im App Store

NEU: JETZT AUCH ALS DOWNLOAD ERHÄLTICH

Wir müssen draußen bleiben!

10 Nippon-Hits, die Ihr vielleicht nie zu Gesicht bekommt



» Mit "Inazuma Eleven", "Hyperdimension Neptunia" oder "Trinity: Legends of Zill O'll" kommen dieser Tage ein paar echte Exoten nach Deutschland. Doch in den letzten Monaten wurden uns einige Japan-Hits vorenthalten – und auf den PAL-Release-Listen der Hersteller vermischen wir manch just in Fernost erschienenen Spiel. M! wirft für Euch einen Blick auf die spannendsten Draußenbleiber und Wackelkandidaten. *tn*

7th Dragon

DS Eigentlich sollte ein RPG von Kazuya Ninou ("Etrian Odyssey"), Rieko Kodama ("Phantasy Star") und Komponist Yuzo Koshiro ("Actraiser") zumindest in den USA erscheinen – Pustekuchen!

"7th Dragon" besticht mit allerliebstem Charakterdesign, bringt eine Menge Ideen ins Genre und verbindet gekonnt die Schwierigkeit von "Etrian Odyssey" mit der typischen Von-oben-Perspektive eines "Dragon Quest". Doch Publisher Sega traut dem Braten nicht und lässt das komplexe RPG in Japan versauern – auch Nischen-Anbieter wie Atlus schrecken bisher davor zurück. Dabei hat gerade Letzterer mit den drei erwähnten "Etrian Odyssey"-Episoden ähnlich knackige Abenteuer mit Erfolg unters Volk gebracht.



Qualität: ●●●●● Freak-Faktor: ●●●○○ Release-Chancen: ●●●○○

The Last Story

Wii Kaum war die Vorschau des vielversprechenden Mistwalker-RPGs für die letzte Ausgabe getippt (Stichwort: actiongeladenes Kampfsystem, taktisches In-Deckung-Gehen, tolle Fantasy-Optik), schockte Nintendo USA die Fans mit der Nachricht, bislang keine Pläne für eine Lokalisation zu hegen. Nachdem die Meldung die Runde durch das nach schnellen Infos durstende Internet machte, wurde dies wenig später mit einem ähnlich vagen "Wir sagen aber auch nicht, dass es nicht kommt" relativiert und auf die aufwändige Übersetzung verwiesen. Wir denken, dass es der hochwertige Titel schon noch in den Westen schaffen wird – aber das könnte eine ganze Weile dauern...



Qualität: ●●●●● Freak-Faktor: ●●○○○ Release-Chancen: ●●●○○

Xenoblade

Wii "Xenoblade", das neue Spiel von "Xenogears"-Macher Tetsuya Takashi, kämpft mit dem gleichen Problem wie "The Last Story" – trotz aufwändiger Produktion, hoher Wertungen, angenehmem internationalem Design und guter Verkäufe in Japan scheint Nintendo kein Interesse an einer Lokalisation des Mammut-RPGs zu haben. Immerhin führt Big N das Spiel auf seinen Release-Listen noch – da aber unter seinem Entwicklungstitel "Monado: Beginning of the World" und nennt "to be announced" (zu deutsch: wird angekündigt) als Termin. Dabei täte ein Rollenspiel, dessen Design und Kampfsystem an das grandiose "Final Fantasy XII" erinnern, dem aktuell mageren Wii-Line-up gut – "Xenoblade" könnte gar dem stagnierenden JRP-Genre neue Lebenskraft einhauchen.



Qualität: ●●●●● Freak-Faktor: ●●○○○ Release-Chancen: ●●●○○

Tales of Vesperia

PS3 Auch wenn "Tales"-Fans die jüngst angekündigte West-Veröffentlichung des PS3-Titels "Tales of Graces F" feiern, sind ihnen in den letzten Monaten doch mehrere Titel entgangen. Besonders ärgerlich ist der noch ausstehende PAL-Release der PS3-Fassung von "Tales of Vesperia". Das scheint ein echtes Rätsel – denn das gelungene und auf Xbox 360 schon vor geraumer Zeit in Europa erschienene RPG wurde auf der PS3 inhaltlich wie technisch stark aufgemöbelt und stellt die definitive Version des Abenteuers dar. Obwohl Namco die Übersetzung sicher zu 90% von der Xbox-360-Fassung übernehmen könnte, wurde bis dato keine Veröffentlichung für PS3 angekündigt. Und dabei wird es wohl auch bleiben...

Qualität: ●●●●● Freak-Faktor: ●●○○○ Release-Chancen: ●○○○○



SaGa 2 & 3

DS Es ist schon ironisch: Die Vorlagen, auf denen diese beiden DS-Remakes basieren, sind beide in den USA als "Final Fantasy Legend 2" und "Final Fantasy Legend 3" für den guten alten Game Boy erschienen. Trotzdem verzichtete Square Enix bisher auf Lokalisationen. Ein Grund dafür könnte das vergleichsweise schwache Abschneiden der letzten beiden "SaGa"-Episoden auf der PlayStation 2 sein – offenbar ist der komplexe, ganz JRPG-untypische Spielablauf von Akitoshi Kawazus Reihe selbst westlichen Hardcore-Spielern zu hart. Mittlerweile haben die Fans die Sache selbst in die Hand genommen und einen Englisch-Patch für die zweite DS-"SaGa"-Episode gezimmert. Leider funktioniert das dann wiederum nicht auf ganz legalem Wege...

Qualität: ●●●●○ Freak-Faktor: ●●●○○ Release-Chancen: ●○○○○



ケガしてまで散歩ですか？
娘さん、心配されてますよ

Afrika / Hakuna Matata

PS3 Was sprach je gegen einen Deutschland-Release dieses Spiels? Weder die Disc- noch die Download-Fassung will man im sonst so experimentierfreundlichen Hause Sony deutschen Spielern gönnen. Dabei sieht "Hakuna Matata" fein aus und ist zudem angenehm gewaltfrei – das Einzige, was hier geschossen wird, sind Fotos. Und seien wir mal ehrlich: So ziemlich jeder mag Elefanten, Nilpferde, Giraffen und was Afrikas Tierwelt sonst noch so hergibt. In Ausgabe 03/09 bewerteten wir den Titel mit 75% – Tester Matthias lobte "die toll animierten Tiere, den Umfang und die simple Bedienung". Zum Glück ist der Import dank kompatibler Hardware und der großteils englischen Texte unproblematisch – trotzdem wäre ein offizieller Release der Fotosafari nett gewesen.



Qualität: ●●●●○ Freak-Faktor: ●●○○○ Release-Chancen: ●○○○○

Muchi-Muchi Pork! & Pink Sweets

360 Seit Shinobu Yagawa, damals bei Raizing, den Klassiker "Battle Garegga" erschuf, ist er ein Szene-Star. Der hier vorgestellte Doppelpack bringt zwei bislang Arcade-exklusive Werke seiner Cave-Ara auf die Xbox 360. Beide sind Vertikal-Shooter, beide vom Typ "Bullet Hell". "Muchi Muchi Pork!" (2007) setzt auf schweinische Charaktere – in Verbindung mit Top-Spielbarkeit und schicker Optik. "Pink Sweets" serviert Euch sexy Mädels sowie ein ausgeklügeltes Schild-System und macht auch zu zweit Laune. Ein PAL-Release der Regionalcode-freien Nippon-Fassung ist unwahrscheinlich – bislang kam von Caves Xbox-360-Shootern nur "Deathsmiles" (mit zwei Jahren Wartezeit) zu uns.

Qualität: ●●●●○ Freak-Faktor: ●●●○○ Release-Chancen: ●○○○○



Gal*Gun

360 Anstatt mit ruppigen Space-Marines oder Supersoldaten die Urinstinkte der Zielgruppe zu bedienen, reizt "Gal*Gun" anders: Bewaffnet mit einer Pheromon-Kanone lauft Ihr durch eine typisch japanische High School und verhehlt Euren ausnahmslos attraktiven Mitschülerinnen zu jeder Menge Glücksgefühle. Wo in einem West-Shooter das sabbernde Alien oder der Feindsoldat blutig platzt, sinkt die wohlgezeugende "Gal*Gun"-Schülerin mit selbigem Gesichtsausdruck auf die Knie. Die Diskussion, was anstößiger ist – fernöstliche Schlupfrigkeiten oder westliche Patriotismus-Propaganda –, vertagen wir auf ein anderes Mal. Eines ist leider jetzt schon klar: "Gal*Gun" wird Japan wohl so schnell nicht verlassen.

Qualität: ●●○○○ Freak-Faktor: ●●●○○ Release-Chancen: ●○○○○



Blood of Bahamut

DS Mit ein wenig "Final Fantasy", einer Portion "Monster Hunter", etwas "Shadow of the Colossus" sowie jeder Menge imposanter DS-Technik ist "Blood of Bahamut" auf dem Blatt eine absolut überzeugende Mixtur. Die Handlung dieses Action-RPGs spielt in Städten auf dem Rücken riesiger Kreaturen, die an prominente "Final Fantasy"-Monster angelehnt sind. Diese Städte werden von Monstern angegriffen – es liegt an Euch, sie mit den Giganten zu verteidigen. Trotz interessanter Thematik, Verbindungen zu "Final Fantasy" sowie einem Mehrspieler-Modus zeigt Square Enix kein Interesse, den schon Mitte 2009 in Fernost erschienenen Titel zu uns zu bringen.

Qualität: ●●○○○ Freak-Faktor: ●●○○○ Release-Chancen: ●○○○○



Zangeki no Reginleiv

Wii Ob es an der Gewalt lag, dass das von Sandlot entwickelte "Zangeki no Reginleiv" nicht in den Westen kam? Das nordische Mythologie-Setting und der Metzler-Spielablauf samt Wii-MotionPlus-Unterstützung sollte eigentlich auch international ankommen – doch abgetrennte, herumfliegende Gliedmaßen passten wohl nicht recht zu Nintendos Ruf als Familienunterhalter. Schade, konnte das Entwicklerteam doch mit dem chaotisch-spaßigen "Earth Defense Force 2017" schon einige Fans gewinnen. In Japan war das Spiel sogar so wichtig, dass ihm Nintendo eine schicke schwarze Verpackung spendierte.

Qualität: ●●○○○ Freak-Faktor: ●●○○○ Release-Chancen: ●○○○○



Was sehr lange währt...

Manche Spiele hatten wir längst für einen Release außerhalb Japans abgeschrieben – und dann kamen sie doch; mit fieser Verspätung und auf einer anderen Hardware. Ein Beispiel hierfür ist "Final Fantasy V", das erst als PSone-Konvertierung sieben Jahre später (und mit schlechter Übersetzung) offiziell im Westen eintraf. Da wurde das grandiose "Dragon Quest V" (Bild rechts: alt & neu) weit kompetenter lokalisiert – dafür mussten wir rekordverdächtige 17 Jahre auf die DS-Konvertierung warten. Zwischen dem Release der fünften "Sakura Wars"-Episode in Japan und Europa (Packungen links) liegen immerhin

noch fünf Jahre und die erste Episode von "Front Mission" musste erst auf den DS konvertiert werden, um endlich den Sprung in die USA zu schaffen – zwischen SNES-Original und übersetztem DS-Remake vergingen 13 Jahre. Ganz ohne Hardware-Sprung ließ sich das Rollenspiel "Arc the Lad" eine Menge Zeit: In Japan war das hübsche 2D-Abenteuer 1995 ein PSone-Starttitel und erfreute sich im Westen trotz Sprachbarriere einiger Beliebtheit – bis es 2002 in der "Arc the Lad Collection" zumindest noch in Nordamerika erschien.



INTERAKTIV

Schwelgende Veteranen

► Nachdem ich nach längerer Pause die letzten Ausgaben der M! gekauft habe, darf ich der Redaktion zu ihrem wirklich guten Magazin gratulieren. Als Videospielveteran, der Konsolen wie das Atari VCS 2600, Phillips G 7000, Colecovision und diverse Exoten noch aus der Originalpackung ziehen und spielen durfte, habe ich schon viele Videospieldmagazine kennengelernt. Das einzige, das überlebt hat, ist die MAN!AC bzw. M! Games. Und zwar mit Recht: Gutes Layout, kompetente Tester und auch ein monatlicher Blick zurück begeistern mich jetzt jeden Monat.

Alexander Nagel

► Als einziges Magazin schafft Ihr es, mich als alleingeschworenen Zocker zu fesseln. Selbst Ausgaben aus vergangenen Monaten sind immer wieder einen Blick wert und gehören meiner Meinung nach in jeden anständig geführten Videospielehaushalt. Aufmachung top, Berichterstattung top, alles top!

Der eigentliche Grund meines Schreibens ist "Dem Schmid sein Rätsel": Als ich das Bild sah, machte

ich in Gedanken eine Zeitreise und fand mich urplötzlich im Jahre 1997 wieder. Damals erschien ein wunderbares Beat'em-Up namens "Bloody Roar". Doch wie viele Teile gibt es davon mittlerweile? Das allwissende Wikipedia-Orakel sagt sechs Stück! Schade, ich kenne nur einen auf der Ur-PlayStation. Egal, für "Dem Schmid sein Rätsel" hat es gereicht, genau diesen zu kennen. Vielen Dank an Herrn Schmid für diese kleine Erinnerung an vergangene Tage. Macht weiter so!

Mirko Roschewski

Spielspaßzahlenspielerlei

► Ihr macht nicht nur das beste, sondern in meinen Augen auch das innovativste Heft! Die Einführung der M!AX-Tests ist überaus gelungen und sie sind eine wirklich sinnvolle Neuerung! Jetzt aber zu meiner Frage, denn in der letzten Ausgabe habt Ihr "Killzone 3" (87%) und "Dead Space 2" (90%) getestet. Vielleicht bin ich nicht der Einzige, dem dabei etwas komisch vorkam: "Killzone 3" hat in der aufgelisteten Spielespaßwertung viel bessere Einzelwertungen bekommen, dennoch in der Gesamtwertung schlechter

abgeschnitten als "Dead Space 2"!

Wie geht das denn? Nach welchen Kriterien bewertet Ihr denn noch? Generell gefällt mir die Auflistung, doch nachvollziehbar sollte sie schon sein! Warum nicht nach dem Schulsystem bewerten und Einzelergebnisse addieren und durch die Summe der Faktoren (in diesem Fall durch die Summe der Einzelwertungen) teilen? So käme "Killzone 3" theoretisch auf 9,75 (also 97%) und "Dead Space 2" auf genau 9 (also 90%) wie es ja auch der Fall ist). Das wäre echt mal interessant zu erfahren.

Sascha Nilgen

Offensichtlich stoß Du Dich an der Tatsache, dass "Killzone 3" zwar die höhere Mehrspieler-Wertung hat, unterm Strich aber eine geringere Gesamtwertung. Ansonsten sind die Einzelwertungen von Singleplayer-Modus, Grafik und Sound nämlich identisch, wenn man vom Zahlendreher in der Grafikwertung absieht, der den Kollegen unterlaufen ist (siehe Errata, rechte Seite).

Allerdings ist die von Dir gewünschte Berechnungsmethode weder sinnvoll noch praktikabel. Sie würde schließlich voraussetzen, dass die vier Faktoren Grafik, Sound, Singleplayer und Multiplayer gleich-

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

wertig und unmittelbar ins Ergebnis einfließen – beides ist nicht der Fall. Großartige Grafik bringt nicht zwangsläufig großartigen Spielespaß mit sich, andersrum machen auch technisch maue Spiele wie "Tetris" grafikunabhängig eine Menge Freude. Zudem erlauben wir uns im Einzelfall, die Gewichtung der genannten Faktoren zu variieren: In "Killzone 3" hat der gelungene Mehrspieler-Part (Kampagne, Online) mehr Gewicht als die tendenziell überflüssige Dreingabe bei "Dead Space 2". Für Solisten bietet dieses wiederum in jeder Hinsicht mehr als das nur halb so umfangreiche, etwas unrunde "Killzone 3".

Mathematisch betrachtet entspricht übrigens die von Dir vorgeschlagene "9" für "Dead Space 2" nicht 90%, vielmehr umfasst sie den Bereich von 81-90 Prozentpunkten.

Frag Dr. M!



Ich möchte jetzt auch endlich mal ins Online-Gaming einsteigen, weshalb ich mir eine DSL-Verbindung samt FRITZ!Box und Co. besorgt habe. Allerdings besitze ich keinen PC, aber eine Verbindung ist ja auch ohne möglich. Meine Frage ist nun, wie ich meine PS3 vor Hacker-Angriffen, Viren und Ähnlichem schützen kann und wie man die Verbindung im WLAN-Modus vor Fremdeinwirkung schützt. Geht das auch ohne einen Computer oder benötige ich diesen zusätzlich?

Matze aus Ulm

Damit ein Hacker die PS3 mit einem Virus oder Trojaner infizieren kann, muss er erst einmal eine Möglichkeit finden, sein Schadprogramm auf der Konsole zu starten. Der beste Schutz gegen solche Schädlinge ist demnach eine Original-Firmware, die bis heute weder Hacker noch Raubkopierer mit eigener Software füttern können. Ansonsten gibt es lediglich zweifelhaftes WWW-Seiten, welche dem Surfer z.B. Kreditkarteninformationen entlocken. Solange man im PS3-Browser aber keine persönlichen Daten preisgibt, ist man im Internet auch davor sicher. Trend-Micro verkauft einen WWW-Filter (rechts), der den Zugriff auf unsichere Homepages blockiert. Bei der WLAN-Verbindung aktiviert Du die Verschlüsselung 'WPA-PSK' bzw. 'WPA2-PSK'. Lass Dir bei den Router-Einstellungen notfalls von einem PC-Kenner helfen – das klappt ohne PC direkt über die PS3.



Trend-Micro bietet Jugendschutz- und Phishing-Filter für je rund 16 Euro an, beide zusammen kosten 27 Euro.



Web-Filter lassen sich im PS3-Browser unter 'Browser-Sicherheit' und dann 'Trend-Micro' aktivieren.

ERRATA

Errata: Der 3. Februar war zu optimistisch: "Dead Space 2" erscheint in Deutschland irgendwann bis Anfang März, spekuliert EA. Zudem eine Ergänzung zur PS3-Version: "Dead Space: Extraction" ist im Ausland sowohl in der Limited Edition als auch in der Collector's Edition enthalten und als Download erhältlich.

Errata: "Tomb Raider Underground" gibt es entgegen Ulrichs Behauptung selbstverständlich nicht, der korrekte Untertitel wäre "Underworld" gewesen.

Errata: Fehler bei der Grafikwertung von "Killzone 3": 11 von 10 ist natürlich Quatsch! Vor lauter Begeisterung angesichts der Grafikpracht ist Oliver und Matthias bei der 11 ein Zahlen-dreher unterlaufen...

Errata: Verwirrung in der Import-Rubrik: "Fast Striker 1.5" stammt zwar von einem deutschen Entwickler, doch im hiesigen Einzelhandel ist der Titel nicht erhältlich. Über Importhändler wie playasia.com hingegen schon, was das Shoot'em-Up direkt in die entsprechende Rubrik befördert.

Errata: Fotofehler bei "Dungeon Siege III" auf Seite 37: Unser Interviewpartner Joseph Bullock sieht in echt ganz anders aus, nämlich so:



Heimcomputer-Erinnerungen

► Mit Begeisterung habe ich gesehen, dass Ihr endlich den Amiga behandelt. Das war mein erster Computer, mit dem ich meine halbe Kindheit verbracht und zusammen mit meinem Bruder ein Dutzend Joysticks geschrottet habe, bis wir mal so klug waren, auf Mega-Drive-Pads umzusteigen! Schön fand ich das große Bild vom Amiga 500, den ich auch hatte. Prima, dass Ihr die Flecken dran gelassen habt, das wirkt so schön authentisch. Dennoch hätte ich mich gefreut, wenn das Bild nicht über zwei Seiten gegangen wäre, da ich es gerne ausgeschnitten hätte.

Bei den vorgestellten Spielen vermisste ich jedoch eine Menge. Natürlich habt Ihr nur begrenzten Platz. Einige der Titel kannte ich nicht, aber Ihr habt eine Menge wichtiger Perlen vergessen! Ihr stellt zum Beispiel "Lotus 2" vor, aber was ist mit dem legendären "Jaguar XJ 220"? Was haben mein Bruder und ich das lange gespielt. Oder die ganzen Manager-Spiele von Software 2000? Ganz wichtig sind auch die Sommer- und Winter-Olympiade-Spiele! Was aber niemals hätte fehlen dürfen, ist "Pizza Connection".

Anstatt sechs Bilder von ewig gleich aussehenden "Lemmings"-Spielen zu drucken, könntet Ihr ein paar dieser Spiele wenigstens namentlich erwähnen.

Simon

Wer spielt Multiplayer?

► Mich beschäftigt zurzeit der mittlerweile obligatorische Multiplayer-Modus in Videospielen. An sich ist daran nicht viel auszusetzen, doch immer mehr erkennt man die Kehrseite dieses Aspektes: Die Entwickler legen zusehends Wert darauf und vernachlässigen dabei, dass auch ein Singleplayer-Modus ein wichtiger Bestandteil eines Videogames ist. Dies ist vor allem bei "Medal of Honor" aufgefallen: Die Kampagne hat meines Erachtens keine Daseinsberechtigung. Sie ist viel zu kurz, nicht sonderlich spannend inszeniert und das Ende ist auch nicht originell. Kurz gesagt: Der Unterhaltungswert blieb auf der Strecke!

Wahrscheinlich ist das auch den Machern aufgefallen und sie fragten sich, wie man das Erlebnis wohl verlängern könne. Und so beauftragten sie DICE mit einem Multiplayer-Modus. Dieser ist schon unterhaltsam, aber kein Vergleich zu "Call of Duty" oder "Battlefield: Bad Company".

Meine Intention zu diesem Thema ist folgende: Entwickler sollen mehr Wert auf eine gut gemachte Kampagne legen, denn die ist das Herzstück eines Spiels. Des Weiteren sollten Entwickler nicht krampfhaft versuchen, einen Mehrspieler-Part zu integrieren, wo es eigentlich keinen braucht. Natürlich liegen dessen Vorzüge der Hand: Er rundet ein Produkt ab, die Spieler werden über einen längeren Zeitraum beschäftigt und dadurch bleibt es stets aktuell. Auch ist es wohl wesentlich leichter, einen Mehrspieler-Modus zu programmieren. Dennoch appelliere ich an die Ent-

wickler, nicht mit dem Strom zu schwimmen.

Meine Frage an Euch: Sollte ein Multiplayer-Modus in einem Spiel obligatorisch sein? Und wie viel Wert legen heutzutage Spieler auf einen Singleplayer-, bzw. Multiplayer-Modus?

Waldemar Müller

Auch uns stoßen immer kürzer werdende Solo-Kampagnen wie zuletzt in "Black Ops" oder "Killzone 3" sauer auf. Wer Wert auf eine spannend erzählte, packend inszenierte Geschichte legt, guckt schon nach wenigen Stunden in die Röhre. Besonders "Call of Duty" zeigt aber immer wieder, wie populär Mehrspieler-Schlachten mittlerweile sind. Wie stehen unsere Leser dazu? Verlängert ein Multiplayer-Modus für Euch die Lebenszeit eines Spiels? Kauft Ihr Spiele gar in erster Linie, um online zu zocken?

Fan beklagt Wortwahl

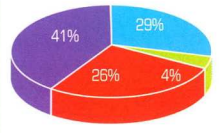
► Es geht mir um die Dreamcast Collection und in diesem Zusammenhang um die Wortwahl "Zweitverwertung"! Als großer Dreamcast-Fan freue ich mich schon sehr auf diesen Titel. Da ich aber

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Der beste Xbox-360-exklusive Titel 2010 heißt...

- A** Halo: Reach
- B** Kinect Adventures
- C** Limbo
- D** Alan Wake



Downloads meide wie der Teufel das Weihwasser, fand ich diese leicht abwertende Äußerung recht unpassend. Es gibt zum Glück noch genügend Leute wie mich, die ihre Spiele nicht herunterladen, und für

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Oliver Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn), Max Wildgruber (mw), Stefan Stckmann (st), Stephan Freundorfer (sf), Thomas Stuchlik (ts), Max Wirtz (mx), Daniel Horvath (dh)

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 91

NACHBESTELLUNG

nur auf www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Square Enix / Eidol

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSP
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17
 gültige Anzeigenpreiskliste 2011

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck-Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung 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.

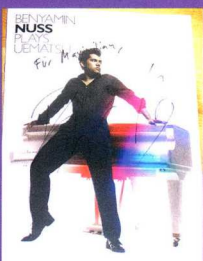
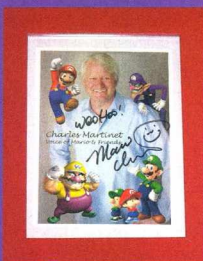
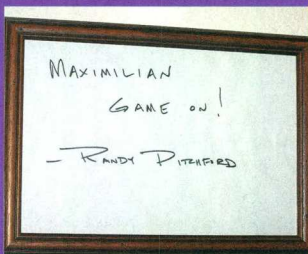
Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Zockerbude des Monats

Maximilian Schwietzer arbeitet in Hamburg, hat aber bei seiner Familie in Lachendorf noch ein Zimmer. Seine Sammlung ist dadurch wild verstreut – kein Problem für den Autogramme sammelnden "Max Snake".

Woher sein maniac.de-Pseudonym "Max Snake" stammt, ist angesichts Maximilians Autogrammsammlung schnell geklärt: Neben Mario-Sprecher Charles Martinet oder Videospielpianist Benjamin Nuss schaffte es auch "Metal Gear"-Papa Hideo Kojimas Signatur an seine Wand. Zahlreiche Konsolen verteilen sich heute auf Keller, Zimmer und Dachboden, sein großer

Stolz sind jedoch die Autogramme. Bereits Ende 1991 wurde Max auf das Super Nintendo aufmerksam, zu Weihnachten gab es aber zunächst einmal ein Mega Drive. Ein gebrauchtes SNES besorgte der Bruder erst 2001. Neben Autogrammen sammelt Max jede Menge Merchandise-T-Shirts, indizierte Spiele und feine Videospiel-Soundtracks.



Zu Max' Schätzen zählen auch Autogramme von Hideo Kojima, Mario-Sprecher Charles Martinet oder Gearbox-Chef Randy Pitchford.

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!

diese ist es sehr gut, dass es auch mal XBLA- und PSN-Spiele im Handel gibt. Dies passiert sowieso zu selten. Klar kann man es als Zweitverwertung bezeichnen, aber man kann es ebenso als Service für Leute betrachten, welche keine Spiele herunterladen und so eine Möglichkeit bekommen, diese Spiele ebenfalls zu spielen. Ich hoffe, dass Ihr das nächste Mal auch an die Minderheiten denkt!

Christoph Schöll

Selbstverständlich ist die Disc-Version für Download-Verweigerer praktisch. In Anbetracht des mageren

Umfangs, der beliebig wirkenden Titelauswahl und eben Tatsache, dass zwei davon ("Sonic Adventure", "Crazy Taxi") bereits als Download erhältlich sind, kann uns das Angebot der "Dreamcast Collection" nicht überzeugen – zumal beispielsweise die mehr als 30 Titel der "Mega Drive Collection" ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis gegenüber den Einzel-Downloads bieten.

Stefan Schmitt

Splitscreen gesucht

» Meine Kumpels und ich lieben "Halo" auf der alten Xbox. Wir

haben zwei Konsolen und spielen zu acht an zwei Bildschirmen gegeneinander. Allerdings ist die Grafik nun ziemlich altbacken.

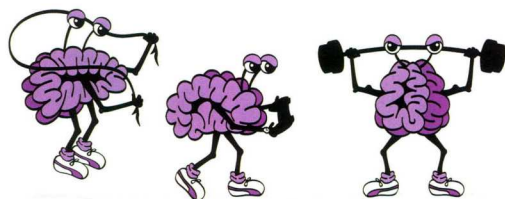
Ich hätte gerne ein ähnliches Spiel auf der PS3, an dem jeweils vier Leute spielen – bei zwei Konsolen also acht Spieler gegeneinander antreten können. Am besten einen Ego-Shooter! Da ich schon ein alter Knochen bin, ist mir eine Alterseinstufung egal. Könnt Ihr mir einen Tipp geben?

Ralf Müller

Solche Titel sind auf der Sony-Konsole eine Seltenheit. Diverse "Call of

Duty"-Ableger wie Teil 4 unterstützen einen 4-Spieler-Splitscreen-Modus, in Verbindung mit System Link ist jedoch nur ein Teilnehmer pro Konsole erlaubt. Angeblich soll "Call of Duty 3" die gewünschten Features bieten, kurzfristig konnten wir das leider nicht überprüfen, auch Activation konnte uns das nicht bestätigen.

"Warhawk" schließlich ist zwar kein Ego-Shooter, unterstützt aber die gewünschten Spezifikationen: System Link für zwei Konsolen, jeweils mit 4-Spieler-Splitscreen. Kennt Ihr aus eigener Erfahrung weitere Spiele, die Ralfs Ansprüchen genügen? Dann schreibt uns!



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!



Probotector • Mega Drive • 1994



Auflösung

von Ausgabe 03/11

Dem Schmid sein Rätsel Schau genau!



Lösung: Fist of the North Star



Spielteil gesucht!

1. METRO 2033
2. FALLOUT NEW VEGAS
3. HOMEFRONT
4. KILLZONE 3
5. F.E.A.R. 2
6. METAL GEAR SOLID 4



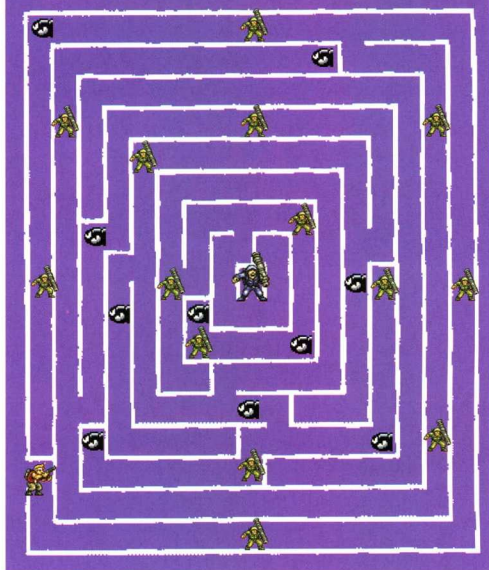
Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 25. März eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de - die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsyste mit an.

Herr Kossi sucht den Krieg!

Schlauchlabyrinth, Feinde und etwas Munition - fertig ist unser Actionhit mit dem "Metal Slug"-Gaststar Marco Rossi. Dessen Mission: Der Bazooka-Krieger im Zentrum ist völlig blau und muss ausgeschaltet werden. Doch Herr Rossi hat zu Beginn nur noch fünf Schuss übrig. Jeder Kugel-Willi bringt eine zusätzliche Patrone, jeder Feind erfordert einen Treffer, niemand darf überleben - findest Du den Weg?



KREATIVITÄT IST TRUMPF

Sony PlayStation fördert Eure Kreativität:

**5x "LittleBigPlanet 2" (PS3) + "LittleBigPlanet" (PSP)
+ Sackboy-Figur + Sackboy-Schlüsselanhänger**

Beantwortet folgende Frage:

**Wie heißen die neuen A: Sackbots
Spielgefährten von B: Alte Säcke
Sackboy? C: Sackhüpfer**

Stichwort: Sackleinen



BIS ZUR UNENDLICHKEIT!

Schlüpft mit Sony PlayStation in ein Superhelden-Kostüm:

**1x exklusives "DC Universe"-Mediakit (PS3)
mit Comic und Spiel + 50 Euro PSN-Guthaben**

3x "DC Universe Online" (PS3)

Wisst Ihr die Antwort?

**Wer verbirgt sich A: Clark Kent
hinter der Maske von B: Bruce Wayne
Batman? C: Wayne aus "Waynes World"**

Stichwort: Superheld



EIN SATZ HEISSE OHREN

Hama gönnt Euch besten
Sound und verschafft Euren
Nachbarn etwas Ruhe:

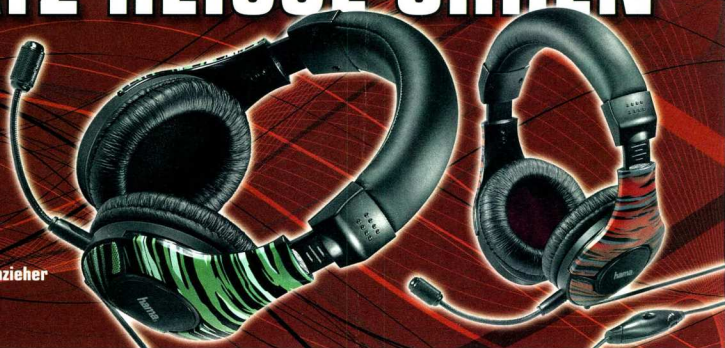
**2x "Shikaar" Gaming-Headset
(grün)**

**2x "Shikaar" Gaming-Headset
(rot)**

Wir wollen von Euch wissen:

**Was befindet A: Schraubenzieher
sich in Eurem Ohr? B: Zange
C: Hammer**

Stichwort: Hörsturz



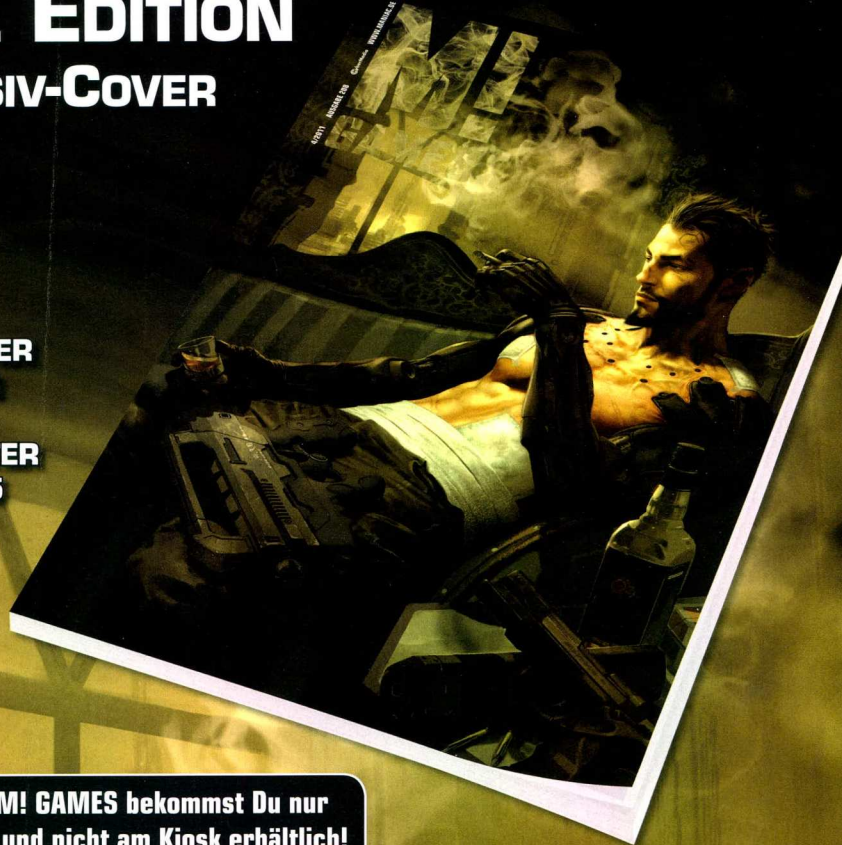
Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 5. April 2011.

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 Bankeinzug
(nebenan ausfüllen)

NEUE SERIE » TEIL 2

Die besten Tipps & Tricks für die Xbox 360

Mehr als nur ein Spielzeug: Mit unseren Anleitungen verwandelt Ihr die Microsoft-Konsole zum Multitalent!

Microsofts Xbox 360 begeistert Videospieler schon seit sechs Jahren. In dieser Zeit haben sich Hersteller, Entwickler und Bastler einiges einfällen lassen, um alles aus dem Gerät herauszuholen. So hat die Xbox 360 im Videospieluniversum einige Meilensteine gesetzt: Sie war etwa die erste Konsole mit konsequenter HDTV-Unterstützung und serienmäßigem Streaming von Multimediadaten über die Netzwerkverbindung. Einfalls-

reiche Entwickler haben der Konsole sogar eine eigene Blog-Funktion auf den Leib geschneidert, sie um eine kostenlose Xbox-Live-Alternative erweitert und mit allerlei Spezialzubehör wie einem Festplattenadapter für PC ausgestattet. Für solche Tricks braucht man natürlich einiges an Tools und Know-how, die wir im Laufe der Jahre für Euch zusammengetragen haben – nun präsentiert Mr! die besten Tipps und Tricks für Euren Konsolenliebbling. oe

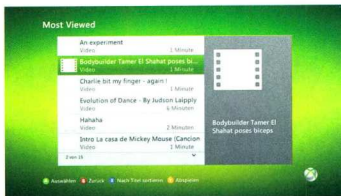


NUTZT DEN MEDIASERVER



"Tversity" besitzt einen Online-Guide, der zahlreiche Webangebote empfiehlt.

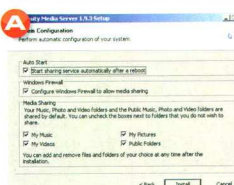
Wie die PS3 lässt sich auch die Xbox 360 mit dem PC vernetzen, um Videos, Musik und Bilder direkt von der Festplatte des Computers zu spielen. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen zwei Varianten: Einerseits könnt Ihr den "PS3 Media Server" installieren (M! 03/11, Seite 84), der in der aktuellen Version auch die Xbox 360 unterstützt – allerdings sind nicht alle Funktionen mit der Microsoft-Konsole kompatibel. Trotzdem bleibt dies die ideale Lösung, wenn Ihr beide Konsolen besitzt. Eine Alternative ist die Software "Tversity", die speziell für die Xbox 360 entwickelt wurde und darüber hinaus ein Interface für Geräte mit Flash-



YouTube-Videos auf Xbox 360: Die einfach zu bedienende Online-Anbindung macht "Tversity" interessant.

7-kompatiblen Webbrowser bereitstellt. Damit lassen sich auch Wii, PSP, iPhone, iPad, Nokia N800, BlackBerry Curve und allerlei andere Handhelds betreiben. Außer-

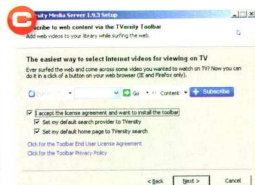
TIPP 1: SCHRITT FÜR SCHRITT



Nehmt die Einstellungen für Autostart, Firewall und Win-Ordner vor.



Wollt Ihr Eure persönlichen YouTube-Listen einbinden? Dann gebt Euren Usernamen an!



Optional: Die Toolbar erleichtert Einstiegen das Handeln mit den Links.

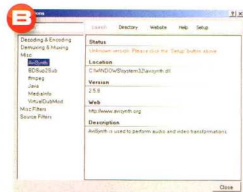
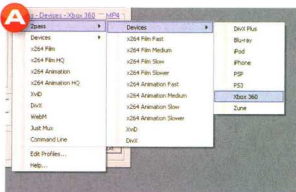
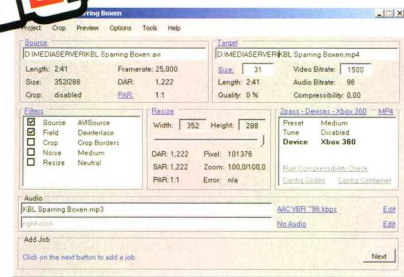
dem ist "Tversity" einfacher zu bedienen, speziell was das Einbinden von Online-Angeboten angeht: Denn mit dem eingebauten Content Manager lassen sich Podcasts sowie Flashvideos von YouTube, Google Video, Discovery Channel, South Park Studios, ESPN und vielen anderen integrieren. Für Einsteiger besonders interessant ist die mitgelieferte "Tversity Toolbar" für Firefox und Internet Explorer, damit könnt Ihr Angebote mit einem Knopfdruck in den Mediaserver übernehmen – so entfällt das lästige Handeln mit den Links. Die kostenlose Version von "Tversity" unterstützt Gratisvideos, während das Pro-Upgrade (zirka 30 Euro) mittels User-Login sogar Premium-Angebote auf Eure Xbox 360 bringt.

Installiert "Tversity" wie in unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung und startet die Software: Unter "Library" könnt Ihr anschließend Ordner auf der PC-Festplatte ("File System") sowie Online-Angebote registrieren und so für Eure



VIDEOS FÜR XBOX 360 WANDELN

TIPP 2: SCHRITT FÜR SCHRITT



Im Handumdrehen eingestellt: Wählt nach dem Start vom "Staxrip" im Kasten rechts das Dateiformat und den passenden Videocodec.

"Staxrip" nutzt diverse Firmware-Tools, die der Application-Manager eventuell nachladen muss – bestätigt einfach.

Die kostenlose Software "Staxrip" besitzt ein Profil für Xbox 360.

Die Xbox 360 spielt die Videoformate DivX, Xvid, H264, MPEG4 und VC-1. Im Gegensatz zur PS3 beherrscht die Konsole allerdings nicht das Blu-ray-Dateiformat (M2TS). Deshalb müssen Heimkinofans einige Kniffe kennen: AC3-Sound wird nur in AVI-Dateien unterstützt, die passenden Videocodecs (DivX und Xvid) sind jedoch auf 720p-Bildaufösung beschränkt. Beim H264-Codec (MP4-Dateien) dürft Ihr 1080p-Auflösung genießen,

Ihr seid jedoch auf Stereo-Sound (AAC) beschränkt. Bei beiden Varianten beträgt die maximale Dateigröße 4 Gigabyte. Mit der PC-Software "Staxrip" könnt Ihr beide Standards erstellen: Lädt die Software herunter und öffnet das 7Z-Archiv mit einem ZIP-Programm. Nach dem Start wählt Ihr im Kasten rechts MP4- oder AVI-Datei und den passenden Codec – z.B. "2-Pass", "Devices" und dann "Xbox 360" für H264. Anschließend öffnet Ihr

die umzuwandelnde Videodatei, bestimmt Auflösung und die gewünschte Dateigröße bzw. Bitrate. Nach dem Rechenvorgang lässt sich das Ergebnis direkt auf Eurer Konsole abspielen.

ANGEBOT LINK

Staxrip <http://staxmedia.sourceforge.net/>
Codec-Pack www.free-codecs.com/k_lite_codec_pack_download.htm



XBOX 360 ALS BLOGGER

Gamerblogs gibt es wie Sand am Meer, sie werden aber stets von den Spielern verfasst: Die Homepage 360Voice (www.360voice.com) verleiht dagegen Eurer Konsole eine eigene Stimme im Internet. Dort bloggt die Xbox 360 in Tagebuchform über Eurein und wie es sich mit ihrem Besitzer (also Euch) so lebt: Im saloppen Slang (allerdings nur englisch) berichtet die Konsole über Details zu Euren spielerischen Erfolgen, dem Gamerscore und welche Achievements Ihr errungen habt – klagt aber auch darüber,

wie anstrengend es war, für Euch komplexe 3D-Welten zu berechnen! Und erwartet nicht nur positive Meldungen: Wenn Ihr die Xbox 360 einige Tage nicht angeschaltet habt, beschwert sie sich unmissverständlich und in klaren Worten über diese empörende Vernachlässigung!

Abwurf sind neben dem Tagebuch außerdem umfangreiche Spielerstatistiken: So wird z.B. Buch geführt über die meist- oder am längsten gespielten Titel, wann Ihr die meisten Achievements erobert oder die längste Pause eingelegt habt. Grafisch kommen neben Eurem Avatar auch allerlei Orden zur Geltung, eine Fieberkurve illustriert die zeitliche Entwicklung Eures Gamerscores. Über



Eine Stimme für die Xbox 360: Eure Konsole kommentiert Euer Spielverhalten und analysiert Eure Erfolge.

TIPP 3: SCHRITT FÜR SCHRITT



Registriert Euch mit Name, Alter sowie Gamertag und klickt den Link in der Bestätigungs-E-Mail.



Community: Sucht im Forum nach Herausforderungen oder erstellt eigene Wettbewerbe.

360Voice lassen sich zudem vielfältige Herausforderungen und Wettbewerbe veranstalten: Wer sammelt z.B. an einem Tag die meisten Gamerscore-Zähler? Sucht Gleichgesinnte oder fordert Eure Freunde zum Duell!

Für 360Voice sind keinerlei Einstellungen an der Konsole nötig, Ihr registriert Euch einfach mit Eurer E-Mail-Adresse sowie Gamertag und Passwort: Dann kann die Homepage auf Euer Konto zugreifen und alle nötigen Daten auslesen. Nach der Aktivierung per E-Mail dauert es noch zwei bis drei Tage, bis die Konsole im Blog ihre ersten Ergebnisse schildert – schließlich muss 360Voice erst einmal Referenzdaten sammeln.



Was wird auf Xbox 360 gespielt? Zu jedem Titel lassen sich eigene Statistiken aufrufen.

Konsole verfügbar machen. Unter 'Guide' werden einige YouTube-Toplisten und andere Angebote vorgestellt, die Ihr direkt übernehmen dürft. Mit den Standardeinstellungen ist "Tversity" sofort betriebsbereit, nur HDIV-Fans müssen unter 'Settings' und dann 'Transcoder' die maximale Auflösung an ihre Xbox-360-Videoeinstellungen anpassen. Für ruckelfreie 1080p-Wiedergabe ist ein flatter PC erforderlich und wer die Bildqualität optimieren will, sollte den "Windows Media Player" auf Version 11 updaten. Der Mediaserver wird von Eurer Konsole automatisch erkannt, Ihr findet ihn in den entsprechenden Bibliotheken im Hauptmenü der Xbox 360. Falls es trotzdem Verbindungsprobleme gibt, weist Ihr PC und Xbox 360 statische IP-Adressen zu.

ANGEBOT

LINK

Tversity <http://tversity.com/download/>
Windows Media Player 11 www.microsoft.com/downloads/



Nach dem Start der PC-Software findet Ihr den Mediaserver in den Bibliotheken des Xbox-360-Hauptmenüs.

SHOPPING IN ÜBERSEE

In ausländischen Marktplatz-Versionen locken einige Inhalte, die bei uns nicht verfügbar sind: Im Gegensatz zu Sony hat sich Microsoft jedoch einiges einfallen lassen, um Xbox-360-Zockern den Zugang zu Xbox-Live-Marktplätzen in Übersee zu verwehren. Die wichtigste Sperre ist die Kontrolle der IP-Adresse, welche Eure nationale Herkunft verrät. Um sie zu umgehen, müsst Ihr einen Anonymisierungsdienst in Anspruch nehmen, der euren Server im jeweiligen Land des gewünschten Marktplatzes bereitstellt. Da es darüber hinaus noch zahlreiche technische Hürden zu meistern gilt, ist der Online-Importhandel ein wahres Abenteuer. Je nach Netzwerkconfiguration kann unsere Anleitung deshalb bei manchen Spielern auf Anhieb funktionieren, während andere Xbox-Fans an den Verbindungsskapsaden verzweifeln werden. Deshalb empfehlen wir einen Anonymisierungsdienst mit kostenlosem Test-Account, mit dem Ihr experimentieren könnt. Zusätzlich benötigt einen PC mit zwei Netzwerkschnittstellen, den Ihr zwischen Xbox 360 und Router stopstelt: Per Virtual Private Network (kurz VPN) wird Eure Xbox-360-Kommunikation dann über den Anonymisierungsdienst umgeleitet. Der Xbox-Live-Server empfängt die Xbox-360-Daten nun von der IP-Adresse des Anonymisierungsdienstes und lässt die Verbindungen passieren – soweit die Theorie.

Für unser Projekt wählen wir den amerikanischen Marketplace und einen Windows-XP-PC (bei Vista und 7 funktioniert das Grundprinzip aber auch) mit zwei LAN-Schnittstellen. Als erstes konfiguriert Ihr die IP-Adressen Eures Heimnetzwerks, dem Router gebt Ihr z.B. die IP-Adresse '192.168.1.1' und der verbundenen PC-Netzwerkkarte die IP-Adresse '192.168.1.2'. Gateway und DNS stellt Ihr auf die Router-Adresse ('192.168.1.1') – damit steht die Verbindung zum Internet (Schritt A). Nun erstellt Ihr einen kostenlosen Test-Account auf Your-Freedom.net (Schritt B), den man sechs Stunden am Tag nutzen darf – aktiviert ihn mit der Bestätigungs-E-Mail. Unter 'Downloads' entdeckt Ihr die Client-Software des Anbieters, installiert sie auf dem PC. Zusätzlich installiert und startet Ihr die Software 'OpenVPN', zu finden auf der Homepage unter 'Community Project' und dann 'Downloads'. Startet nun die Software von

TIPP 4: SCHRITT FÜR SCHRITT

7.4.1 Regeln von Internetprotokoll (TCP/IP)

IP-Einstellungen können automatisch zugewiesen werden, wenn das Netzwerk diese Funktion unterstützt. Wenden Sie sich andernfalls an den Netzwerkadministrator, um die geeigneten IP-Einstellungen zu

- ☐ IP-Adresse automatisch beziehen
- ☒ Folgende IP-Adressen verwenden
- | | |
|------------------|---------------|
| IP-Adresse: | 192.168.1.2 |
| Subnetzmaske: | 255.255.255.0 |
| Standardgateway: | 192.168.1.1 |
- ☐ DNS-Serveradresse automatisch beziehen
- ☒ Folgende DNS-Serveradressen verwenden
- | | |
|--------------------------|-------------|
| Bevorzugter DNS-Server: | 192.168.1.1 |
| Alternativer DNS-Server: | |

Benötigen ein Benutzerkonto, um die Your-Freedom-Clientsoftware zu verwenden und Teile dieser Website zu surfen. Dabei werden lediglich folgende Pflichtangaben benötigt: Benutzername, Passwort und eine gültige E-Mail-Adresse. Bitte verwenden Sie keine Wegwerf-E-Mail-Adressen, möglicherweise erhalten Sie sonst Pakete/Gutscheine, die Sie kaufen, nicht. Wir behandeln Ihre Angaben in jedem Fall streng vertraulich und werden Ihre E-Mail-Adresse weder weitergeben noch anderweitig missbrauchen – versprochen!

Benutzername:

Passwort:

Passwort wiederholen:

E-Mail-Adresse:

☒ Ich habe die [Benutzungsbedingungen](#) gelesen.

Mer ist bekannt, dass ich VF nicht zum massenhaften Versenden von E-Mails verwenden darf, ansonsten kann mein Konto gesperrt und weiterer Zugang blockiert werden.

☒ Ich bestätige, dass ich die oben genannten Angaben wahrheitsgemäß und die gefälligen Passwörter verfallen.

☒ Ich weiß, dass ich VF nicht für illegale Zwecke verwenden darf, das beinhaltet unterrichtete Verbreitung von Verleumdungen und Zuspinnungen. Ich darf auch keine anderen Benutzer zu solchen Aktivitäten verleiten.

Verbindung zum Router: Wählt diese Einstellungen

Beantragt auf Your-Freedom.net einen kostenlosen Account und aktiviert ihn mit dem E-Mail-Link.

 Expenditure - First effort assist unit

server gefunden

Name	Adresse	Land	IP-M.	HTTPS	HTTP/CO	FTP	UDP
emaz1-your-freedom.de	177.222.12	NA	94	ja	ja	nein	690
emaz2-your-freedom.de	77.62.52.154	DE	91	ja	ja	nein	1123
emaz3-your-freedom.de	107.124.31	US	91	ja	ja	nein	500
emaz4-your-freedom.de	77.62.95.115	NA	90	ja	ja	nein	10000
emaz5-your-freedom.de	77.62.92.156	DE	90	ja	ja	nein	10000
emaz6-your-freedom.de	65.214.41.3	DE	88	ja	ja	nein	10000
emaz7-your-freedom.de	77.62.92.156	DE	90	ja	ja	nein	10000
emaz8-your-freedom.de	209.55.127.2	US	90	ja	ja	nein	10000
emaz9-your-freedom.de	77.62.95.115	US	79	ja	ja	nein	500
emaz10-your-freedom.de	204.147.154	US	90	ja	ja	nein	500
emaz11-your-freedom.de	47.42.22.75	CA	79	ja	ja	nein	nenn
emaz12-your-freedom.de	200.106.228	BR	90	ja	ja	nein	nenn
emaz13-your-freedom.de	187.147.179	BR	90	ja	ja	nein	nenn
emaz14-your-freedom.de	217.156.24.92	CH	52	ja	ja	nein	500
emaz15-your-freedom.de	187.147.179	BR	90	ja	ja	nein	600

Installiert die Software von OpenVPN sowie Your Freedom und findet einen passenden US-Server für die Einwahl.

First aid offerings – Assist and

Ablesen Sie Ihre Internetverbindung aus

Wählen Sie die Internetverbindung aus der folgenden Liste.

"LAN-Verbindung zum Router" wurde als die zutreffendste Verbindung gewählt.

Verbindungen:

LAN-Verbindung zum Router	Marvel Yukon 80E/80S PCI-E Gigabit Ethernet Controller
1394-Verbindung	1394 Netzwerkadapter
LAN-Verbindung	TAP: Net32 Adapter V9
LAN-Verbindung zur Xbox360	Realtek RTL8137 Single PCI-E Fast Ethernet NIC

Weitere Informationen über das [Einschleichen der Internetverbindung](#)

[Zurück](#) [Weiter](#) [Abbrechen](#)

Windows XP gibt eine falsche Empfehlung.
Wählt die virtuelle Netzwerkverbindung.

 Google Assistant - Assisted

Öffnen Sie die private Verbindung aus

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für jede Verbindung, über die eine Verbindung des Computers mit anderen Netzwerkcomputern hergestellt wird.

Wenn Sie mehr als eine private Verbindung (keine Internetverbindung) auswählen, ein Assistent eine Netzwerkbrücke zwischen diesen.

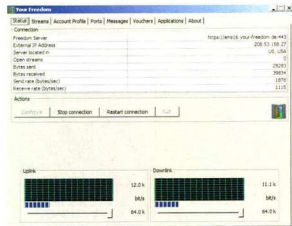
Verbindungen:

	1294-Verbindung	1294 Netzwerkadapter
	LAN-Verbindung zum Router	Marvell Yukon 88E8056 PCI-E Gigabit Ethernet Controller
☒	LAN-Verbindung zur Xbox360	Realtek RTL8192S Family PCI Fast Ethernet NIC

Wichtige Informationen finden Sie unter [Netzwerkverbindungen](#)

Wählt die LAN-Verbindung zur Xbox 360 als private Verbindung aus.

Your-Freedom, welche den Verbindungs-Wizard öffnet: Klickt 'Weiter' und wartet, bis er alle Server kontrolliert hat. Anschließend erscheint eine Liste, wählt dort einen beliebigen US-Server (Schritt C) und gebt im folgenden Fenster Eure Account-Daten an. Nachdem Ihr die gespeichert habt, findet ihr Euch im Hauptfenster der Your-Freedom-Software wieder: Klickt auf das Kärtchen 'Ports' und setzt die Häkchen bei 'UDP'



Anschaulich: Die Your-Freedom-Software sorgt für die Verbindung und visualisiert Eure Leitungsauslastung in zwei Diagrammen.

verwenden' und 'OpenVPN' (Schritt D). Beendet anschließend die Software.

Jetzt folgt die Konfiguration der Verbindung zur Xbox 360. Stöpselt die Konsole per Patch-Kabel an die zweite Netzwerkschnittstelle: Öffnet unter Windows XP die Eigenschaften der Netzwerkumgebung, es erscheint ein Fenster 'Netzwerkverbindungen' – klickt hier links auf 'Ein Heim- oder kleines Firmennetzwerk einrichten'. Es erscheint der Netzwerkinstallations-Assistent: Klickt zweimal auf 'Weiter' und setztzt das Häkchen bei 'Ausgeworfene Hardware ignorieren' (Schritt E). Auf die Frage 'Soll die freigegebene Internetverbindung verwendet werden?' antwortet ihr mit 'Nein'.

Im Fenster 'Wählen Sie die Verbindungsmethode aus' klickt ihr die Option 'Direkter Computer verfügt über eine direkte Verbindung mit dem Internet'. Im folgenden Fenster wählt ihr die virtuelle LAN-Verbindung, also 'TAP-Win32 Adapter V9' (Schritt F). Dann erscheint das Fenster 'Wählen Sie die private Verbindung aus', hier setztzt ihr das Häkchen bei der LAN-Verbindung zur Xbox 360 – andere Häkchen müsst ihr löschen (Schritt G). Wartet anschließend, bis die Verbindung konfiguriert ist und wählt im letzten Fenster des Assistenten 'Nur den Assistenten fertigstellen'.

Jetzt wechselt er auf die Xbox 360: Erstellt ein neues Profil, stellt in den 'Konsoleneinstellungen' die Menüsprache auf englisch und dann unter 'Locale' die Region auf 'United States'. Dann klickt ihr Euch in die 'Network Settings' und konfiguriert die LAN-Schnittstelle manuell. Wählt als IP-Adresse '192.168.0.2', die Subnet Mask '255.255.255.0' und das Gateway '192.168.0.1'. Als DNS-Server benutzt ihr '208.67.222.222' oder '207.69.188.185' (Schritt H). Startet nun auf dem PC OpenVPN und Your Freedom, dort klickt ihr unter 'Status' auf 'Start Connection'. Anschließend probiert ihr auf der Xbox 360 den Verbindungstest: Falls es Probleme gibt, experimentiert mit verschiedenen Your-Freedom-Servern.

Exhibitions - Assistant

4 wurde ermittelt, dass Netzwerkhardware vom Computer entfernt wurde

Die unten aufgelisteten Netzwerkverbindungen wurden generiert. Schließen Sie die Netzwerk-Kabel und Netzwerkhardware an, und klicken Sie auf "Weiter".

Verbindungen:

J:\[LAN-Verbindung 2: TAP\win32_adapter.V] _____

☒ Ausgewählte Hardware groieren

Aktiviert im 'Netzwerkinstallations-Assistenten' die Option 'Ausgeworfene Hardware ignorieren'.

 Configure Network

Basic Settings	Additional Settings
IP Settings	Manual
IP Address	192.168.0.2
Subnet Mask	255.255.255.0
Gateway	192.168.0.1

DNS Settings	Manual
Primary DNS Server	207.69.168.185
Secondary DNS Server	0.0.0.0

Gleich ist es geschafft: Nehmt abschließend die Netzwerkeinstellungen an der Xbox 360 vor und erstellt einen US-Account.



ONLINE SPIELEN OHNE XBOX LIVE



Spieler aus fremen Ländern besitzen meist einen hohen Ping-Wert, verabredet Euch im Forum mit deutschen Zockern.

Hostet ein System-Link-Spiel (hier: "Rainbow Six Vegas 2") und ladet Eure Freunde zum kostenlosen Online-Match ein!

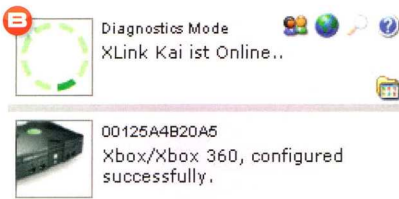
Wer auf Xbox Live mit anderen Spielern zocken will, muss dafür an Microsoft Gebühren zahlen: Für sparsame Spieler gibt es aber auch eine kostenlose Alternative, genannt "XLink Kai". Dieses PC-Werkzeug verbindet Spiele mit System-Link-Funktion über das Internet. Surft auf www.teamxlink.co.uk, erstellt einen Account und ladet die Software. Nach Installation und Login überprüft Ihr die Verbindung: Klickt auf das Lupen-Symbol links oben und startet anschließend auf der Xbox 360 ein beliebiges Spiel mit System Link und sucht nach einem Mitspieler – jetzt sollte in der "XLink Kai"-Software die Meldung "Xbox/Xbox 360 configured successfully" erscheinen. Falls

eigene Spiele hosten, wahlweise könnt Ihr auch nach offenen Spielen suchen und Euch dort einklinken. Der technische Knackpunkt an der Sache ist der Ping-Wert, welcher die Verbindungsgeschwindigkeit definiert: Auf der auf Xbox 360 darf er bei System-Link-Verbindungen maximal 30 Millisekunden betragen. Deshalb könnt Ihr Euch nur mit Spielern verbinden, die eine flotte DSL-Leitung besitzen und in räumlicher Nähe präsent sind – rund um den Globus klappt es nur selten. Über das Forum der Homepage findet Ihr Spieler in Eurer Umgebung, verabredet Euch mit ihnen oder ladet Eure Freunde zu einem Match ein.

TIPP 5: SCHRITT FÜR SCHRITT



Registriert einen Account auf www.teamxlink.co.uk und bestätigt ihn mit dem E-Mail-Link.



Sobald die Xbox 360 im Netzwerk nach System-Link-Spielen sucht, wird sie im Diagnose-Modus angezeigt.



Wählt im Arena-Modus das Xbox-360-System und Euer System-Link-Spiel.



iPOD AN DER XBOX 360

Wer hätte gedacht, dass Microsoft die Produkte der Konkurrenz unterstützt? Im Fall von Apples iPod ist das die Tatsache, erforderlich ist jedoch eine (kostenlose) Verbindung mit Xbox Live: Stöpselt den iPod per USB-Kabel an die Konsole, unter Umständen wird nun eine kleine Update-Datei namens "Optional iPod Support" heruntergeladen und installiert – Ihr müsst lediglich bestätigen. Anschließend findet Ihr den iPod in der Musik- und Bilder-Bibliothek im Xbox-360-Hauptmenü, er lässt sich wie jedes andere externe Speichergerät durchforsten und der Inhalt nach Genres, Interpret usw. sortieren. Das Abspielen von iPod-Filmen bzw. Video-Podcasts wird dagegen nicht unterstützt.

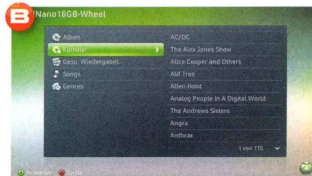
Außerdem ist die Konsole nicht mit allen iPod-Modellen kompatibel, lediglich ältere Exemplare mit Clickwheel-Bedienelement (siehe Bilder rechts) lassen sich mit der Xbox 360 durchstöbern. Dazu zählen etwa die klassischen iPod-Nano-Versionen, jedoch nicht das brandneue Modell mit Touchscreen. iPod touch und iPhone werden von der Konsole zwar erkannt, aber nicht unterstützt.

Genießt Musik und Bilder direkt vom iPod: Modelle mit Clickwheel-Bedienelement sind mit der Xbox 360 kompatibel.

TIPP 6: SCHRITT FÜR SCHRITT



Verbindet den iPod mit dem Standardkabel und sucht ihn in der Music- oder Picture-Library.



Ihr dürft den Inhalt des iPod nach Alben, Künstlern, Songs und Genres sortieren.



Beim Abspielen werden auch Visualisierungen und die Wiedergabeliste unterstützt.



HDD-SCHNÜFFLER

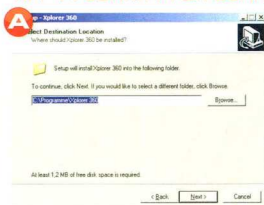
Mit dem "Microsoft Transfer Kit" kann man die Daten von einer Xbox-360-Festplatte auf eine andere kopieren, jedoch diese nicht bearbeiten oder auf eine PC-Festplatte sichern: Abhilfe schafft der Adapter "XSATA" von Datel für zirka 70 Euro. Das Zubehör wird zwischen Xbox-360-Konsole und HDD gesteckt, anschließend lassen sich die Daten mittels USB-Kabel zum PC übertragen und dort bearbeiten. Dazu nutzt man die beiliegende Software "Xplorer 360", die Ihr wie den Datei-Explorer von Windows handhabt – links klickt Ihr Euch durch die Ordnerstruktur und

rechts kontrolliert Ihr die darin enthaltenen Dateien. Allerdings besitzen diese kryptische Namen, deshalb solltet Ihr genau wissen, was Ihr da anstellt. Auch die Installation der Hardware ist fummelig, weshalb sich nur Profis an das Zubehör wagen sollten. Habt Ihr das Zubehör jedoch schließlich unter Kontrolle, könnt Ihr HDD-Backups anlegen und Spielstände über das Internet tauschen.

Mit "XSATA" lässt sich die Xbox-360-Festplatte mit dem PC verbinden.



TIPP 7: SCHRITT FÜR SCHRITT



Installiert die "Xplorer 360"-Software von der beiliegenden CD.



Steckt den Adapter zwischen Konsole und Festplatte, verbindet ihn dann mit dem PC.



Sofern die Konsole angeschaltet ist, habt Ihr nun Zugriff auf den Festplatteninhalt der Xbox 360.



JOYPAD-KNIFFE

Drei Controller-Varianten und diverse Anschlussmöglichkeiten sorgen bei vielen Spielern für Verwirrung. Der "Xbox 360 Wireless Controller" lässt sich nicht nur mit der Konsole, sondern per "Wireless Adapter für Windows" auch mit dem PC verbinden – das "Play & Charge Kit" ist dagegen lediglich ein USB-Ladekabel, das nur für die Stromversorgung gedacht ist. Wenn Ihr den Wireless-Controller damit anstöpselt, wird der beiliegende Joypad-Akku übrigens

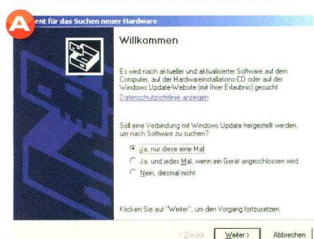
auch nach dem Ausschalten der Konsole weiterhin geladen.

Der "Xbox 360 Controller Kabelgebunden" (mit USB-Kabel) wird in zwei Varianten angeboten, nämlich für die Konsole und speziell für Windows. Allerdings lässt sich der Konsolen-Controller auch problemlos an den PC stöpseln, den nötigen Treiber findet Windows automatisch: Bestätigt im Hardware-Assistenten die Verbindung mit Windows-Update und klickt im zweiten Fenster auf "Software automatisch installieren".

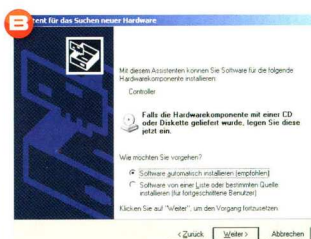


Beide Varianten des Xbox-360-Controllers lassen sich auch mit dem PC verbinden.

TIPP 8: SCHRITT FÜR SCHRITT



Sobald Ihr den kabelgebundenen Controller an den PC steckt, erscheint der Hardware-Assistent.



Bestätigt die Online-Verbindung zu Windows Update und startet die automatische Installation.



Nach etwa 30 Sekunden hat Windows den korrekten Treiber gefunden und installiert.



RESET DER VIDEOSETTINGS

Wer beim Bildschirmwechsel nicht aufpasst, endet schnell vor einer schwarzen Mattscheibe: Schließlich sind nicht alle TV-Geräte und Monitore mit jeder Auflösung kompatibel – Ihr müsst vor dem Gerätetausch auf eine entsprechend unterstützte Auflösung des neuen Geräts umschalten! Das ist aber nicht immer rechtzeitig möglich, speziell wenn Euer Fernseher

plötzlich kaputtgeht und dann ersetzt werden muss: Um die Signalausgabe auf Werkseinstellung zu setzen, haltet Ihr beim Anschalten der Konsole die Y-Taste und den rechten Trigger gedrückt.

Schaltet beim TV-Wechsel per Tastenkombination zur Standardauflösung.





ORIGINALLE APPS

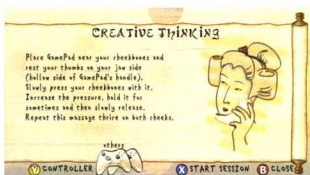
Im Gegensatz zu PS3 und Wii gibt es für Xbox 360 keine kostenlos verfügbaren Anwendungen im Xbox-Live-Angebot. Dafür versuchen sich an der Konsole zahlreiche Kleinentwickler, die ihre Werke auf dem Marktplatz anbieten – Ihr findet sie unter 'Indie Games', 'Genre' und dann 'Sonstiges'. In allerlei ausgefallenen Apps lassen die Hersteller ihrer Fantasie freien Lauf. Zwischen Effektgeneratoren und Minigames findet Ihr nützliche Tools wie Taschenrechner und Message Manager, aber auch originelle Programme wie Cocktail-Datenbank, Massage-Werkzeug und diverse Testsoftware. Acht interessante Anwendungen haben wir für Euch zusammengestellt.



COCKTAIL PARADISE

HERSTELLER: Kitten • **MICROSOFT-POINTS:** 80

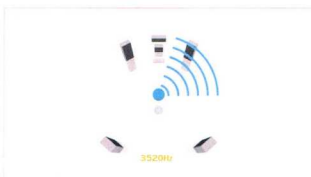
Gebt Euch mit Xbox 360 die Kante: Die Datenbank versorgt Euch mit Rezepten, unterstützt die Drinksuche nach verfügbaren Zutaten und beinhaltet diverse Trinkspiele.



SHIATSU MASSAGE

HERSTELLER: Kitten • **MICROSOFT-POINTS:** 80

Die starke Rumble-Funktion des Xbox-360-Controllers lässt sich auch zur Massage einsetzen: Wählt zwischen verschiedenen Modi und nutzt Energieflusskontrolle in verschiedenen Sessions.



AUDIO DIAGNOSTICS

HERSTELLER: Digital DNA • **MICROSOFT-POINTS:** 80

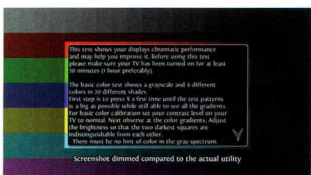
Ihr wollt die Lautsprecher Eures Heimkinos testen? Mit diesem Tool könnt Ihr Xbox-360-Klänge mit dem Analogstick um 360° drehen (Bild) und so jeden Kanal separat ansprechen.



CONTROLLER DOCTOR

HERSTELLER: The One Eye • **MICROSOFT-POINTS:** 240

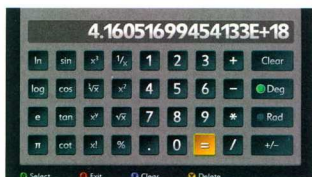
Euer Joypad macht Zicken? Mit diesem Testprogramm lassen sich alle Controller-Elemente auf Funktion und Reaktionszeit untersuchen, außerdem ist ein Erkennungstest eingebaut.



TV CALIBRATION

HERSTELLER: Arcane Labs • **MICROSOFT-POINTS:** 240

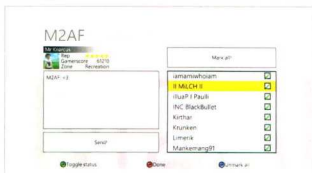
Interaktives Testbild, mit dem sich Bildschimposition sowie Farb- und Helligkeitseinstellungen optimieren lassen. Allerdings ist die simple App etwas zu teuer geraten.



CALCULATOR 360

HERSTELLER: Decapo Studios • **MICROSOFT-POINTS:** 80

Die Anwendung verwandelt Eure Konsole in einen Taschenrechner mit reichlich Sonderfunktionen wie Pi, Sinus und Cosinus – praktisch, sofern Euch noch ein Rechengesetz fehlt.



MESSAGE 2 ALL FRIENDS

HERSTELLER: Mr Narnicus • **MICROSOFT-POINTS:** 80

Ihr mehr Xbox-Live-Freunde Ihr findet, desto kniffliger wird die Kommunikation: Mit diesem Tool lassen sich Rundmails verschicken, damit Ihr z.B. Einladungen nur einmal tippen müsst.



WORLD CLOCK

HERSTELLER: Escapist Games • **MICROSOFT-POINTS:** 240

Eine Karte des Globus mit Tag- und Nachtanzeige sowie Weltzeit: Neben den voreingestellten Hauptstädten dürft Ihr mittels GPS-Koordinaten eigene Orte definieren.

Hardware-Tipps

Alles original vom Hersteller: Microsoft verkauft für die Xbox 360 einzigartiges wie günstiges Zubehör, das sich Konsolen- und PC-Fans nicht entgehen lassen sollten.

NAME Hard-Drive Transfer Kit
HERSTELLER Microsoft
PREIS 14 Euro



Mit diesem USB-Adapter könnt Ihr die Daten von einer alten Xbox-360-Festplatte auf die neue, eingebaute Version überspielen. Das klappt mittels beiliegendem Programm, neue Modelle haben die Software bereits im Dashboard eingebaut. Nicht übertragbar sind jedoch Zune-Mietfilme.

Play & Charge Kit
Microsoft
18 Euro



Ein Akku für kabellose Xbox-360-Controller samt Verbindungskabel: Dieses USB-Kabel ist ausschließlich zum Laden des Akkus (auch bei ausgeschalteter Konsole) geeignet! Eine Verbindung zwischen PC und Wireless-Controller lässt sich damit nicht herstellen.

Wireless Gaming Receiver
Microsoft
17 Euro



Wer Wireless-Controller, Headset oder Xbox-360-Lenkrad auch am PC einsetzen möchte, besorgt sich diesen Empfänger für den USB-Anschluss: Damit lässt sich sämtliches gängiges Xbox-360-Funkzubehör mit dem Computer kompatibel machen.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion



Wo ist Elisabeth?

Für die Vorschau zu 'The Darkness 2' sprach Matthias im Big Apple mit den Entwicklern – nachzulesen auf Seite 35. Für den Abend hatte sich Publisher Take 2 etwas Nettes einfallen lassen: ein Dinner im Restaurant Elisabeth, um mit den Spielernachern in aller Ruhe

und Gemütlichkeit über das Gesehene und Erlebte zu plaudern. Doch erstens kommt es anders und zweitens als man denkt! Zwar fand die hungrige Meute bestehend aus Journalisten, PR-Vertretern und Entwicklern die Elisabeth Street – doch dann der Schock. Vom angeblichen Gourmet-Tempel Elisabeth fehlt jede Spur! Dann wagte eine Take-2-Mitarbeiterin den Vorstoß und betrachtete den schabigen Zettel, der an dieser verrammelten Häuserfront klebte. Und tatsächlich: Das Elisabeth hatte vor einer Woche dicht gemacht – die Reservierungen abzusagen, wäre wohl zu viel verlangt gewesen...

Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Der koreanische Entwickler Deniam brachte 1996 den Arcade-Knobler 'Karian Cross' heraus. Und weil ihr das wohl nicht durchgezockt habt, hier die Credits. Director: HanWoo, Kim. Game Design: Chang-Kyun, Roh. Game Program: Hermit & Khan. Beta-Tester: JunYoung, Kim & BBong & Enchul, Kim & BumSeock, Kim. Jetzt wisst ihr's...



Unser jüngster Leser?

Joshua Kuhl ist erst zweieinhalb Jahre alt und schon haben ihm seine Eltern die M! Games gekauft – weil er die Bilder erkennt. Er soll sich sogar schon mit seinem zehnjährigen Bruder um den DS streiten. Und seit er sie einmal gelesen... pardon... angesehen hat, will er am Kiosk immer nur die M! Games haben. Das 'Problem' an der Sache: Jetzt liest auch der Papa mit und möchte sich eine PlayStation 3 kaufen. Die Mama schlussfolgert klug: "Wie der Sohn, so der Vater..."



Sonic, bitte kommen!

Kein Sonic im Test-Teil der M! Games? Dann packen wir eben 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... nein, sogar 8 Igel-Köpfe in den Manischen Monat. Könnt ihr alle finden? Halt – wir sind nicht in der Rätselrubrik! Deshalb hier die Hintergrundgeschichte, warum ihr einen Sonic-MP3-Player und Sonic-Walkie-Talkies seht. Um sich 'The Darkness 2' (Preview ab Seite 32) anzusehen, flog Matthias Ende Januar nach New York (siehe auch Meldung links). In seiner kurzen Freizeit zog es den Sonic-Fan in die pompöse Toys'R'Us-Filiale am Times Square. Dort gibt es nicht nur ein mit Kindern 'befülltes' Riesenrad im Inneren des Kaufhauses (!), sondern auch reichlich Gaming-Merchandise. Zum Beispiel den gut 40 US-Dollar teuren Sonic-Musikspieler und die Walkie-Talkies im Sonic- bzw. Shadow-Design.



Trio infernale

Unsere Praktikanten Behrang (der Igel rechts) und Max (der Igel unten) haben ihre Zeit in der M!-Redaktion mittlerweile hinter sich. Zum krönenden Abschluss besuchten wir gemeinsam die deutsche Sega-Niederlassung, um ein paar Matches 'Virtua Tennis 4' zu spielen. Und prompt wurden wir mit diesen bezaubernden (= albernen) Sonic-Mützen belohnt (= bestraft). Aber weil Behrang großer Sega-Fan ist, Max die Kopfbedeckung so gut steht und Matthias generell jeden Blodsinn mitmacht, gibt es hier dieses hübsche (= peinliche) Foto.



VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **05/2011** erscheint am Freitag, den **25. März**



- » 3DS – Hardware & Spiele im Test
- » Test: Crysis 2
- » Gears of War 3
- » Forza Motorsport 4
- » Import-Test: Catherine

Außerdem » Tuning-Tipps für Wii, L.A. Noire angespielt, MotorStorm Apocalypse, Homefront, SHIFT Unleashed 2



DRAGON AGE™ II



DEIN AUFSTIEG AN DIE MACHT
BEGINNT AM 10. MÄRZ 2011!

(DEMO-VERSION AB SOFORT ERHÄLTLICH)



WWW.DRAGONAGE.DE

[f FACEBOOK.COM/DRAGONAGE.DE](https://www.facebook.com/dragonage.de)



100% UNCUT!

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



BIOWARE



© 2011 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. Microsoft, Xbox, Kinect, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

CHANGE IS COMING



DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

www.deusex.com

SQUARE ENIX.

eidos
MONTREAL

Deus Ex: Human Revolution™ Square Enix Ltd. 2011 Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Deus Ex: Human Revolution, Deus Ex, the Deus Ex logo, Eidos, the Eidos logo, Eidos Montreal and the Eidos Montreal logo are trademarks of Square Enix Ltd.