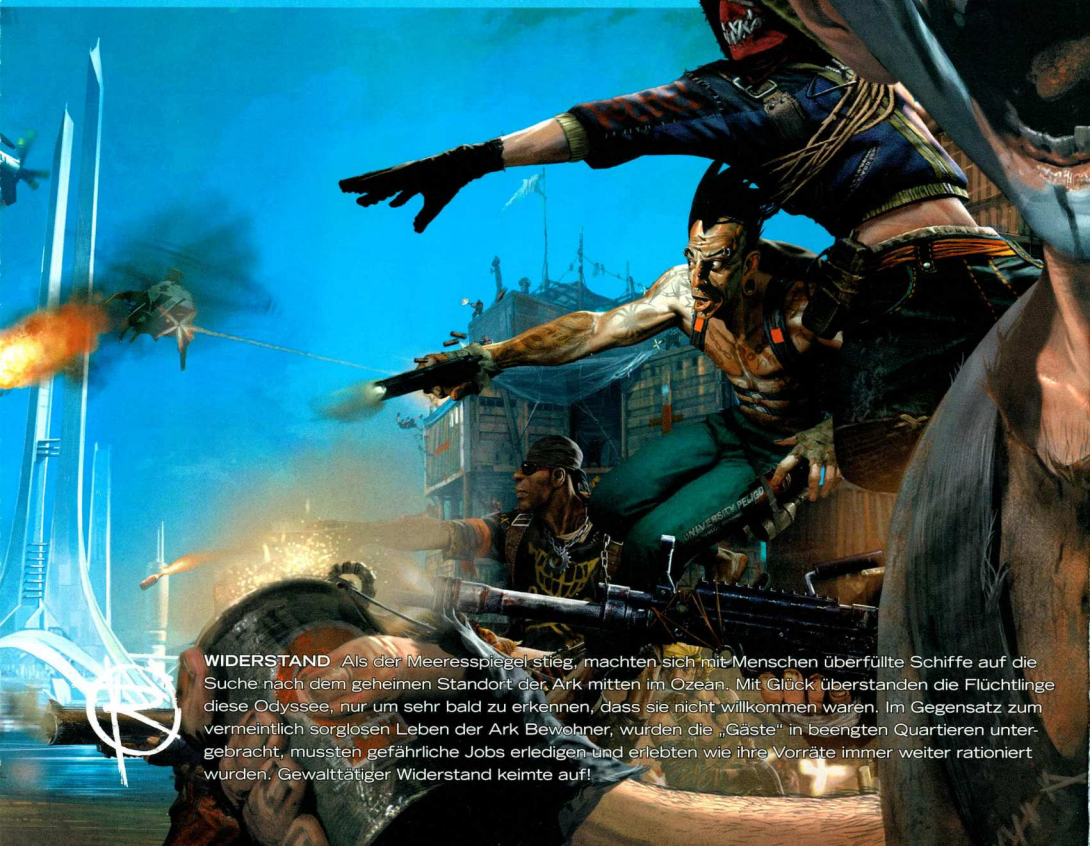


MI GAME





WIDERSTAND Als der Meeresspiegel stieg, machten sich mit Menschen überfüllte Schiffe auf die Suche nach dem geheimen Standort der Ark mitten im Ozean. Mit Glück überstanden die Flüchtlinge diese Odyssee, nur um sehr bald zu erkennen, dass sie nicht willkommen waren. Im Gegensatz zum vermeintlich sorglosen Leben der Ark Bewohner, wurden die „Gäste“ in beengten Quartieren untergebracht, mussten gefährliche Jobs erledigen und erlebten wie ihre Vorräte immer weiter rationiert wurden. Gewalttätiger Widerstand keimte auf!

Innehalten

Die meisten von Euch werden wohl zur M! Games greifen, weil sie sich über kommende Spiele informieren wollen, Kaufberatung in Form unserer Tests suchen oder einfach dem Alltag für einige Lesestunden entfliehen möchten. Ein Games-Magazin soll unterhalten und vielleicht nebenbei locker-flockig Wissen übers Lieblingshobby vermitteln. Wir hoffen, dass uns das jeden Monat aufs Neue gelingt. Es gibt aber Momente, wo "locker-flockig sein" nicht wirklich funktioniert.

Diese Zeilen entstehen traditionell am Ende einer Heftproduktion – was diesmal "wenige Tage nach dem 11. März" bedeutet. 11. März 2011: der Tag, an dem ein gewaltiges Erdbeben Japan erschütterte, eine meterhohe Flutwelle Tausende Menschen in den Tod riss und eine vielleicht beispiellose nukleare Katastrophe ihren Anfang nahm. Keine Frage: Jeden Tag sterben Unschuldige durch Hunger, Krieg und Unfälle. Die enorme mediale Präsenz der Naturkatastrophe überschattet aber derzeit das Leid in anderen Regionen der Welt – und rüttelt einen wieder wach. Lässt unsere schnelllebige Gesellschaft innehalten und nachdenken.

Innehalten muss auch Japans Videospieldindustrie nach dem Unglück: Stromrationierungen zwingen diverse Firmen zum Abschalten ihrer Online-Server (u.a. betroffen "Metal Gear Online" sowie "Final Fantasy XI & XIV"). Entwickler Irem wird sein für Frühjahr geplantes Survival-Game "Disaster Crisis 4" (Thema: Überlebe nach einem verheerenden Erdbeben) nicht mehr veröffentlichen und Spiele mit Katastrophen-Szenarien (etwa "MotorStorm: Apocalypse" und "Yakuza: Of the End") sind in Fernost auf unbestimmte Zeit verschoben. Nintendo und Sony helfen derweil mit Spenden in Millionenhöhe, das japanische Software-Studio CyberConnect2 ("hack"- und "Naruto"-Serie) offerierte via Twitter gar Unterschlupf und Lebensmittel für Flüchtende.

Angesichts dieser Ereignisse verblassen die spannenden Videospiel-Themen dieser Ausgabe etwas: Wir berichten über den Deutschland-Start des 3DS und nehmen die Hard- und Software unter die Lupe (ab Seite 70); wir analysieren den YouTube-Hype "Dead Island" und begutachten exklusiv in München den Stand des ambitionierten Zombie-Spektakels (Seite 6); wir spielen "Gears of War 3" und plaudern mit dem Serien-Lenker Cliff Bleszinski über Schicksalsschläge und deren Verarbeitung in Videospielen.

Auf dass Japan von weiteren verschont werden möge.



Nur im Abo erhältlich: das
stylistisch-exklusive M!-Cover.
Mehr auf Seite 67.

MOBILE GAMER

Ab 8. April im Handel

Unser Schwestermagazin *Mobile Gamer* ist zurück mit der 16. Ausgabe. 3DS plus Spiele werden auf über 20 Seiten ausführlich getestet; ebenso wie Dutzende Neuheiten für DS, PSP und Smartphones. Dazu gibt's mehrseitige Player's Guides, News & Previews – für 3,50 €.



6 Dead Island

EXTENDED

- 28 Mushroom Kingdom
Die etwas andere Mariopop-Parade
- 42 Liebeserklärung: Ataris 8-Bit-Computer
Die Commodore-Rivalen in der Retrospektive
- 46 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Lizenzspiele
- 59 Yakuza
Eine Analyse von Segas Unterwelt-Saga
- 96 Im Gespräch mit Keita Takahashi
MI plaudert mit dem "Katamari"-Papa



DER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 21

» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMA

- 6 Dead Island PS3 / 360
Untoten-Invasion auf der Urlaubsinsel – alle Informationen zum Spiel
hinter dem YouTube-Hype
- 12 Unvergessliche Zombie-Momente

NACHRICHTEN

- 14 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - Game Developers Conference 2011
 - iPad 2 – potenter Flachmann
 - uDraw – Malen & Spielen auf Wii

COMING

- 26 Battlefield 3 PS3 / 360
- 22 DiRT 3 PS3 / 360
- 27 Dream Trigger 3D 3DS
- 22 Duke Nukem Forever PS3 / 360
- 27 Final Fantasy IV: The Complete Collection PSP
- 22 Operation Flashpoint: Red River PS3 / 360
- 22 Red Faction: Armageddon PS3 / 360
- 23 Serious Sam 3: BFE PS3 / 360
- 24 Shadows of the Damned PS3 / 360
- 27 The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D 3DS
- 22 WWE All Stars PS3 / 360 / Wii / PSP

PREVIEW

- 40 Brink PS3 / 360
- 30 Gears of War 3 360
- 36 L.A. Noire PS3 / 360
- 34 Lego Pirates of the Caribbean PS3 / 360 / Wii / PSP / DS / 3DS

RUBRIKEN

- 3 Editorial
- 67 Abonnement
- 91 Impressum
- 98 Vorschau



90 Catherine



30 Gears of War 3

OFF

Nintendo 3DS

Deutschland daddelt dreidimensional

ab Seite 70

SPIELE-TESTS

60	Crysis 2	PS3 / 360
67	Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy	PSP
64	Homefront	PS3 / 360
54	MotorStorm: Apocalypse	PS3
48	Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed	PS3 / 360
66	The 3rd Birthday	PSP
65	The Tomb Raider Trilogy	PS3
68	Top Spin 4	PS3 / 360 / Wii
58	Yakuza 4	PS3

NACHSPIEL

80	LittleBigPlanet 2 – Bastel-Tagebuch, Teil 2	PS3
----	---	-----

3DS-SPECIAL

70	Deutschland daddelt: dreidimensional	
	Ausgepackt: Gerät und vorinstallierte Software	
72	Spring in eine neue Spieldimension	
	Technik, die begeistert	
76	Nintendogs + Cats	3DS
75	Pilotwings Resort	3DS
78	Pro Evolution Soccer 2011 3D	3DS
78	Puzzle Bobble Universe	3DS
77	Ridge Racer 3D	3DS
74	Super Street Fighter IV 3D Edition	3DS

DOWNLOAD-TESTS

84	Acceleration of Suguri X-Edition	PS3
86	Back to the Future: The Game	PS3
86	Battle: Los Angeles	360
87	Bejeweled Blitz Live	360
85	BIT.TRIP: FLUX	Wii
85	Lit Line	Wii
84	Phantom Brave: The Hermuda Triangle	PSP
85	PixelJunk Shooter 2	PS3
87	StarDrone	PS3
83	Torchlight	360
84	Ys I & II Chronicles	PSP

IMPORT-TESTS

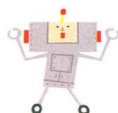
90	Catherine	PS3
89	Muchimuchi Pork & Pink Sweets	360
89	Radiant Historia	DS

INTERAKTIV

92	Leserbriefe	95 DENK MIT
94	Gewinnspiele	98 Manischer Monat

Keita Takahashi

Seite 96



DEAD ISLAND

Was steckt hinter dem Internet-Hype? Die Reise auf die Urlaubsinsel wird zum grausamen Überlebenskampf.

» Mehr als vier Millionen Klicks verzeichnet das Ankündigungsvideo von "Dead Island" bei der Online-Video-Plattform YouTube aktuell - nach nur drei Wochen. Zum Vergleich: Die Ankündigung eines Verkaufsschlagers wie "Call of Duty: Black Ops" weist innerhalb eines Jahres nur rund das Doppelte auf.

Warum entwickelt sich ein Spiel, von dem bereits 2006 zum ersten Mal gesprochen wurde (siehe: Der lange Weg zur Toteninsel), zu einem solchen Phänomen, dass selbst Zeitungen wie die amerikanische L.A. Times darüber berichten? Um dem Hype auf den Grund zu gehen, haben wir uns mit dem deutschen Produzenten Sebastian Reichert von Deep Silver an einen Tisch gesetzt und das Spiel hinter dem stimmungsvollen Clip (Seite 7) genauer angesehen.



360 Machete + Batterie = Betäubungsmesser: Mit selbst gebauten Waffen wie dieser haltet Ihr die aufdringliche Meute in Zaum.

Seit einigen Jahren arbeitet das polnische Entwicklerstudio Techland am Überlebenskampf auf der Urlaubsinsel. Parallel zu Ubisofts "Call of Juarez"-Shooterreihe sowie dem letztjährigen Rennspiel "nail'd" schrauben die technisch versierten Europäer regelmäßig an ihrer hauseigenen Grafik-Engine namens Chrome, um der verheißungsvollen Spielidee von "Dead Island" gerecht zu werden.

Das Spiel verfrachtet die offene, frei erkundbare Welt mit Rollenspielanleihen von "Borderlands" auf die fiktive Südseeinsel Banoi, die zwischen Äquator und Australien gelegen eine ordentliche Portion "Far Cry"-Flair versprüht. Das Südseeparadies soll jedoch nicht Ort einer geheimen Militärbasis sein, was uns über die Wurzeln des dort vorzufindenden Übels weiter im Dunkeln tapfen lässt.

Voller Stolz demonstriert uns Produzent Sebastian eine spielbare PC-Version von "Dead Island", das nun bis Ende dieses Jahres erscheinen soll. Nach einer alkoholgeschwängerten Nacht erwachen

wir in unserem Hotel – dem Hotel, das im Trailer von einer Zombie-Invasion heimgesucht wird.

Dank eines ordentlichen Brummschädels liegen die Ereignisse des letzten Abends noch im Alkoholnebel verborgen, als uns bereits der erste Untote gegenübersteht. Doch wir lenken künftig nicht etwa die Geschicke des verzweifelten Vaters aus dem Werbeclip. Vielmehr kontrollieren wir eine von vier Personen: die Herren Logan und Sam sowie die Damen Xian Mei und Purna. In Rollenspielmanier gehören sie unterschiedlichen Charakterklassen mit individuellen Vorzügen an, es gibt den Assassinen, einen Tank, einen Supporter sowie einen Allrounder.

Knochenend und Sonnenschein

Sebastian spielt uns den ersten von fünf Akten vor. Mehrere Settings pro Kapitel wie pazifische Strände, Berglandschaften, Dschungel und Stadtgebiete verspricht er. Nach kurzer Ladezeit lärmt es, um uns herum einige Leute. Namen tanzen über ihren Köpfen, als sie panisch



360 "Dead Island" setzt auf Nahkämpfe, wodurch die detaillierten Charaktermodelle gut zur Geltung kommen.

durcheinander rennen. Keiner traut sich aus dem Raum, denn draußen lauert der Tod. Wir jedoch müssen dem Rettungsschwimmer Sinamoi helfen und greifen beherzt nach einem hölzernen Paddel. Interaktive Objekte, mit denen wir Zombies Saures geben können, sind grafisch hervorgehoben.

Aus den Augen unseres Alter Egos tasten wir uns aus der Holzhütte. Die Sonne blendet, wir erkennen das dezente HUD oben links im Bild dennoch. Es verrät den Stand unserer Gesundheit sowie die Anzahl der Erfahrungspunkte und informiert über zu vergebende Eigenschaftspunkte – mit denen verbessern wir bestimmte Fertigkeiten wie das Werfen von

Messern oder die Sprintdauer.

In der offen angelegten Inselwelt soll es keine künstlichen Grenzen geben, verspricht Sebastian Reichert, besonders starke Gegner würden aufzeigen, wo es momentan nicht weitergehen soll. Ein Schnellreisesystem helfe beim Zurücklegen großer Distanzen, die Ankündigung von Fahrzeugen weckt Erinnerungen an die zunehmend nervtötenden Gefechte in "Far Cry 2". In "Dead Island" soll es allerdings kaum Kämpfe auf Vehikeln geben, versichert uns der Gesprächspartner – besser so!

Angeschlagen vom trotzigen Austesten der Levelgrenzen kippen wir uns entweder gefundene Energy Drinks hinter die Binde >>

DER LANGE WEG ZUR TOTENINSEL

Vor fünf Jahren tauchten die ersten Bilder auf, seither aktualisierte Techland die Chrome-Grafik-Engine mehrmals und überarbeitete Spiel- sowie Grafikdesign. MI wagt einen Abstecher ins Archiv.

2008



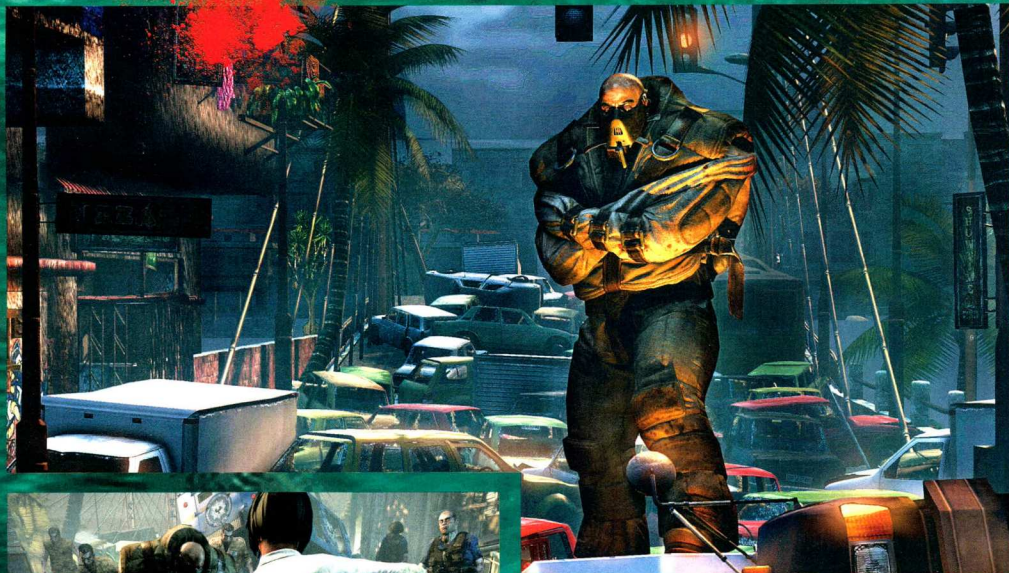
Die Entwicklung begann mit dem Konzept-Demo "Island of the Living Dead"...



...die 2006 auf der E3-Messe erstmals gezeigt wurde. Laut Techland war sie...



...zu dieser Zeit noch gar nicht für die Öffentlichkeit bestimmt.



360 Dieser gefesselte Bossgegner wird Euch bestimmt nicht beißen, allein seine Größe ist aber furchteinflößend.



360 Trotz Zwangsjacke ist dieser Kerl ein zäher Brocken, der Euch mit wütenden Rammattacken den Garaus machen will.

oder verarztet uns mit einem Verband aus dem Inventar. Lediglich die ersten eineinhalb unserer vier Lebensbalken regenerieren sich mit der Zeit – ein entsprechendes Upgrade verbessert die Selbstheilung. Ohnehin ist unser Held – für welchen der Vier man sich auch entscheidet – eine robuste Person, denn unerklärlicherweise ist er sogar immun gegen Zombieattacken. Zwar verwunden Bisse und Hiebe, verwandelt werden wir uns aber nicht. Dieser Sachverhalt ist auch manch anderen Personen auf der Insel bereits aufgefallen, weshalb wir gespannt sind, welche Geschichte uns die Entwickler im Verlauf des auf rund 30 Stunden angelegten Abenteuers auftischen werden.

Details über die Hintergründe des Zombieausbruchs erfährt der Spieler durch die Suche nach verborgenen Tonbändern und Aufzeichnungen eines Reporters, der bis kurz vor der Invasion Nachforschungen anstellte. Trefft Ihr hingegen auf andere Menschen, haben sie abseits missionsrelevanter Informationen nur wenig zu berichten.

Man wolle gar nicht mit BioWares "Mass Effect" oder "Dragon Age" konkurrieren und den Spieler mit komplexen Dialogsystemen erschlagen, erklärt Sebastian Reichert. "Dead Island" soll vielmehr ein knackiges Survival-Horror-Actionspiel mit Fokus auf Nahkampf werden! Was wir in den folgenden Minuten auf dem Weg zu

Sinamois Rettungsschwimmerbasis am Strand erleben, unterstreicht diese Behauptung.

Ein Füllhorn an Tödlichkeiten

Wir erleben ein rasantes Zombieschlachtfest, in dem Schusswaffen rar und kaum nützlich sind. Stattdessen prügeln wir der Zombiebrut die Hitpoints aus dem faulen Leib mittels allerlei Alltagsgegenständen wie Paddel, Rohrzangen oder Baseballschläger. Bereits unter unseren ersten Gegnern befinden sich rennende und schlurfende Exemplare. Auch brennende Untote oder solche, die mit ekligen Blasen übersät sind und in unserer Nähe explodieren. Und wir haben nur ein Paddel dabei...

Unser armseliges Holzbrett weist immerhin wie jede andere Waffe drei Statuswerte auf: Schaden, Kraft und Reichweite. Benutzen wir Objekte, werden wir besser im Umgang mit ihnen. Stärkere Todbringer erfordern ein entsprechendes Level Eures Charakters, alle Objekte können auch geworfen werden. Das klingt komplex

und somit ist laut unserem Gesprächspartner zum derzeitigen Entwicklungsstand auch die größte Herausforderung die optimale Spielbalance.

Noch komplexer wird das Kampfsystem durch selbst erstellte Mordwerkzeuge. Neben dem Reparieren hilfreicher Gegenstände beherrschen wir auch zunehmend deren Kombination. Befestigen wir beispielsweise eine Batterie mit Draht an einer Machete, setzen wir damit Zombies unter Strom und lähmen sie. Das verschafft genügend Zeit, um den Combo-Zähler mit groben Angriffsserien nach oben zu treiben und Erfahrungspunkte zu scheffeln. Mit den entsprechenden Skillpoints kombinieren wir Keulen mit Stacheln und reißen einzelne Fleischfetzen aus den Angreifern. Ratsam ist es auch, Zombies die Arme zu brechen, damit sie hilflos mit gefletschten Zähnen zum Biss ansetzen und ihren Kopf auf dem Silbertablett servieren, der prompt unsere Axt zu schmecken bekommt...

Bei der Entwicklung neuer



2007 zeigt Techland erstmals offiziell, worum es geht: Brutale Zombies...



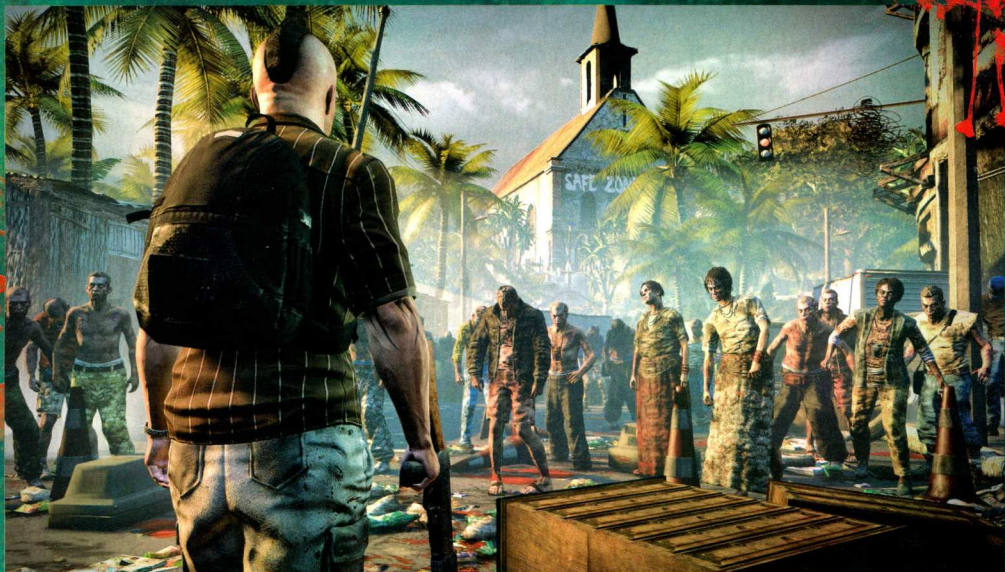
...in einem pazifischen Urlaubsparadies machen im ersten Trailer Lust auf mehr...



...eine Technik-Demo veranschaulicht zudem das "Skin Deformation System"...



...mit dem das nahkampflastige Zombiegemetzel vielfältige Wunden darstellt.



360 Im Hintergrund seht Ihr schon eine sichere Basis, doch den Weg dorthin müsst Ihr Euch freikämpfen – hoffentlich habt Ihr ausreichend Verbandszeug dabei!

Es tut dem Combo-Zähler gut, Zombies die Arme zu brechen.

Waffen wolle man bei Techland weniger die unrealistischen und übertriebenen Möglichkeiten von Capcoms "Dead Rising"-Reihe nachahmen, vielmehr verfolge man einen ernsthaften, realistischen Ansatz – soweit die Thematik das überhaupt erlaubt. Ein derber Fußtritt auf Köpfe am Boden liegender Zombies sowie besonders die "Fury Skill" lassen daran Zweifel in uns aufkeimen.

Als Nächstes gerät unser Held in Rage und wir hauen mit einem Schlagring Untote in Zeitlupe zu Klump und halten andere mit einem Tritt auf Distanz, um sie mit einem Gastank zu bewerten. Der explodiert, der Kopf einer Zombiedame auch und ihr ratlos tastenden Arme greifen ins Leere, ehe ihr blutiger Rumpf zu Boden sackt – wir verstehen, weshalb sich Deep

EMOTIONALER TRAILER SORGT FÜR FURORE

Als eines der inszenatorisch ungewöhnlicheren Videos der letzten Monate sorgt der jüngste Ankündigungstrailer von "Dead Island" derzeit für jede Menge Abrufe bei Videoplattformen wie YouTube. Zudem erstellen Fans eigene Schnittfassungen oder fühlen sich kreativ gefordert und singen Lieder zum Clip. Zwar gab es bereits 2007 ein Video zum Spiel zu sehen, das jedoch unspektakulär war. Unter Leitung von Koch Media und dem Spielelabel Deep Silver entstand nun ein Trailer, der in

Anlehnung an Filme wie "Memento" rückwärts erzählt wird. Er beginnt mit einem Mädchen, das tot auf dem Rasen liegt. Die folgenden Szenen berichten in aufwändig gerenderten und drastischen Bildern vom Kampf eines Vaters um das Leben der Tochter. Dabei sollte die Reise auf die Südseeinsel ein geruhiger Familienurlaub werden, die Zombienvision verteilt dieses Vorhaben jedoch schnell. Auf unserer Webseite www.maniac.de könnt Ihr den Trailer sehen.



Vorwärts oder rückwärts ansehen: Einige Ereignisse und Details erschließen sich dem Zuschauer erst nach mehrmaligem Betrachten des Trailers – allerdings spielt Ihr in "Dead Island" keine der hier gezeigten Personen!

Silver keine großen Hoffnungen auf eine deutsche Veröffentlichung macht. Auch die Kombination von Sprengstoff und einer Digitaluhr

dürfte wenig deutschlandkompatibel sein, denn sobald der Weckruf ertönt, explodiert unser Wurfbjekt und versprengt Umstehende in alle

Himmelsrichtungen. Menschen dürfen wir indes nicht töten, doch das mildert die dargebotene Gewalt kaum. Genrefans werden sich »

2008



Das Aussehen der fauligen Brut macht auch 2008 einen Satz nach vorn...



...und nach der Urlaubsanlage von 2007 ist nun eine marode Stadt zu sehen...



...auch das Werfen von Alltagsgegenständen wird demonstriert, ehe wir erneut...



...den Dschungel inspizieren – bis zur Veröffentlichung dauert es noch drei Jahre.



360 Kein Sinn für Humor: Cruel & the Gang

über die vielfältigen Herangehensweisen freuen, mit denen sich die Zombiebrut auseinandernehmen lässt, deutsche Jugendschützer nicht.

Dessen ist sich auch Sebastian Reichert bewusst, der gar nicht erst mit einer Veröffentlichung in Deutschland rechnet. Anpassen wolle man die Gewaltdarstellungen ohnehin nicht, weil das die Spielbarkeit empfindlich beeinträchtigen würde. Es soll deshalb auch nur eine Textlokalisierung stattfinden – eine Sprachsynchronisation sei nicht nur unwirtschaftlich, deutsche Sprecher harmonisierten zudem nicht mit dem südpazifischen Ambiente.

Rettende Basis am Strand

Mit all diesen Erkenntnissen im Kopf erreichen wir endlich die rettende Arbeitsstätte des Rettungsschwimmers Sinamoi. Sie ist von einem Zaun umgeben, der Zombies fernhält. Hier errichten wir unsere erste Basis, wo sich auch gerettete Personen einfinden,



die uns mit optionalen Nebenmissionen, Geld und anderweitigen Belohnungen versorgen.

Dabei haben die Entwickler mitgedacht, um dem Spieler keine Möglichkeiten zu verbauen: Sollen wir beispielsweise die Gattin eines verzweiferten Herren finden, zieht dieser beizeiten mit in die nächste Basis, so dass wir den Auftrag jederzeit annehmen können. Unter den Überlebenden in unserer

neuen Basis entdecken wir bald auch einen Techniker sowie einen Automechaniker. Beide machen uns mit weiteren Spielelementen vertraut, infektiöse Leichen mit Benzin zu verbrennen, muss man als argloser Urlauber schließlich erst einmal lernen. Deep Silver zufolge stehen zwei Aufgaben im Mittelpunkt des Spiels: möglichst viele Zombies zu töten und zu überleben, um die Hintergründe aufzuklären.

kelparten darstellen kann. Zwar läuft "Dead Island" auf der aktuell fünften Version, die Techland auch in "Call of Juarez: The Cartel" einsetzt, doch mittlerweile hat man den übertriebenen Detailgrad zugunsten wichtigerer Spielelemente zurückgefahren. Man könne Zombies abschneiden, verspricht Produzent Sebastian, betont aber einen viel wichtigeren Aspekt des Spiels – nämlich den Koop-Modus.



360 Jede Menge unterschiedlicher Gegnerarten erfordern verschiedene Vorgehensweisen – der dicke braune Blasenmann explodiert, wenn wir uns nähern.

Über den Hintern von Zombies

Ein einladendes Urlaubsparadies und blutrünstige Horden wollen natürlich ansehnlich in Szene gesetzt werden. Ein wenig plastisch wirkt manche Bodentextur bislang schon noch und auch der Bildaufbau holpert stellenweise. Doch die bunt bewachsene Insel und ihre untoten Bewohner überzeugen. Mit einer schicken Technikdemo demonstrierte Techland bereits 2007, dass die intern entwickelte Chrome-Engine sogar einzelne Hautschichten und Mus-

Im Quartett wird's nett

"Dead Island" legt großen Wert auf eine Mehrspieler-Kampagne für vier Teilnehmer, die via Systemlink oder online jederzeit ins Spiel von Freunden ein- und wieder aussteigen dürfen. Die Charakterklasse ist beliebig wählbar, Doppelungen sind auch erlaubt. Wie für Fairness bei unterschiedlichen Charakterstärken gesorgt wird, will man uns auf Nachfrage noch nicht verraten, man sei sich der Herausforderung aber bewusst. Steigen Mitspieler aus, verschwinden sie aus dem



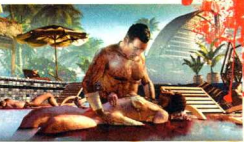
In Verbindung mit einem packenden Werbetrailer sind neue Bilder zu sehen...



...welche die Ego-Spielperspektive nicht wiedergeben, aber detaillierter denn je...



...von den dramatischen Ereignissen auf der Urlaubsinsel künden...



...die manch persönliche Unglück der Touristen mit sich bringen.



360 Die Spielwelt: soll frei begehrbar sein, betonen die Entwickler.

Spiel – KI-gesteuerte Begleiter soll es nicht geben. Es würde uns überraschen, folgten in den kommenden Monaten nicht weitere Ankündigungen zu den Mehrspieler-Modi.

Auf Nachbohren erfahren wir noch, dass die Level-Höchstgrenze der Spielcharaktere noch nicht feststeht, es aber eine geben werde; auch sämtliche Fertigkeiten verfügen über eine maximale Ausbaustufe. Eines wird aber bis zur Veröffentlichung ein Geheimnis bleiben: Welche Rolle eine ans Bett gefesselte Zombiedame in Reizwäsche hat und wozu das während der Präsentation entdeckte Kondom gut ist, behält Produzent Sebastian Reichert grinsend für sich. *mh*

System **PS3 / 360**
Entwickler **Techland, Polen**
Hersteller **Deep Silver**
Genre **Ego-Action-Rollenspiel**
Termin **4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS

- » vier Charakterklassen mit Skillssystem ermöglichen verschiedene Spielweisen
- » jede Menge Upgrades und Waffen
- » hemmungslos grober Zombie-Mix aus Ego-Action- und Rollenspiel-Elementen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Untergrund mancherorts noch plastisch
- » kommt voraussichtlich nicht nach Deutschland. Kürzungen sind nicht geplant

FAZIT » Ein tiefgründiger Mix aus brutaler Koop-Zombie-Action und wohl dosierten Rollenspiel-Elementen soll "Dead Island" werden, der Fokus auf Combo-lastige Kämpfe macht eine Veröffentlichung in Deutschland unwahrscheinlich.



Der Deutsche Sebastian Reichert überweicht die Produktion von "Dead Island".

»Wir wollen den Survival-Aspekt voll ausschöpfen«

Producer Sebastian Reichert führte uns nicht nur die ersten Spielzonen zu "Dead Island" vor, er stellte sich auch unseren Fragen rund um Zielgruppen, Zukunftsvisionen und Zombies.

MI Games: Bereits 2007 haben wir den ersten Trailer zu "Dead Island" gesehen. Dann ist lange nichts passiert, irgendwann erfuhren wir von Techland, man habe einen Publisher gewonnen. Wie ist das Projekt entstanden?

Sebastian Reichert: Als Producer bei Deep Silver habe ich die Zeit, bevor das Spiel bei uns gelandet ist, nicht überwacht. Ich weiß aber, dass Techland von Anfang an Lust auf ein Zombiespiel hatte. Über die Jahre haben sie die Grafik-Engine weitgehend umgebaut, denn damals war das noch die Chrome Engine 3, jetzt ist es Version 5. Es wurde viel daran gearbeitet, was die Engine in einem Open-World-Spiel darstellen und leisten muss, um die vielfältigen Trefferzonen zu ermöglichen. Ich gehe davon aus, dass das bei Techland nebenher gelaufen ist, während andere Projekte wie die "Call of Juarez"-Reihe für Ubisoft verwirklicht wurden. "nail'd" erschien dann über uns, da standen wir als Publisher von "Dead Island" auch schon fest.

Ich hörte, das Spiel sei von Euch umgekrempelt worden. Was habt Ihr gemacht?

Wir stellten die klassischen Publisher-Fragen: Welche Zielgruppe können wir aufbauen? Worauf legen wir den Fokus? Wir wollen den Survival-Aspekt voll ausschöpfen – die Suche nach neuen Waffen und dass man gelbe Waffen reparieren und Upgrades darauf anwenden kann. Außerdem gewährleisten wir, dass der Mehrspieler-Part funktionieren und dass nicht irgendwelche anderen Arten von Action-Game simuliert werden. Denn der Shooter-Markt ist zu voll, da wollen wir nicht hin. Man gibt einiges an Geld aus, um mit "Crysis" oder "Killzone" mithalten zu können – es war eine Frage der Ausrichtung.

Setzen wir drei Spieler in einen Raum. Der erste spielt "Far Cry", der zweite "Dead Rising" und der dritte "Borderlands" – wen spricht "Dead Island" am ehesten an?

Am ehesten wohl den "Borderlands"-Spieler. "Dead Island" bietet aber viel mehr Story und soll kein Rollenspiel sein. Man wird getrieben von den Ereignissen und dem Bestreben, die Insel zu verlassen oder Hilfe zu finden.

Der Trailer zum Spiel hat ziemlich eingeschlagen: Bei Youtube sieht man ihn vorwärts und rückwärts, neulich habe ich eine Version entdeckt, in der Leute dazu gesungen haben. Außerdem ist er ziemlich aufwändig und detailliert. Wie entstand er? Die Idee dazu entsprang einer Zusammenarbeit zwischen un-

serem Cinematic Designer und einer externen Agentur. Wir haben nur wenige Vorgaben gemacht. Wir wollten die Ernsthaftigkeit verdeutlichen und so wenig wie möglich vom eigentlichen Spiel zeigen, um ein Höchstmaß an Freiheit für die Entwicklung zu haben. Wenn man im Rendertrailer die vier Hauptcharaktere zeigt, können wir daran nichts mehr ändern. Das Hotel aus dem Trailer allerdings markiert den Anfang des Spiels. Von daher erzählt der Trailer eine Geschichte aus der Welt, in der das Spiel passiert.

Dem Trailer wurde mehrfach Geschmacklosigkeit vorgeworfen, weil ein Kind stirbt. War Euch die Kontroverse im Vorfeld klar?

Völlig klar. Es ist magisch: Sobald einem Kind etwas passiert, ist es böse. Das ist ziemlich krass. Wenn jemand behauptet, der Trailer sei kontrovers und böse, dann soll er das bitte tun, weil er impliziert, dass zirka 20 Menschen sterben bzw. gestorben sind. Menschen! Und man regt sich über das eine Kind auf. So eine Aussage ist richtig böse, denn das heißt, die anderen Menschen hätten keinen Wert. Zudem wird die Geschichte ja nicht so erzählt, dass sie das Kind vor die Zombies werfen, um sich selbst zu retten.

Warum sind Zombies so populär?

Sie sind ein großer Teil der Popkultur, die Faszination ist nichts Neues. Man wächst mit "Dawn of the Dead" auf, es gab 1.000 andere Zombiefilme und die episch geilen Comics "The Walking Dead" – die habe ich stets auf dem Handy dabei. Bei den Leuten von Techland ist das genauso. Ich weiß, dass sie schon vor dem ganzen Zombiehype mit dem Autor von "The Walking Dead" Kontakt hatten, einfach nur aus persönlichem Interesse.

Die Faszination rührt wohl von der Nachvollziehbarkeit. Das Einzige, was uns von einer realen Zombie-Apokalypse trennt, ist dieses Fünkchen Magie oder dieses Virus, diese komische Form von Tollwut. Es gibt sogar Tiere, die sich verhalten wie Zombies, wenn sie tollwütig werden. Das macht es noch realistischer – sobald man diese Tollwut auf Menschen übertragen könnte, hätten wir dieses Setting.

Wobei nur die modernen Zombies aggressiv rennen und brüllen. Die klassischen Romero-Zombies sind eher eine dumpe, träge Masse...

In "Rabid" rannten sie auch schon, das ist ein Klassiker von 1977. Es geht letztendlich um die Nachvollziehbarkeit dieser Krankheit. Gabe es das, wäre es morgen mein Problem. Es ist kein abgehebenes Weltraum-Setting, bei dem man erst ein Lexikon lesen muss, um zu verstehen, worum es geht. Bei Zombies gibt es nichts zu erklären: Die Welt ist am Arsch, weil Menschen durchdrehen und Amok laufen. Das hilft Menschen dabei, sich hineinzuversetzen.



Unvergessliche Zombie-Momente

Zombies sind angesagt wie nie – MI Games erinnert sich an die großartigsten Untoten-Auftritte der Videospiegelgeschichte.

Historisch – Zombie Zombie

Das erste Spiel mit Zombies erscheint 1984 für ZX Spectrum – der Spieler landet mit einem Hubschrauber in einer zombieverseuchten Umgebung und erwehrt sich seiner Angreifer mit einem Gewehr, das Luftwölken schießt. Der atmosphärische Soundtrack unterstützt das Spielkonzept.



ZX Grafisch schlicht, doch atmosphärisch dicht: Wenn Ihr allein durch die Umgebung wandert und ins Blickfeld eines Zombies geratet, ist Spannung garantiert.

Ikonisch – Resident Evil

Wenige Minuten nach Spielbeginn trifft der Spieler in der Rolle von Chris Redfield oder Jill Valentine erstmals auf einen Zombie – der Untote beugt sich genüsslich schmausend über das Bravo-Team-Mitglied Kenneth J. Sullivan und hält inne, als er den Spieler bemerkt. Der folgende Blick über die Schulter versinnbildlicht das Grauen durch die trägen Zombies wie kaum eine andere Szene.



PSone Von dieser Szene existieren länderspezifisch unterschiedliche Schnitffassungen, dieser Kopf ist immer dabei!

Unsterblich – Metal Slug 3

In der zweiten Mission der beinhaltenen Bitmap-Ballerei trifft Ihr erstmals auf Zombies, die Euch Erbrochenes entgegensepen. Nach einem Treffer verwandelt sich Eure Spielfigur ebenfalls in einen Untoten und bewegt sich fortan langsamer. Dafür ist sie unverwundbar gegenüber Projektilen feindlicher Soldaten und Hubschrauber – lediglich eine weitere Ladung Zombiekotze macht Euch den Garaus, Medikits hingegen beseitigen den Zustand. Es kann durchaus sinnvoll sein, Bosskämpfe als Zombie zu bestreiten.



32X Die rote Blutfontäne vernichtet, was sie trifft. Gleichzeitig können Euch die Schüsse der Helikopter nichts anhaben.

Politisch – Call of Duty: Black Ops



PS3 Während John F. Kennedy den strahlenden Helden im Vordergrund gibt, hält sich der umstrittene Nixon zurück.

Am Ende der Solo-Kampagne motivieren namhafte Politiker den Spieler dazu, den soeben freigeschalteten Zombie-Modus auszuprobieren. Seite an Seite mit Verteidigungsminister Robert McNamara, Richard Nixon, Fidel Castro und John F. Kennedy schützt Ihr das Pentagon vor anrückenden Zombiehorden – eine ebenso haarsträubende wie witzige Vorstellung.

Komisch – Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Auf Schatzsuche befreit Guybrush Threepwood mittels Voodoo-Zauber Scabb Island von Largo LaGrandes Schreckensherrschaft. Dabei verliert Guybrush den Bart seines Erzfeindes LeChuck an LaGrande. Der holt daraufhin den berüchtigten Geisterpiraten als Zombie ins Leben zurück. Einige der urkomischen "Monkey Island"-Adventures sind in überarbeiteter Form für aktuelle Konsolen erhältlich, mit "Tales of Monkey Island" versucht sich Telltale Games 2009 an neuen Folgen im Episodenformat.



PS3 Für Remakes und neue Episoden wurde LeChuck überarbeitet.



PC Nur im zweiten Abenteuer tritt Geisterpirat LeChuck als Zombie auf.

Musikalisch – Plants vs. Zombies



PC Unverkennbar Jacko: rote Klamotten, schwarze Strähne auf der Stirn und ein marodes Gesicht.

Der gleichsam packende wie spaßige Strategie-Titel im Tower-Defense-Stil ist mittlerweile für etliche Plattformen erhältlich. Vor Michael Jacksons Tod war der King of Pop in seinem berühmten "Thriller"-Outfit Teil der Zombiemeute, inzwischen wurde diese lustige Hommage aus dem Spiel entfernt.

Animalisch – Resident Evil: Outbreak File 2

Laut deutschem Gesetz zählt der Zombie zur Darstellung menschenähnlicher Gestalten, weshalb seine Zerstückelung bei uns oft Gegenstand von Kürzungen ist. Anders sieht es bei zombifizierten Tieren aus, von denen speziell die "Resident Evil"-Reihe ein breites Spektrum bietet. Neben den berühmten Hunden finden sich infizierte Schlangen, Haie, Vögel, Spinnen und der vermutlich größte Zombie der Videospiegeschichte: Oscar, der Elefant treibt im zweiten Teil des "Outbreak"-Ablegers im Zoo von Raccoon City sein Unwesen.



PSone Benjamin Blümchen ist stinksauer – die Neurodermis macht ihn verrückt.

Statistisch – Dead Nation

Doppelstich-Shooter gibt es wie Sand am Meer, Gleiches gilt für Zombie-Games. Nicht einmal die Kombination ist neu – mit "Zombie Apocalypse" war Konami früher dran. Doch kein Spiel bietet wie "Dead Nation" eine länderspezifische Statistik getöteter Zombies. Jedes virtuelle Opfer landet auf dem Zähler Eures realen Heimatlandes, wodurch eine intelligente Verschränkung zwischen Spiel und Realität geschaffen wird: der Eindruck einer globalen Epidemie, die Spieler in jedem Land per PS3 eindämmen.



PS3 Nicht allein die absolute Zahl besiegt Zombies entscheidet über die Platzierung.

Hektisch – Resident Evil (Remake)



GC Als eine der Neuerungen im Remake stehen manche Zombies wieder auf.

Kenner des Originals werden mit neuen Ideen überrascht, darunter der sich totstellende "Crimson Head"-Zombie. Nähert man sich ihm, steht er auf und verfolgt den Spieler rasant. Das Gegenmittel: Kopiplatzer, zertrümmerte Kniescheiben und jede Menge Benzin.

Außerirdisch – Half-Life 2



360 Die blutigen Opfer der Head Crabs schlurfen durch die Finsternis.

Die Headcrabs ergreifen zwar schon in Gordon Freemans erstem Abenteuer Besitz von Wissenschaftlern, doch erst "Half-Life 2" wagt mit dem Ravenholm-Abschnitt einen Ausflug ins Survival-Horror-Genre. Begleitet von düsteren Klängen erkundet Gordon das Spukdorf und bekämpft eine Reihe zombiehafter Kreaturen, die im späteren Verlauf sogar rennen. Dank der Gravity Gun ist der Name Programm: Halbiert die lebenden Toten mit Sägeblättern!



PS3 Besonders spaßig wird das "Robotron"-artige Zombiegemetzel im Zusammenspiel mit Freunden.

ZOMBIES – SIE SIND ÜBERALL!

Das Wort "Zombie" leitet sich von "nzumbu" aus der zentralafrikanischen Sprache Kimbundu ab und bezeichnet ursprünglich einen Totengestalt. Heute ist der auferstandene Tote fester Bestandteil der Popkultur. Im Kino debütierte er bereits 1920 in "Das Kabinett des Dr. Caligari", namentlich als solchen bezeichnet ihn erst "White Zombie" 1932. Das Bild des tumb schlurfenden Zombies prägt George A. Romero 1968 mit "Night of the Living Dead". Vereinzelt sind sie bei Romero auch schneller unterwegs, auch David Cronenbergs "Rabid" (1977) oder Umberto Lenzi's "Großangriff der Zombies" (1980) setzen auf flotte Infizierte. Spätstens mit Danny Boyles "28 Days Later" (2002) und Zack Snyder's Remake von "Dawn of the Dead" (2004) hat sich der nennende Zombie im Mainstream etabliert. Über mehrere Fortsetzungen entwickelt Romero

seinen sozialkritischen Zombie-Ansatz fort und spendiert dem gezähnten "Bub" (Bild 1) in "Day of the Dead" (1985) Erinnerungsvermögen, "Land of the Dead" (2005) gesteht Untoten gar eine Daseinsberechtigung zu.

Auch Humor und Sex haben Einzug ins Genre gehalten – Peter Jackson lässt 1992 in "Braindead" Priester und Pflegerinnen kopulieren und fiesen Zombie-Nachwuchs gebären (Bild 2), "Shaun of the Dead" sorgt 2004 für Lacher; auch Porno-Ikone Jenna Jameson (Bild 3) legt sich 2008 im spaßigen "Zombie Strippers" lasziv auf die faule Haut und lässt im Zickenkrieg mit Kolleginnen die Fetzen fliegen.

Musikalisch thematisieren Horror Punk und Psychobilly die himtote Meute, auch das markante Organ der "Cranberries"-Sängerin Dolores O'Riordan frisst sich 1994 mit der Polit-Hymne "Zombie" ins Hirn. Hammlöser ist Eddie (Bild 4), der seit 1980 "Iron Maiden"-Platten ziert. Darauf stoßen wir mit einem Zombie an (Bild 5) – mit knapp 20 Prozent Alkoholgehalt lässt der Cocktail aus Rum- und Sautsorten seit den 1930ern kaum Hirnzellen am Leben!



NACHRICHTEN

Es kommt – das Saber-Rider-Spiel

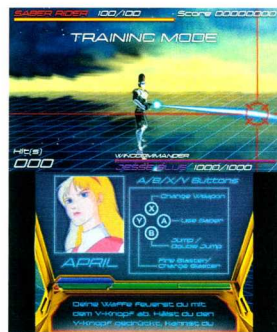
LEIPZIG • "Saber Rider and the Star Sheriffs" auf Tele 5 war wie "Captain Future" oder "He-Man" in den 1980ern und frühen 1990ern fester Bestandteil fast jeder Kindheit – bis heute halten viele die Serie in warmer Erinnerung. Jetzt scheint ein lang gehegter Traum wahr zu werden: Der Leipziger Entwickler Firehazard Studios sicherte sich die Rechte am Sci-Fi-Western "Saber Rider and the Star Sheriffs" und werkelt fleißig an einer Spiele-Umsetzung für den 3DS – auch Xbox Live Arcade und PlayStation

Network sollen bedacht werden. Produzent Chris Strauß erklärt uns: "Saber Rider – The Videogame" orientiert sich ein wenig an Treasures 'Sin and Punishment'. So sind wir in der Lage, das Thema in ein fesselndes Spiel zu packen, ohne auf etwas verzichten zu müssen. Den Spielern erwarten zwölf actiongeladene Levels, eine packende Story und atemberaubende Bosskämpfe. Alle Star Sheriffs, die Fahrzeuge und natürlich Ramrod werden spielbar sein."



Noch befindet sich das Spiel in einem frühen Prototypen-Stadium – wie die Platzhalter-Umgebung sehr deutlich zeigt.

Als kleiner Entwickler verfügte Firehazard nicht über die nötigen Ressourcen – daher startete Strauß eine Crowdfunding-Aktion (Fremdkapitalfinanzierung durch Zahlungen von Internet-Nutzern), die großen Zuspruch hatte. Mehr als 50 Tage vor Ablauf der Frist am 6. Mai wurde bereits die magische Grenze von 10.000 Euro erreicht. Wer sich noch beteiligen möchte, der kann dies unter www.pling.de/tun.



Hier seht ihr den ersten 3DS-Screenshot. April leitet Saber Rider durch das Tutorial.

Erste Bilder machten auf uns einen guten Eindruck – "Saber Rider – The Videogame" könnte das Spiel werden, auf das Fans gewartet haben. Dazu stand uns Chris Strauß Rede und Antwort. *tn*



Links Programmierer Hoffmann, rechts Producer Strauß.

M! Games: Wie haben sich die Verhandlungen mit den Rechte-Inhabern der Anime-Vorlage gestaltet?

Chris Strauß: Die Gespräche mit World Events Productions waren nicht so kompliziert. Ich stehe schon seit 2005 mit WEP im Kontakt. Sie waren immer sehr hilfsbereit und haben unsere Idee von Beginn an unterstützt.

Worauf können wir uns bei "Saber Rider

– The Videogame" freuen?

Die Dialoge werden von den Originalsprechern der Serie vertont und der Soundtrack kommt von niemand Geringerem als Chris Hülsbeck!

Wie entstand die Idee dieser Crowdfunding-Aktion?

Das Crowdfunding-Prinzip ist in den USA eine gut funktionierende Sache und seit 2010 gibt es auch einige Crowdfunding-

Seiten bei uns. Die Idee, "Saber Rider – The Videogame" dort zu platzieren, kam mir, nachdem ich von einer erfolgreichen deutschen Crowdfunding-Aktion bezüglich eines neuen Bud-Spencer-Films hörte. Dass unser Ziel bereits nach zwölf Tagen erreicht wurde, war selbst für mich absolut unglaublich. Das hat mir eindrucksvoll gezeigt, dass die Fans noch immer hinter "Saber Rider" stehen und ein Spiel dazu nicht nur mein persönlicher Traum ist.

iPad 2 – potenter Flachmann

USA/DEUTSCHLAND • Die Präsentation des iPad 2 wartete mit einer positiven Überraschung auf: Apple-Chef Steve Jobs ließ es sich trotz schwerer Erkrankung und Krebs-Gerüchten nicht nehmen, die erste Revision des Tablet-Computers persönlich der Öffentlichkeit vorzuführen.

Das iPad 2 ist eine konsequente Weiterentwicklung der etablierten Technik: Die Auflösung des Bildschirms bleibt bei 1.024 x 768 Pixel, unter der Haube sorgen der doppelte Arbeitsspeicher (512 statt 256 MB) und flottere Prozessoren dafür, dass Apps mehr Dampf haben und der Grafikaufbau u.a. beim Surfen schneller wird. Höhe und Breite blieben fast gleich, dafür ist die zweite Generation fünf Millimeter dünner und mit 600 Gramm knapp zehn Prozent leichter. Außerdem wurden



zwei Kameras eingebaut, die vor allem für Videotelefonie gedacht sind. Als schicker Luxus entpuppt sich die separat erhältliche flexible "Smart Cover"-Abdeckung (siehe oben), die sich wie eine zweite Haut an das Gerät schmiegt. Das iPad 2 kostet in der Wi-Fi-Ausführung wie gehabt 500 bis 700 Euro und sollte seit Ende März in Deutschland erhältlich sein – sofern der Verkaufserfolg in den USA nicht wieder eine Verschiebung zur Folge hat... us

Zitat des Monats



"Nur weil ein Wind weht, ein minimaler Soundtrack erklingt, weite offene Flächen erkundet werden wollen und die Spielgeschwindigkeit lahm ist, muss das nicht heißen, dass das Spiel, das du gerade zockst, Kunst ist."

David Jaffe, Director von Twisted Metal & God of War, Gründer von Eat, Sleep, Play



OPERATION FLASHPOINT. RED RIVER

AB 20. APRIL IM HANDEL



VIER MÄNNER. EINE EINHEIT. HALTET ZUSAMMEN.



Games for Windows **LIVE**



XBOX 360.

XBOX **LIVE**



PS3



© 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and "Operation Flashpoint" are registered trademarks owned by Codemasters. "Red River" TM, "ESB" TM and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, cloning for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. This product is not endorsed by the US Department of Defense, Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Twitter and the Twitter logo are trademarks of Google Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "Xbox", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



FLASHPOINTGAME.COM



STEAM



codemasters

uDraw – Malen & Spielen auf Wii

DEUTSCHLAND • „Malzeit!“ heißt es nach dem großen Erfolg von Nintendos „Art Academy“ (DS) jetzt auch auf Wii. Dafür liefert THQ mit dem Zeichen-Tablett „uDraw“ die passende Peripherie. Einfach die Remote in das Pad gesteckt, den daran befestigten Stift gezeichnet und schon geht es los.

Das dem 70 Euro teuren Zubehör beiliegende Zeichenprogramm „uDraw studio“ kann zwar nicht mit professioneller Bildbearbeitungssoftware konkurrieren, bietet auf den zweiten Blick aber mehr als erwartet. Ihr wählt zwischen verschiedenen Werkzeugen wie Pinsel und Bleistift (die leider zu ähnlich ausfallen) und stellt Strichdicke sowie Deckkraft ein. In begrenztem Rahmen könnt Ihr Eure Bilder sogar nachbearbeiten und praktischerweise via SD-Karte exportieren. Unverständlich ist, warum die Entwickler die Malzeit eines Bildes auf 35 Minuten beschränken. Die drucksensitive Stifterkennung funktioniert gut, bisweilen muss aber zu viel Kraft aufgewendet werden, um eine Linie zu zeichnen – das erschwert punktenaues, feines Arbeiten. Richtige Spiele gibt es auch für das „uDraw“-Tablett: „Doods großes Abenteuer“ ist

eine Sammlung von vier Disziplinen, die spielerisch zum Teil stark an Titel wie „Ivy the Kiwi“ und „Soul Bubbles“ erinnern oder Elemente von „Super Monkey Ball“ und „Sonic“ aufgreifen. Dabei nutzt Ihr das 10 x 15 cm große Zeichenfeld des „uDraw“-Pads sowie die Neigungssteuerung der eingesteckten Remote. Die Kontrolle funktioniert zufriedenstellend, Spaß macht das Ganze aber nur mäßig – handelt es sich doch um kaum mehr als sehr simple bis behäbige Geschicklichkeitsspielschen. Eine nette Idee: Ihr dürft Helden, Gegner und Teile der Umgebung im Editor nach Euren Wünschen anpinseln.

Das zweite zurzeit erhältliche Spiel „Pictionary“ (nach dem bekannten gleichnamigen Gesellschaftsspiel, bei dem Ihr Begriffe erratet, die

andere malen) ist eine der einfallslosesten und überflüssigsten Konsolen-Umsetzungen der letzten Jahre. Ihr müsst die Augen schließen, wenn der Begriff für den Maler erscheint, und den Gewinner einer Runde immer selbst eingeben – solch einen Blödsinn gibt es beim Brettspiel-Original nicht.

Bleibt zu hoffen, dass das Potenzial von THQs gut funktionierender, aber kostspieliger „uDraw“-Peripherie in künftigen Spielen besser genutzt wird. *km*



Im beiliegenden „uDraw Studio“ erschafft Ihr mit etwas Geduld kleine Kunstwerke.



Die Disziplin „Stiftpanik“ von „Doods großes Abenteuer“ ist ein einfaches, aber störmisches Jump'n'Run.



Hier malen wir bei „Pictionary“ eine Kettensäge. Die Modifikation 'rotierende Unterlage' erschwert das Kritzeln.

Zocken im Bundestag

BERLIN • Zum zweiten Mal durften Politiker Games offiziell während der Arbeitszeit daddeln und etwaige Vorurteile bzw. Berührungsängste abbauen. Nachdem 2009 im Bayerischen Landtag ein 'Parlamentarischer Spieleabend' abgehalten wurde, fand am 24. Februar die Veranstaltung im Bundestag statt. Die Abgeordneten Manuel Höferlin und Jimmy Schulz (beide FDP) sowie Dorothee Bar (CSU) organisierten ein 'Politiker-LAN', bei dem Bundestagsabgeordnete Spiele aller Art erleben konnten – von „Counter-Strike“ über „Red Dead Redemption“ und „Gran Turismo 5“ bis hin zu „Just Dance 2“ und „Wii Sports“. Im Vorfeld äußerten Vertreter der konservativen Lager sowie des Aktionsbündnisses Winnenden deutliche Kritik, dennoch

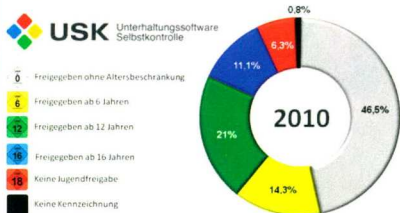
machte die Aktion gut an. Allerdings waren die meisten der rund 50 anwesenden Politiker bereits mit dem Thema vertraut, deswegen darf eine tiefergehende Wirkung wohl bezweifelt werden. Aber allein, dass die Veranstaltung überhaupt stattfinden konnte, ist schon erwähnenswert. *us*



Immer feste winken: Für Spiele mit Bewegungscontrollern ließ sich so mancher Parlamentarier begeistern.

USK-Bilanz 2010

BERLIN • Auch letztes Jahr wurde fleißig geprüft, welche Spiele in Deutschland für welche Altersklassen geeignet sind. Mit 2.844 vorgelegten Produkten sank die Gesamtsumme 2010 etwas, was vor allem an der geringeren Zahl von Wii- und DS-„Wegwerfsoftware“ festgemacht wird. Unter 'ab 18' oder 'keine Kennzeichnung' fielen lediglich 90 Spiele in teils mehrfacher Ausführung (z.B. wegen Special Editions), wie gehabt sind jugend- und kinderfreundliche Produktionen klar in der Überzahl (siehe Grafik unten). Die Genreverteilung führen Arcade-Titel ("in der Tradition der Automatenspiele") mit etwa 22% und Denkspiele mit fast 14% an, während der größte Rückgang bei den 'LifeStyle'-Produkten zu finden war. *os/us*



Game Developers Conference 2011

SAN FRANCISCO • Vom 28. Februar bis 4. März kamen in San Francisco auf der Game Developers Conference (GDC) die kreativen Köpfe der Branche zusammen, um sich über Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft unseres Hobby auszutauschen. Die 25. Auflage hinterließ einen optimistischeren und positiveren Eindruck als noch vergangenes Jahr. Es war zu spüren, dass sich die Videospielbranche langsam von der weltweiten Finanzkrise erholt. So war z.B. im Karriere-Pavillon erkennbar, dass die Unternehmen wieder aktiv um neue Mitarbeiter warben.

Das stärkste Wachstum scheinen die Bereiche des Social- und Mobile-Gaming zu verzeichnen. Wurden die beiden Segmente in der Vergangenheit außerhalb des regulären Programmes gezeigt, sind sie seit diesem Jahr fester Bestandteil der eigentlichen GDC. Hardcore-Spieler können allerdings aufatmen, auch abseits des Mobile- und Facebook-Gaming gab es eine Menge Dinge zu sehen, die uns freudig in die Zukunft blicken lassen.

Kampf der Engines

Umgeben von Indie-Games und mittelklassigen Produkten gab es bei Crytek alle drei Versionen von "Crysis 2" in 3D zu bestaunen. Nebenbei nutzte Crytek das Spiel als Werbeplattform, um ihre neue Engine anderen Studios schmackhaft zu machen: Regelmäßige Demonstrationen der CryEngine 3 sollten die Vielseitigkeit zeigen und beweisen, wie einfach sie handzuhaben ist. So möchte Crytek nicht nur die Macher großer Blockbuster-Titel ansprechen, sondern auch Indie-Studios.

Mit Crytek im Rücken war es kein Wunder, dass Epic ganz in der Nähe die neueste Version der Unreal Engine präsentierte. Hier geschlossenen Türen zeigten sie ihre Vision von Videospielen der nächsten Generation. Was wir zu sehen bekamen, war spektakulär, lässt sich aber definitiv nicht in naher Zukunft umsetzen. Schließlich lagen schon zwischen der ersten Präsentation der Unreal Engine 3 und ihrer tatsächlichen Anwendung sieben Jahre.

Mehr Spiele gab es außerhalb des GDC-Geländes zu sehen: Wie immer hatte Sony seine Blogger-Lounge in einem nahe gelegenen Hotel eingerichtet, wo sie aktuelle Versionen von "inFamous 2" oder "PixelJunk Shooter 2" zeigten. Wir waren verwundert, dass uns sowohl Aktivision mit "Prototype 2" als auch Take 2 mit "The Darkness 2" zwar ihre Titel vorstellten, im selben Atemzug aber baten, nicht über diese zu berichten, da sie sich noch in einem zu frühen Stadium der Entwicklung befänden.

Das größte Presse-Event wurde von EA abgehalten. Hier erwarteten uns American McGees "Alice: Madness Returns" und "Kingdoms of Amalur: Reckoning", hinter dem der ehemalige Profi-Baseballer Curt Shilling steht.

Als wir Curt zu seinem Karrierewechsel befragten, meinte der: "Nun, ich war schon immer ein begeisterter Videospieler. Nach meiner Karriere hatte ich dann 35 Millionen US-Dollar auf dem Konto. Also habe ich damit das Unternehmen (38 Studios, Anm. der Red.) gegründet, um Spiele zu machen, die ich selbst gerne spielen würde." Nach dem Event karte uns EA zur großen "Battlefield 3"-Enthüllung – die Spielgrafik, die wir in der Demo zu sehen bekamen, war schon mal hervorragend (mehr zum Spiel lest ihr auf Seite 26).

Getoptet wurde die Veranstaltung nur von THQ und deren "Homefront"-Launch-Party. THQ lud in ein Restaurant in Downtown San Francisco ein, so dass die versammelte Presse annahm, dass die Party dort stattfinden würde. Doch kurz nach unserer Ankunft wurde die Lokalität von Schauspielern in koreanischen Militär-Trachten überfallen. Anschließend wurden wir in Busse verfrachtet und in den historischen Militärkomplex Fort Mason gebracht, den THQ kurzerhand zur militärischen Haftanstalt erklärte.

Ein neues Super Mario

Auf der GDC selbst wurde die Hauptrede von Nintendos Präsident Iwata gehalten. Mit einer Warnung vor einer Abwertung der Videospiele durch Plattformen wie dem iPhone begann Iwatas Rede stark – ironischerweise kündigte ein gebrechlich wirkender Steve Jobs in einem Gebäude gegenüber der GDC gerade das iPad 2 an. Leider verkam Iwatas Rede schnell zu einer schamlosen Selbstbeweihräucherung von Nintendo. Immerhin zeigte er die ersten Bilder des nächsten "Super Mario"-Titels für 3DS.

Andere Veranstaltungen hatten einen höheren Informationsgehalt und boten Entwicklern die Möglichkeit, ihr Wissen mit den interessierten Besuchern zu teilen. So blickte Yu Suzuki (der auch anwesend war, um einen Preis für sein Lebenswerk entgegenzunehmen) auf seine Karriere zurück und erklärte, wie der Fall des Kommunis-



Entwicklerprominenz (von links): Sega-Legende Yu Suzuki ließ seine Karriere Revue passieren. "Battlefield 3"-Producer Patrick Bach zeigte sein neuestes Baby und Will Wright analysierte sein Erbstück.

mus Sega erlaubte, militärische 3D-Technologie zu erwerben, die später Verwendung in Arcade-Automaten fand. Und auch die Retro-Fraktion kam nicht zu kurz. "Elite", "Doom" oder "Maniac Mansion" wurden in tiefgehenden Diskussionen genau analysiert.

Während Toru Iwatani über die Design-Entscheidungen hinter "Pac-Man" sprach, befasste sich "Sims"-Schöpfer Will Wright mit seinem ersten Spiel "Raid on Bungeling Bay". Mitten in seiner Präsentation entschied sich Wright plötzlich, über russische Kosmonauten zu sprechen, bevor er dann erklärte, wie er durch das Erstellen des Editors für "Raid on Bungeling Bay" zu einem gemachten Mann wurde: Wie sich herausstellte, spielte er so gerne mit dem Editor, dass er diesen unabhängig vom eigentlichen Spiel weiterentwickelte. Das Resultat: "SimCity".

Es war eine schöne Anekdote, um die GDC zu beenden, und obwohl die Messe nicht weniger großen Fokus auf die Konsumenten setzt wie beispielsweise die E3 oder die gamescom, ist es für uns ebenso wichtig, sie zu besuchen. Denn während die E3 stets einen Überblick über die aktuelle Lage der Branche zeigt, vermittelt uns die GDC, wie wir dort hingingen und was uns in Zukunft erwartet. *ali*



THQ rührte auch vor den Pforten die "Homefront"-Werbetrommel und fuhr mit dem Pyongyang-Express vor.



Miyamotos nächster Hüpfen trägt den Projektnamen "Super Mario" und kommt für den 3DS.



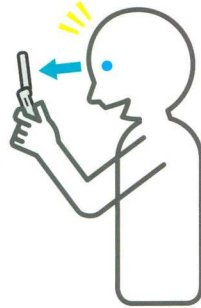
Tragbares Sony-Duo: Der PSP-Nachfolger NGP (links) und das Xperia-Play-Handy waren natürlich vor Ort.

Die Stellen "Hardware Verifications Engineer", "VLSI Graphics Architect" und "VLSI Performance Architect" deuten zusammen mit der Beschreibung "delivering next generation console architectures" auf die Entwicklung einer neuen Konsolengeneration hin. +++ **Brokasten:** Im Verlag Gameplan (www.gameplan.de) von Ex-MANIAC Winnie Forster ist das Buch "Volkscomputer" erschienen. Thema des 368-Seiten-Schmökers: Aufstieg und Fall des Computer-Pioniers Commodore. Die Besprechung folgt in einer der nächsten Ausgaben. +++



Am 25. März kommt der Nintendo 3DS. Erlebe den 3D-Effekt schon jetzt.

Wer staunen will, muss spielen. Denn mit dem Nintendo 3DS erlebst du 3D ohne Brille. Wer wissen will, wie das aussieht, der muss basteln. Trenne den Nintendo 3DS aus der Perforation und drücke den oberen Bildschirm heraus. Jetzt einfach durchschauen und schon weißt du, worüber du am 25. März staunen kannst.



HIER FALZEN

NINTENDO 3DS WWW.NINTENDO3DS.DE

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.

ERLEBEN SIE 3D OHNE BRILLE!

ENTDECKEN SIE
SPIELE NEU.

EHRLICH, DAS MÜSSEN SIE
SELBST SEHEN. GEHT AUCH GAR NICHT
ANDERS. DENN BEIM NINTENDO 3DS
ERLEBEN SIE 3D OHNE 3D-BRILLE.
ALSO MIT EIGENEN AUGEN.

3D ABILDUNG EINES
3D BELEBTEHENS

NEU!



NINTENDO 3DS™

WWW.NINTENDO3DS.DE
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2011 NINTENDO

ERHÄLTICH IN
2 AUFREGENDEN FARBEN:

AQUA-BLAU
KOSMOS-SCHWARZ



Ab InDie Zukunft

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

Magical Time Bean

Keine Polygone, kein Surround-Sound und keine HD-Grafik – das Prinzip 'Retro' ist etwas für Puristen. Während Publisher wie Sega versuchen, mit der Neuveröffentlichung ihrer pixeligen Katalog-Titel die Bilanzen aufzupolieren, machen viele Indie-Entwickler aus der Not eine Tugend. Aber nur wenige sind so konsequent wie Ian Stocker bei seinem Spiel "Soulcaster" – hier ist alles Old School, von der Musik bis zum Passwort-Speichersystem. Außerdem ist da dieser gewisse Kniff, mit dem man die Spieler schon nach ein paar Sekunden packt oder eben nicht.

Ian ist ein Audio Designer und Komponist aus San Francisco. Normalerweise lebt er ganz gut von seinem Job, sein Spezialgebiet sind klassische Sounds im Stil der alten Nintendo- und Sega-Konsolen. So war es naheliegend, dass er sich auf Handhelds konzentrierte. "Lego Star Wars" oder "Die Sims 2" trugen seine Handschrift und bis zum Oktober 2009 konnte er nicht klagen.

Dann kam die Rezession und Ian hatte unfreiwilligen Urlaub. Seine Freizeit und ein paar Programmierkenntnisse steckte er in die Entwicklung eines Spiels, das er selbst als einen "Gauntlet-style dungeon crawler" mit Tower-Defense-Elementen bezeichnet. Schon kurz nach dem Erscheinen war "Soulcaster" eines der höchstbewerteten Spiele im Xbox-Live-Indie-Kanal, im Dezember letzten Jahres folgte dann schon der zweite Teil.

Retro für Liebhaber

Der Clou bei "Soulcaster II" ist der gleiche geblieben: Statt wie in "Gauntlet" im Multiplayer-Modus auf Monsterjagd zu gehen, steuert der Spieler alle vier Helden gleichzeitig. Die Grafik erinnert an alte NES-Zeiten, die Musik setzt auf Pop-Rock im Chiptunes-Gewand. Und das Spiel versteht jeder nach wenigen Minuten. Die Hauptfigur ist ein kleiner Zauberer, der zwei simple Aufgaben hat: Überleben und alle Monster vernichten. Erst dann

öffnet sich eine Tür und es geht weiter in den nächsten Abschnitt.

Allerdings hat unser Held keinen Angriffszauber und so ruft er die Seelen von drei legendären Kämpfern herbei: die eines Kriegers, einer Bogenschützin und eines Bombenwerfers. Dann muss er die drei richtig einsetzen: So blockiert beispielsweise der Krieger eine Tür, während die Bogenschützin aus dem Hintergrund Skelette und Zombies attackiert oder der Bombenwerfer seine Molotow-Cocktails über eine Mauer schleudert. Leider haben die drei auch ihre Schwächen: Der Krieger wird leicht umzingelt, die Bogenschützin hat kaum Lebenspunkte und der Bombenwerfer explodiert bei seinem Tod und reißt seine Freunde mit. Das Spielprinzip ist einfach und schnell zu erlernen, aber wenn die Gegnerhorden auf den Zauberer zustürmen, wird es ziemlich hektisch. "Soulcaster" wirkt nämlich auch auf den zweiten Blick durch und durch retro: ungeschliffen und schwer. Die Unterschiede zwischen Teil 1 und 2 sind erst auf den zweiten Blick zu erkennen: mehr Sprites, mehr Details und mehr Levels; es ist eher ein Update als eine Fortsetzung – aber das dürfte die Fans wenig stören.

Die Finanzen

Reich gemacht haben die beiden "Soulcaster"-Titel Ian Stocker nicht, denn wie so viele andere kleine Spieler im Indie-Kanal gehen dort auch ambitionierte Projekte oftmals schnell unter.



"Soulcaster": Tower Defense trifft "Diablo" – hier braucht Ihr einen kühlen Kopf.

Trotz des geringen Preises von 1 bis 3 Euro entpuppen sie sich als digitale Ladenhüter und verkaufen sich lediglich im drei- oder vierstelligen Bereich. Ian setzt aber weiterhin auf diesen Vertriebsweg und ist einer der treibenden Kräfte hinter dem "Indie Winter Games Uprising"-Konzept, das im letzten Dezember einige Indie-Top-Titel vereinte. Der Erfolg des Projekts? Durchwachsen, so lautete zumindest der Tenor einer ersten Pressemitteilung.

Finanzieller Erfolg ist Ian Stocker nicht unbedingt wichtig: "Mit Millionen von Dollars hätte ich nur die Freiheit, Spiele zu machen, die nicht unbedingt ein Hit sein müssen." Momentan pendelt er zwischen seinen Jobs als Audio- und Spiel-designer. Das erfordert Selbstdisziplin, sein Tag beginnt pünktlich um 8 Uhr. Zudem hat er sich auferlegt, nur Spiele zu machen, deren Entwicklung maximal ein Jahr dauert, denn dieses Tempo ist er von DS & Co. gewohnt. Retro-Fans dürfen sich also in nächster Zukunft auf weitere Spiele aus der "guten alten Zeit" freuen. am

Von wegen altmodisch...

Ian Stockers "Soulcaster" ist nur ein Beispiel für Download-Titel, die konsequent auf pixeligen Retro-Look setzen. "Epic Dungeon" (Xbox Live Indie Games) von Eyehook-Games erinnert in puncto Spielprinzip an "Diablo". Zunächst wählt Ihr einen Helden wie Berserker oder Schamane und stürzt Euch dann in die 50 zufällig generierten Dungeons. Pausenlos spawnen die Monster aus der Erde und wenn der Held einmal tot ist, dann war's das! Es gibt keine Speicherstände. Das Spiel ist aus. Zumindest so lange, bis Ihr wieder den Startbutton drückt, um herauszufinden, wie weit Ihr diesmal kommt. "Epic Dungeon" ist ein Replay-Monster – und das für lächerliche 80 Microsoft-Punkte.

Etwas ruhiger lässt es "Cthulhu Saves the World" (Bild rechts) von Zeboyd Games angehen. Dafür bekommt Ihr bei diesem Xbox Live Indie Game für 240 Punkte die volle JRPG-Packung im Super-Nintendo-Stil. Die Macher des erfolgreichen Rollenspiels "Breath of Death VII" versetzen den Spieler in die Rolle des fieschen Cthulhu, der eigentlich die Welt zerstören will, aber plötzlich ohne Superkräfte dasteht. Die erhält er nur wieder, wenn er Gutes tut – deshalb muss er jetzt all denen helfen, die in Not sind. Natürlich sammelt er mit der Zeit ein Team um sich und zieht in die Schlacht. Die simplen Kämpfe sind dann das Einzige, was es zu bemängeln gibt: Nur manchmal muss der Spieler taktieren, ansonsten gilt – Augen zu und durch. Trotzdem ist Zeboyd Games ein selbstironisches



Cthulhu rettet unfreiwillig die Welt. Hier wurde eine witzige Idee grafisch charmant umgesetzt – leider mit sehr konventionellem Kampfsystem.

Rollenspiel gelungen, das Xbox-360-Besitzern für den geringen Preis viel Spielspaß bietet.

Wer es noch günstiger möchte, muss den PC anwerfen: Der Horizontal-shooter "Hydora" von Locomalito ist eine Liebeserklärung an "Gradius" & Co. 16 Levels, viele Power-Ups und eine knackige Schwierigkeit dürfen sogar Profis eine Weile beschäftigen. Wer auf Shoot'em-Ups steht, kommt an diesem Spiel schwer vorbei – und das kostenlos!

COMING

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



UND Wii GEHT'S JETZT WEITER?

Nintendo ist momentan dank des 3DS-Verkaufstarts in aller Munde. Kein Wunder, mit dem 3D-Handheld hat der Branchen-Primus mal wieder einen Meilenstein der Konsolengeschichte veröffentlicht und sein Image als innovative Hardware-Schmiede bestätigt. Sony und Microsoft stolpern dagegen erst seit kurzer Zeit mit ihren Bewegungssteuerungen hinterher.

Doch in einem Punkt haben die beiden Konsolenhersteller die Nase eindeutig vorn: Für PlayStation 3 und Xbox 360 herrscht kein Mangel an hochwertigem Softwarenachschub, oft können sich Spieler kaum entscheiden, für welchen Titel sie ihr sauer verdientes Geld ausgeben.

Nintendos Wii läuft dagegen momentan im Leerlauf, mit Ausnahme von "The Legend of Zelda: Skyward Sword" verdient kein angekündigtes Spiel die viel bemühte Bezeichnung "Triple A". Woran liegt das? Immerhin ist der Wii am weitesten verbreitet und bietet so die größte Käuferschicht.

Reggie Fils-Aimé, hühnerhafter Präsident und COO von Nintendo Amerika, sagte dazu in einem Interview, dass man sich in letzter Zeit voll auf den Start des 3DS und die neue "Pokémon"-Episode konzentriert habe, aber noch vor der E3 frische Spiele für Wii ankündigen wolle.

Für passionierte Wii-Gamer, deren Konsole unter einer Staubschicht schlummert, dürfte diese Erklärung kaum Trost spenden, 3DS-Module bringen im CO-Fach der weißen Konsole eben nichts. Die Erfahrung lehrt aber, dass Nintendo noch ein Ass im Ärmel hat. Immerhin wird Link dieses Jahr 25 Jahre alt...

**SHADOWS
OF THE DAMNED**

Seite 24

**LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME**

Seite 27

BATTLEFIELD 3

Seite 26

COMING

PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE

			APRIL
Conduit 2	Sega	Ego-Shooter	Wii 21.4.
Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PS3 360 14.4.
Mortal Kombat	Warner	Beat'em-Up	PS3 360 19.4.
5.22 Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Ego-Shooter	PS3 360 20.4.
Portal 2	Electronic Arts	Denken	PS3 360 21.4.
UPDATE SOCOM: Special Forces	Sony	Action	PS3 20.4.
UPDATE Virtua Tennis 4	Sega	Sport	PS3 360 Wii 29.4.
5.22 WWE All Stars	THQ	Sport	PS3 360 Wii 1.4.

WWE All Stars

1. April • Sport • PS3 / 360 / Wii / PSP

Wrestling und unkomplicierte Arcade-Action passen zusammen wie die Faust aufs Auge. THQ mischt in "WWE All Stars" aktuelle Kämpfer wie Sheamus und John Cena mit Legenden wie dem Ultimate Warrior und Sgt. Slaughter. Die Recken teilen sich in vier unterschiedliche Kategorien ein und erinnern mit ihren bewusst übertriebenen Proportionen an alte Action-Figuren. tk



SPIELE-TERMINE

			MAI
5.40 Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360 20.5.
5.22 DiRT 3	Codemasters	Rennspiel	PS3 360 24.5.
5.22 Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360 6.5.
Dungeon Siege III	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360 27.5.
E.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3 360 27. Mai
5.34 L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3 360 20.5.
5.34 Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PS3 360 Wii 12.5.
UPDATE No More Heroes: Heroes' Paradise	Konami	Action	PS3 19.5.
5.22 Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3 360 31.5.

Duke Nukem Forever

6. Mai • Ego-Shooter • PS3 / 360

Der Duke kommt ungeschnitten und mehrsprachig nach Deutschland. Soweit die gute Nachricht. Schlecht ist, dass es die Balls-of-Steel-Edition mit Spiel, Büste, Buch und weiteren Extras nur bei speziellen Händlern gibt. Die PlayStation-3-Version bekommt Ihr bei Saturn, die 360-Variante bei Gamestop. tk



Operation Flashpoint: Red River

20. April • Ego-Shooter • PS3 / 360



Codemasters landet mit den US Marines im Gebirge von Tadschikistan und mischt sich zwischen die Fronten der chinesischen Volksarmee und aufständischen Guerillas. Der Nachfolger von "Dragon Rising" ergänzt die strategisch geprägten Einsätze um ein Charaktersystem: Ihr trainiert Eure Soldaten in sechs Fähigkeiten wie Waffen-Handling, Kampfbereitschaft und taktischem Überblick. Zudem darf man allerlei Ausrüstung freischalten – darunter Waffenmodifikationen, Zubehör und Spezialausbildungen. Beim Anspielen stechen uns das optimierte Kommandosystem sowie die verbesserte KI ins Auge, die trotz unwegsamem Gelände umsichtiger auf Feinde reagiert: Jetzt darf man sich auch mal einen Fehler leisten, die Kameraden springen sofort ein. Außerdem finden sich die Soldaten nun besser im Häuserkampf zurecht. Realistischer wirkt die Aufmerksamkeit der Feinde, das Anschleichen fällt leichter und Überraschungsangriffe klappen besser. Ergänzend dürft Ihr neben Artillerie auch Luftunterstützung in Form von Kampfhubschraubern (Bell AH-21 Viper) und Jagdbombern (A-10 Thunderbolt) anfordern. oe

Red Faction: Armageddon

31. Mai • Action • PS3 / 360

Ende Mai lebt ihr auf dem Mars wieder Eure Zerstörungswut aus. In der Haut von Darius Mason tretet Ihr gegen Kultisten und fiese Aliens an, die aus dem Inneren des Mars an die Oberfläche strömen. Um zur Wurzel allen Übels vorzudringen, bewegt Ihr Euch meist unter Tage fort, trotzdem wird es wie in "Guerilla" Fahrzeuge geben. Als wichtigstes Werkzeug neben zahlreichen Waffen, mit denen Ihr alles vom Menschen Geschaffene in Schutt und Asche legt, dient Eure arm-montierte Nanoschmiede: Zerstört damit Gebäude und baut Hindernisse wieder auf. tk



DiRT 3

24. Mai • Rennspiel • PS3 / 360

Fans des traditionellen "Colin McRae Rally" werden sich freuen. "DiRT 3" lässt die amerikanische Draufgänger-Attitüde in der Garage und enthält signifikant mehr klassische Rallye-Herausforderungen als sein Vorgänger. Mit mehr als 50 Autos auf über 100 Strecken rast Ihr in 60 Prozent der Karriere alleine gegen die Uhr über Stock, Stein und jetzt auch Schnee. Ansonsten driftet Ihr im Gymkhana-Modus durch und um zahlreiche Hindernisse. Online fahrt Ihr



mit bis zu sieben Konkurrenten um die Wette, auf dem heimischen Sofa dürft Ihr Euch erstmals im Splitscreen mit einem Freund messen. Das dynamische Wettersystem haben sich die Entwickler bei "F1 2010" ausgeliehen. tk

SPIELE-TERMINE

2011/12

	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2011
	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3	360	Juni 2011
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360	2012
	Anarchy Reigns	Sega	Online-Action	PS3	360	2011
NEU	Ape Escape	Sony	Action	PS3		Juni 2011
	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2012
	Assur's Wrath	Capcom	Action	PS3	360	2011
UPDATE	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360	21.10.2011
S.26	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
	Call of Juarez: The Cartel	Ubisoft	Ego-Shooter	PS3	360	3. Q. 2011
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	PS3	360	Wii 2. Q. 2011
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360	2. Q. 2011
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360	2012
	Dark Souls	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3	360	2011
S.4	Dead Island	Deep Silver	Action	PS3	360	2011
	Deep Black	SOS Games	Action	PS3	360	2011
	Der Herr der Ringe: Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360	2011
UPDATE	Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	360	26.8.2011
	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360	2012
	Disgaea 4	NIS	Rollenspiel	PS3		2011
	DMC - Devil May Cry	Capcom	Action	PS3	360	2011
	Drivers: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360	2011
	Dynasty Warriors 7	Tecmo-Koei	Action	PS3	360	2011
	Earth Def. Force: Insect Armageddon	Namco-Bandai	Action	PS3	360	2011
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360	2011
	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
S.30	Gears of War 3	Microsoft	Action		360	20.9.2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360	2011
	Gun Loco	Square Enix	Action		360	2011
	Haunt	Microsoft	Action-Adventure		360	2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360	3.6.2011
	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3		2011
	Infamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3		Juni 2011
UPDATE	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360	10.2.2012
	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
	NeverDead	Konami	Action	PS3	360	4. Q. 2011
NEU	Ninja Gaiden III	Tecmo Koei	Action	PS3	360	2012
NEU	Once upon a Monster	Warner	Geschicklichkeit		360	2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure		360	2011
NEU	Prey 2	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	2012
	Prototype 2	Activision	Action	PS3	360	2012
	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360	16.9.2011
	Ratchet & Clank: All 4 One	Sony	Jump'n'Run	PS3		2011
	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3		6.9.2011
	Ridge Racer Unbounded	Namco	Rennspiel	PS3	360	2012
NEU	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Rollenspiel	PS3	360	2012
	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure		360	2011
UPDATE	Saints Row: The Third	THQ	Action	PS3	360	4. Q. 2011
S.17	Serious Sam 3: BFE	Croteam	Ego-Shooter	PS3	360	2011
S.24	Shadows of the Damned	Electronic Arts	Action	PS3	360	Juni 2011
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3	360	3. Q. 2011
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3		2011

SPIELE-TERMINE

2011/12

	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
	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360	2012
UPDATE	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	PS3	360	Juni 2011
	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360	2012
	The Cursed Crusade	dtp	Action-Rollenspiel	PS3	360	2011
	The Darkness 2	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360	2011
	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360	11.11.2011
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3		2011
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure		Wii	2011
	Tomb Raider	Square Enix	Action-Adventure	PS3	360	2011
	Transformers: Dark of the Moon	Activision	Action	PS3	360	Wii 2011
	Tropico 4	Kalypso	Strategie		360	August 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
NEU	White Knight Chronicles 2	Sony	Rollenspiel	PS3		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 Schwerpunkthemen.

Serious Sam 3: BFE

2011 • Ego-Shooter • PS3 / 360



Nach "Bulletstorm" und "Duke Nukem Forever" gibt sich mit "Serious Sam 3: BFE" ein weiterer Ego-Shooter der alten Schule die Ehre. In Deckung gehen hier nur Weicheier, stattdessen stehen markige Sprüche, dicke Kanonen und Horden von Gegnern auf dem Speiseplan. Das Spiel ist ein Prequel zum ersten Teil und erzählt die Ereignisse rund um Mentals Invasion und Sams Erlebnisse vor seiner Zeitreise. Ihr ballert Euch durch das vom unkämpfte Kairo und trifft dabei zahlreiche Bekannte wie die Selbstmord-Attentäter und die rasenden Bullen. Um die Wartezeit zu verkürzen, erscheinen bis zum Release drei Indie-Games mit unterschiedlichen Ansätzen. Zum Schluss noch der große Knaller: "Serious Sam 3" beinhaltet einen Koop-Modus für bis zu 16 Spieler. tk

gamescom

18. bis 21. August • Köln

Zum dritten Mal öffnet die Koelnmesse im August ihre Tore für neugierige Videospieffans. 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?

Tokyo Game Show

15. bis 18. September • Tokio

Die japanische Publikumsmesse stand 2010 ganz im Zeichen von Micro-softs 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.

SHADOWS OF THE DAMNED

Besoffen Zombies metzeln, Blondinen retten und musikalische Dämonen killen – M! hat das neue Mikami-Werk angespielt.

Stellt Euch vor, Ihr kauft Eurer Freundin heiße Unterwäsche beim US-Edellabel Victoria Secret. Und als Ihr voller Vorfreude das Schlafzimmer betretet... platzen ihre Brüste. Okay, das kann in Kalifornien schon mal passieren. Aber selbst im Land der Schönheitschirurgen dürfte aus der Doppel-D-Blondine kein Zombie werden, der A-Negativ-Blut vergießt. Es sei denn, Ihr stürmt gerade wild ballend durch die abgedrehte Grindhouse-Welt von Shinji Mikami ("Vanquish") und Suda 51 ("No More Heroes"). Ihr übernehmt die Rolle von Klischee-Macho-Rocker und Dämonenjäger Garcia Hotspur, der seine Freundin vor dem Fürsten der Finsternis retten muss. Allerdings nicht aus den Ringen der Hölle wie Dante, sondern einer europäischen Stadt, die Satan mit blutigem Gewebe in ein Set verwandelt hat,

das auch aus "From Dusk Till Dawn" stammen könnte.

Immer mit dabei ist Totenkopf und Quasselstrippe Johnson, der Sprüche Marke "Bleib locker, solche Blondinen gibt es doch in jedem gut sortierten Club" ablässt und sich per Steuerkreuz in verschiedene Waffen verwandelt. Soll es die Pistole sein, die Knochen verschießt? Oder das Zahn-MG? Oder doch lieber die Schrotflinte, geladen mit Totenköpfen? Jeder Waffe ist eine Farbe zugeordnet, die gegen korrespondierende Gegnertypen besonders effektiv ist. Weniger gut ist die noch schwammige Steuerung und hakelige Kameraführung. Überzeugend wiederum die vielen kleinen Ideen: Hier ein Rätsel lösen, indem man einem Oberzombie das Herz herausreißt und einem Babydämon verfüttert, der dafür eine Tür öffnet.



PS3 Skull and Bones: Die Pistole verschießt Knochen per Laservisier; die Schrotflinte lädt lieber Totenköpfe durch.

Oder mit einer Leuchtpistole den Untoten erst einmal die Schleimschicht der Dunkelheit vom Leib pellen, um sie zu töten. Gerät Garcia in völlige Finsternis, muss er fix einen der goldenen Ziegenköpfe per Lichtpistole wecken – die fressen die Dunkelheit. Und was macht ein Klischee-Rocker, wenn er verwundet ist? Er trinkt Sake, Wodka oder Whiskey, um sich in drei Stufen zu heilen.

Weiter geht es im Kuriositätenkabinett. Neben Hundertschaften von Zombies, die eher durch Masse als Klasse auffallen, gibt es auch noch eine kesse Lady: Garcias Erzfeindin Justine. Die Dämonen-Hexerin will sich aber nicht die frisch lackierten Fingernägel schmutzig machen und ist auch sonst nicht der typische Zombie. Sie erinnert an ein It-Girl, das sich ihre Lederjacke nur so umwirft, damit Mann auch wirklich genügend vom feinen Wonderbra sieht. So weit, so sexy, so ungefährlich – aber wenn die Frau das Tanzein schwingt, heißt es Knarre zücken. Denn durch Tanzeinlagen und Geträller weckt sie ihren Body-

guard George, ein riesiges Ungetüm – hoch wie ein Pferd, breit wie ein Ochse, zusammengehalten von blutigen Fetzen. Die Boss-Mechaniken sind Standard: Schwachstelle suchen, roten Punkt finden, draufhalten und kurz bevor des Gegners Lebenslämpchen erlischt den brutalen Quick-Time-Finisher auspacken und dem Armen seine am Mund festgetackerte Mundharmonika durch die Schädeldecke rammen. **bk**

System **PS3 / 360**
Entwickler **Grasshopper Manufacture, J**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Action**
Termin **2011**

DAS GEFÄLLT UNS:

- » sehr stilischeres Grindhouse-Design voller absurder, aber guter Ideen
- » witziger, sarkastischer Erfolgsroman
- » immer wieder skurille Überraschungen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

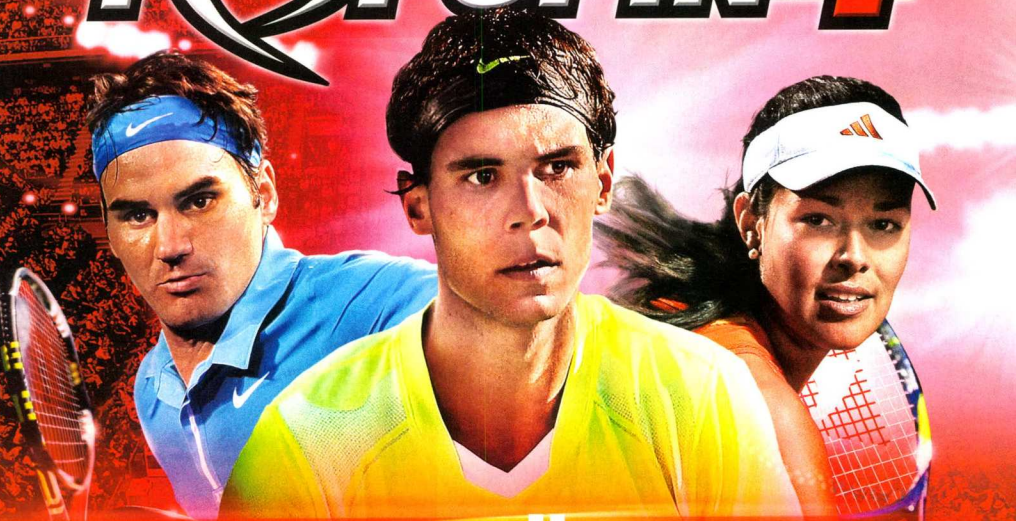
- » Zielsystem fühlt sich noch schwammig an
- » Kamera bockt hier und da
- » technisch nicht übermäßig spektakulär

FAZIT • Launiger Zombie-Metzler im Stil typischer Rodriguez-Filme gepaart mit jeder Menge schwarzem Humor und gut umgesetzten Ideen – nur Steuerung und Kamera sind noch Wackelkandidaten.



360 Wie gut, dass der Untote schon tot ist: Daher haben wir auch keine Hemmungen, ihm einen saftigen Tritt zwischen die Beine zu verpassen.

2K SPORTS TOPSPIN 4



WIE SCHLÄGST DU DICH GEGEN DIE BESTEN DER WELT?

TRITT AN GEGEN 25 TOPSTARS UND LEGENDEN DER TENNISWELT
IN EINER DER BESTEN TENNISSIMULATIONEN ALLER ZEITEN.

AB 18. MÄRZ 2011 IM HANDEL!



TOPSPIN 4.COM
FACEBOOK.COM/TOPSPIN4

DEMO JETZT ERHÄLTlich



XBOX 360



©2006-2011 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Top Spin, Top Spin 4, 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "P", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

BATTLEFIELD 3

Nach zwei erfolgreichen "Bad Company"-Episoden kehrt DICE mit "Battlefield 3" zu den realitätsnahen Wurzeln zurück.

» Der Nahe Osten hat den Zweiten Weltkrieg als beliebtestes Szenario für Militär-Shooter längst abgelöst. In "Call of Duty: Modern Warfare" liefern wir noch mit großen Augen durch die Straßen zerschossener orientalischer Städte, mittlerweile haben wir mit der amerikanischen Flagge auf dem Ärmel schon so viele Kopftuch tragende Klischee-Gegner erschossen, dass wir uns die Stahlhelme der Deutschen vor unserer Flinte fast zurückwünschen. Die auf dem PC überaus erfolgreiche "Battlefield"-Reihe hat ihre Wurzeln ebenfalls tief im Schlamm von Omaha Beach vergraben, seit "Battlefield 2" bewegt man sich aber auch hier lieber durch aktuelle Kriegsschauplätze. Der dritte Teil der Reihe, der nun erstmals auch den Weg auf PlayStation 3 und Xbox 360 findet, macht hier, wie ihr auf den Bildern sehen könnt, keine Ausnahme. Im Jahr 2014 seid ihr als Mitglied des US Marine Corps an der

Grenze zwischen dem Iran und Irak unterwegs und liefert Euch Straßenschlachten mit den Aufständischen der "PLR". Richtig gelesen, zum ersten Mal verfügt ein klassisches "Battlefield" über eine Einzelspieler-Kampagne. In Sachen Technik hat sich ebenfalls einiges getan. Die neue Frostbite-2-Engine erlaubt dynamische Lichteffekte, schicke Sonnenstrahlen und detailliertere Gebäudezerstörungen als ihr Vorgänger. Große Gebäude dürft ihr aber noch immer nicht bis auf die Grundmauern einreißen. Die Grafik präsentiert sich sehr realistisch, Grautöne, voluminöser Rauch und aufwändige Waffen und Fahrzeuge lassen Euch tief in die Spielwelt eintauchen. Für die Animationen der Charaktere bedienen sich die schwedischen Entwickler bei den "FIFA"-Kollegen aus Kanada. Nach einiger Anpassungsarbeit bewegen sich die Soldaten jetzt so geschmeidig übers Schlachtfeld wie die Fußballer über den Rasenplatz.



PC Gefechte auf offener Straße sind für die Infanterie tödlich. In diesem Fall sollten wir uns möglichst schnell hinter einem Auto oder einem Panzer verbergen.

Außerdem verfügt Euer Alter Ego über sichtbare Arme und Beine, die ins Bild kommen, sobald ihr durch einen Lüftungsschacht robbt oder auf einen Vorsprung klettert.

Ein auf den ersten Blick unwichtiges Detail wird besonders Veteranen der Serie erfreuen: Im Gegensatz zu den "Bad Company"-Ablegern kann Euer Charakter nicht nur in die Hocke gehen, sondern sich auch flach auf den Boden legen. Scharfschützen verstecken sich so noch effektiver. Natürlich rennt ihr nicht nur auf Euren Kampftiefel-Sohlen in die

Schlacht, per Panzer oder Flugzeug lassen sich die Mehrspieler-Karten, in denen ihr unter anderem in Teheran, Paris und New York kämpft, ebenfalls erkunden. Neidische Blicke werfen wir in Richtung PC-Gemeinde, wenn es um die Spieleranzahl in den Schlachten geht: Während sich dort bis zu 64 Mann gleichzeitig das Blei um die Ohren schießen, dürfen auf den Konsolen nur maximal 24 Recken ran. tk

System **PS3 / 360**
Entwickler **DICE, Schweden**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **2011**

DAS GEFÄLLT UNS

- » sichtbare Extremitäten am eigenen Körper
- » sehr realistische Grafik
- » taktische Mehrspieler-Schlachten mit Infanterie und Fahrzeugen
- » man kann sich endlich hinlegen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » schon wieder ein virtueller Nahost-Konflikt mit heldenhaften Amerikanern

Fazit » Die "Battlefield"-Reihe genießt unter Taktik-Shooter-Freaks auf dem PC einen hervorragenden Ruf. Teil 3 wird mit seinem realistischen Äußeren auch Konsoleros begeistern.



PC Ganz wie im echten Soldaten-Alltag bewegt ihr Euch in feindlichem Gebiet, immer in Gruppen durch die engen Straßen und Gassen. Dabei fallen sofort die hervorragenden Animationen und Lichteffekte ins Auge, die zumindest auf PC sehr realistisch anmuten.

COMING

PSP • DS • 3DS

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

2011 • Action-Adventure • 3DS



Die neue Version des Nintendo-64-Klassikers "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" gehört leider nicht zu den 3DS-Starttiteln. Für Fans des tapferen Kapuzenmannes Link lohnt sich aber die Wartezeit: Nintendo spendiert der 3D-Version nämlich den deutlich anspruchsvolleren Master-Quest-Modus, der schon 2002 der Limited Edition des GameCube-Titels "The Legend of Zelda: The Wind Waker" beilag. Der optionale Modus ändert nichts an der Rahmenhandlung, jedoch befinden sich die sammelbaren goldenen Skulltulas in anderen Verstecken und die Dungeons unterscheiden sich von den Labyrinth des normalen Spiels. Hier stellt Ihr Euch frischen Rätseln und Items verbergen sich an anderen Orten als gewohnt. Neue Gegnertypen bietet der Master-Quest-Modus nicht, dafür trifft Ihr früher als sonst auf stärkere Widersacher, die Link das Leben schwer machen. An der Schwierigkeit der Bosse hat sich hingegen nichts verändert. 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. Offiziell heißt es, dass das NGP zumindest in Japan noch 2011 erscheint. Erste Gerüchte sprechen von einem Release im November.



Dream Trigger 3D

2011 • Action • 3DS



"Pilotwings", "Ridge Racer", "Pro Evolution Soccer"... die ersten Spiele für Nintendos 3D-Handheld strotzen nicht gerade vor innovativem Design und frischen Ideen. Ganz anders "Dream Trigger 3D": Abgedrehte Farben und Formen, ein Techno-Soundtrack und klassische Arcade-Shooter-Action – Namco-Bandaids Experiment mit der portablen 3D-Technik erinnert ein bisschen an Tetsuya Mizuguchis Musikballerei "Rez". Ihr schießt vor abstrakten bis künstlerischen Hintergründen auf allerhand ungewöhnliche Gegner, die Ihr vorher per Sonartechnik aufdeckt. 50 kunterbunte Levels dürften für ausreichend Beschäftigung während langweiliger Bus- und Bahnfahrten sorgen. tk

SPIELE-TERMINI			HANDHELD		
NEU	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D	Namco-Bandai	Simulation	3DS	2011
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation	3DS	2011
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure	3DS	2011
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	DS	3. Q. 2011
	Dead or Alive Dimensions	Nintendo	Beat'em-Up	3DS	2011
	Doctor Lautrec and the Forgotten Knights	Konami	Adventure	3DS	2011
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel	DS	2011
3.27	Dream Trigger 3D	Namco-Bandai	Action	3DS	2011
	Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel	3DS	2011
	DualPenSports	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	3DS	2011
3.27	Final Fantasy IV: The Complete Collection	Square Enix	Rollenspiel	PSP	22.4.2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	DS	2011
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action	3DS	2011
	Lego Ninjago: Das Videospiel	Warner	Action-Adventure	DS	2011
	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PSP DS	Mai 2011
NEU	Let's draw	randomedia	Geschicklichkeit	DS	7.4.2011
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel	3DS	2011
	Mega Man Legends 3	Capcom	Action	3DS	2011
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure	3DS	2011
NEU	Naruto Shippuden 3D - The New Era	SBS Games	Action	3DS	2011
	One Piece: Gigant Battle	Namco-Bandai	Action	DS	2011
	Pac-Man & Galaga Dimensions	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	3DS	2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure	3DS	2012
	Puzzle Bobble Universe	Square Enix	Geschicklichkeit	3DS	22.4.2011
	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action	3DS	2011
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2011
NEU	Rio	THQ	Geschicklichkeit	DS	8.4.2011
	Sports Island 3D	Konami	Sport	3DS	2.6.2011
	Star Fox 64	Nintendo	Action	3DS	2011
	Steel Diver	Nintendo	Action	3DS	2011
	Sudoku: The Puzzle Game Collection	Konami	Denken	3DS	25.5.2011
3.27	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Nintendo	Action-Adventure	3DS	2011
3.66	The 3rd Birthday	Square Enix	Action	PSP	1.4.2011
	Transformers: Dark of the Moon	Activision	Action	DS	3DS 2011
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2011
3.22	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP	1. April 2011

Final Fantasy IV: The Complete Collection

22. April • Rollenspiel • PSP

Square veröffentlichte "Final Fantasy IV" nach seinem ursprünglichen Debüt 1991 auf dem Super Nintendo schon einige Male neu, jetzt wird nach Ausflügen auf den Game Boy Advance, den DS, die PlayStation und Mobiltelefone auch die PSP beglückt.

Das Remake des Klassikers kommt hierzulande in einer Special Edition, die neben der UMD einige Kunstkarten, ein bedrucktes Putztuch für Eure PSP und einen Download-Code für das neue "Dissidia" enthält. Auf dem Datenträger findet Ihr als Bonus die Erweiterung "After Years". tk





SUPERMAN



Eye



Tomato



TAILS



Google



LINK



Dragon



Poké Ball



Muffin



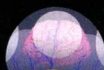
Bowser



Tweety



Melon



METROID



volt



Mushroom Kingdom

Mathijs Sterenburg mag Pilze, am liebsten die aus dem Mario-Universum. Vor drei Jahren begab er sich auf seine Entdeckungsreise in die digitale Wunderwelt des Grafikprogramms Adobe Photoshop, mit dem er etliche Power-

Up-Pilze erstellte – sämtliche Motive wurden mit einem Digitalstift gezeichnet. Derzeit studiert der 19-jährige Niederländer Grafikdesign, weitere Werke finden sich auf Mathijs' Webseite www.mylburningeyes.deviantart.com.



earth



XBOX



JIG SAW



Bomb



Retro



M&M's



Samus



MICKEY MOUSE



YINYANG



FireFox



BooB



RACE



Canada



DARTH VADER



Normal



Icecream



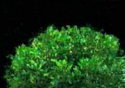
PAC-MAN



Eightball



WIKIPEDIA



TREE



Apple



Spongebob



DAISY



THWOMP



Rose



JAPAN



Dashboard



NAVI



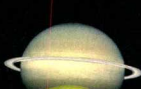
RASTA



BRAINS



FIREFLOWER



SATURN



BURGER KING



Cloud



Wii



Jack Skellington



Yoshi egg



Waterdrop



JURASSIC PARK



YouTube



EA



Strawberry



Orange



Horror



CROMP



Kittie



PlayStation



FIRE



Moon



Computer



Holy



Kirby



Kenny



Ringo



Angry sun



DEATH
STAR



DISCO



IRON MAN



LAMP



deviantART



AMERICA



Bowlingball



Hamburger



DELL



Spiderman



Goomba



Toad



Nuclear



twitter



TENNISBALL



Shell



TOXIC



Pikachu



Apple



DRAGONBALL



BOMBERMAN



ZOMBIE



KOOPA



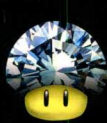
Olimar



Metaknight



Boo



DIAMOND



Petey piranha



PHOTOSHOP



Coconut



Windows



UNITED
KINGDOM



CINEMA 4D



Recycle



SHYGUY



Luigi



MARIO



MEGAMAN



Adobe



Virgin



PANDA



BEXAR



SOLDIER



PEACH



FLASH



WALUIGI



BASKETBALL



FOOTBALL



Safari



ATARI



facebook

GEARS OF WAR 3

M! jettet nach San Francisco, testet vier Mehrspieler-Karten auf Herz, Nieren und Eingeweide, verbraucht mehr Blutkonserven als John McClane in "Stirb Langsam" und ist positiv überrascht. Hier trifft Bad-Ass-Style auf ein richtig taktisches Spielsystem.

➤ Wären Epic Games eine Fast-Food-Kette, würden sie ihren neuen "Gears"-Burger einfach mit so viel Fleisch zustopfen, dass ein Mitteleuropäer nach dem "Genuss" einen Fettschock erleidet. Mehr Karten, mehr Waffen, mehr Charaktere – fertig. Aber die Jungs um Design-Guru und Mister Gute Laune Cliff Bleszinski verstehen sich eher als Sterne-Steak-House, wo das edle Kobe-Rind für 150 US-Dollar perfekt gebraten ist. Man spürt die Liebe zum Detail, die unter gefühlten acht Hektolitern Blut hervorlugt. Zwar spritzt die rote Suppe nur so über Muskelmächos wie Marcus Fenix (die wiederum selbst wandelndes Klischee sind), aber

das Design, diese zerstörte, marodierte Welt fühlt sich echt an und der Multiplayer-Modus spielt sich erstaunlich strategisch. Außerdem folgt jede der sechs Karten einer eigenen Design- und Spielablauf-Philosophie – dem "Gears"-Touch, wie es Cliff nennt.

Die Modi

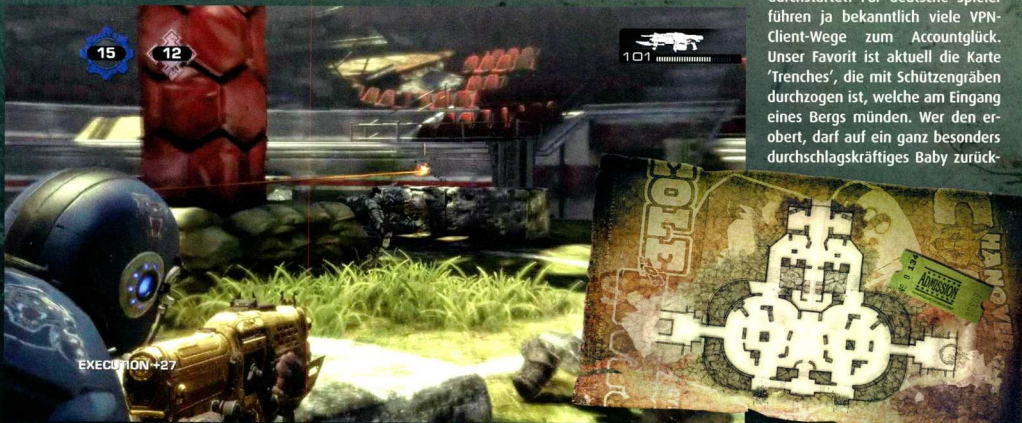
Das geht schon bei den Spielvarianten los: Im Team-Deathmatch läuft der Ticker gnadenlos runter, weil jedes Team à fünf Spieler nur 15 Wiederbelebungspunkte bekommt. Das artet schnell in eine Art Last Man Standing aus. Richtig spannend spielt sich auch 'Capture the Leader'. Statt schon wieder

eine Flagge zu mopsen und irgendwo hinzubringen, muss hier der feindliche Commander geschnappt werden. Damit Chairmann Prescott und Queen Myrrah sich nicht wie feige Maden in einem Loch verkriechen müssen, hat Epic ihnen ein paar Spezialfähigkeiten spendiert. Das Katz- und Mausspiel funktioniert so: Um den Kommandanten zu 'erbeuten', müsst ihr ihn in einen Nahkampf verwickeln, durch schnelles Drücken der B-Taste niederringen und per X-Button pinnen wie beim Wrestling. Das Team des feindlichen Commanders erhält daraufhin ein Signal und stürmt los, um ihrem Boss zu helfen, während die Zugriffstruppe den Bereich

verteidigt, bis 30 Sekunden abgelaufen sind. Solange drücken wir Kommandantin Myrrah mit dem Knie in den Schlamm und haben die Arme frei, um die Umgebung zu sichern. Teamabsprache via Headset ist hier ganz klar Trumpf: "Du sicherst den Eingang, ihr zwei die Flanken und Nummer 4 observiert das Dach." Außerdem können Commander durch Wände sehen und so Hinterhalte aufdecken, aber auch herrlich legen. Wenn sie den Quick-Time-Event gewinnen, können sie sich sogar dem Zugriff entziehen.

Die Karten

Ähnlich funktionieren die sechs Karten der Beta, die am 25. April durchstartet. Für deutsche Spieler führen ja bekanntlich viele VPN-Client-Wege zum Accountglück. Unser Favorit ist aktuell die Karte 'Trenches', die mit Schützengräben durchzogen ist, welche am Eingang eines Bergs münden. Wer den erobert, darf auf ein ganz besonders durchschlagskräftiges Baby zurück-



360 Viele Karten sollen Geschehnisse der Serie widerspiegeln. Beispielsweise kämpft Cole Train in seinem ehemaligen Stadion.

360 Das Layout der Karten reicht von großflächig und offen bis hin zu klein, symmetrisch und verwinkelt.



360 Von hinten: So geht man doch nicht mit einer Lady um!

greifen: die One Shot. Die Knarre ist im Grunde eine Barrett 98 Bravo, wie sie US-SWAT-Einheiten verwenden – nur eben mit gigantischem 10-fach-Zoom. Ein oranger Punkt zeigt an, wo die Kugel einschlagen wird – erspürt Ihr einen Feind, schaltet Ihr per Tastendruck das Fadenkreuz auf. Das färbt sich rot und eine Sekunde später platzt der Locust-Kopf in einem rosaroten Farbenmeer. Nachteil: Die Nachladephase dauert gefühlt so lange wie unser Flug in die USA. Durch diese Balance-Entscheidung fördert Epic ganz gezielt das Teamwork. Nur wer seinen besten Schützen gezielt deckt, den Aufgang des Berges mit Lancern sichert und Angriffe im Keim erstickt, wird die strategisch wichtige Position halten können. Die sind in "Gears of War 3" deutlich wichtiger als in einem "CoD: Black Ops", weil sich die Fraktionen der Marine-Einheit Gears und der

"Gears 3" ist brutal, aber kein Hirn-aus-Waffe-raus-Shooter.

Locust deutlich behäbiger bewegen und deshalb der Fokus mehr auf Deckungskampf als auf schnellen Vorstoßen liegt.

Dennoch muss die Balance stimmen, darf die Scharfschützenposition nicht zu zementiert sein. Daher fegt immer wieder ein Sturm über den Berg. In dem Moment können die Verteidiger kaum etwas sehen, jetzt heißt es schnell sein: "Go, go, go!" ruft ein US-Kollege von der anderen Seite – der Feind will den Berg nehmen. Doch wir sind vorbereitet, pumpen die ersten Angreifer mit Blei voll, locken die zweite Welle in eine Falle: Brandgranaten fliegen. Kettensägen surren. Beine



360 Die Macht der zwei Läufe: Die Ghasher hinterlässt nur blutige Überreste.

und Arme fallen zu Boden. Der Sieg ist unser.

Damit weiter nach 'Mercy', einer spanischen Kleinstadt mit großer Kathedrale. Das Gotteshaus dient uns wie die Altstadt von 'Old Town' als Testgelände für die neue abgesägte Schrotflinte. Das Dorf besteht nur noch aus Ruinen, dadurch ergeben sich herrliche Überraschungsangriffe. Perfekt für die doppelläufige Ghasher, die mit zwei Schrotladungen locker drei Gegner aus den Latschen pustet, dafür extrem

lang nachladen muss und eine sehr geringe Reichweite hat. Auf 'Mercy' schleichen wir uns an eine Feindgruppe heran, nutzen die toten Winkel der Karte und schielen per Stick aus der Deckung. Wir checken die Lage, warten kurz, schnellen hervor und jagen zwei Ladungen in die anstürmenden Typen. Alles was übrig bleibt, sind sechs abgerissene Arme bzw. Beine und drei Torsi.

Ein Pfund Gehacktes bitte

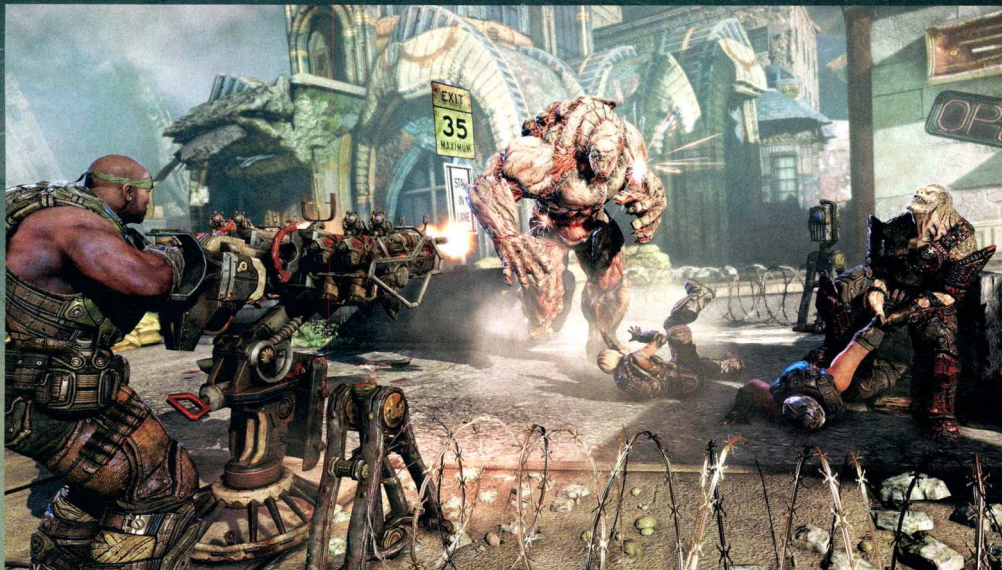
Weiter geht es mit 'Checkout', einem ausgebombten Supermarkt, der von zersprungenen Fensterscheiben und umgestürzten Regalen geprägt ist. Letztere bilden Kampflinien, bieten Deckung und sorgen für sehr intensive Fernkampfgefechte. Wer allerdings clever vorgeht und unerkannt zu seinem Gegner gelangt, darf auch gerne mal per Schrotflinte zwei Feinden gleichzeitig das Lied der Englein vorsingen. Oder den neuen Retro-Lancer einsetzen, der noch aus der Zeit des Bürgerkriegs der Pendulum-Ära stammt und statt der üblichen Kettensäge auf ein altertümliches Bajonett setzt. Gegen die dicke Lederhaut eines »

DIE KAMPAGNE: DAS GROSSE FINALE DER 'GEARS'-SAGA

Einmal warf die kostbare Energie Emulsion die Menschheit in den Bürgerkrieg. Dann kamen die Locust, töteten, verschleppten und versklavten die wenigen Überlebenden. Die Spezialeinheit Delta Squad hat in den ersten beiden Teilen alles versucht: Eine Plasmabombe schlug fehl, auch der Angriff mit siedendem Wasser auf die Höhlen der Locust konnte die Aliens nicht vernichten. Im Gegenteil: Sie mutierten, wurden zu den Lambenten, den Erleuchteten. Die sind größer, aggressiver und vor allem stärker gepanzert. Sie tragen Stahlmasken, führen doppelläufige Schrotflinten und packen im Nahkampf ihre scharfen Klauen aus. Im dritten Teil müssen die Protagonisten Marcus Fenix, Dominic Santiago, Damon Baird und August 'Cole Train' Cole zusammen mit Ex-Kommunikationsoffizieren Anja Stroud die Stadt Jacinto verteidigen, die letzte Bastion der Menschheit. Neue Spielelemente der Kam-



pagne hält Epic geheim, lediglich das Exo-Skelett 'Silver Back' wurde bereits enthüllt. Vorne ist es schwer gepanzert und ballert mit Dual-Gettings, am Rücken aber kaum geschützt.



350 Erinnerung an die Berserkerin werden wach: In der Kampagne von Teil 3 warten wieder richtig fleische Monster – da ist Feuerkraft gefragt.

Locust eingesetzt, ist das nicht besonders wirksam. Nimmt jedoch jemand wie Cole Train erst einmal Anlauf, dann kommt schnell genügend Wucht zusammen, um einen Locust aufzuspießen, hochzuheben und hinter sich zu schleudern. Lautes Platschen und Knochen-bersten inklusive.

Macht Ihr das ein paar Mal, wird pro Waffe ein spezieller Signature-Kill freigeschaltet. Eben noch brutaler, blutiger und heftiger: Locust durchbohren, hochschleudern, in den Boden rammen und das Bajonett so tief in seinem Körper versenken, dass es am Rücken wieder austritt. Locust am Spieß gefällig?

Nein? Dann weiter nach 'Trashball'. Serien-Veteranen wissen, dass sich Cole zu Friedenszeiten mehr um heiße Cheerleader als um stinkende Locust gekümmert hat. Als Areal der Multiplayer-Karte dient also sein ehemaliges Stadion. Hier sind die Ränge perfekte Sniperpositionen, während sich das Spielfeld für Großangriffe anbietet – Bandenwerbung und umgestürzte Trainerbänke sorgen ab und an für Deckung. Taktiker werfen erst zwei Blendgranaten und lassen dann ihr Team von Deckung zu Deckung stürmen. Wer das schafft, kann leicht den Feind auf den Tribünen flankieren – dadurch spielt sich

die Karte sehr schnell. Witzig: Die Anzeigentafel zählt Eure Kills; die Seile lassen sich abschießen – so könnt Ihr Gegner zerquetschen.

Die größte Map ist 'Overpass'. Brücken werden mit MGS abgesichert und führen über langgestreckte Straßenzüge, in denen ausgebrannte Busse Deckung bieten. Hier erleben wir den cineastischsten Moment unseres "Gears 3"-Gastspiels: Ihr spürt förmlich, wie die Welt in sich zusammenfällt, wenn plötzlich Rohrleitungen brechen und ein kleiner Teil der Karte geflutet wird. Das frische Blut der Soldaten vermengt sich mit dem klaren Wasser und durch ein Erd-

beben geraten hier und da sogar Gebäude in Schieflage. Zerstörbar sind die allerdings nicht; der "Bad Company"-Effekt würde laut Cliff nicht zur Deckungsmechanik passen. Da hat er Recht. Dafür kommt jetzt unsere absolute Lieblingswaffe zum Einsatz: der Digger Launcher. Der feuert eine kleine Kreatur ab, die sich wie ein Maulwurf auf Speed durch die Erde wühlt. Beim Feind angekommen schied sie wie eine Rakete aus dem Boden, beißt sich von unten durch die Innereien und explodiert schließlich in der Brust. Da bekommt "Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen" gleich eine ganz neue Bedeutung. bk



360 Manchmal muss man Prioritäten setzen: Anstatt den Knaben links umzupusten, flankt Cole über eine Kiste und eilt seinem im Klammergriff des Feindes befindlichen Kumpel zu Hilfe. Aber keine Sorge: Am Ende bleibt von beiden Burschen nix übrig.

System
360
Entwickler
Epic Games, USA
Hersteller
Microsoft
Genre
Action
Termin
20. September
(nicht in Deutschland)

DAS GEFALLT UNS

- » jede Karte fühlt sich anders an
- » Waffen-Verstecke jederzeit, als Karte aufrufbar
- » bereits jetzt: sehr gute Waffen-Balance
- » clevere Modi wie 'Capture the Leader' sorgen für Schwung
- » grafisch stark: HDR-Sonne, Licht- und Blendeffekte, Rauch und Mündungsfeuer
- » satter 7:1-Sound

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » nur Medaillen zur Belohnung – kein Upgrade-System, keine Perks
- » Wasser wirkt gekünstelt, das haben wir schon schöner gesehen
- » die frischen Modi sind wie alter Wein in neuen Schläuchen – wo sind die Ideen?

FAZIT – Der Puls schließt in die Höhe, wenn Ihr durch den Sandsturm irrt und plötzlich eine Kettensäge kreischt. Spielerisch stark, technisch top – wir wollen mehr!

»ES DARF NICHT NUR KICK-ASS-ACTION SEIN«

Epic Kreativkopf Cliff Bleszinski über die Entstehungsgeschichte der "Gears"-Saga, darüber, wie sich Design und Philosophie verändert haben und warum der 36-Jährige mit diesem Shooter ein persönliches Drama verarbeitet.

MI Games: Euer Deckungssystem wird heute weltweit kopiert. Dabei wolltet ihr ursprünglich gar nicht ins Third-Person-Lager...

Cliff Bleszinski: Das stimmt. Es ist tatsächlich so, dass "Gears" ursprünglich mal ein Ego-Shooter werden sollte. Es fühlte sich im Grunde an wie "Enemy Territory" – Fahrzeuge, Squads und Missionsziele spielten die erste Geige. Und dann haben wir das erste Mal gesehen, was mit der Xbox 360 machbar ist. Das war damals "Perfect: Dark Zero" – lange vor Launch der Xbox 360; und das hat uns völlig aus den Socken gehauen. Diese Detailliefe, plötzlich konnte man echte Mimik in den Gesichtern erkennen. Und dann die Lichteffekte, die Explosionen, der ganze Bombast. Und ab da haben wir gesagt: Die Xbox 360 rockt, "Gears" soll rocken. Wir müssen die Grafikreferenz auf der Kiste entwickeln.

Wie ging das dann weiter? Waren die Pläne sofort auf dem Tisch oder hat es gedauert, um voll in die Entwicklung der neuen Marke einzusteigen?

So etwas braucht Zeit. Allein die Konzeptionsphase hat etliche Monate verschlungen. Ich war und bin ja für das Art Design verantwortlich und das hat sich auch ständig verändert. Beispielsweise war ich in London, wo mich dieser viktorianische Stil total weggeblasen hat. Wir wollten unsere Städte zunächst nach europäischem Muster erstrahlen lassen, dachten dann aber: "Hey, Moment mal. Das hier wird ein düsterer Shooter, indem die Menschheit gegen blutrünstige Locust kämpft." Blut, Action und Drama passen nicht in eine prachtvolle Stadt. Also haben wir unsere wunderschönen Städte brennen lassen, sie ausgeblutet und gestalterisch verändert, so dass sie aussehen wie nach einem Krieg.

Der Multiplayer-Part hat uns schon sehr gut gefallen – aber worum geht es in der Story-Kampagne?

Vor über drei Jahren begannen wir der Welt eine unvergessliche Geschichte von Tapferkeit und Aufopferung im Angesicht unüberwindbarer Konflikte zu erzählen. In einem Jahr haben die Spieler die Möglichkeit, das letzte Kapitel der Geschichte von Marcus Fenix und seinen Delta-Squad-Kollegen zu erleben.

Fakten bitte, keine Werbe-Sprüche!

Mann, Ihr seid aber hartnäckig. Na gut, ich verrate ein paar Details. Aber ich hasse Spoiler –

daher wirklich nur ein bisschen was. Ihr erinnert Euch sicher noch an den "Hammer der Morgenröte"-Angriff, in dessen Zuge große Teile der Marine-Einheiten getötet wurden und der ganze Planet verwüstet wurde. In "Gears of War 3" geht es wieder um diese geheimnisvolle Energie Emulsion. Und es gibt eine dritte Partei, die Lambert. Das sind im Grunde mutierte Locust, die zu lange der Emulsion ausgesetzt waren. Locusts sind verdammt hässlich – die Lambert sind drei Stufen hässlicher. Und verdammt gefährlich, weil sie schneller, stärker und aggressiver agieren. Ich möchte hier nicht zu viel verraten, aber wir wollen Euch mit "Gears of War 3" überraschen. Wir wechseln immer mal wieder das Genre. Das ganze Team liebt John Carpenters "The Thing" und diese Horror-Survival-Momente wird es definitiv im Spiel geben. Wie genau die funktionieren, kann und will ich aber noch nicht verraten. Und ja, ich stehe total auf Geheimnisse.

Gibt es während der Kampagne einen Moment, der Dich emotional aus der Bahn geworfen hat?

Netter Versuch, aber mehr verrate ich nicht (grinst). Ein sehr emotionaler Moment ist aber beispielsweise, wenn Cole sein altes Trashball-Stadium besucht, indem sich Dramen abgespielt haben. Das hat mich richtig mitgenommen und ich bin sehr stolz darauf, dass wir als Shooter-Designer nicht immer nur Kick-Ass-Action, sondern eben auch die Extraportion Gefühl bieten. Mein Gott, auch ein Macho hat ein Herz.

Du hast vorher angedeutet, dass Du hier und da sogar persönliche Momente verarbeitet. Was meinst Du damit genau?

Als ich 15 Jahre alt war, starb mein Vater. Das war sicher der härteste Einschnitt in meinem Leben. Deshalb spielten diese Vater-Sohn-Beziehung und der Tod in der "Gears"-Reihe eine große Rolle. Man könnte sagen, dass ich mich in einem gewissen Charakter wiederfinde. In "Gears of War 3" steht Adam Fenix von den Toten auf. Das ist jetzt zwar ein Spoiler, zeigt aber, dass es mir persönlich wichtig ist, hier nicht nur ein Produkt abzuliefern, das sich einfach gut verkauft, sondern das sich persönlich anfühlt. Ich finde es schade, dass sich viele Designer immer noch dafür schämen, schwierigen Passagen in ihrem Leben einen Platz in ihren Games einzuräumen. Die Leute da draußen wollen das. Sie wollen ein Spiel kaufen, das sich persönlich anfühlt und nicht irgendeine 08/15-Story wiederkaut. Wir alle haben mal Scheiße gebaut. Und wir alle haben persönliche Schicksale erlebt – warum sollte das Game Designer und Spieler nicht miteinander verbinden?

Ihr nehmt zum ersten Mal Frauen ins Delta Squad auf. Eine Idee Deiner Freundin Lauren,



Senior-Mastermind Cliff Bleszinski nahm sich in San Francisco die Zeit, mit uns über "Gears 3" zu plaudern.

die uns hier alle wie Anfänger hat aussehen lassen?

Haha, ich liebe sie und ihre Art mir zu sagen, dass sie etwas anders haben möchte.

"Honey, wir könnten das doch so und so machen. Nein, genauer gesagt müssen wir das so und so machen." Sie nimmt kein Blatt vor den Mund, wie es vielleicht jemand tun würde, der mich als Boss ansieht. Also der Ansatz kam sicher ein Stück weit von ihr, aber letztlich ist alles, was wir tun, eine Teamentscheidung. Unsere Lady's Sam und Anja sind keine Tussi's, nur weil sie Doppel-D tragen. Sie sind ein Teil der

Geschichte, in der es kaum noch männliche

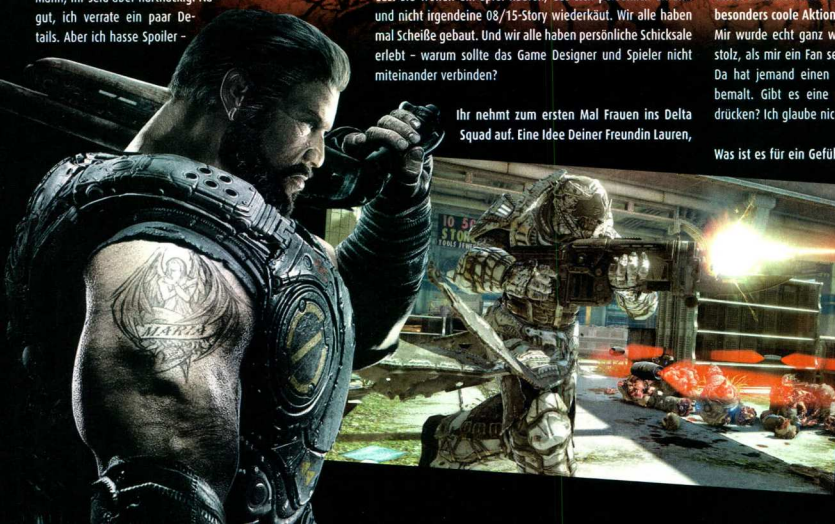
Soldaten gibt und jedem eine Waffe in die Hand gedrückt wird, der laufen kann. Die Mädels fluchen wie die Kerle und, mögen sie auch mit dem Hintern wackeln, kämpfen genau so effektiv und brutal wie die Männer. Und ehrlich gesagt, ist es auch ein kleiner Spieken, den ich habe. Ich spiele im Mehrspieler-Modus immer mit Frauen. In "Street Fighter" ist Chun-Li meine erste Wahl. Frag mich nicht, warum (grinst).

Du bist seit 16 Jahren bei Epic Games. Kann Dich noch irgend-etwas schocken oder überraschen? Gab es vielleicht mal eine besonders coole Aktion eines Fans?

Mir wurde echt ganz warm ums Herz und ich war unfassbar stolz, als mir ein Fan sein "Gears of War"-Tattoo gezeigt hat. Da hat jemand einen Teil seines Körpers mit unserer Welt bemalt. Gibt es eine schönere Form, Begeisterung auszu-drücken? Ich glaube nicht. Da war ich echt gerührt.

Was ist es für ein Gefühl, die "Gears"-Saga mit Teil 3 enden zu lassen?

Spiele sind wie Kinder. Man zieht sie mit der Flasche auf, lernt sie das Laufen und ist immer wieder erstaunt, wie die kleinen Kerlchen dazulernen. Aber es ist auch hart für die Eltern, wenn die Kids zu Teenagern werden, studieren und von zu Hause ausziehen. Ich war schon ein bisschen traurig, als ich das Skript für die letzten Szenen unserer Riesenbabys gelesen habe. Aber es endet perfekt. Freut Euch drauf!



LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

Schatzkisten, Kanonen und Holz... pardon... Plastikbeine: Parallel zu Disneys Kinofilm segeln die Freibeuter unter dänischer Flagge!

» Mitte Mai betritt Captain Jack Sparrow erneut die Planken der Black Pearl und begibt sich mit seinem ehemaligen Widersacher Barbosa auf die Suche nach dem sagenumwobenen Jungbrunnen – Zombies und Meerjungfrauen gehören dabei ebenso zum Programm wie ein neuer Schurke, der das Frischhaltewasserchen ebenfalls haben möchte: Blackbeard, der berühmteste aller Piraten!

Für das Spiel zum Film geht Disney einen Schritt weiter als herkömmliche Adaptionen. Nach Luke

Skywalker, Indiana Jones, Batman und Zauberlehrling Harry Potter brauen die britischen Entwickler Traveller's Tales diesmal ein schmackhaftes Piratensüppchen rund um Johnny Depps Paraderolle aus digitalen Lego-Steinen. Dabei veredeln sie nicht nur den jüngsten Bruckheimer-Kinostreifen mit den gewohnten Zutaten der Spielreihe, sondern packen die ersten drei Filme zum Nachspielen mit auf den Datenträger.

Wir haben einige der insgesamt 20 Levels gespielt – zum Vergleich



360 Fässer helfen beim Untertauchen – auch außerhalb von Wasser! Derartige Schleichpassagen erlebten wir zuletzt in "Metal Gear Solid 4".

einmal auf Xbox 360 und auf 3DS. Beide Versionen sind inhaltlich weitgehend identisch, aber noch spürbar unfertig: Mal ruckelte die Grafik und irritierten fehlerhafte 3D-Effekte, mehrmals stießen wir auf Platzhalter-Grafiken und Bugs – doch das beeinträchtigt unseren tollen Ersteindruck keineswegs. Denn obwohl "Lego Pirates of the Caribbean" kleine wie große Kenner bisheriger Lego-Spiele kaum überraschen dürfte, so entdecken wir doch kluge

Detailverbesserungen, die bisherige Frustelemente minimieren und den König der Bauklötz-Sammelalben-teuer – "Lego Harry Potter" – um die Krone erleichtern könnte.

Lecker: Pirat mit Kapern

Waren nämlich die Zauberer-Levels noch dermaßen vollgestopft mit verborgenem Krimskrams, dass man den Überblick verlieren konnte, präsentiert sich das Piratenspektakel trotz ähnlichen Spielaufbaus geradliniger und mit mehr Fokus auf die Geschichte. Traditionell witzig animierte, aber ohne Kenntnis der Vorlage kaum nachvollziehbare Videosequenzen konnten wir hier zwar noch nicht begutachten, mit Sprachausgabe rechnen wir jedoch

Untote Gefährten von der Black Pearl müssen unter Wasser nicht atmen!



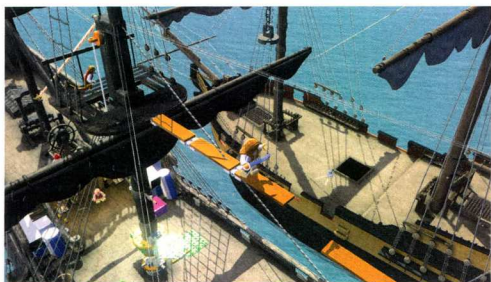
360 Die Lego-Recken sind agiler denn je: Klettert beispielsweise hinten links Wände empor, hängt an Seilen oder reitet auf Eseln und Schweinen.



3DS Inhaltlich ist die 3DS-Fassung den Konsolenversionen ebenbürtig, auf dem regulären DS unterscheidet sich der Spielablauf des Piratenabenteuers jedoch.



3DS Mittels StreetPass-Funktion duellieren sich 3DS-Spieler nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip.



360 Leichter als es aussieht: Auf Planken bewegen sich Spielfiguren nun wie auf Schienen – so verhindern die Entwickler, dass Ihr versehentlich in die Tiefe stürzt.

360 Charaktere weisen verschiedene Stärken auf – Frauen springen höher, dieser repariert Maschinen.

Spezialfähigkeiten freischalten.

Neben Springen, Klettern und Fechten, das sich auf spaßig animiertes Knöpfchenhämmern beschränkt, schwimmen und tauchen wir, wobei auf den Luftvorrat zu achten ist – die untoten Gefährten der Black Pearl atmen natürlich nicht und sind nur im Mondlicht sterblich! An Land hingegen reiten wir auf Eseln und Schweinen, zudem steuern wir einen Hund, den wir mit Knochen locken. Er zerbeißt Feinde und budelt Geheimnisse wie Minikits oder Bonuskräfte aus, die wir mittels Jacks Kompass und Schatzkarte aufspüren.

Neben komplexeren Rätselaufgaben als bisher erwartet Euch auch eine Reihe von groß angelegten Bosskämpfen, etwa gegen den Kraken oder Kalypso – toll. *mh*



System **PS3 / 360 / Wii / PSP / DS / 3DS**
Entwickler **Traveller's Tales, England**
Hersteller **Disney Interactive**
Genre **Action-Adventure**
Termin **12. Mai**

DAS GEFÄLLT UNS

- » hervorragende Grafik mit witzigen Animationen
- » Detailverbesserungen vermeiden Frust
- » komplexere Rätsel und viel zu entdecken
- » über 70 Charaktere mit speziellen Fertigkeiten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » Ruckler im 3D-Beitrag (30S)
- » Positionierung der Raumbenen vereinzelt falsch (30S)
- » KI-Aussetzer und instabile Bildrate (360)

Fazit » Schöner, actionlastiger und weniger überladen soll Disneys Abenteuer werden – ansonsten folgen die Piraten dem bewährten Sammel-Spielkonzept.

nicht. Dafür gefällt der spielerische Vorgeschmack: An Bord des fliegenden Holländers etwa vertreiben wir mit einer Fackel lila Tentakel, die den Weg zu einem Hilfsmittel versperren, mit dem wir eine robuste Muschel knacken wollen. Aus deren Überresten bauen wir ein Besatzungsmitglied des Schiffes. Mithilfe des neuen Schnellauswahl-Rades wählen wir aus bis zu acht Kameraden den hilfreichen neuen Gefährten, der an vorgegebenen Stellen durch Wände gehen und sich an andere Orte des Schiffes teleportieren

kann. Derartige Knocheien setzen vermehrt auf individuelle Stärken der Charaktere, die vor allem im Free-Play-Modus einmal geschaffter Levels zur Höchstform auflaufen, um wirklich alles aufzuspüren.

Während wir oft vertikal angelegte Kletter- und Schwingeinlagen sowie Schwertkämpfe meistern, staunen wir über Lichteffekte, lustige Gesichtsanimationen und detaillierte Texturen. Erneut sammeln wir unentwegt Lego-Steinchen, mit denen wir in Port Royal neue Charaktere der über 70-köpfigen Riege sowie

»UNSERE GAMES SIND DARAUF AUSGELEGT, DASS MAN SIE IMMER WIEDER DURCHSPIELT«

Nick Ricks leitet bei Traveller's Tales das Freelooter-Abenteuer – M! Games im Detailcheck mit dem Produzenten.

M! Games: Die Lego-Piraten erfordern häufiger einen Charakterwechsel als frühere Games aus dem Lego-Universum. Weshalb gibt es keinen Vierspieler-Modus?

Nick Ricks: Das hat mehrere Gründe. Zum einen erlaubt die erzählte Geschichte gar keine vier Charaktere gleichzeitig. Doch problematischer ist die Darstellung: Eine Third-Person-Kamera müsste man in großer Entfernung positionieren, um das Geschehen überhaupt einzufangen. Dadurch wäre es nahezu unmöglich, die Fülle an Details darzustellen und den Überblick per Splitscreen zu gewährleisten.

Propors Details: Euer letztes Spiel – "Lego Harry Potter" – war spitze, aber auch etwas überladen...

Dafür wird "Lego Pirates of the Caribbean" fokussierter. Wir konzentrierten uns auf Plattform-Action und komplexere Rätsel.

Selbstverständlich gibt es wieder haufenweise Belohnungen für Spieler, die jeden Abschnitt durchsuchen. Unsere Games sind seit jeher darauf ausgelegt, dass man sie immer wieder durchspielt.

Bislang konnte man sich bei Geschicklichkeitsspiessen schnell mal verschätzen und ist in Abgründe gesprungen. Habt Ihr deshalb nun ein Schienensystem bei Planken und Masten eingeführt?

Gut beobachtet, so ist es. Spieler stürzen dadurch nicht mehr so leicht ab. Das Problem rührt von den festen Kamerapositionen, wodurch man sich bei der Einschätzung von Abständen täuschen kann. Eine frei drehbare Kamera würde zwar erwachsenen Spielern eine präzisere Navigation ermöglichen, für Kinder wäre das aber zu kompliziert.

Ein weiterer Kritikpunkt war bislang die künstliche Intelligenz: Mal rennt der Begleiter irgendwo hin, mal steht er

untätig herum. In "Lego Harry Potter" klappte das schon besser, meine Piratenkumpels sorgten heute vereinzelt wieder für Stirnrunzeln...

Zunächst habt Ihr heute eine Version im Pre-Alpha-Stadium gespielt, in der noch einige Platzhalter und Ungereimtheiten enthalten sind. Grundsätzlich werden unsere Spiele aber mit Blick auf den Koop-Modus gestaltet. Wir mochten tolle Puzzles nicht vereinfachen, nur weil die KI überfordert sein könnte. Allerdings haben wir in den letzten Jahren auch spürbare Fortschritte erzielt und die Routinen für die Begleiter-KI inzwischen zeitlich komplett neu geschrieben.



Nick Ricks arbeitet seit fünf Jahren an Lego-Spielen.

L.A. NOIRE

Weniger Action, mehr Subtilität – kann das gutgehen? M! hat Rockstars ambitionierten Thriller ausführlich gespielt.

» Genug gestaunt über die 'Motion-Scan'-Animationstechnologie mit ihren verblüffend realistischen Ergebnissen – wir wollten endlich wissen, was "L.A. Noire" spielerisch auf dem Kasten hat. Deswegen schnappten wir uns ein Joypad und lösten eigenhändig zwei der über 20 Kriminalfälle, mit denen es der Ex-Soldat und jetzige Polizist Cole Phelps zu tun bekommt. Um Euch nicht unnötig Überraschungsmomente zu ruinieren, verraten wir so wenig wie möglich über die Handlung und dafür umso mehr über unsere gewonnenen Erfahrungen mit der Spielmechanik.

Anfangs löst Cole als niederer Streifenpolizist nur simple Fälle, die zugleich als Tutorial dienen, später steigt er im Rang auf und landet u.a. bei der Sitte und im Morddezernat. Stets seid ihr mit einem Partner unterwegs, der nicht nur als reine Dialogmaschine dient, sondern Euch bei Bedarf Hinweise gibt. Jeder Einsatz führt uns zuerst zur Spurensicherung an einen Tatort: Wir marschieren frei durch die Umgebung und schauen, ob uns etwas Verdächtiges auffällt. "L.A. Noire" setzt sich als Ziel, Spieler jeder Erfahrungsstufe zu erreichen, und greift uns deshalb mit mehr oder weniger subtilen Mitteln unter die Arme: Nähert Ihr Euch einem relevanten Objekt, vibriert das Pad leicht und es erklingen zwei Noten. Habt Ihr den Gegenstand schon einmal betrachtet, hört Ihr nur eine. Ist das Umfeld komplett abgegrast, verstummt die Hintergrundmusik – eine elegante Lösung. 1947



PS3 Prügeleien bedienen sich einer simplen Mechanik und sind mehr als lockere Einlagen zu sehen.



Brendan McNamara

(Chef von Team Bondi und Depth Analysis)

über...

...den betriebenen Aufwand

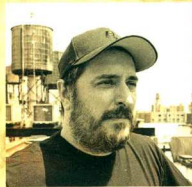
"Wir haben über 50 Stunden an Dialogszenen aufgenommen – und das in 70 bis 80 Tagen. Für die Schauspieler bedeutete das überwiegend Nahaufnahmen – das war verdammt intensiv."

...die Wahl des Schauplatzes

"Wir wollten einen glaubwürdigen Thriller erschaffen und orientierten uns dafür an realen Kriminalfällen. Da liegt es auf der Hand, dass auch die Stadt echt sein musste."

...den Umfang von "L.A. Noire"

"Wenn wir das Spiel mit einer TV-Serie vergleichen, entspricht der Inhalt etwa zwei Staffeln. 22 Kriminalfälle stehen auf dem Programm, die für Cole Phelps zu lösen sind und bei denen sich mit jeder Unterhaltung verschiedene Handlungsstränge auftun. Zudem gibt es eine übergreifende Rahmenhandlung, die stets im Hintergrund präsent ist und sich durch die gesamte Spielzeit zieht."



Jeronima Barrera

(Vizepräsident Development, Rockstar Games)

über...

...die Stimmung in "L.A. Noire"

"Viele Menschen haben verklärte Vorstellungen über die damalige Zeit, in Wirklichkeit ging es in den 1940er-Jahren viel schmutziger und düsterer zu. Man spielt aber mit Cole Phelps einen Charakter, der einen hohen moralischen

Standard für sich beansprucht. Dieser Kontrast erzeugt eine ernstere Atmosphäre und veranlasst Spieler dazu, sich mehr wie im echten Leben zu verhalten."

...den zukünftigen Einsatz der Technologie

"Wir würden MotionScan liebend gerne bei so vielen Spielen wie möglich nutzen, aber das hängt immer vom entsprechenden Projekt ab. Die ganze Entwicklung muss auf den Aufnahmeprozess abgestimmt werden, das wird nicht überall vernünftig machbar oder sinnvoll sein. Zu "L.A. Noire" passt es deshalb so gut, weil hier die genaue Beobachtung der Reaktionen und Verhaltensweisen von Verdächtigen ein zentrales Spielelement ist."



PS3 Die liebenswerten, subtilen Gefühlsregungen der Gesprächspartner faszinieren bei jedem Verhör erneut.

hat die Polizei natürlich keine modernen Werkzeuge, deshalb setzt Cole auf Handarbeit: Ihr dreht und wendet Objekte per Pad, um nach Spuren zu suchen. Findet sich etwas Relevantes, wird die passende Nachricht auf dem Bildschirm eingeblendet und zugleich in das virtuelle Notizbuch von Cole eingetragen, auf das Ihr jederzeit Zugriff habt.

So gewinnen wir stetig mehr Einblick in das vorgefallene Verbrechen und finden heraus, wo wir wohl als Nächstes vorbeischaun sollten, sei es, um Örtlichkeiten zu durchsuchen oder mit Zeugen sowie Verdächtigen zu plaudern. Also eingestiegen in den Dienstwagen

PS3 Bei der Spurensuche erledigt Ihr manchmal kleine Aufgaben wie das Sichtbarmachen von Stiftabdrücken.

und losgetuckert: Das Los Angeles der 1940er-Jahre ist ansehnlich nachgebildet und bringt die Ära prima rüber, wenn auch kein Grafikfeuerwerk gezündet wird. Auf Wunsch lasst Ihr Euren Kollegen ans Steuer, mehr Spaß macht es aber, wenn Ihr selbst fahrt.

Die Stadt ist frei erkundbar, ähnlich wie beim Take-2-Kollegen "Mafia II" setzt "L.A. Noire" aber primär darauf, dass Ihr der Story folgt. Ein paar »

Olivier Bao

(Leiter Research & Development, Depth Analysis)

über...

...Details der MotionScan-Technik

"Unser Team besteht nur aus drei Programmierern, die zusammen das System aufgebaut haben. Ursprünglich sollte MotionScan nur für die Zwischensequenzen eingesetzt werden, zumal die Rohdaten von einer so hohen Qualität

sind, dass man sie auch für richtige Kinofilme benutzen konnte. Anfangs hätte keiner geglaubt, dass die Technik überhaupt funktionieren würde, und niemand wusste, wie man sie richtig verwenden sollte. Als es dann aber geklappt hat, überlegten wir noch mal genauer und benutzen MotionScan darum nun für das ganze Spiel.

Bei der Aufnahme wählen wir einfach die Voreinstellungen und legen dann los. Es werden vom Kopf die geometrischen Daten und Farben sowie Körperhaltung und die Stimme in einem Durchgang aufgenommen. Drei Marker zeigen an, wo die Wirbelsäule sitzt, damit man den Kopf hinterher problemlos auf dem Polygankörper anbringen und mit ihm koordinieren kann. Ansonsten wird nichts mehr nachbearbeitet, deshalb ist der Vorgang schneller als herkömmliche Animations-Techniken."



PS3 Untersucht Ihr ein Opfer, ist jedes Detail wichtig: "L.A. Noire" hält gefundene Informationen übersichtlich und penibel für Euch fest.



PS3 Am Tatort steuert Ihr Cole direkt durch die Kulissen: Subtile Padvibrationen und Klanghinweise helfen beim Aufspüren der Indizien.



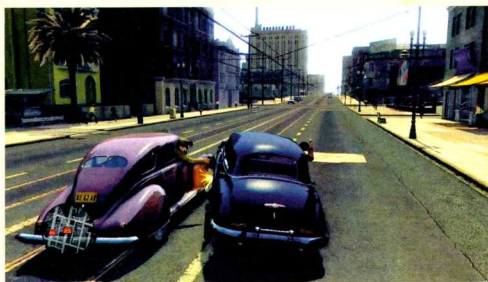
PS3 Wenn es sein muss, greift Cole auch zur Waffe: Schießereien erledigt Ihr aus der Schulter-Perspektive, außerdem nutzt Ihr Deckungsmöglichkeiten.

Nebenaufgaben werden dennoch angeboten, die spielen aber klar die zweite Geige. An einem Schauplatz treffen wir auf Zeitgenossen, die uns nicht wohlgesonnen sind und Rabatz machen. Cole setzt auf handfeste Überzeugung und nimmt sich einen besonders widerspenstigen Kerl im Faustkampf vor. Die Einlage spielt sich unkompliziert (lediglich ein

Deckungs- und ein Schlagknopf werden genutzt), macht aber auch klar, dass "L.A. Noire" seinen Schwerpunkt weniger im Action-Bereich hat. In eine Schießerei wurden wir nicht verwickelt, am Ende stand uns dafür eine Verfolgungsjagd im Auto bevor: Auch die ging solide von der Hand, ohne besonders spektakulär zu sein. Wer sich nicht geschickt



PS3 Ein Notizbuch ist Coles wichtigstes Werkzeug: Darin findet Ihr sämtliche Hinweise, Fragestellungen und die Möglichkeit, seine Intuition spielen zu lassen.



PS3 Neben normalen Fahrten zu Einsatzorten stehen gelegentlich Verfolgungsjagden an. Stellt Ihr den Flüchtenden nicht rechtzeitig, helfen Straßensperren aus.

genug anstellt, muss sich nicht grämen – andere Polizisten helfen Euch, bevor der Flüchtige Euch entkommt.

Schau mir ins Gesicht

Herzstück bilden die vielen Gespräche und Verhöre. Euren Gegenüber stellt Ihr Fragen, die Ihr Eurem Notizbuch entnehmt – beobachtet sie dann bei der Antwort und reagiert auf drei Arten: Ihr glaubt ihnen und seid nett, Ihr zweifelt an der Aussage und werdet unfreundlicher oder Ihr bezichtigt sie direkt der Lüge, solltet dann aber den entsprechenden Beweis dafür parat haben. So kitzelt Ihr neue Informationen heraus oder verärgert das Gegenüber, je nach Eurem Geschick macht das

die Ermittlungen leichter oder kniffliger. In eine Sackgasse sollt Ihr nach Willen der Entwickler aber nie geraten. Besonders komplex ist die Befragungsmechanik also nicht, doch die zu Recht hochgelobte Mimik der Charaktere macht jedes Gespräch zum kleinen Erlebnis – es fasziniert, wie subtil Stimmungsschwankungen allein dadurch vermittelt werden.

Nach ein paar Stunden mit "L.A. Noire" sind wir auf das fertige Abenteuer gespannt, zumal wir zwei wichtige Erkenntnisse gewonnen haben: Die Präsentation ist in der Tat grandios und lässt einen fast vergessen, dass das Spiel darunter eigentlich keine besonders revolutionären Ideen verfolgt. Viel wird deshalb davon abhängen, wie spannend und interessant die Story ausfällt. Doch in der Hinsicht sind wir optimistisch – schließlich hat Rockstar schon häufiger bewiesen, dass dort Meister dieses Fachs am Werk sind. us

Black Dahlia: Inspirationsquelle von "L.A. Noire"

Einer der berühmtesten und bis heute ungeklärten Mordfälle in Kalifornien hatte nicht nur großen Einfluss auf die Entwicklung und den Stil von "L.A. Noire", sondern wird laut Rockstar auch eine wichtige Rolle in den Ermittlungen von Cole Phelps einnehmen. Mitte Januar 1947 fand eine Spaziergängerin in einem Park von Los Angeles den grausam verstümmelten Leichnam einer jungen Frau: Elizabeth Short starb zwar durch Schnittverletzungen im Gesicht und Schläge, doch nach ihrem Ableben zerteilte der Täter den Körper an der Hüfte, ritzte ihre Mundwinkel tief ein und wusch sie, bevor er die Leichenteile drapierte. Wie es zu der Tat kam, liegt ebenso im Dunkeln wie die Identität des Mörders. Die



Die zerstückelte Leiche zeichnet das Bild einer grausigen Gewalttat.

örtliche Klatschpresse stürzte sich mit Begeisterung in spekulative und reißerische Berichterstattung, übereifrige Reporter erfanden den Spitznamen "Black Dahlia" und behinderten die Spurensuche der Polizei. Aufgrund der großen Aufmerksamkeit gestanden rund 50 Personen die Tat, doch der wahre Täter konnte nie aufgespürt werden – obwohl sich dieser eine Woche später per Telefon bei einer Zeitung meldete und Briefe schickte, um den Fall weiter in den Medien zu halten.

Bis heute übt der Mord eine ungebrochene Faszination in der amerikanischen Gesellschaft aus und wird medial immer wieder in den Fokus gerückt oder als Aufmerksamkeitsverstärker genutzt; So erscheinen regelmäßig neue Enthüllungsbücher, 2001 gründete sich eine Heavy-Metal-Band namens "Black Dahlia Murder" und 2006 verfilmte Brian de Palma den Fall mit einer hochkarätigen Starbesetzung wie Scarlett Johansson, Josh Hartnett und Aaron Eckhart.



Das Opfer: "Black Dahlia" Elizabeth Short.

System	PS3 / 360
Entwickler	Team Bondi, Australien
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	20. Mai

DAS GEFÄHRT UNS

- » großartige Darstellung der kleinsten Gefühlsregungen in den Gesichtern
- » weitgehend stressfreies Vorgehen möglich
- » 1940er-Ambiente kommt prima rüber
- » Story hat sehr viel Potenzial

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Tatort-Untersuchung sehr simpel
- » Actionenlagen wie Prügeleien fehlt es bislang an Dampf

FAZIT » Das atmosphärische Detektiv-Abenteuer setzt mehr auf Subtilität als Haudrauf: Meisterhaft inszenierte Verhöre und reizvolle Spurensuche multiplizieren – hält die Story, was sie verspricht, erwartet uns ein feiner Gegenpol zu "Grand Theft Auto".

thinkwithportals.com
portal.ea.de

PORTAL 2™



VALVE



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

AB 21. APRIL 2011 IM HANDEL!

© 2011 Valve Corporation, all rights reserved. Valve, the Valve logo, Portal 2, the Portal 2 logo, are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Kinect, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

BRINK

Schnell, unkonventionell und fordernd: Warum der Ego-Shooter das Potenzial hat, neue Genre-Standards zu setzen.

» Um ein Spiel zu vermarkten, neigen Hersteller oft zu vollmundigen Ankündigungen. So ist auch bei "Brink" im Vorfeld von einer "Revolution" des Genres und einer "einzigartigen Spielerfah-

rung" die Rede. In London konnten wir uns anhand zweier Missionen der Kampagne davon überzeugen, dass das in diesem Fall ausnahmsweise nicht nur hohle Phrasen sind. Zusammen mit drei Journalisten-

Kollegen gilt es zunächst, einen Minenräumroboter sicher durch die Containerstadt zu eskortieren. Mit einem Zeitlimit im Nacken ist unser erster Anlaufpunkt einer der in den Levels verteilten Kommandoposten. Hier dürft Ihr neben Eurer Ausrüstung auch Eure Charakterklasse wechseln. Zur Wahl stehen: Mediziner, Ingenieur, Operativ (eine Art Spion) und Soldat. Wir entscheiden uns für den Soldaten. Es dauert nicht lange und wir liegen verwundet am Boden. Obwohl die Bots auf leicht eingestellt sind, agieren sie bereits sehr klug. Die Gegner suchen Deckung, flankieren Euch und konzentrieren ihr Feuer auf strategisch wichtige Punkte. Gleiches gilt für unsere KI-Kameraden.

Denken hilft

Am Boden liegend haben wir die Wahl: Entscheiden wir uns direkt

für einen Neustart oder warten wir auf einen Mediziner, der uns zurück ins Geschehen holt? Während wir noch überlegen, verrät uns eine Einblendung auf dem Bildschirm, dass sich zurzeit kein Mediziner auf der Karte befindet. Dummerweise haben sich unsere Kollegen ebenfalls für den Soldaten entschieden. Im nächsten Anlauf wählen wir den Mediziner und konzentrieren uns vermehrt auf das Agieren als Team. Während sich zwei Soldaten um die Feinde kümmern und ein Ingenieur den Roboter am Laufen hält, versorgen wir unsere Mitspieler kontinuierlich mit Medipaks, wofür wir mit Erfahrungspunkten belohnt werden.

Per Knopfdruck rufen wir das Missionsrad auf, welches uns neben der Hauptmission auch kontextsensitive Nebenmissionen anzeigt. Die künstliche Intelligenz des Spiels

HUNTED: DIE SCHMIEDE DER FINSTERNIS

Neben "Brink" konnten wir in London auch die ersten Stunden der Kampagne von inXile Entertainment's Action-Adventure spielen. Dem Spiel fehlt es leider an eigenen Ideen: Das Art-Design erinnert an "Der Herr der Ringe", die Spielmechanik bedient sich bei "Gears of War". Biedere Grafik und ein Rätseldesign, das sich bislang



PS3 Die Elfe E'lara ist auf Fernwaffen spezialisiert, behauptet sich aber auch im Nahkampf.

auf das Finde A und bringe es zu B'-Prinzip beschränkt, runden den lauen Gesamteindruck ab. Hoffnung weckt die Ankündigung, dass ein Splitscreen-Koop-Modus integriert wird, denn zu zweit hatten wir mit dem Fantasy-Gemetzler durchaus Spaß.

»WIR WOLLEN DEN TEAM-GEDANKEN IN DEN VORDERGRUND STELLEN«



Richard Ham ist der kreative Kopf bei "Brink".

in die Sache bringen. Und ich denke, dass "Brink" eine Menge neues Zeug mitbringt, das es vom Rest unterscheidet.

Eine dieser Neuerungen ist die Vermengung von Single- und

In London hatten wir Gelegenheit, mit Richard Ham, Creative Director bei Splash Damage, über die Notwendigkeit – von Innovationen, verkaptete Tutorials und mögliche Entwickler zu sprechen.

MI Games: Warum brauchen wir einen weiteren Ego-Shooter?

Richard Ham: Ich denke, dass wir immer neue Spiele brauchen, sofern sie frischen Wind in die Sache bringen. Und ich denke, dass "Brink" eine Menge neues Zeug mitbringt, das es vom Rest unterscheidet.

Multiplayer-Elementen.

Richtig, denn in vielen Singleplayer-Spielen läuft es oft so ab: Du kommst in einen Raum und es warten drei bis vier Gegner an den immer selben Stellen auf dich, was nicht zwingend schlecht sein muss, da man so coole scripted Ereignisse vorgesetzt bekommt. Es ist aber schwierig, daran ein zweites Mal ebenso viel Spaß zu haben. Bei "Brink" bekommst du jedes Mal eine neue Erfahrung, da deine Gegner plötzlich von menschlichen Spielern kontrolliert werden können. Eine weitere Neuerung ist unser S.M.A.R.T.-System, das dir erlaubt, coole Parkour-Bewegungen auszuführen.

Ist "Brink" eher ein Singleplayer-Titel mit starkem Mehrspieler-Anteil oder andersherum?

Intern haben wir uns dafür den Begriff "Mingleplayer" ausgesucht, intern haben wir uns dafür den Begriff "Mingleplayer" ausgesucht, einen Schwerpunkt gibt es daher nicht. Wir hoffen, dass "Brink" ein Titel ist, der Leute, die ansonsten nichts mit dem Mehrspieler-Modi eines Titels anfangen können, an die Thematik heranführt.

Normalerweise spielt du den Singleplayer-Modus eines Spiels durch und kommst dir daraufhin göttlich vor. Dann gehst du online und bekommst erst einmal gehörig den Hintern voll. Mit "Brink" möchten wir dem Gamer on- wie offline das gleiche Spielerlebnis bieten.

Wie verhält es sich in diesem Kontext mit der Spielbalance?

Die KI wird während einer Partie in dem Maße erhöht, in dem neue menschliche Spieler zu einem Team stoßen. Die Bots passen sich dabei den Stärken der jeweiligen Teams an. Ähnliches gilt für den Singleplayer-Modus: Wenn es mit dem Erreichen eines Zieles knapp wird, fangen die Bots deines Teams an, sich mehr anzustrengen, und agieren stärker.

In einem Trailer war von einem Herausforderungs-Modus die Rede. Spielbar war dieser noch nicht. Kannst Du uns etwas darüber erzählen?

Bei den Herausforderungen handelt es sich um eine Art Tutorial.



PS3 Ohne Team-Arbeit läuft in "Brink" nichts: Während sich die beiden Ingenieure um die Reparatur des Roboters kümmern, gibt ihnen ein Soldat Feuerschutz.

generiert abhängig von Eurer gewählten Klasse, dem Standort auf der Karte und den Aktionen Eurer Kameraden optionale Ziele. Nachdem wir so einen gegnerischen Kommandoposten eingenommen haben, erhalten unsere Teammitglieder einen Bonus auf ihre Gesundheit.

Wir sind ein Team

Während wir Meter für Meter gut machen, freunden wir uns langsam mit dem S.M.A.R.T.-System (Smooth Movement Across Random Terrain) an: Rennt Ihr beispielsweise mit gedrückter S.M.A.R.T.-Taste auf eine niedrige Mauer zu, überspringt Euer Charakter diese elegant. So halten wir uns während eines Sprunges auch an Kanten fest oder laufen wie der persische Prinz an Wänden entlang. Das erinnert an "Mirror's Edge", geht in "Brink" aber schon

Ein derart intensives 'Wir-Gefühl' haben wir selten erlebt.

nach kurzer Zeit leichter und intuitiver von der Hand. Es dauert eine Weile, bis wir uns von unserem konventionellen Spielstil lösen, uns an das neue System gewöhnen und dieses auch sinnvoll nutzen können. So entdecken wir alternative Routen und fallen dem Feind in den Rücken.

In der zweiten Mission müssen wir einen verwundeten Kameraden sicher durch einen Flughafen bringen. Da wir uns eingespielt haben, kommen wir schneller voran als noch in der ersten Mission und stellen fest: Ein derart intensives 'Wir-Gefühl' haben wir selten erlebt. Bei



PS3 Haltet stets Ausschau nach alternativen Routen, um den Feind zu überraschen.

aller Begeisterung macht sich auch Ernüchterung breit, da sich die beiden Missionen sehr ähnlich spielen. Ob wir einen Roboter oder einen verwundeten Kameraden durch ein Level eskortieren müssen, macht spielerisch kaum einen Unterschied. Auch die übrigen Sekundär-

ziele der Missionen (Terminal hacken oder einen Koffer verteidigen) kommen zu konventionell daher.

Doch wenn das Missionsdesign des fertigen Spiels ähnlich innovativ wie der Rest ausfällt, könnte uns tatsächlich eine "Revolution" des Genres erwarten. **st**

Wir nennen es allerdings nicht Tutorial, da das ein böses Wort ist. Keiner kommt mit dem Spiel nach Hause, reißt die Folie ab und schreit: "Juhu, ein Tutorial, in dem ich die nächsten 15 Minuten in irgendeinem Lagerhaus verbringen werde." Wir lassen dich sofort in die Action einsteigen, wenn du möchtest. Wir erinnern dich aber auch daran, dass es diesen 'Herausforderungs-Modus' gibt, in dem du zum Beispiel neue Waffen freischalten kannst.

Lass uns über die Story sprechen. Viele Leute sind der Meinung, man könne in ein für mehrere Spieler konzipiertes Game keine gute Geschichte integrieren.

Wir versuchen kein "Metal Gear Solid" oder "Final Fantasy" zu machen. Wir machen ein Action-Spiel, was aber nicht bedeutet, dass wir mit dem Titel nichts zu sagen haben. Wir wollen im Single- als auch im Multiplayer-Modus dieselbe erzählerische Erfahrung bieten. So beginnt jedes Level der Kampagne mit einer Zwischensequenz, die maximal 30 Sekunden dauert. In dieser unterhalten sich die Charaktere über den bevorstehenden Einsatz, äußern Zweifel und reflektieren das Geschehene.

Wieso gerade 30 Sekunden?

Mit dieser Zeit überbrücken wir im Multiplayer-Teil die Zeit, die entsteht, während man in der Lobby auf weitere Spieler wartet.

Du hast schon von den Parkour-Bewegungen gesprochen, die an "Mirror's Edge" erinnern. Eine derart dynamische Steuerung ist in einem Ego-Shooter eher selten. Wie kam es zu dieser Entscheidung?

Unser technischer Designer Aubrey Hesselgren ist im 'richtigen' Leben ein Parkour-Typ. Zumindest war er das mal, denn so langsam wird er fett. Und das weiß er, darum darf ich das sagen. Als er in das Projekt einstieg, brachte er seine Erfahrung mit und wollte diese auch einbringen.

Mir ist aufgefallen, dass es am Ende einer Partie keine Informationen über die Abschlüsse der einzelnen Spieler gibt. Wird dies für das fertige Spiel noch ergänzt?

Nein, wir haben uns ganz bewusst dagegen entschieden, da wir den Team-Gedanken in den Vordergrund stellen möchten. Jeder Spieler soll sich auf die Arbeit für sein Team konzentrieren und nicht auf seine persönlichen Erfolge.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Splash Damage, London**
Hersteller **Bethesda**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **20. Mai**

DAS GEFÄLLT UNS

- » ungemein intensives 'Wir-Gefühl'
- » innovative Steuerung
- » unkonventionelles Art-Design
- » hervorragende Gegner-KI

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Missionsdesign muss abwechslungsreicher werden
- » wie stark sind die übrigen Modi?

FAZIT » Stimmt im fertigen Spiel die Abwechslung und geht das "Mingleplayer"-Konzept der Entwickler auf, hat "Brink" mit seinem eigenwilligen Stil, der innovativen Steuerung und dem hervorragenden 'Wir-Gefühl' das Potenzial, das Ego-Shooter-Genre gehörig aufzumischen.

ATARI 8-BIT

Erschienen: 1979
 Startpreis: 2.500 DM (Atari 400), 3.500 DM (Atari 800)
 Hersteller: Atari
 Verkaufte Geräte: über 2 Millionen
 Spiele: ca. 1.500

Technik: Von den ersten Modellen Atari 400 und Atari 800 über die Atari XT- bis zur XE-Reihe – mehr als eine Dekade lang und für alle 8-Bit-Rechner vertraut Atari auf den 6502-Prozessor. Die CPU von MOS Technology (ab 1976 eine Commodore-Tochter) ist beliebt und günstig, sie verrichtet ihren Dienst ebenso in Apple II wie VC20, dem NES oder – in einer reduzierten Variante – dem VCS. Was die Heimcomputer-Familie besonders macht, sind ihre drei Zusatzchips: Die Atari-Ingenieure (darunter die späteren Amiga-Chip-Designer Joe Decuir und Jay Miner) setzen als Erste auf individuelle Spezial-Prozessoren, welche die CPU entlasten und den Rechnern besondere Fähigkeiten verleihen. Der ANTIC ist vor allem für Hintergrund-Grafik und Textdarstellung zuständig. Der CIA (später GTIA) kümmert sich um Farben (die Palette umfasst beeindruckende 128, später sogar 256 Farben), Sprites (die hier 'Player/Missile-Grafiken' genannt werden) sowie Kollisionskontrolle. Und der POKEY verantwortet unter anderem Sound und Tastatur-Abfrage. Dank fallender Speicher-Preise debütiert der Atari 400 1979 mit 8 statt der namensgebenden 4 KB RAM, der Atari 800 bekommt bald bis zu 48 KB verpasst.

Marktbedeutung: Bei ihrem Erscheinen sind Atari 400 bzw. 800 die zweifellos besten Spiele- bzw. flexibelsten Business-Computer – dennoch gelingt es keinem der Rechner, im jeweiligen Segment eine dauerhafte Marktführerschaft zu entwickeln. Das VCS ist zu dieser Zeit für Spieler die praktischere und vor allem günstigere Wahl, Apple und Pet haben das ernsthaftere Image. Ende 1982 versucht Atari, mit einem überarbeiteten Modell das Ruder im Business-Bereich herumzureißen: Zu hoher Preis und Kompatibilitätsprobleme lassen den 1200XL jedoch in den USA bereits nach wenigen Monaten scheitern. Sein modernes Design spiegelt sich allerdings in den Nachfolgern 600XL bzw. 800XL, die auch in Europa erscheinen. Die schmucken, gegenüber ihren vier Jahre alten Vorgängern technisch nur geringfügig verbesserten Heimcomputer verpassen allerdings das Weihnachtsgeschäft 1983 und können in den Folgejahren den Vorsprung des C64 nicht mehr aufholen. Unter der Führung von Ex-Commodore-Chef Jack Tramiel erscheinen schließlich ab 1985 mit der XE-Reihe die letzten, technisch dezent aufgebohrten Atari-8-Bit-Rechner – im Gegensatz zur gnadenlos scheiternden XE-Konsole genießt wenigstens der Atari 800XE (im Osten Europas) eine gewisse Popularität.

Spiele: Ataris 8-Bit-Rechner gehören zu den ersten Systemen mit einer Killer App als Starttitel: Die 3D-Weltraum-Action "Star Raiders" von Atari-Ingenieur Doug Neubauer hinterlässt bleibenden Eindruck bei Spielern und angehenden Spielemachern. Auch in den Folgejahren werden zahlreiche Titel von Atari selbst veröffentlicht – vor allem an Arcade-Lizenzen herrscht kein Mangel. Daneben sind es vor allem amerikanische Entwickler und Unternehmen, die für Atari-Computer programmieren: In den frühen 1980ern bringen Synapse, Datasoft, First Star Software oder Electronic Arts ihre Titel zuerst für Atari, die späteren C64-Umsetzungen sind häufig schwächer. Lucasfilm Games wird mit einem 1-Million-Dollar-Darlehen Ataris 1982 gegründet, erste Titel erblicken aber erst 1985 über Epyx das Licht der Computerwelt. In England und Deutschland werden die Atari-Rechner von den meisten Herstellern unterstützt, spielen aber neben C64 und ZX Spectrum nur eine untergeordnete Rolle.

Sammelstadium: Die 8-Bit-Ataris sind vergleichsweise teuer: Am häufigsten findet man bei uns den Atari 800XL, zwischen 30 und 50 Euro muss dafür je nach Ausstattung und Zustand auf den Tisch geblättert werden. Atari-XE-Geräte sind teuer, ordentlich dreistellig wird es dann bei Atari 400 und 800 (PAL-Versionen sind wertvoller als NTSC-Geräte). Ein kleines Vermögen darf investieren, wer sich einen 1450XLD ins Haus holt – wenn er denn einen findet, nachdem nur rund zwei Dutzend davon produziert wurden. Auch Software für Atari-Rechner ist – abgesehen von vielen Spielen auf Kassette – teuer, die Preise beginnen bei rund 10 Euro.





Trotz Profi-Anspruchs besitzt der Atari 800 wie sein kleiner Bruder vier Joystick-Ports: der verborgene Modulschacht fördert nicht gerade das Arbeitsgerät-Image.



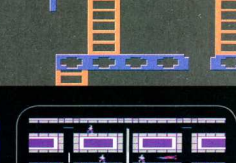
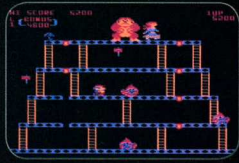
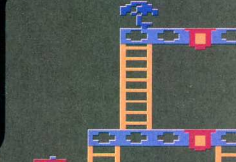
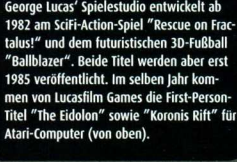
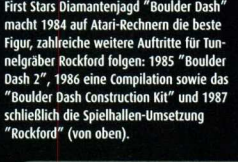
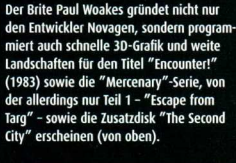
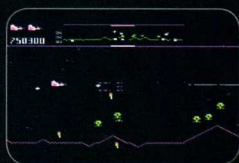
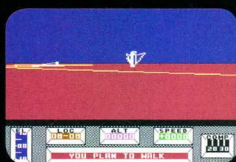
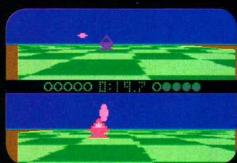
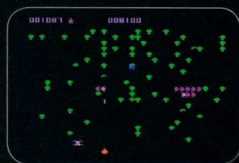
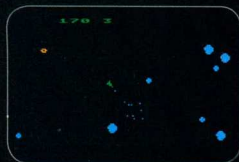
Der 800XL wird zum beliebtesten 8-Bit-Rechner von Atari, kann sich bei uns aber nicht gegen den C64 behaupten.



Fest im ROM der XE-Konsole befindet sich "Missile Command". Wird die zugehörige Tastatur angesteckt, startet das integrierte BASIC.

Serien!

Spiele-Serien, die die Atari-Computer geprägt haben.



Auch auf den Heimcomputern lässt Atari die Arcade-Muskeln spielen: Jede Menge eigene Automaten wie "Asteroids", "Centipede" oder "Missile Command", aber auch Fremdmarken wie "Defender", "Dig Dug" oder "Donkey Kong" werden hochwertig umgesetzt (von oben).

First Stars Diamantenjagd "Boulder Dash" macht 1984 auf Atari-Rechnern die beste Figur, zahlreiche weitere Auftritte für Tunnelgräber Rockford folgen: 1985 "Boulder Dash 2", 1986 eine Compilation sowie das "Boulder Dash Construction Kit" und 1987 schließlich die Spielhallen-Umsetzung "Rockford" (von oben).

George Lucas' Spielestudio entwickelt ab 1982 am Sci-Fi-Action-Spiel "Rescue on Fractalus!" und dem futuristischen 3D-Fußball "Ballblazer". Beide Titel werden aber erst 1985 veröffentlicht. Im selben Jahr kommen von Lucasfilm Games die First-Person-Titel "The Eidolon" sowie "Koronis Rift" für Atari-Computer (von oben).

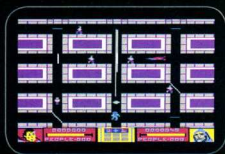
Der Dritte Paul Woakes gründet nicht nur den Entwickler Novagen, sondern programmiert auch schnelle 3D-Grafik und weite Landschaften für den Titel "Encounter!" (1983) sowie die "Mercenary"-Serie, von der allerdings nur Teil 1 - "Escape from Targ" - sowie die Zusatzdisk "The Second City" erscheinen (von oben).

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



3D TicTacToe (Atari)



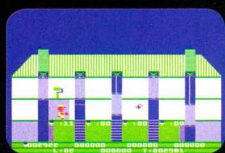
Superman - The Game (First Star Software)

Special!

Exidy nutzt den 600XL als Arcade-Hardware Max-A-Flex, auf der vier First-Star-Titel spielbar sind.



Astro Chase



Bristles

Spiele:

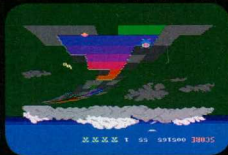
10 Spiele für Atari-Computer, die ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



M.U.L.E. (Electronic Arts)



Bruce Lee (Datsort)



Rainbow Walker (Synapse)



Alternate Reality: The City (Datascifi)



Blue Max (Synapse)

Robotron 2084 (Atari)



Eastern Front (Atari)



Montezuma's Revenge (Parker Brothers)



Pittall 2 (Activation)



Dan Buntens klassiker "M.U.L.E." gehört zu den teuersten Atari-8-Bit-Titeln.



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

Sammeln!

Rund drei Dutzend Module wurden von Atari in solchen moderneren, blauen Verpackungen für die XC-Konsole veröffentlicht.



Schick und teilweise Atari-exklusiv: Die Spiele von Synapse Software gibt es als Kassette, Diskette und Modul.

Diskette und Modul.



Flip and Flop



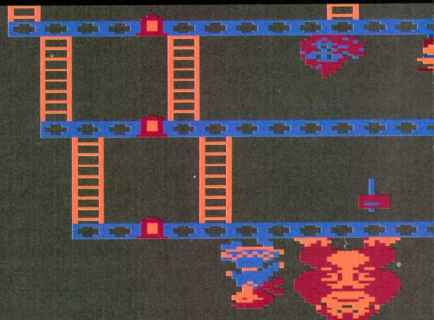
Boulder Dash



eleon Terror (Iraa Verlag)



Spider City (Sirius Software)



WELTWEIT ERFUNDEN

Lizenzspiele

2011



Lego Star Wars III: The Clone Wars » Lego-Lizenz + "Star Wars"-Lizenz = viele Rechteinhaber, die mitreden wollen.

1995



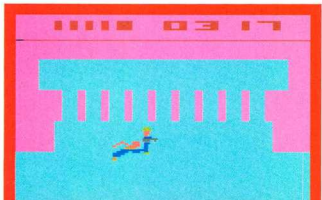
Batman Forever » Stellvertretend für unzählige spätfreie Lizenzgurken sei Acclaims Digi-Flatzermann genannt.

1987



Jaws » Erst geschlagene zwölf Jahre nach Spielbergs Filmklassiker beläst "Der weiße Hai" offiziell Konsolenbesitzer.

1978



Superman » Ist es ein Flugzeug? Oder doch Spider-Man? Nein, es ist der erste lizenzierte Videospielheld.

Viele unerfahrene und jüngere Gamer frohlocken angesichts bunter Spielpackungen, die das Nacherleben des letzten Pixar-Kinostreifens oder der jüngsten "Germany's Next Topmodel"-Staffel verheißen. Bei erfahrenen Gamern sind Lizenzspiele indes bestritten. Häufig fließt nämlich mehr Zeit und Geld in die Vermarktung sowie die verkaufsfördernde Lizenz als ins unterhaltsame Spieldesign – hierfür wird meist bei erfolgreichen Genrevertretern geklaut. Schauplätze und Charaktere orientieren sich allerdings meist streng am Vorbild, schließlich möchten die Inhaber der Markenrechte ihr geistiges Eigentum nicht durch dem Schmutz gezogen sehen. Doch Ausnahmen finden sich auch hier, der Shooter "Terminator Salvation" (2010) etwa verzichtet nicht nur weitgehend auf Spielspaß, sondern auch gänzlich auf das digitale Konterfei des Protagonisten Christian Bale.

Zur 16-Bit-Zeit wie auch noch vor zehn Jahren stand "Lizenzspiel" als Synonym für "Müll", doch diese Regel gilt heute nicht mehr. So ist im Renn- und Ballspiel eine starke Lizenz gar ein Qualitätsmerkmal – viele Spieler beantworten die "FIFA oder Pro Evo"-Frage mit "Vereinslizenz" und machen EAs jährliche "FIFA"-Bolzerei zu Deutschlands meistverkauftem Spiel. Auch vom Termin- und Druck des Filmstarts unabhängige Entwicklungen machen zunehmend eine gute Figur: "Transformers: War for Cybertron" etwa ist um Klassen besser als die Spiele zu Bays Kinospetakteln und nicht zuletzt "Batman: Arkham Asylum" gilt als wegweisende Comic-Adaption. Eine vielversprechende Vorreiterrolle ist auch "Enter the Matrix" zu attestieren. Entwickler Shiny setzt 2004 nicht nur Maßstäbe bei den Produktionskosten, auch der Fokus auf das Erzählen von Neben- und Vorgeschichten macht Schule, wie das vorzügliche "Escape from Butcher Bay" rund um Vin "Riddick" Diesel oder Jack Bauers interaktiver "24"-Einsatz zeigen.

Wie alles anfing...

Als Begründer des effektegespickten Blockbuster-Kinos leisteten Steven Spielberg ("Der weiße Hai", 1975) und George Lucas ("Star Wars", 1977) Pionierarbeit auch im Bereich multimedialer Vermarktung. So zählen neben den Sternenkriegern "E.T." und "Indiana Jones" zu den frühen Lizenzspielen, die um 1982 auf den Markt kommen. Bis zur Veröffentlichung eines "Jaws" mit Spielberg-Lizenz dauert es hingegen lange. Der Automat

"Shark Jaws" gilt zwar als erstes Spiel mit animierten Figuren, schwimmt ansonsten aber im Fahrwasser des Films, der im gleichen Jahr anließ.

Der Held des ersten Lizenzspiels ist kein Geringerer als Superman – 1978 erscheint der gleichnamige Titel für Atari 2600. Der Stahlheros gleitet vor psychedelischen Hintergründen durch die Lüfte, fängt böse Buben und bringt sie ins Gefängnis. Der wenig spaßige Titel sollte sich als programmatisch für die lange Jahre vorherrschende Qualität von Lizenzspielen erweisen – glücklicherweise sind sie inzwischen aber besser als ihr Ruf! mh

Digital essen & trinken



Global Gladiators (1992) » McDonalds produziert in den frühen 1990ern eine Reihe von Jump'n Runs.

Als Sonderform unter den Lizenzspielen veröffentlichten einige Lebensmittelkonzerne Anfang der 1990er-Jahre eine Reihe von Videospielen rund um ihre Produkte und Maskottchen. Für viele der ordentlich bis guten Titel zeichnet Virgin Interactive verantwortlich – neben "Mick and Mack are the Global Gladiators" beschreiben die Entwickler auch dem roten Punkt des 7UP-Limonadenlogos mit "Cool Spot" ein eigenes Hüftspiel. Das knallbunte "McDonald's Treasure Land Adventure" hingegen stammt gar von Treasure, den japanischen Shooter-Profis. In Deutschland eher unbekannt sind hingegen die beiden 8- und 16-Bit-Abenteuer des Chester-Knabermaskottchens "Chester Cheetz" (rechts) oder das gröttliche "Smarties Meltdown" für PS2 (2006).



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: **4,90 Euro**

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

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

SPIELSPASS

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

99

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

DER TESTKASTEN

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

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

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

SO TESTET M!

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



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

3D-FAKTOR

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



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



SO WERTET M!

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

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit
 anderen Games.

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

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

Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

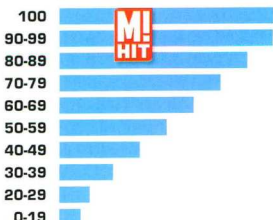
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

DB/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele



DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



"SUPER"

Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Crisis 2 (PS3)
 Hört zurzeit: Whitesnake – Forevermore,
 Pink Floyd – alle Alben



"SUPER"

Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up,
 Ego-Shooter, Sportspiele
 Spielt zurzeit: Top Spin 4 (360), Wii Party,
 Record of Lodoss War (OC)
 Hört zurzeit: Ill Nino live, S1D



"GUT"

Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run,
 Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Torchlight (360),
 PixelJunk Shooter 2 (PS3)
 Hört zurzeit: Lush (SomaFM)



"GEHT SO"

Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter,
 Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Tetris mit Möbeln
 Hört zurzeit: The KLF – Das Handbuch: Der
 schnelle Weg zum Nr. 1 Hit



"LAHM"

Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele,
 Rollenspiele, Sportspiele
 Spielt zurzeit: Dragon Age II (PS3),
 Crisis 2 (PS3)
 Liest zurzeit: Der Historiker



"LAHM"

Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure,
 Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Dragon Age II (PS3),
 LittleBigPlanet 2 (PS3)
 Hört zurzeit: Maduro – Schimmer Sustain



"MÜLL"

Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Nintendogs (3DS),
 Pilotwings (3DS)
 Sieht zurzeit: Scott Pilgrim (Blu-ray)

Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed

PS3 360 Rennspiel

6


360 "SHIFT 2" stockt das Kursangebot deutlich auf und kann in Sachen Abwechslung den Konkurrenten "Forza 3" und "Gran Turismo 5" mühelos paroli bieten: Am interessantesten sehen dabei die verschiedenen Stadtkurse aus, die entweder neu sind oder (wie hier London) mit ein paar zusätzlichen Routen beglückt wurden.

» Mit dem ersten "SHIFT" wurde Ende 2009 ein Zeichen gesetzt: "Need for Speed" kann mehr sein als nur Untergrund-Rennen mit gepimpten Protzkarren. Für den Nachfolger wird ein noch ambitionierteres Ziel ausgerufen: "SHIFT 2 Unleashed" soll in direkte Konkurrenz zu den PS-Schwergewichten "Gran Turismo" und "Forza Motorsport" treten. Dafür legt die Raserei

erst einmal in Sachen Umfang ordentlich zu, ohne in maßloses Wettrennen zu verfallen: Mit 'nur' 120 Vehikeln ist das Fahrzeug-Sortiment mehr als doppelt so groß wie beim Vorgänger, aber im Verhältnis zu den Rivalen überschaubar. Dafür sind neben einer Handvoll Einsteiger-vehikel fast nur leistungsstarke und begehrten Sportflitzer im Angebot – wer sich lieber an dut-

zenden PS-schwachen Japanscheulern begeistern will, wird hier nicht fündig. "SHIFT 2 Unleashed" wartet u.a. mit der Porsche-Lizenz auf, dafür bleibt Ferrari außen vor. Ob die Italo-Boliden wie beim Erstling später als Download-Inhalt nachgereicht werden, ist offen. Anfangs kurvt ihr mit gemühten Frontrieblern durch die Gegend, doch schnell stehen flotte Boliden im Blickpunkt, die mit

Allrad- oder Heckantrieb jede Menge Power auf den Asphalt bringen. Anhand einer Leistungszahl werden die Vehikel in verschiedene Klassen eingeteilt, zudem warten auf erfahrene Piloten GT-Sportwagen. Wer sich nur an der Ziffer orientiert, wird auf Dauer nicht glücklich: Fahrverhalten, Beschleunigung und mehr unterscheiden sich auch innerhalb eines Segments teilweise deutlich, des-

M! kürt die Cockpit-Könige

Schon beim Urzeit-Automaten "Night Driver" (1976) kurvten Piloten aus der Ego-Perspektive über die nächtliche Strecke, das Armaturenbrett debütierte während der Heimcomputer-Ära, zu bestaunen in "Test Drive" (1987) auf dem C64 – allerdings war die Ansicht noch statisch. Den modernen Standard für realistische Cockpit-Abbildungen begründeten zur Xbox-360-Anfangszeit "Project Gotham Racing 3" sowie kurz darauf "Test Drive Unlimited". Heute gehört die Perspektive zum guten Ton, kaum ein ernstzunehmendes Rennspiel kann und will mehr darauf verzichten. Wir haben die namhaftesten PS-Prozesse unter die Lupe genommen und sagen Euch, wer diese Ansicht wie wirkungsvoll nutzt.



Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed

PS3 / 360 • 2011

Neben der tadellos umgesetzten Cockpit-Ansicht könnt ihr eine Helmperspektive wählen, bei der ihr durch die Augen des Piloten blickt – Neigungen des Kopfes bei scharfen Kurven oder vorausschauender Blickwechsel auf den Scheitelpunkt der kommenden Biegung inklusive. Das wirkt auch wegen des Unschärfefeffekts bei hohem Tempo noch eine Spur intensiver, ist aber bei hektischen Situationen fast zu dynamisch und für einige Spieler irritierend.

Realismus: **5** **5** **5** **5** **5** Dynamik: **5** **5** **5** **5** **5**

Colin McRae DIRT 2

PS3 / 360 • 2009

Der Offroad-Spezialist schüttelt Euch kräftig durch und bringt jede Bodenwelle intensiv rüber. Durch die ruppigere Fahrweise leidet in der Innensicht schneller mal die Übersicht, dafür hat Codemasters ein paar launige Gimmicks eingebaut: Im Lauf der Karriere schaltet ihr z.B. Wackelköpfe für das Armaturenbrett oder Anhänger für den Rückspiegel frei, die beim flotten Querfeldeinfahren ordentlich in Bewegung kommen.

Realismus: **5** **5** **5** **5** **5** Dynamik: **5** **5** **5** **5** **5**





360 Nervenkitzel bei Vollgas: Die Kontrahenten sind alles andere als zurückhaltend und manchmal fast zu aggressiv, machen aber hin und wieder Fehler und schleudern wie der Unfallverursacher vorne unvermittelt vor Euch über den Asphalt.

halb ist die durchdachte Auswahl des zu Euch passenden Vehikels zu empfehlen. Wer nur auf die Autos setzt, die er im Lauf der Karriere als Preise gewinnt, tut sich keinen Gefallen. Basteln stehen ausführliche Tuning-Möglichkeiten (sowohl optisch als auch in Sachen Performance) offen, Ihr dürft selbst an Kleinigkeiten herumerschrauben. Weniger detailveressene Raser schalten in den Optionen Fahrhilfen (von Traktionskon-

trolle bis virtueller Ideallinie) an oder aus, ganz mutige Zeitgenossen wagen sich an die Elite-Einstellung und verzichten auf sämtliche technische Unterstützung. Das sollten sich aber nur Hardcore-Piloten antun, denn die Fahrphysik setzt klar auf Realismus: Wohl dosierte Lenkbewegungen und gefühlvolles Gasgeben sind gefordert, um die Boliden auf der Piste zu halten. Gerade am oberen Ende des Leistungsspektrums ist mit reiner

Vollgas-Philosophie kein Blumentopf zu gewinnen, stark motorisierte Vehikel reagieren darauf nervös und brechen schnell aus – die analoge Joypad-Abfrage in den Optionen den persönlichen Vorlieben anzupassen, ist deshalb ratsam.

Das volle Sortiment

Auch beim Streckenangebot legt "SHIFT 2 Unleashed" eine Schippe



Matthias Schmid

Wie schon in Teil 1 pumpt die Cockpit-Sicht Adrenalin durch meinen Körper: Bei "SHIFT 2" fühlen sich normale Wagen wie ein AMG-Kompressor-Biest mit 500 PS an – fett!

Wenn ich Rad an Rad mit zehn schicken Boliden auf eine Schikane zurase, mutet ein "Forza Motorsport 3" wie die Sonntagsfahrt eines Rennlers an, der seine F-Klasse mit 70 km/h über die Landstraße "scheucht". Dass das Fahrverhalten trotzdem anspruchsvoll ist, finde ich gut. Was aber nicht zum Simulationsanspruch passt, sind Gegner, die sich wie der übelste "MotorStorm"-Rowdy verhalten und mich regelmäßig abräumen. Zudem wiederholt Slightly Mad den Fehler, nicht von Anfang an einen Arcade-Modus mit elischen Autos zum Ausleben anzubieten. Ein dickes Plus sind hingegen die vielen Kurse, die jeden Rasergeschmack bedienen.



360 Fast alle Kurse sind zu drei Tageszeiten befahrbar: Am Tag (links) strahlt die Sonne, in der Abenddämmerung (Mitte) erlebt Ihr oft die schicksten Lichteffekte. Bei Nachtrennen (rechts) sind vor allem die weitläufigen Rennstrecken eine Herausforderung, weil im Scheinwerferlicht nur noch wenig von der Umgebung zu sehen ist.



Gran Turismo Sport

PS3 & PS4

Je nach Fahrzeug oder Rennklasse müsst Ihr auf ein Cockpit verzichten, denn das gibt es nur bei den Premium-Autos – es verbleiben immer noch rund 200 Vehikel, darunter sind aber kaum Sportwagen. Habt Ihr aber ein passendes Modell erwischt, könnt Ihr die Abstände zur Frontscheibe auswählen und Euch seitlich umsehen sowie ein prima Fahrgelühl genießen, auch wenn der Schattenwurf auf den Armaturen mitunter geackert aussieht.

Realismus: **★★★★★** Dynamik: **★★★★★**



Test Drive Unlimited 2

PS3 & PS4

Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr die Sitzposition nicht mehr frei einstellen, aber weiterhin die Seitenfenster hermetisch kurbeln oder das Faltdach bei Cabrios aufklappen – selbst ein Gluck auf die rüde Fingerscheibe des Fahrers ist möglich. Auf spektakuläre Effekte während der Fahrt müssen Hawaii- und Ibiza-Ausflieger dagegen verzichten, sieht man von der kuriosen Perspektivverzerrung des Innen spiegels ab, der nachfolgende Fahrzeuge deformiert darstellt.

Realismus: **★★★☆☆** Dynamik: **★★★★☆**



Forza Motorsport 3

PS3 & PS4

Grafisch hinterlässt Microsofts Rennsimulation im Cockpit die gleichen Eindrücke wie bei der restlichen Optik: Sie ist so fein poliert, dass es fast schon steil wirkt. Bodenunebenheiten werden nur begrenzt vermittelt, was sich auf das Fahrgelühl aber nicht allzu störend auswirkt. Kurios: Bei der Solokarriere gibt es keine Option zur Änderung der Sitzposition – durch Trickserien im Menü für Multi-Monitor-Darstellung ist es aber möglich.

Realismus: **★★★★★** Dynamik: **★★★★★**

den Formel-1-Kurs des Nürburgrings, Monza, Laguna Seca und Suzuka gerast – die japanische Schnarchnummer Tsukuba ist dagegen zum Glück weit und breit nicht zu finden. Miami und Schanghai erweitern das Spektrum der Stadtkurse ebenso wie 'Riviera', hinter dem sich ein leicht modifiziertes Monte Carlo verbirgt. Dazu kommen Strecken wie Zolder, Brno und Oschersleben, die mangels Formel-1-Präsenz beim deutschen Schumi- und Vettel-Fanvolk eher unbekannt sind, aber dank ansehnlicher und dezenter Aufhübschung mehr Umgebungsoptik zu bieten haben als die realen Vorbilder. Ein Geheimtipp ist der 'Mount Panorama'-Kurs von Bathurst, dessen hügelige Streckenführung Akzente setzt. Abgerundet wird das Sortiment von einer Reihe zusätzlicher Driftparcours, die aber für die meisten Raser eher nebensächlich sein dürften (siehe dazu den Kasten auf Seite 52).

Als ob das noch nicht genug Abwechslung wäre, verpasste Slightly Mad fast allen Strecken drei verschiedene Tagesbedingungen: »



Oliver Schultes

Das erste "SHIFT" begeisterte mich anno 2009 mit dynamischer Cockpit-Perspektive, bissigen Gegnern, ansehnlicher Optik und einem guten Fahrgefühl. Das trifft prin-

zipiell auch auf den zweiten Teil zu, aber jetzt befinden wir uns in der Ära nach "Gran Turismo 5". Und da wirken Grafik und Fahrverhalten von "SHIFT 2" mit einem Mal unspektakulär beziehungsweise häkelig. Der Vergleich mit Sonys Renner (ich rede hier von den Premium-Wagen) fördert beim EA-Konkurrenten kantige Automodelle und die ein oder andere verwaschene Textur zutage, die Lenkung macht stets einen leicht nervösen Eindruck – vor allem in der Cockpit-Perspektive. Apropos Cockpit: Die neue Helmkamera ist anfangs ein echter Hingucker, meines Erachtens für Rekordfahrten aber nicht zu gebrauchen, da sich bei schnellen Kurvenwechseln mehrere Blickebenen überschneiden (mein Fahrer blickt bereits nach links, obwohl ich gerade in eine Rechtskurve einfahre, auf die unmittelbar eine Linkskurve folgt). Das führt zu einem seltsamen Kameragewackel, was mehr stresst als nützt. Die Gegner-KI geht zudem schon ab mittlerer Schwierigkeit mit einer Aggressivität an den Start, die mich zur Weißglut treibt: Bei einem Rennen in Miami etwa folgt kurz nach dem Start eine 180°-Kehre, in der mich meine Verfolger wiederholt in die Bande geschoben haben. Wer den "GT 5"-Gegnern Dummheit vorwirft, muss das bei "SHIFT 2" ebenfalls tun, denn hier wird von der CPU an einigen Stellen unfair gerempelt, dass es nicht mehr feierlich ist. Ja, und ich habe noch mehr zu meckern: Die Diftrennen sind nahe an der Unkontrollierbarkeit, die Ladezeiten lang und die Soundkulisse wirkt ungewöhnlich dünn. Ich zocke weiterhin "Gran Turismo 5", das ist zwar auch nicht perfekt, passt aber besser zu meinen Erwartungen an ein Rennspiel.

Mittendrin statt nur dabei

"SHIFT 2 Unleashed" schafft es wie bislang kein zweites Rennspiel, Euch direkt ins Rennen zu versetzen (siehe "Cockpit-King" auf der vorherigen Doppelseite). Außerdem gelingt ihm das Kunststück, zusätzliche grafische Spielereien ebenso einzubinden wie Informationen rund um das aktuelle Renngeschehen, ohne dass Ihr dabei den Überblick verliert. Was Ihr wo zu sehen bekommt, haben wir hier im Detail ausgeführt.

AUF WELCHEM PLATZ BIN ICH?

Während andere Rennspiele oft unnötig viel Raum mit den Platzierungen des ganzen Felds verschwenden, gibt sich "SHIFT 2 Unleashed" ökonomischer: Hier seht Ihr kompakt, welche Position Ihr einnehmt und wie groß der Zeitabstand zum Vorder- bzw. Hintermann ist. Der Rückstand zur Spitzenposition wird nicht angezeigt, aber im Elfer des Gefechts ist das ohnehin zweitrangig.



WO GEHT'S LANG?

Die klassische Kurskarte zeigt nicht nur die Streckenführung und die Position der Kontrahenten, sondern auch, ob Ihr die Piste schon gemeistert habt. Bei zahlreichen Kurven überprüft "SHIFT 2 Unleashed", wie nahe Ihr an der Ideallinie fahrt und wie schnell Ihr dabei seid. Fällt das Urteil positiv aus, erstrahlt ein grünes Häkchen und Ihr bekommt ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Selbiges gilt, wenn Ihr eine ganze Runde lang auf der besten Spur bleibt und so die betreffende Prozentzahl maximiert.

WER BIN ICH?

Neben der gewohnten Cockpit-Ansicht könnt Ihr erstmals auch durch die Augen des Fahrers blicken. Meist sind die Unterschiede aber gar nicht so groß: Zwar seht Ihr am Bildrand stets schemenhaft die Umrisse des Helms und die Sitzposition ist etwas weiter hinten, dynamische Kopfbewegungen fallen dagegen fast nur bei scharfen Kurven oder abrupten Bremsmanövern auf. Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist der Umgang dadurch schon.

WAS KANN ICH?

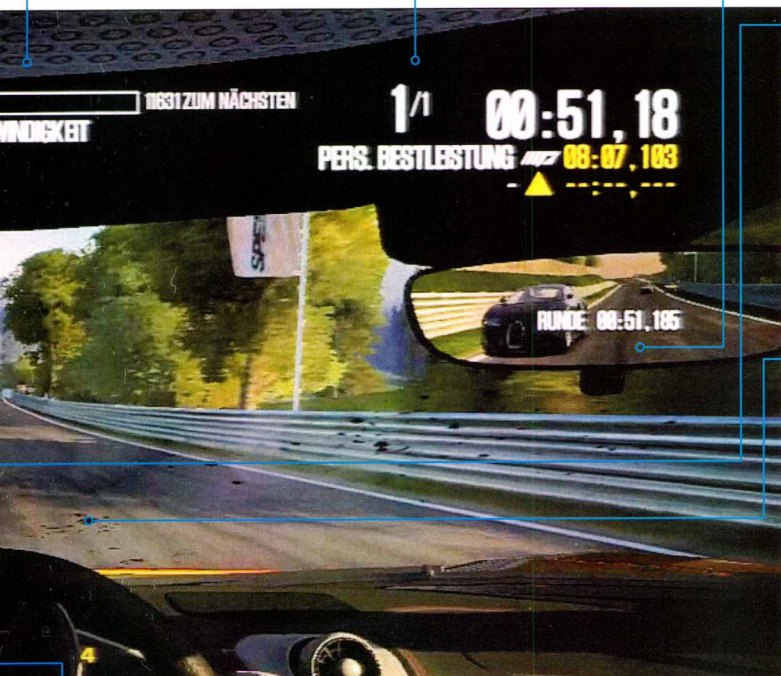
Um bei "SHIFT 2 Unleashed" voranzukommen, braucht Ihr nicht zwingend Rennsieg, aber eine Menge Erfahrung. Diese Leiste gibt Euch Auskunft darüber, wie weit Ihr noch vom nächsten Rang entfernt seid. Darunter wird penibel jeder Zähler aufgeführt, den Ihr während eines Rennens sammelt – sei es durch gelungene Überholvorgänge, Beibehalten der Ideallinie oder Windschattenfahren. Die unnötig komplizierte (und letztlich nutzlose) Unterscheidung des Vorgängers zwischen fairen und ruppigen Aktionen wurde entsorgt, das neue System erweist sich als schlüssiger und besser nachvollziehbar.

WIE SCHNELL BIN ICH?

Neben der Platzierung spielt, natürlich die Zeit eine wichtige Rolle: Kompakt seht Ihr hier, wie Ihr Euch gerade schlägt und was Eure Rivalen geleistet haben – schließlich soll auch für den Autolog-Eintrag eine Rekordeunde gelingen. Abkürzungen in Schikanen und Kurven zu nehmen, macht Euch nicht langsamer, bringt aber eine Verwarnung und macht die aktuelle Zeit ungültig. Wer sich dreimal nicht am Riemen reißen kann, wird gar disqualifiziert.

WAS PASSIERT HINTER MIR?

Im Cockpit eines jedes Boliden habt Ihr den voll funktionsfähigen Rückspiegel stets im Blick. Fahrt Ihr lieber mit einer anderen Perspektive, dürft Ihr ein virtuelles Exemplar auf Wunsch ein- oder ausblenden, selbst bei der Außenkamera. Bei manchen Fahrzeugmodellen wird der Spiegel jedoch von der Rundenzeitanzeige leicht verdeckt. Dennoch bleibt er ein wichtiges Hilfsmittel, denn die Gegner in "SHIFT 2 Unleashed" sind aggressiv und wollen stets beachtet werden, sonst drohen unerwünschte Rempler.



WAS IST IDEAL?

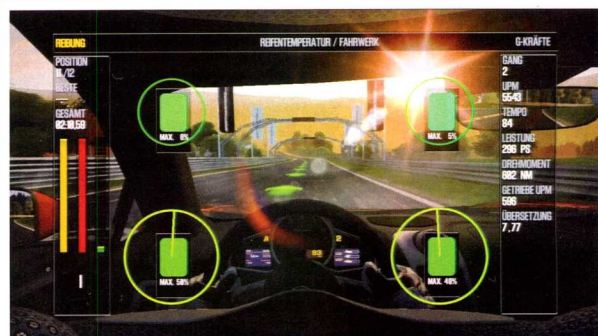
Natürlich fehlt auch bei "SHIFT 2 Unleashed" nicht die inzwischen zum Rennspielstandard gehörende virtuelle Ideallinie. Die lässt sich auf Wunsch ausschalten, ist zum Lernen der Kurse aber praktisch, wenn auch ihre Tempoempfehlungen etwas defensiv ausfallen. Bei scharfen Kurven gibt Euch der Fahrer in der Helm-Perspektive durch leichtes Neigen seines Blickwinkels subtile Hinweise, dass Ihr vielleicht den Fuß etwas vom Gas nehmen solltet – das ist etwas ungewohnt, aber nützlich.

WAS MACHT SCHMUTZ?

Wetterwechsel hat "SHIFT 2 Unleashed" nicht zu bieten, deshalb klatschen auch keine Regentropfen gegen Eure Scheibe. Allerdings kommt es öfters vor, dass Dreck von der Piste aufgewirbelt wird und auf Eurem Auto landet. Ein Scheibenwischer-einsatz ist nicht notwendig (es gibt auch keine), denn nach einer kurzen Weile verschwindet der Schmutzfleck von alleine. Anders dagegen Unfallspuren, wenn Ihr zu oft in Kontrahenten oder Absperren kracht – Risse im Glas behindern Euer Sichtfeld bis zum Rennende.

WAS MACHT DER MOTOR?

Bei der Innenansicht verzichtet "SHIFT 2 Unleashed" auf einen künstlich eingeblendeten Drehzahlmesser; hier müsst Ihr Euch auf die originalgetreu dargestellten Armaturen Eures Vehikels verlassen. Die funktionieren auch, allerdings gibt es dabei Tücken: So kann es vorkommen, dass der Bereich im Schatten liegt und Ihr deshalb bei klassischen Instrumenten mit Nadel diese nicht erkennt – speziell bei stehendem Start erschwert das eine erfolgreiche Dosierung des Gaspedals.



WIE FAHRT DIE KARRE?

Auf Wunsch könnt Ihr die meisten Anzeigen teils oder ganz ausblenden sowie eine spezielle Telemetrie-Ansicht aufrufen: In der wird ähnlich wie bei "Gran Turismo 5" oder "Forza Motorsport 3" penibel angezeigt, welche Temperatur die einzelnen Reifen haben oder wie sich die Fliehkraft gerade auswirkt. Während der Rennen bringen Euch diese Informationen nicht viel, bei Testfahrten zum Erproben diverser Tuning-Einstellungen haben Profis mehr davon.



Ulrich Steppberger

"SHIFT 2 Unleashed" ist kein Rennspiel, das für Sonntagsfahrer gedacht ist: Um Erfolge zu feiern, muss hier schon ein bisschen gearbeitet werden. Das anspruchsvolle, detailliert konfigurierbare Fahrverhalten erfordert Konzentration, um vor allem die höherklassigen PS-Monster im Zaum zu halten. Die Gegner erweisen sich als aggressive und hartnäckige Rivalen: Klar, das führt schon einmal zu Abflügen oder Startgetümmeln, die Euch ohne Siegchance frustriert zurücklassen – aber lieber das als die sonst so üblichen zahllosen Kolonnenfahrer. Wer da noch Zeit hat, um kleinkariert die Polygone der keinesfalls hässlichen Grafik zu zählen, ist hier fehl am Platz. Außerdem bin ich glücklich über das Fahrzeug- und Pistenangebot, besonders Letzteres liefert viel Abwechslung und Kurse, die man nicht schon endlos oft gesehen hat. Die Helm-Kamera gefällt mir ebenfalls und hat mir keine Probleme bereitet. Im Gegensatz zu Oli empfinde ich sie als weitgehend gelungen und sehr gut spielbar – wer nicht mag, muss sie ja nicht wählen. "SHIFT 2" steht für mich in der Abteilung 'backende Rennaction mit Realismusanspruch' noch vor der Konkurrenz von Sony und Microsoft.

"SUPER"

RAUCHENDE REIFEN – DRIFTRENNEN

Im Lauf der Karriere trifft Ihr in Videoschnipseln und Herausforderungen neben dem EA-Vizepräsidenten Patrick Soderlund (der nebenbei in der GT3-Meisterschaft unterwegs ist) auf diverse Profi-Rennfahrer, die hierzulande kaum jemand kennen dürfte. Am häufigsten begrüßt Euch Vaughn Gittin jr. (siehe Bild), der zum einen den Tutorial-Onkel mimt und zum anderen die zweite große Rennsportdisziplin in "SHIFT 2 Unleashed" repräsentiert – das Driften. Damit kennt sich der gute Mann aus, denn er ist amtierender Meister der 'Formula Drift'-Serie und hat dabei u.a. Tanner Foust (immerhin namentlich aus "DIRT 2" bekannt) geschlagen.

Anders als beim Vorgänger werden die Drift-Wettbewerbe diesmal aber nicht auf allen Karriereebenen eingestreut, sondern finden sich komplett in einem Segment, das Ihr mit Erreichen des fünften Erfahrungslevels freischaltet. Dann weht



Euch Gittin in drei Lektionen (bei denen Ihr Euch auf einem Asphaltplatz austobt und zur Belohnung ein Vehikel erhaltet) in die Geheimnisse des Um-die-Kurve-Rutschens ein. Erst danach stehen die regulären Wettkämpfe an – teilweise auf neun speziell dafür konstruierten Kursen, teilweise dürft Ihr jetzt auch auf den regulären Pisten um Punkte wettschlittern. Soweit sind das alles sinnvolle Verbesserungen, eins hat sich jedoch nicht geändert: Wieder benötigt Ihr viel Übung, ein ruhiges Händchen und vor allem starke Nerven, um keinen Koller zu kriegen. Wie beim ersten "SHIFT" reagieren die Drift-Boliden extrem empfindlich auf Lenk- und Gasbewegungen, was laufend Dreher und eine Menge Frust provoziert. Damit sind diese Wettbewerbe nur ein Fall für sehr geduldige, übungswillige und ausgeglichene Piloten. Alle anderen ignorieren die Disziplin besser – schließlich gibt es im Spiel genügend andere Betätigungsmöglichkeiten.



360 Selbst in den speziell dafür angelegten Ovalekursen ist Driften äußerst knifflig – ohne (sehr) viel Übung geht wenig.

Mittag und Abend gab es in ähnlicher Form bereits bei Teil 1, nun gesellt sich die Nacht hinzu und verlangt besonders viel Aufmerksamkeit. Während die Stadtstrecken noch ordentlich ausgeleuchtet sind, werden die Pisten in der Pampa zur Herausforderung, da Eure Scheinwerfer natürlich weniger Licht erzeugen als die Sonne.

Grafisch fährt "SHIFT 2 Unleashed" auf leicht aufgemotztem Niveau des Vorgängers: Den Automodellen sieht man bei genauerem Hinsehen an, dass sie nicht ganz das Niveau eines "Gran Turismo 5"-Premiumvehikels erreichen, dafür gefällt das detaillierte Schadensmodell. Spielt Ihr mit einer Innenperspektive, habt Ihr durch die actionreiche Inszenierung ohnehin nicht die Muße, nach

optischen Macken zu suchen: Die dynamische Cockpit-Ansicht ist immer noch das Maß der Rennspiel-Dinge, als Alternative gesellt sich nun eine Helm-Kamera hinzu. Die möchten uns die Entwickler als völlig neue Rennerfahrung verkaufen, in der man durch die Augen seines virtuellen Piloten sieht und alle Kopfbewegungen mitmacht. So zuckt er bei Temposchüben kurz

zurück oder schaut bei der Kurvenanfahrt früh in Richtung des Scheitelpunkts. Wer unsere Meinungskästen liest, wird feststellen, dass diese Feinheiten auf ein geteiltes Echo stoßen. Zudem ist der Einfluss bei Weitem nicht so prägnant wie angesprochen: Als alternative Ansicht ist die Helm-Perspektive nett, aber keineswegs eine bewusstsensverändernde Offenbarung.



360 In den vier Stadtkursen von Miami wechseln sich Vollgasgeraden und knifflige enge Kurvenkombinationen ab. Da bleibt nicht viel Zeit für den Genuss der romantischen Abendsonne, zumal Euch die aggressive Konkurrenz auf den schmalen Pisten besonders schnell zu Fehlern zwingt.



360 Der spektakuläre Bergkurs im australischen Bathurst fordert mit besonders steilen Anstiegen und Gefällen Euer ganzes Können.

Schnörkellos in Szene gesetzt wurde die Karriere, in der Ihr nach und nach auf immer stärkere Fahrzeugklassen Zugriff erhaltet: In einer Reihe von Wettkämpfen tretet Ihr meist zu normalen Rennen an, eingestreut finden sich u.a. Zeitläufe oder Ausscheidungsfahrten, bei denen regelmäßig der Letztplatzierte ausscheidet – hin und wieder werden zudem vorgeschriebene Fahrzeuge zur Verfügung gestellt. Andere Disziplinen wie das Driften finden sich als separate Veranstaltungen im Kalender und müssen nicht zwingend bestritten werden, um Eure Karriere voranzutreiben. Denn entscheidend ist hierfür die Erfahrung Eures Piloten: Die sammelt Ihr nicht nur durch gute Resultate, bei jedem gefahrenen Meter wird Eure Leistung auch nach anderen Aspekten bewertet: Haltet die Ideallinie ein, meistert bestimmte Kurven auf den Strecken, nutzt den Windschatten – alles bringt einige Zähler, selbst wenn Ihr online unterwegs seid oder freie Rennen fahrt. Nur für bestimmte Belohnungen wie Preisgeldfahrzeuge müsst Ihr in der Regel 'nur' Podiumsplätze erreichen. Manch einer mag

sich wundern, wieso dafür nicht wie sonst üblich Siege gefordert werden. Es hat schon seinen Grund, wieso "SHIFT 2" hier etwas großzügiger ist – dem CPU-Fahrerfeld wurde eine ordentliche Portion Aggressivität eingeimpft.

Keine Gnade

Die Gegner agieren schon auf der mittleren Schwierigkeitsstufe wenig zimperlich und drücken nicht bei jeder Kleinigkeit anginglich auf die Bremse. Darum kommen Rempler häufiger vor, als man von den eher passiven Gesellen anderer Rennspiele gewohnt ist. Gerade Startsituationen gewinnen zusätzlichen Nervenkitzel (was nicht jedermann begrüßt) und zu vorsichtiges Abbremsen vor einer Kurve resultiert schon mal in Drehern, weil der Hinterrad nicht mehr ausgewichen ist. Wer öfters online Rennen fährt, kennt solche Situationen – nur dass die gewissermaßen menschlich reagierenden CPU-Fahrer Euch hier nicht mit Vorsatz ins Auto brettern.

Apropos online: Natürlich könnt Ihr bei "SHIFT 2 Unleashed" auch



PS3 Nur zu Beginn seid Ihr mit verhältnismäßig zähmen Fronttrieblern wie dem Ford Escort unterwegs – schnell stehen PS-Proteze mit Heck- oder Allradantrieb im Fokus.

SPECIAL EDITION & CO.: DIE EXTRAWÜRSTE

Wie es sich bei Electronic Arts inzwischen eingebürgert hat, ist auch "SHIFT 2 Unleashed" in der Erstauslieferung eine Special Edition. Bei der erhaltet Ihr drei exklusive Fahrzeuge (Nissan Silvia spec.R Aero (S15), Alfa Romeo Giulietta QV, Lamborghini Murciélago LP640) und 40 zusätzliche Karriere-Veranstaltungen aller Art wie etwa Wettbewerbe zwischen alten und neuen Vehikeln oder Marken. Ebenfalls wieder eingesetzt wird der Online-Pass, der diesmal mehr bringt, als nur den Zugang zu Online-Rennen zu gewähren: Löst Ihr ihn ein, bekommt Ihr zusätzlich 24 Stunden lang doppelt so viele Erfahrungspunkte. Dem stehen wir etwas kritisch gegenüber, denn gerade anfangs steigt Ihr damit fast zu schnell im Rang – eine virtuelle Geldprämie für mehr Fahrzeugkäufe hätten wir sympathischer gefunden. Übrigens wird der Besitz früherer "Need for Speed"-Teile belohnt, entsprechende Spielstände schalten Erfahrungspunkte und Prämien frei.



gegen ein menschliches Fahrerfeld antreten. Zeitjäger freuen sich zudem über die Einführung des von "Hot Pursuit" bekannten 'Autolog'-Systems: Das führt Buch über Eure Rekordzeiten und Vorlieben und schlägt Euch automatisch Herausforderungen vor, wenn etwa ein Rivale Eure beste Runde unterboten hat. Alternativ schickt Ihr selbst Einladungen zu indirekten Duellen raus oder teilt Wiederholungen, Fotos oder Erfolgsmeldungen auf Eurer

'SpeedWall' mit der Freundesliste.

Unterm Strich ist "SHIFT 2 Unleashed" das geworden, was realistisch zu erwarten war: eine konsequente Weiterentwicklung mit mehr Umfang, bei der die Stärken beibehalten und einige Aspekte sinnvoll überarbeitet wurden. Damit ist die simulationslastige Raserei eigentlich fast jedem Rennsportfan zu empfehlen, sofern er einen wichtigen Punkt nicht aus den Augen verliert: Die aggressiven Gegner können frustrieren – dafür genießt Ihr Siege gegen sie aber umso mehr. us



360 Der Unschärfefilter auf den Armaturen und der leicht gedrehte Sichtwinkel sind die Markenzeichen der Helm-Perspektive: Damit wird Euch angedeutet, dass eine scharfe Kurve ansteht und Ihr noch zu viel Tempo drauf habt.

NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED

Entwickler: Slightly Mad Studios, England
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 31. März
Preis: 70 Euro

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

- » 80 Kurse in 35 Schauplätzen
- » 109 reguläre Autos sowie Bonuswagen
- » dynamische neue Helm-Perspektive
- » aufgenotzte Tuning- und Stylingoptionen
- » Karriere mit mehr Abwechslung und klarerer Disziplinentrennung
- » anspruchsvolles Fahrverhalten
- » umfassende Autolog-Einbindung

SPIELSPASS

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

87

FAZIT » Knackiges Rennsportpektakel mit viel Dynamik, Anspruch und KI-Kontrahenten, die wenig Rücksicht walten lassen.

MotorStorm: Apocalypse

PS3 Rennspiel 16



PS3 Am Anfang jedes Rennens ist "MotorStorm: Apocalypse" am schicksten: Dann tummeln sich die bunten Boliden vor verwüsteter Kulisse. Hier jagt wir über die Dächer einer Stadt – das sieht vor allem in 3D ziemlich spektakulär aus.



Ulrich Steppberger

langsam, aber sicher läuft das "MotorStorm"-Konzept Gefahr, gewöhnlich zu werden. Zu viel Routine lässt den frischen Offroad-Wind vom ersten Teil zum

lauen Lüftchen verkommen. Das neue Szenario ist weder originell noch sonderlich spektakulär: Selbst wenn alles um Euer Vehikel herum zusammenbricht, wirkt die Szenerie oft seltsam unbelebt – das ähnlich gelagerte "Split/Second" hatte da mehr Wumms. Zudem raubt das Streckenkorsett eine der großen Stärken in Form von weitläufigen Umgebungen. Aber "Apocalypse" macht auch vieles richtig: Die Karriere wartet mit abwechslungsreichen Rennen auf (ein Überspringen der ersten, zu simplen Schwierigkeitsklassen ist leider nicht möglich), die Fahrzeugtypen spielen sich spürbar unterschiedlich und für Online-Rasereien versprechen die Entwickler jede Menge Nachschub.

» Nach schlammigen Schluchten und staubigen Fels-Plateaus ("MotorStorm"), Dschungel-, Vulkan- und Wasserpisten ("MotorStorm: Pacific Rift") sowie Eis- und Schnee-Umgebungen ("MotorStorm: Arctic Edge") haben die englischen Evolution Studios für "MotorStorm: Apocalypse" eine von einem Erdbeben erschütterte Stadt zum Spielplatz für die todesmutigen Offroad-Piloten auserkoren. Das wirkt angesichts der aktuellen Naturkatastrophe in Japan natürlich eher zynisch und deplatziert – wer das jedoch ausblenden kann, freut sich auf einen ebenso vielgestaltigen wie actiongeladenen Abenteuer-Spielplatz. Schließlich kann man mit "Call of Duty" & Co. ja auch eine Menge Spaß haben, obwohl stets irgendwo auf dem Globus ein bewaffneter Konflikt Menschen in den Tod reißt.

Erneut steht Euch ein wilder Mix an Fahrzeugklassen zur Verfügung: Von den sensiblen zu fahrenden und im Zweikampf fragilen Motorrädern



PS3 Der Comic-Look der Sequenzen ist Geschmackssache, die Dialoge reichen von unlustig über sinnfrei bis hin zu total blöde.

und Quads über wendige Buggys und pfeilschnelle Supersportwagen bis hin zu behäbigen Lkws und wuchtigen Monster Trucks ist alles verfügbar, was mindestens zwei Räder hat. Obwohl sich alle Vehikel immer noch spürbar unterschiedlich fahren, hat die Serie nun den letzten Rest Simulationsballast abgeworfen – zugunsten flotterer Kontrollen, höherer Unfalltoleranz und eines bisweilen irren Tempos. Zudem erhält sich der Boost viel schneller und die Zeit, die ein Crash (passiert manch-

mal alle zehn Sekunden) kostet, wurde drastisch reduziert.

Nussriegel gefällig?

Diese Zwischenüberschrift kapiert nur, wer den neuen Story-Modus von "Apocalypse" gespielt hat. Das große MotorStorm-Festival ist diesmal nämlich aufgeteilt in drei Geschichten – die spielt Ihr brav nacheinander. Nach jedem Rennen setzen illustre Comic-Sequenzen den geistigen Durchfall der Drehbuchschreiber

(auch Story genannt) in Szene – das streckt die Spieldauer der gut 40 Karriere-Rennen. Anstatt nur jedes Mal im Kreis zu rasen, kämpft Ihr ab und an gegen den fieslen Eliminator-Ticker oder müsst rechtzeitig einen Zielpunkt erreichen, obwohl ein Helikopter das Feuer auf Euer Gefährt eröffnet. Die Stars von "MotorStorm: Apocalypse" sind jedoch die Strecken: Die aufwändig modellierte Umgebung sieht zwar im Standbild oder den explosiven Zeitlupen teils grob und schäbig aus – bei Tempo



PS3 Sehr coole Neuerung: Ihr verbaut freigespielte Spoiler, Motorhauben & Co., lackiert Eure Karre und pappt Aufkleber drauf.

VERSCHIEBUNG?

Sony hat auf die Erdbeben-Katastrophe reagiert und die Japan-Fassung von "MotorStorm: Apocalypse" (Bild) auf verschoben. Zum Zeitpunkt unseres Redaktionschlusses gab es in England Gerüchte über einen Auslieferung-Stopp seitens des Herstellers. Laut Sony Deutschland sind wir hierzulande nicht von einer Verschiebung betroffen.



3D-FAKTOR



3D ole? So euphorisch ist unser Urteil ob des Tiefeneffekts in "MotorStorm: Apocalypse" zwar nicht, unter die Kategorie 'sehwert' fällt er aber auf jeden Fall. Vor allem die Kombination 3D und Stoßstangen-Perspektive sorgt in Tunneln oder engen Streckenabschnitten für einen Geschwindigkeitsrausch. Anspieltipp: die Skyline-Strecken mit der brachialen Hatz durchs Innere der Hochhäuser. Zudem läuft "Apocalypse" auch in 3D flüssig und die Verdunkelung hält sich in Grenzen.



PS3 Was im Standbild nur begrenzt ruberkommt, sieht in Bewegung fetzig aus – der Regen peitscht, Dreck wirbelt durch die Luft und bei Blechkontakt fliegen die Funken.



PS3 Bei "Apocalypse" geht ständig etwas kaputt: Hier stürzt ein Leuchtturm um (oben), kracht auf den Asphalt und stellt fortan ein Hindernis dar (unten).

200 jedoch wirken zerstörte Gebäude, aufgebrochene Straßen, eingestürzte Brücken und umherfliegender Unrat eindrucksvoll.

Zudem stolpert Ihr auf zahlreichen Kursen über gescriptete Ereignisse (Flugzeugabsturz, Erdspalte, Benzinexplosion), die Euch mächtig aus der Bahn werfen können und den Streckenverlauf teils radikal ändern. Im Gegensatz zum ähnlich gelagerten "Split/Second" könnt Ihr diese Events aber nicht selbst auslösen, sondern seid ihnen schutzlos ausgeliefert. Thematisch führen Euch die Kurse durch brennende Vorstadt-Bezirke und den verwüsteten Wolkenkratzer-Dschungel, über bröckelnde Highways und wankende Brücken bis hin zu überschwemmten Stränden und den erhabenen Dächern der Stadt. Das Streckendesign gefällt mit vielen Verzweigungen, der Charme der weiten Ebenen und gigantischen Sprünge des Original-"MotorStorm" ist aber verfloren.

Eine Neuerung haben wir bislang verschwiegen: Ihr rüstet Euer Vehikel mit konfigurier- und freispielfähigen Upgrade-Paketen aus, die z.B. den Boost schneller füllen. Das erinnert an die "Call of Duty"-Perks und kommt in Off- wie Online-Rennen zum Einsatz. Letztlich laufen angenehm ruck- und lagfrei ab und unterhalten mit spannenden Modi – bei der 'Verfolgung' zum Beispiel werden nach jeder Runde Punkte verteilt. Ein simples Wettsystem und das Abstimmen über den nächsten Kurs runden das feine Online-Paket ab. ms



Matthias Schmid

Nachdem ich den ersten Brechreiz ob der ätzenden Story-Charaktere überwunden hatte, zog mich die Apokalypse in ihren Bann. Dass ich beim Anblick der digitalen Verwüstung angesichts der aktuellen Bilder aus Japan mehrfach einen Kloß im Hals hatte, dürfen die Entwickler ruhig als Kompliment verstehen. Die Kombination aus bestialischem Tempo und gescripteten Ereignissen macht die immer schon actiongeladenen Rennen noch letziger. Dumm nur, dass ich zu häufig in Chaos-Unfälle verwickelt werde und an unzähligen Kanten hängen bleibe bzw. zerschelle – so wird das Gewinnen oft zur Glückssache. Ein Lob verdient die superflüssige Optik und der Splitscreen-Modus für vier Raser. Trotzdem ist "Apocalypse" das schwächste der drei "MotorStorms" – ich vermisse die beinharten Duelle und Riesensprünge des Erstlings!

Entwickler: Evolution Studios, England
Hersteller: Sony
Termin im Handel (siehe Kasten links): 7. Euro
Preis: 70 Euro

Unterstützt » bis 16 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
» 9 Schauplätze mit 33 Strecken-Varianten
» ca. 50 Boliden in 13 Klassen
» Motorrad-Stunts möglich, aber sinnlos
» unlustige Dialoge mit teils nervigen Stimmen

SPIELSPASS

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

78

FAZIT » Wüste PS-Schlacht mit sinnvollen Neuerungen und spektakulären Umgebungen – der gesteigerte Chaos-Faktor nervt gewaltig.

www.maniac.de

Die beste und coolste Internet-Seite für Videogames

KOSTENLOS & BUNT!

- » topaktuelle Nachrichten
- » alle neuen Spiele-Trailer
- » News zu Download-Games & DLCs
- » meinungsstarke Blogs
- » unabhängige Tests
- » diskussionsfreudige Community

Außerdem nur bei maniac.de:



Vorschau-Video für die nächste M! Games



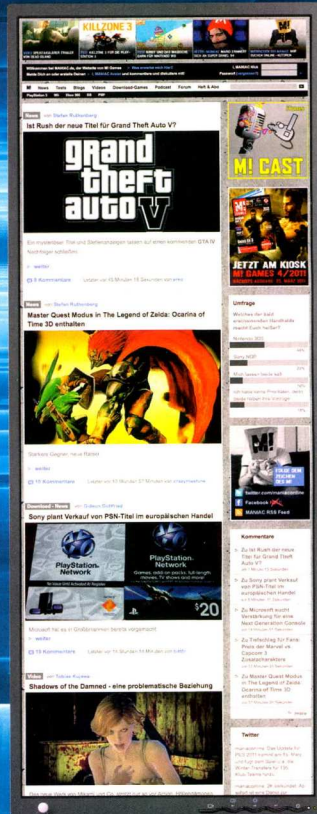
exklusive Specials: Daniels Retro-Blog, Japan-Reiseführer



Tests von Spielen, die zu hart für Deutschland sind



kultiger Podcast mit allen M!-Redakteuren



OPTIMIERTE FÜR HOCHKANT-MONITORE

Gaming-Tipp des Monats!



Portal 2

Entdecke unerforschte Bereiche der Aperture Science Labs und tritt dabei auch wieder auf GLaDOS, die manchmal brandgefährliche Computergefährten. Der neue Zwei-Spieler-Koopermodus umfasst eine separate Kampagne mit eigenständiger Story, eigenen Testkammern und zwei neuen Spielercharakteren.

• für PS3 • erhältlich ab 21.04.2011

YSAT16

XBOX 360

XBOX 360



339,-

Splelekonsole

Microsoft Xbox 360 S 250 GB

- 3.200 MHz Prozessor und 500 MHz GPU
- 512 MB RAM • 250-GB-Speicherplatz
- RJ-45, 3x USB
- inkl. Kinect und Spiel „Kinect Adventures“

DXKXMS



117,90

Kinect-Sensor

Xbox 360 Kinect Sensor

- Kinect verfolgt die Körperbewegungen in 3D und reagiert auf Befehle, Richtungsänderungen und Veränderungen der Stimme
- inkl. Spiel „Kinect Adventures“

DXZMSI

XBOX 360



62,90

Xbox-Festplatte

Xbox 360 250GB HDD

- 250 GB Speicherkapazität für Spiele, Games und Demos, Spieldemos, Spieleerweiterungen und vieles mehr
- für Xbox 360 4 GB

DXZMSI



34,99

Kinect-Halterung

pdp Kinect TV Mount Kit

- TV-Halter für Kinect-Sensor
- nutzt die VESA-Bohrungen des Fernsehers
- für Fernseher mit einer Diagonale von 66 cm (26") bis 152 cm (60")

DXZESZ

PS3



294,-

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

GTZS39

PS3



41,99

PS3-Funkcontroller

Sony PS3 DualShock 3 Controller

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

GTZS39

XBOX 360



42,99

Xbox-Kinect-Spiel

Dr. Kawashimas Übungen

- mit Dr. Kawashimas Übungen kann man sich auch mit der Xbox sowohl geistig als auch körperlich fit halten.
- ohne Altersbeschränkung • für Xbox 360

VDPK16

splitfish



69,90

Laser-Gaming-Maus

Splitfish FragFX SHARK WL

- kompatibel mit allen Spielen für die PS3
- 7 Tasten und Scrollrad • zusätzliche Frag-Taste
- 5 Buttons • einstellbare Mausegeschwindigkeit
- für Mac, PC und PS3 • USB-Empfänger

GTZS30



51,90

PS3-Bewegungssensor

Sony PS3 Move Starter Pack

- bestehend aus PlayStation Eye-Kamera und PlayStation Move-Motion-Controller
- inkl. Blu-ray Disc mit neun packenden Demos

GTZS19

sharkoon



44,99

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-Klinkenanschluss
- Mikrofon-Anschluss über USB

KHX536

ALTERNATE

Philipp-Reis-Straße | 35440 Linden | Mo-Fr: 9:00 - 20:00 Uhr | Sa: 9:00 - 18:00 Uhr | Fon: 0 1805 - 90 50 40*

*14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen



Nintendo 3DS

Spiele erleben in 3D - überall, jederzeit und ohne eine spezielle Brille, das ermöglicht der neueste Handheld von Nintendo.

- 9-cm-3D-Display plus 7-cm-Touchscreen-LCD • WLAN
- SD-Card-Steckplatz • DS-Slot • in Cosmo Black oder Aqua Blue

02/11/10/01

Die Sims 3 3DS

Zum allerersten Mal hast du mit Die Sims 3 für den Nintendo 3DS jetzt die Möglichkeit, eine vollständige Lebenssimulation für Handheld in 3D zu erleben! Du kannst Sims mit einzigartigen Persönlichkeiten erstellen, ihre Wünsche erfüllen und ihr Leben in einer lebendigen Nachbarschaft lenken – alles in 3D!

- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

Y57F02

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



Nintendo 3DS Spiel **LEGO Star Wars 3 The Clone Wars 3D**

- Dank der neuen Grafik-Engine verspricht das Spiel eine atemberaubende Optik.
- Freigegeben ab 6 Jahren • Nintendo 3DS

Y5AN24



Nintendo 3DS Spiel **Rayman 3D**

- Rayman 3D ist eine Adaption der Dreamcast-Version von Rayman 2, die als das beste aller Rayman-Spiele gilt
- Freigegeben ab 6 Jahren • Nintendo 3DS

Y5AN26



Nintendo 3DS Spiel **Rabbids 3D**

- Die Rabbids machen sich auf den Lauf der Menschheitsgeschichte in ihrem allerersten Plattform-Abenteuer zu ändern.
- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

Y5AN28



Nintendo 3DS Spiel **Super Street Fighter IV**

- Für Freunde von Kampfsportspielen ist die Street Fighter™-Serie von Capcom ganz einfach Kult und gibt nun seinen Einstand auf dem 3DS
- für Nintendo 3DS, ab 25.03.11 erhältlich

Y5AN29

ALTERNATE

Yakuza 4

PS3 Action-Adventure 18

» Vom Obdachlosen zum Geldhai – diese steile Karriere ermöglichte dem findigen Akiyama Shun bis jetzt ein sorgenloses Leben. Doch nach einer folgenreichen Schlägerei steht ein Bandenkrieg zwischen den Yakuza-Klans Tojo und Ueno Seiya-kai an. Zudem verdreht ihm eine Schönheit, die sich von ihm Geld leihen will, den Kopf. Schlechter ergeht es Knastbruder Saejima Taiga, der wegen eines Blutbads zum Tode verurteilt wurde: Vor 25 Jahren tötete er 18 Yakuza. Nach dem Ausbruch aus dem Knast wird er an einen Strand vor einem Waisenhaus angeschwemmt. Waisenhaus? Ja, genau das aus Teil 3, welches der "Yakuza"-Hauptfigur Kiryu Kazuma gehört. Und das ist erst der Anfang der Geschichte – denn neben diesen dreien übernimmt Ihr die Kontrolle über den korrupten Cop Tanimura Masayoshi, der sich im Untergrund zuhause fühlt. Er untersucht noch immer Saejimas undurchsichtigen Amoklauf, kam doch während der Ermittlungen in diesem Fall sein eigener Vater ums Leben. Das klingt kompliziert und erweist sich storytechnisch als überaus komplexes Machwerk, das sogar "Yakuza 3" übertrifft.

Alt und doch Neu

Trotz frischer Darsteller bleibt Kamurocho der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Das bell(i)ebte Rotlichtviertel – angelehnt an den Tokioter Stadtteil Kabukicho – bietet den unbekannten Aufbau: Die Häuserfronten beherbergen Karaoke-Tempel, Kabarett-Clubs, Pachinko-Paläste, Bowling-Bahnen oder Spielhallen (Filialen des Club Sega). In Letzteren vergnügt Ihr Euch mit Ufo-Catchern und dem dynamischen Shoot-'Em-Up "Boxcellos 2".

Doch hinter der schillernden Fassade steckt mehr, kennen die Charaktere des Spiels doch so manch unbekannte Ecke im Viertel. Unterirdische Einkaufspassagen und die Kanalisation besucht Ihr ebenso wie Tiefgaragen oder verschlungene



PS3 Auch im vierten Teil gibt es ein Wiedersehen mit dem altbekannten Stadtviertel Kamurocho, das diesmal noch bunter und belebter daherkommt. Nächtlige Aktivitäten in der Spielhalle und den Hostessen-Bars lockern den Verbrecheralltag auf.

Hintergassen. Diese führen den Polizisten Tanimura zu den Bruchbuden asiatischer Einwanderer, während Akiyama die Dächer Kamurochos entdeckt. Ortskundige sind im Vorteil, denn bei Verfolgungsjagden mit flüchtigen Schlüsselfiguren sind schnelle Reaktionen gefragt: Nehmt die Beine in die Hand und verfolgt die Burschen im "Shenmue"-Stil über Planken, Mülleimer und Fahrräder.

tere Spezialtechniken lernt Ihr via Handy: Fotografiert zufällige (meist absurd witzige) Ereignisse in der Umgebung und lernt die passende Anwendung für den Kampf. Zudem dürfen aus Schrott und Elektronikteilen neue Waffen gebastelt werden.

Die fünf Kapitel erweitern Euer Einsatzgebiet Stück für Stück, wie in Teil 3 gibt es japanische Sprachausgabe mit englischen Untertiteln. Is

Einer gegen alle

Da sich die Charaktere immer tiefer in den Angelegenheiten der Yakuza-Klans verstricken, sind handfeste Auseinandersetzungen unumgänglich. Die blutigen Faustkämpfe gegen meist mehrere Gegner erfordern wie gewohnt auch den Einsatz herumliegender Gegenstände wie Flaggenmaste oder Möbel. Gelungene Angriffe füllen die Heat-Leiste auf, dann packt Ihr besondere Kampfkombis aus – vorausgesetzt die wurden bereits gelernt. Neben Erfahrungspunkten erhaltet Ihr auch "Soul-Points", die für neue Kampfattacken ausgegeben werden. Wei-

UNGESCHNITTEN?



Im Gegensatz zu Teil 3 sind diesmal alle Nebenmissionen und Hostessen-Bars enthalten. Die hübschen Damen versüßen virtuelle Abende, solange Ihr mit Komplimenten und Geschenken auftrumpft. Ebenso ungeschnitten sind die blutigen Kämpfe. Lediglich das bizarre japanische Quiz-Spiel "Answer X Answer" fehlt. Sega änderte zudem den Intro-Song.



"SUPER"

Thomas Stuchlik

Altbewährtes Konzept in aufgepeppter Verpackung: Dank tiefgründiger Charaktere und vertrackter Story kommen Fans der Vorgänger auch an diesem Teil nicht

vorbei. Neulinge wundern sich dagegen über die undurchsichtigen Zusammenhänge und überlangen Dialoge. Die virtuelle Umsetzung des Tokioter Stadtteils entfaltet viel Fernost-Flair, ist aber wegen des kleineren Einsatzgebiets nicht so vielfältig wie die Städte der "GTA"-Reihe. Zum Ausgleich legt "Yakuza 4" im Vergleich zum Vorgänger optisch eine Schippe drauf: Hauptdarsteller und Szenarios überzeugen mit vielen Details und passenden Mimiken. Lediglich manch grob modellierter Nebencharakter wirkt hier deplatziert. Auch "Yakuza 4" lebt von seinen teils skurrilen Nebenbeschäftigungen wie Tischtennis, Karaoke, Fischen und dem Besuch von Badehäusern oder Hostessenbars. Wer sich nur auf die Hauptstory konzentriert, verpasst einiges!

Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » 1 Spieler
Sprache: japanisch, Text: englisch

- » 4 spielbare Charaktere
- » komplexe Geschichte mit zahllosen Dialogen
- » massig Nebenbeschäftigungen möglich
- » Stories der Vorgänger als Video dabei
- » auch in Deutschland fast ungeschnitten

SPIELSPASS

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

86

FAZIT » Die Fortsetzung der traditionsreichen "Yakuza"-Saga besticht mit einer lebendigen Stadt und facettenreichen Charakteren.



PS3 Das bewährte Kampfsystem wurde um neue Moves bereichert und fühlt sich dynamischer an.



PS3 Zu den versteckten Lokalisationen gehören Dachterrassen ebenso wie Hinterhöfe und unterirdische Passagen.

Yakuza™

クロヒヨウ龍が如く新章
龍が如く4伝説を継ぐもの
龍が如く3

龍が如く見参!
龍が如く2
龍が如く

Was fasziniert Japaner an "Yakuza"? Wie realitätsnah ist die Serie? Welche Teile erschienen im Westen? Eine Kurzanalyse.

Spätestens seit "Grand Theft Auto" erfreuen sich Gangster-Games mit offener Spielwelt großer Beliebtheit. Doch während im Westen Rockstars Verbrecherepos zum Kult wurde, mobilisiert in Fernost die Marke "Ryu ga Gotoku" ("Wie ein Drache") die Massen. Sega greift mit der hierzulande "Yakuza" genannten Reihe die spannende Thematik von Japans Unterwelt auf und erzählt von den Streitigkeiten der Yakuza-Klans, Bandenkriegen und Verrätern. Für Japan typisch ist der Schwerpunkt auf eine aufwändig erzählte und wendungsreiche Geschichte.

Die Storys basieren auf echten Vorlagen, besitzen doch die mächtigen Yakuza-Familien tatsächlich Verbindungen in die japanische Wirtschaft und Politik. Auch der Plot von "Yakuza 3", in dem es um illegale Grundstücksgeschäfte zwischen der

Yakuza und der Regierung geht, fußt lose auf einem echten Fall. Für weiteren Realismus vertonen in Fernost bekannte Synchronsprecher die komplexen Geschichten.

Spielerische Einflüsse holt sich Sega dagegen aus dem eigenen Hause: "Virtua Fighter" stand Pate für das Kampfsystem, die belebte Stadtkulisse mit den vielen Aktivitäten erinnert in vielen Punkten an "Shenmue". Manche Fans sehen "Yakuza" sogar als legitimen Nachfolger von Yu Suzukis Kultreihe, die kommerziell floppte.

Das Yakuza-Universum

Von der Reihe erschienen bisher vier Hauptteile und drei Spin-Offs für PS2, PS3 bzw. PSP (Tabelle unten). Jede Episode baut auf bewährte Elemente: Dreh- und Angelpunkt ist das Tokioter Stadtviertel Kamurocho mit seinen abendlichen Vergnügungsangeboten. Serientypisch übernimmt ihr meist die Rolle des Hauptdarstellers und Ex-Yakuza Kiryu Kazuma. Mit seiner Durchsetzungskraft schlichtet er Bandenkriege, beschäftigt Familienoberhäupter, entlarvt Verräter und verprügelt böswillige Widersacher. Erst im neuen "Yakuza 4" erhielt Kiryu eine dreiköpfige Ver-



PSP Stilwechsel: Der actionlastige PSP-Ableger "Kuroho" erzählt Zwischensequenzen in Comic-Optik und animierten Standbildern.

stärkung. Im PSP-Ableger "Kuroho: Ryu ga Gotoku Shinsho" betrat eine andere Hauptfigur namens Ukyo Tatsuya die Bühne. Doch ein Deutschlandauftritt blieb diesem ebenso verwehrt wie der Episode "Ryu ga Gotoku: Kenzan!" (2008). Hier spielt ihr abermals als Kiryu Kazuma – doch diesmal im Kioto des 16. Jahrhunderts. Leider fast ebenso unwahrscheinlich ist ein deutscher Release der just in Japan erschienenen Zombie-Metzel-Episode "Of The End".

Gleiches gilt für die Verfilmungen: Der Kurzfilm "Ryu ga Gotoku: Prologue" erzählt von der Kindheit

Kazumas, während "Yakuza – The Movie" die Geschehnisse des ersten Teils rekonstruiert. Zudem startet eine TV-Aktionsserie basierend auf dem PSP-Ableger "Kuroho" – allerdings nur in Japan. ts



PS2 Nur der Erstling "Yakuza" wurde für den Westen englisch synchronisiert.



PS3 Als einziger "Ryu ga Gotoku"-Teil spielt "Ryu ga Gotoku: Kenzan!" nicht in der Gegenwart, sondern im alten Japan – das überzeugende Samurai-Abenteuer erschien bei uns leider nie.

ALLE "YAKUZA"-EPISODEN

Name	System	D-Release
Yakuza	PS2	2006
Yakuza 2	PS2	2008
Ryu ga Gotoku: Kenzan!	PS3	nur Japan
Yakuza 3	PS3	2010
Yakuza 4	PS3	2011
Kuroho: Ryu ga Gotoku Shinsho	PSP	nur Japan
Ryu ga Gotoku: Of The End	PS3	nur Japan

Crisis 2

PS3 360 Ego-Shooter



360 Bleiduell: Mit schwerem Kriegsgerät holt Ihr sogar mächtige Kampfhelis vom Himmel – dank aktivierter Nano-Panzerung ohne große Gefahr für die eigene Gesundheit.

» Köln, EA-Hauptquartier, Anfang März: Ein gutes Dutzend Videospieldjournalisten hat sich in Electronic Arts' Büros eingefunden, um zwei Tage lang die deutsche Ego-Shooter-Hoffnung des Jahres auf Herz und Nieren zu testen. Die Spielbedingungen vor Ort sind denkbar günstig: In einem angenehm abgedunkelten Großraum reihen sich hochauflösende Displays samt hochwertiger Kopfhörerbestückung aneinander. Sämtliche Versionen von "Crisis 2" sind spielbar, wir schnappen uns die Xbox-360-Fassung. Rund zehn Stunden soll die Kampagne dauern. Und tatsächlich: Nachdem wir die letzte Mission geknackt und die Aliens in New York gestoppt

haben, zeigt die Stoppuhr knapp elf Stunden Spielzeit an.

Independence Day

Die Story-Zutaten von "Crisis 2" sind alles andere als neu: Eklige Außerirdische mit Hass auf die Menschheit, furchtlose Militärs mit Hass auf die Aliens und eine skrupellose Rüstungsfirma bilden die Hauptfraktionen. Gewürzt wird das Ganze mit einer Prise Verschwörung, einem fieslen Virus, abgedrehter Science-Fiction-Technologie sowie ein paar Story-Twists Marke "Oh, ich dachte, der wäre einer von den Guten!". Einmal gut geschüttelt und fertig ist das zwar nicht sonderlich innovative,

3D-FAKTOR



Sowohl die Xbox-360- als auch die PS3-Version zaubert

ein überzeugendes 3D-Erlebnis auf den heimischen Fernseher. Fixe HUD-Anzeigen bleiben im Vordergrund, die Action findet mal mehr, mal weniger fein abgestuft in der Tiefe des Raums statt. Der Gang durch das Busch- und Baumwerk im Central Park etwa vermittelt ein glaubwürdiges Mitten-drin-Gefühl, Äste wirken zum Greifen nah. In den oftmals weitläufigen Arealen lassen sich Entfernungen dank gelungener Ebenenwahrnehmung besser ab- und Gegenrindistanzen genauer einschätzen. Verstärkte Pop-Ups, Bildrunder oder eine deutliche Bildverdunkelung sind uns dabei auf beiden Systemen nicht störend aufgefallen. Vorbildlich!

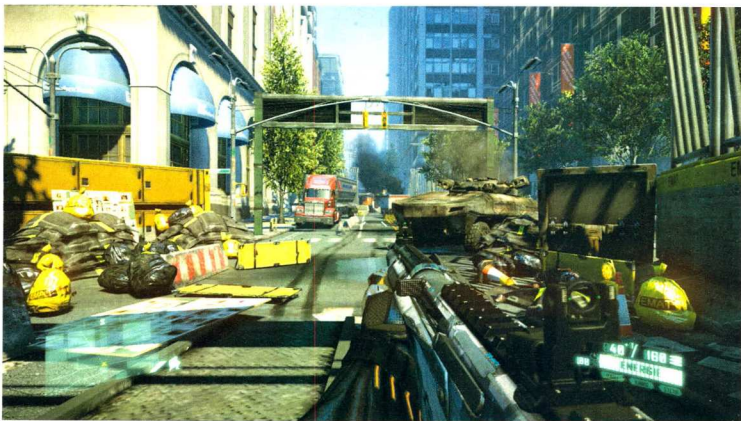


360 High-Tech-Helfer: Der Visor-Modus gibt taktische Tipps im unübersichtlichen Terrain. Feindpatrouillen lassen sich zur besseren Sichtbarkeit rot markieren.

aber unterhaltsame Popcorn-Spektakel zum Mitmachen. Und keine Bange: Den PC-exklusiven Vorgänger müsst Ihr nicht gespielt haben, um "Crisis 2" intellektuell gewachsen zu

sein. Zum einen, weil sich mit Alcatraz ein brandneuer Hauptheld den multifunktionalen Nanosuit überzieht. Zum anderen klären Euch dramaturgisch geschickt eingestreute Flashbacks über relevante Story-Verknüpfungen zum Erstling auf.

Mit dem Schauplatzwechsel vom subtropischen Eiland zum urbanen New-York-Setting hat sich auch spielerisch einiges geändert. Statt einer verhältnismäßig offenen und frei begehbaren Welt erwarten Euch linear aneinandergereihte Missionen. Vom Schlauchdesign eines "Call of Duty" ist Cryteks Sci-Fi-Krieg dennoch meilenweit entfernt. Die Frankfurter Entwickler haben sich redlich Mühe gegeben, Euch im vorgegebenen Drehbuch so viele Freiheiten wie möglich zu lassen. Und visuell eintönig ist das begrenzte Stadt-Setting ebenfalls nicht: Gigantische Straßenschluchten, Parkkomplexe, schummrige Untergrundstationen, Bürogebäude, Forschungsanlagen sowie Tag- und Nachtwechsel machen den New-York-Besuch zu einem vielseitigen und teils traumhaft schönen Trip.



360 Stationen der Zerstörung: Je tiefer Ihr ins Spiel eintaucht, desto drastischer wirkt sich die Alien-Verwüstung auf das vertraute Stadtbild New Yorks aus. Trotz begrenztem Schauplatz ist "Crisis 2" grafisch enorm vielseitig.



360 Grafikpracht um Mitternacht: Die späten Straßenschlachten zwischen Soldatentruppen und Alien-Horden zählen zu den inszenatorischen Höhepunkten.

Kleider machen Leute

Streng genommen ist nicht Marine Alcatraz, sondern sein Nanosuit der Hauptdarsteller. Dieser außergewöhnliche High-Tech-Anzug stellt den Dreh- und Angelpunkt der Spielmechanik dar. Auf Knopfdruck hüllt er Euren Helden etwa in ein Tarnfeld, verbessert seine Panzerung, lässt Euch meterhoch springen oder kurzzeitig durch das Level sprinten. Aber Vorsicht: Jede Aktion des Nanosuits kostet Energie, die sich erst bei Nichtbenutzung wieder regeneriert. Wie Ihr diese besonderen Talente einsetzt, bleibt dabei meist Euren persönlichen Vorlieben überlassen.



360 Keine Verschnapfpause: Die Action läuft weiter, während Ihr Waffen modifiziert (rechts) oder Spezialfähigkeiten auswählt. Letztere schaltet Ihr gegen erbeutete Alien-Energie frei, die Einsatzmöglichkeiten vieler Perks halten sich jedoch in Grenzen.



Zur Verdeutlichung: Stellt Euch ein weitläufiges Level vor, in dem es gilt, von Punkt A zum gegenüberliegenden Punkt B zu gelangen. Rambo-Fans ballern sich

nanogepanzert auf dem kürzesten Weg durch. Tarntaktiker hingegen schleichen durch die Außenbezirke und töten falls nötig Wachposten per rabiatem Nahkampfangriff. Forschernaturen wiederum nutzen Höhenunterschiede, erklimmen verunglückte Lkws oder huschen durch unterirdische Schächte. Ein spezieller Helmvisor markiert dabei per Knopfdruck taktisch relevante Levelareale wie Sniper-Spots oder Munitionskisten. Ein weiterer Sichtmodus

zeigt ein Wärmebild der Umgebung. Diese Kombination aus komplexen Abenteuerspielplätzen und ebenso sinnvoll wie flexibel einsetzbaren Technik-Gadgets zählt zu den größten Stärken von "Crysis 2".

EINE VERSION FÜR ALLE

Geschritten oder am Stück? Im Falle von "Crysis 2" fällt die Antwort auf die ewige Frage nach möglichen Zensurmaßnahmen in der deutschen Version einfach aus: nein. Von unterschiedlichen Sprachfassungen abgesehen, kommt der Ego-Shooter inhaltlich weltweit identisch in die Läden. Schließlich würden herbe Splattereinlagen Marke "Bulletstorm ungeschritten" bei Cryteks Alien-Invasion sowieso thematisch eher deplatziert wirken. So weit, so gut.

Etwas irritierend fiel uns der bewusst niedrig gehaltene Gewaltgehalt allerdings beim Umgang mit NPCs auf. Egal ob infizierter Zivilist oder Militärkumpen – sämtliche nicht feindlichen Polygonfiguren reagieren in keiner Weise auf keine Art von physischer Einwirkung. Soll heißen: Ob Kolbenhieb, Beschuss oder Explosionswelle – virtuelle Freunde verharren ohne mit der Wimper zu zucken an Ort und Stelle. Laut Entwickler habe man hier verschiedene Reaktionsvarianten getestet und sich letztlich für das konsequente Ignorieren möglicher (überflussiger) Gewaltausbrüche durch den Spieler entschieden. Eine vielleicht streitbare Entscheidung, die aber "Crysis 2"-Zocker weltweit betrifft.



360 Eigenwillig: Zivilisten sind zwar immun gegen Waffeneinwirkung, nicht aber gegen Alien-Viren.

Fast volle Kontrolle

Eine weitere Stärke ist die umfangreiche Waffenpalette. Satte 22 Ballermänner lassen sich im Laufe des Abenteuers entdecken. Zwei Stan-



360 Gewusst wie: Habt Ihr den schwer gepanzerten Alien-Hünen erst einmal die Rüstung weggeballert, halt das darunterliegende Fleisch nur noch wenige Treffer aus.



360 Der Spieler entscheidet: Taktiker machen sich zunächst gut getarnt im Nanosuit ein Bild der Umgebung machen, ehe sie blindlings losstürmen. Doch auch als bleihaltige Ballerorgie funktioniert "Crysis 2" prächtig.

dardwummen kann Alcatraz tragen. Doch damit nicht genug: Handgranaten, fernzündbares C4 sowie Spezialtodbringer wie Raketenwerfer oder ein abmontiertes stationäres MG lassen sich zusätzlich mitschleppen. Eines haben Schrotflinte, Elektroknarre, Scharfschützenstützen und halbautomatisches Maschinengewehr dabei gemeinsam: Sie klingen herrlich wuchtig und sind toll animiert. Darüber hinaus könnt ihr an den meisten Kriegsgeräten diverse Veränderungen vornehmen: Soll es beim Karabiner ein größeres Magazin sein oder schraubt ihr lieber einen Granatwerfer unter den Lauf? Zielt ihr altmodisch über Kimme und Korn, oder ist das Zoomobjektiv die bessere Wahl? Je nachdem, ob ihr etwa einen menschlichen Standard-söldner in weiter Entfernung erspäht habt oder ein schwer gepanzerter Riesenalien gleich um die Ecke wartet, passt ihr die Ausrüstung optimal an. Einziges Luxusproblem der Vielseitigkeit: Auch wenn die Steuerung grundsätzlich bestens funktioniert, stoßen PS3- und Xbox-360-Pad bei



360 Hollywood made in Frankfurt: Gesichts- und Modellanimationen sind durchweg hervorragend. Gleiches gilt für die deutsche Sprachausgabe.

"Crysis 2" an ihre Grenzen, was ein paar Mehrfachstabenbelegungen zur Folge hat. Wirklich spielspaßhemmend oder gar frustig wird diese Überlastung jedoch so gut wie nie. Apropos Frust: Der kommt ohnehin kaum auf, denn bei den vier fein abgestimmten Schwierigkeitsstufen findet jedes Joypad-Talent die angemessene Herausforderung.

Mehrspieler-Theorie

Die Multiplayer-Varianten wie 'Alle gegen alle', 'Team-Deathmatch', 'Capture The Flag' oder 'Nanosuit-Träger gegen Soldaten' konnten

wir noch nicht testen. Da der Mehrspieler-Part allerdings von den Ego-Experten Crytek UK in Nottingham (ehemals Free Radical) ersonnen wurde, gehen wir von einer spaßigen Erfahrung aus.

In Sachen Sprache gibt es Unterschiede zwischen PS3- und Xbox-360-Version. Während auf dem Microsoft-Silberling nur die hervorragende deutsche Synchro sowie Türkisch Platz finden, kommt die PS3-Blu-ray mit einigen Sprachspuren mehr daher. cg



360 Mächtig prächtig: Die wuchtigen Explosionen in "Crysis 2" sehen klasse aus.



Colin Gabel

"Crysis 2" ist eine Shooter-Erfahrung, die erst nach ein paar Stunden so richtig in Fahrt kommt. Sicher, die weitläufigen Kampfarenen offenbaren in Kombination mit

den coolen Nanosuit-Fähigkeiten schon früh eine enorme spielerische Freiheit. Allerdings fehlt es den ersten Missionen schlicht an großen Aha-Momenten, die ich mir bei der 'Aliens verwüsten New York'-Thematik erhofft hatte. Ein Glück, dass die zweite Spielhälfte in Sachen Inszenierung ordentlich drauflegt. Überhaupt gefällt Cryteks Konsolendebut optisch mit teils prächtigen XXL-Arealen, herrlichen Explosionen, toll animierten Charakter-Modellen und fast immer konstanter Bildrate. Doch audiovisuelle Brillanz hin, tadellose Spielbarkeit her – ein paar nette Ideen ausgenommen bringt "Crysis 2" keinen wirklich frischen Wind ins mittlerweile doch recht ausgelutschte Genre. Aber das ist jammern auf hohem Niveau.

CRYSIS 2

Entwickler **Crytek, Deutschland**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **im Handel**
Preis **60 Euro**

Unterstützt » bis 32 Spieler (online),
Sprache/Text: einstellbar (PS3), deutsch (360)

- » 19 Missionen mit ca. 10 Stunden Spielzeit
- » 22 verschiedene Waffen
- » Nanosuit ermöglicht vielseitige taktische Spielweisen

SPIELSPASS

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

86

FAZIT » Wichtiger Sci-Fi-Shooter, der viel taktischen Freiraum lässt, aber erst in der zweiten Hälfte richtig in die Gänge kommt.

NEED FOR SPEED



© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed, Need for Speed logo, the Nissan Z icon, Shift 2 Unleashed and the Shift 2 Unleashed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Masaral is a registered trademark. Under license from Masaral, Sony, EA, Nintendo and the names, logos, marks and designs of the Nissan company are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO. LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used with permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

Homefront

PS3 360 Ego-Shooter

49



PS3 Schießerei im eigenen Vorgarten. Wie gut, dass wir unsere treue ferngesteuerte Goliath-Drohne dabei haben.

Wenn bereits nach vier bis fünf Stunden überraschend der Abspann von "Homefront" über Euren Bildschirm flimmert, reißt Ihr Euch verwundert die Augen. Das soll alles gewesen sein? Das Spiel hat doch gerade erst Fahrt aufgenommen und das große Potenzial, das in der Geschichte rund um das von Nordkorea besetzte Amerika steckt, noch überhaupt nicht ausgeschöpft! Und warum gibt es statt einer epischen Geschichte nur diese dünne Story: Auf dem Weg in ein Umerziehungslager befreit Euch der amerikanische Widerstand. Ihr mimit den Piloten Robert Jacobs und sollt helfen, Treibstoff zu den auf dem Trockenen sitzenden US-Truppen zu bringen. Natürlich liegt der Brennstoff nicht auf der Straße herum, Ihr müsst ihn den Besitzern mit Gewalt abnehmen. Dazu kämpft Ihr Euch durch Vororte und Warenhäuser, infiltriert ein Redneck-Camp, fliegt einen Helikopter und versteckt Euch in einem Massengrab. Oft fühlt Ihr Euch an "Call of Duty" erinnert, etwa wenn Ihr eine Tür auftrittet und dahinter postierte Gegner in Zeitlupe erledigt oder wenn Ihr durch feind-

liches Gebiet schleicht und Wachtposten per Scharfschützengewehr erledigt. Dabei bietet das grafisch altbackene Szenario weit mehr als die üblichen "CoD"-Schauplätze. Überall gibt es etwas zu entdecken, jedes Umgebungsdetail erzählt eine eigene traurige Geschichte. Eure KI-Kameraden tragen im Gegensatz dazu nicht zur Atmosphäre bei, die Charaktere bleiben blasser Stereotypen, die noch nicht einmal sonderlich viel auf dem digitalen Kasten haben.

Mehr Spaß mit anderen?

Die Kampagne ist nur ein Snack für zwischendurch, was hebt "Homefront" also aus der Masse der Ego-Shooter heraus? Die Antwort findet sich im Mehrspieler-Modus, welchen die Entwickler von "Frontlines: Fuel of War" mit einigen abwechslungsreichen Extras ausgestattet haben. Anfangs spielen sich die Multiplayer-Parteien auf den sieben bzw. acht Karten mit bis zu 32 Recken wie ein etwas langsames Pendant zum Activision-Primus. Doch sobald Ihr erste Abschüsse verzeichnet und Stellungen einnimmt, regnet es



PS3 Als Pilot nimmt Jacobs später auch hinter einem Steuerknüppel Platz.

Kampfpunkte, die Ihr in Fahrzeugen und Extras investiert. So kauft Ihr während des Gefechts fahrende und fliegende Drohnen, eine Splitterweste oder Luftschiß. Ab Stufe 7 dürft Ihr an den "Battle Commander"-Modi teilnehmen, die den Gefechten zusätzliche Würze in Form eines KI-gesteuerten Belohnungssystems verleihen. Für Abschuss-Serien zeichnet Euch das System mit Sternen und Mini-Aufträgen aus, für die es zusätzliche Kampfpunkte gibt. Der Clou: Je mehr Sterne ein Spieler hat, desto mehr Kontrahenten setzt der Battle Commander speziell auf ihn an. Diese



Tobias Kujawa

Von dem Szenario habe ich mir einfach mehr erhofft. Warum gibt es keinen ikonischen Bösewicht? Warum darf ich nicht in koreanischer Uniform ein feindliches Lager erkunden? Warum erfahre ich nichts über das Schicksal und die Beweggründe meiner Kameraden? "Homefront" lässt leider viele Chancen ungenutzt, auch wenn es den platten Plot mit allerlei verstörenden Szenen verdeckt. Ganz anders der Mehrspieler-Part: Hier begeistert mich das Spiel vollkommen. Die Schlachten sind sehr abwechslungsreich und die Steuerung von Fahrzeugen und Drohnen geht leicht von der Hand. Um den meiner Meinung nach etwas zu mächtigen Hubschrauber zu beherrschen, braucht man hier im Gegensatz zur "Battlefield"-Reihe keinen Pilotenschein. Online-Soldaten sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren.

Jäger sehen auf ihrer Minikarte grob, wo sich der Jagte jagt, und bekommen für sein Ableben natürlich einen Batzen Punkte. Zusammen mit der großen Auswahl an Ausrüstung, Fahrzeugen und Drohnen entwickeln sich so sehr dynamische Schlachten, die in Sachen Geschwindigkeit und Taktik zwischen "Bad Company 2" und "Black Ops" angesiedelt sind. tk

Entwickler: **Kaos Studios, USA**
Hersteller: **TBO**
Termin: **im Handel**
Preis: **60 Euro**

Unterstützt: » bis zu 32 Spieler (online),
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
» Kampagne nur 4 bis 5 Stunden lang
» ohne beiliegenden Kampf-Code erhältst Ihr nur bis Level 5 Erfahrungspunkte
» **PS3 vs. 360:** Die Xbox-Fassung enthält die exklusive Karte "Vorstadt"

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

75

Fazit: » Die kurze und flache Kampagne verschenkt viel Potenzial, der Mehrspieler-Modus fesselt dagegen für lange Zeit.



PS3 Drohnen müssen nicht immer mit Waffen bestückt sein. Mit diesem Fluggerät markiert Ihr Gegner für Eure Mitstreiter.



PS3 Auch mit Fahrzeugen rast Ihr ins Gefecht. Neben einem Humvee kommen Panzer und Hubschrauber zum Einsatz.

The Tomb Raider Trilogy

PS3 Action-Adventure 18

M!
HIT

PS3 "Anniversary" ist das spielerische Kronjuwel der Trilogie und gefällt auf der PS3 mit knackscharfem Bild, während die Xbox-360-Fassung stets etwas weichgespült wirkte.

In den Reigen der Hersteller, die namhafte Spiele als HD-Sammlung erneut an den Mann bringen wollen, steigt nach Sony und Ubisoft nun Square Enix ein. Dafür werden die letzten drei Lara-Croft-Abenteuer als "Tomb Raider Trilogy" neu verpackt, die grafische Aufbereitung fällt derweil subtil aus: Einen Titel ("Underworld") gab es schon vor rund zwei Jahren auf der PS3, an dem hat sich entsprechend nichts geändert. Die anderen beiden ("Legend" und "Anniversary") existieren ebenfalls schon länger in HD-Form, waren bislang aber exklusiv auf der Xbox 360 erhältlich.

Erfreulicherweise wurde das Duo aber nicht einfach schnell portiert, sondern sinnvoll überarbeitet: Zehrte auf der Microsoft-Konsole eine häufig ins Stottern kommende Bildrate an den Spielernerven, rennt und klettert Lara auf der PS3 deutlich geschmeidiger durch die Gegend. Allerdings treten immer noch vereinzelt Ruckler auf und in einigen Szenarien wurde beispielsweise die Vegetation etwas reduziert. Die zwei Download-Level von "Underworld" bleiben Sony-Forschern weiterhin vorenthalten, dafür erhalten sie Home-Klamotten und ein (langweiliges) XMB-Thema. us



PS3 "Legend" hat die häufigen Ruckler der Xbox-360-Version weitgehend ausgemerzt, dafür fällt z.B. der Pflanzenwuchs in Bolivien kurioserweise etwas spärlicher aus.



Ulrich Steppberger

Dass sich die überarbeiteten "Tomb Raider"-Episoden nicht allzu sehr von den seit langem erhältlichen Xbox-360-Fassungen unterscheiden würden, war abzusehen.

Trotzdem hätte ich mir noch eine Prise mehr Aufwand erwartet: Die Bildraten bei "Legend" und "Anniversary" sind zwar deutlich besser, aber eben nicht perfekt. Trotzdem kann ich die Sammlung jedem ans Herz legen, der Lara Croft noch nicht überdrüssig ist: Vor allem das Remake des ersten Abenteuers zeigt die Forscherin in Hochform und ist für mich der Höhepunkt der Serie. Sieht gut aus, spielt sich klasse, ist ein Hit!

Entwickler: Buzz Monkey Studios, USA
Hersteller: Square Enix
Termin: im Handel
Preis: 30 Euro

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

» alle drei Next-Gen-Abenteuer von Lara Croft auf einer Blu-ray
» "Legend" und "Anniversary" aufgehübscht
» voller Trophäensatz für jedes Spiel
» Home-Klamotten und Thema als Boni

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Aufpolierte Sammlung der kletterintensiven und forschlastigen Abenteuer, die viel Spiel fürs Geld liefert.



GAMESTORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

SHOP: HELMUT-KÄUTNER-STR. 13

45127 ESSEN nahe BURGER KING

TEL: 0201-777225

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

BULLETSTORM (4) (18)
XB 360/PS3 69,95
Collectors Edition erhältl.



DEAD SPACE 2 (18)
d1:Texte/Spr.360/PS3 69,95
Collectors Edition erhältl.



HOMEFRONT uncut (18)
X360/PS3 je 64,95
Revis Edit. Je 69,95



CRYSIS 2 uncut (18)
X360/PS3 je 64,95
Ltd. Edit. X360/PS3 69,95



Call of Duty: Black Ops (18)
PS3/XB360
Horned Edit./Prestige Edit.



FALLOUT New Vegas (18)
PS3/360 je 69,95
d1:Texte/d1:Sprache



Gran Turismo Sport 5 (18)
Signatur Edition erhältl.



Dragon Age II uncut (18)
X360/PS3 je 69,95
Signatur Edition erhältl.



KILLZONE 3 uncut (18)
PS3 only 59,95
Collectors Edition erhältl.



Mortal Kombat uncut (18)
X360/PS3 ab April
Collectors Edit. Ab April



BRINK uncut (18)
X360/PS3 ab Mai



DUKE NUKEM uncut (18)
X360/PS3 ab Mai
Ball of Steel Edit. Mai

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

für Xb360 und Ps3



BLACK OPS PRESTIGE

XB360/PS3 sofort lieferbar..



KILLZONE 3 HELGHAST EDT.

Uncut (18) 189,95



MK Collectors uncut ab April

XBOX360 GAMES

ALPHA PROTOCOL dt. 29,95
BATMAN dt. Text/Spr. 29,95
BLUR dt. 39,95
Deathmiles Deluxe 39,95
Fallout 3 GotY (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
MAGIA 2 uncut (18) 39,95
Marvel vs Capcom 3 59,95
HALO REACH uncut (18) 59,95
Kane&Lynech 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 GotY (18) (dt) 69,95
KILLZONE 2 uncut/stealbook 59,95
MAGIA 2 uncut (18) 39,95
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

BESTELLSHOTLINE: 0201-7772235

Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NH 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 tages Rückgaberecht (nur versiegelt)

JETZT MIT ALTERNATIVENWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!

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

INHABER: ZEGLS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

The 3rd Birthday

PSP Action 16



PSP Jetzt ist Schluss mit lustig: Das gelbe Dreieck zeigt an, dass Aya per Overdrive dem Gegner den Rest geben und ihm dabei einen Teil seiner DNA entreißen kann.

» Auch wenn der Kampf gegen mörderische Mitochondrien zu P-Sone-Zeiten mit "Parasite Eve 2" sein Ende fand, kommt Heldin Aya Brea nicht zur Ruhe: Die (fast) ewig junge Heldin bekommt es nun mit den mysteriösen Twisted zu tun. Die Monster sorgen am Heiligabend 2013 in den USA für Chaos und drohen das Land zu überrennen – ein Jahr später wird zurückgeschlagen. Die mittlerweile amnesische Aya ist die einzige Mensch, der den "Overdrive" beherrscht: Mithilfe einer Maschine kann ihr Bewusstsein in der Vergangenheit reisen. So wird sie zu entscheidenden Ereignissen während der Twisted-Invasion geschickt, um mit ihren Fähigkeiten und Wissen die Geschichte zu verändern.

Ran an die Waffe

Im Gegensatz zu den ersten beiden "Parasite Eve"-Episoden (einmal RPG und einmal Survival Horror) ist der Ableger "The 3rd Birthday" primär



PSP Die Babel sind gigantische Twisted-Strukturen und scheinen die Quelle der Monster-Invasion darzustellen.

ein Third-Person-Shooter mit leichtem Rollenspiel-Einschlag. Ihr lenkt Aya wie in einem Actionspiel durch die Levels, zieht per Schultertaste die Waffe und verlässt Euch auf die automatische Zielerfassung.

Zentrales Spielelement ist der Overdrive: Per Dreiecks-Taste wechselt Ayas Geist blitzschnell den Körper. Das ist hilfreich, wenn Euer Wirt angeschlagen ist, dessen Munition zur Neige geht oder ein Kamerad eine bessere Schussposition hat. Vor allem die eindrucksvollen

Bosskämpfe werden so angenehm taktisch. Auch im direkten Kampf kommt der Overdrive zur Anwendung: Habt Ihr einen Feind länger im Visier und richtet Ihr genügend Schaden an, kann Aya sich in den Gegner versetzen und von innen zerstören. Das bringt mehr Belohnung, strengt Eure Heldin aber auch stärker an. Besiegte Gegner bringen Euch Erfahrungspunkte und Battle-Points – Erstere dienen dem Level-Aufstieg, Letztere benötigt Ihr, um neue Waffen zu kaufen oder bereits



Thomas Nickel

Spielerisch hat "The 3rd Birthday" mit seinen inoffiziellen Vorgängern nicht mehr viel zu tun, die tolle Atmosphäre der Reihe bleibt aber gewahrt: Der Mix zwischen

Horror-Fantasy und dem realistischen Setting funktioniert, Ihr wollt stets wissen, was es mit Aya und den Twisted auf sich hat. Großen Anteil daran haben die gelungene Steuerung und die todschicke Präsentation: Es ist beeindruckend, wie gut Square Enix die PSP im Griff hat und welche Grafikleistung dem betagten Handheld entlockt wird. Vor allem die Bosskämpfe und Zwischensequenzen sind Hingucker und spielerisch angenehm komplex. Schade nur, dass die Menüs unpraktisch gestaltet wurden: Bis Ihr Waffenkauf und DNA-Bau beherrscht, dauert es eine Weile. Der überschaubare Umfang kommt dem Spiel dafür zugute: Leerlauf gibt es nicht!

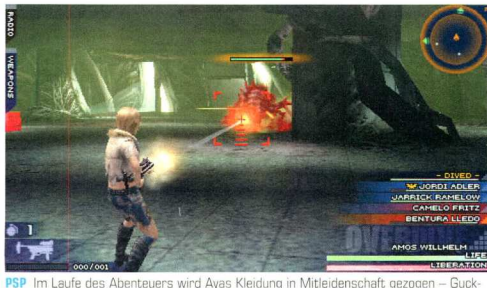


PSP Spielereien mit Ayas DNA können entscheidende Kampf-Vorteile verschaffen, sind aber kompliziert und werden wenig erklärt.

verwendete Ballermänner aufzurufen. Außerdem könnt Ihr mit durch Overdrive erhaltenen DNA-Teilen Ayas Erbgut manipulieren und so verschiedene Fähigkeiten erlernen. Leider sind die Menüs für DNA und Waffenkauf unübersichtlich, zudem werden sie nur rudimentär erklärt. Dafür könnt Ihr aber zwischen den Missionen zahllose Hilfstexte zu Handlung, Figuren und Systemsystemen nachschlagen – jedoch nur auf Englisch. *tn*

PRINT-PARASIT

Das erste "Parasite Eve" auf der PSone basiert auf dem gleichnamigen Horror-Thriller aus der Feder des Japaners Hideaki Sena. Mittlerweile ist das Buch zumindest in einer englischen Übersetzung im Vertical-Verlag in den USA erschienen. Der Roman spielt vor den Ereignissen des ersten Spiels und hat mit diesem eigentlich nicht viel zu tun – wer auf einen Auftritt von Aya Brea hofft, der wird enttäuscht. Trotzdem ist "Parasite Eve" ein launiges Lesevergnügen für graue Tage, das für etwa 11 Euro gut unterhält.



PSP Im Laufe des Abenteuers wird Ayas Kleidung in Mitteldeutsche gezogen – Guckspechte freuen sich, andere reparieren die Outfits preisgünstig am Speicherpunkt.

Entwickler: Hexadrive, Japan
Hersteller: Square Enix
Termin: 1. April
Preis: 40 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,
Sprache: englisch, Text: englisch
» tolle Bosskämpfe
» beeindruckende Inszenierung
» viele freispielfähige Extras
» erscheint als "Twisted Edition" mit Boni

SPIELSPASS

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

80

FAZIT » Flatter Shooter-RPG-Mix mit spannender Handlung, überschaubarem Umfang und gelungenen Bosskämpfen.

Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy

PSP Beat'em-Up

12



» Zwar wurde der ewige Kampf zwischen Cosmos und Chaos im 2008er "Dissidia: Final Fantasy" mehr oder weniger entschieden, trotzdem schickt Square Enix die Helden und Schurken aus 13 "Final Fantasy"-Titeln erneut in die Schlacht. "Dissidia 012" entpuppt sich als Prequel und bietet neben neuen frischen Figuren wie Tifa, Kain oder Lightning ein paar neue Spiel-

mechaniken wie Assist-Moves, mit denen ihr einen Helfer ruft, der Euch kurz zur Hand geht. Für mehr Balance sorgen drei Konter-Techniken: EX-Break, Assist-Break und EX-Revenge sollen Euch zu riskanteren Manövern ermutigen. Die spielerische Basis ist gleich geblieben: Cecil, Vaan, Laguna, Kefka, Golbez und Co. hauen sich nicht einfach nur gegenseitig auf die Glocke, bis ihre Lebensenergie zur Neige geht. Stattdessen werden Bravery-Attacks eingesetzt, um die

Kraft des Gegners zu reduzieren und dem eigenen Vorrat hinzuzufügen. Ist Euer Wert ordentlich hoch, führt Ihr eine HP-Attacke aus, die mächtig an der Lebensenergie des Gegners zehrt – je höher der Bravery-Wert, desto größer der Schaden. Dazu müsst Ihr mit EX-Attacken klarkommen, die erwähnten Konter-Manöver beherrschen und die Eigenheiten der Kampfarenen beachten.

Den Hauptteil des Spiels macht der Story-Modus aus: Dort verfolgt

Ihr die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln der Helden, aber auch die Gegenseite erhält einige Episoden. Interessant ist auch, dass Ihr Daten aus dem Vorgänger und der "Prologus"-Demo importieren dürft – so erhaltet Ihr beispielsweise Aerith als Assist-Figur. Nett für Fans: In einem Quest-Editor dürft Ihr eigene Szenarien entwerfen, inszenieren und per MogWeb online tauschen. *tn*



Thomas Nickel

An Inhalt wurde nicht gespart: Neben neuen Figuren und zahllosen, oft cleveren Anspielungen auf die Serien-geschichte erfreut vor allem die nun begehbbare

Weltkarte im Story-Modus – da werden warme Erinnerungen an alte RPG-Tage wach. Eine ähnliche Wirkung hat der neue RPG-Kampfmodus: Wer keine Lust mehr auf klassische Kloppeereien hat, zieht einfach menügesteuert in den Kampf. Nur mit dem Setting werde ich nicht ganz warm: Die Welt von Chaos und Cosmos wirkt oft steril, manch bedeutungsschwangerer Dialog arg aufgesetzt.



PSP Nein, Aya Brea hat sich nicht ins neue „Dissidia“ geschlichen – Ihr seht hier lediglich Heldin Lightning im entsprechenden Kostüm.

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

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

- » monumentaler Umfang
- » 9 neue Figuren
- » Editor für eigene Quests
- » Daten-Import aus Vorgängern möglich
- » Installation verkürzt Ladezeiten

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Randvoll geschnürtes "Final Fantasy"-Prügel- und RPG-Paket, das spielerisch überzeugt und kaum Wünsche offen lässt.

SPECIAL EDITION MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER WWW.MANIAC.DE
TELEFONISCH UNTER (089) 85 85 38 45

DEINE ABO-VORTEILE:

- SPECIAL EDITION NUR IM ABO ERHÄLTICH
- 15% GÜNSTIGER: 12 AUSGABEN FÜR 46 EURO
- FRÜHER ALS AM KIOSK: LIEFERUNG FREI HAUS
- JEDERZEIT KÜNDBAR MIT GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Abo-Coupon bitte einsenden an:

M! GAMES Abo, In-Time Aboservice,
Postfach 13 63, 82034 Deisenhofen



Ich abonniere die Special Edition von M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Abo-Rechnung wird mir kurzfristig zugeschickt. 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

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufsgarantie)

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.

Top Spin 4

PS3 360 Wii Sport 0



PS3 Becker, Lendl, Sampras und Borg im Doppel-Wettstreit: Der "Top Spin 4"-Kader ist mit Tennis-Legenden gespickt.

» "Top Spin" ist seit 2003 Synonym für simulationsbetontes Tennis. Die dritte Episode überspannte den Bogen etwas (75% in M! 08/08), "Top Spin 4" vereinfacht das Spielsystem wieder – und macht es gleichzeitig tiefgründiger.

Superschläge ade

Der Schlüssel zum Musterathleten sind die (abschaltbaren) Schlaghilfe-Einblendungen: Ein gelbes Kreuz gibt an, wo ein Ball aufkommen wird, ein roter Kreis zeigt bei gedrückter Taste die Stärke des "Power-Schlages" (geht gern mal ins Aus oder ins

Netz), ein Zielkreuz das Auslösen eines langsameren "platzierten Schlags" und Text-Icons ("zu früh/spät" bis "perfekt") informieren übers Timing. Lasst die Hilfen zu Beginn aktiviert, um ein Gefühl für den richtigen Schwung zu bekommen!

Die seriientypischen, vernichtenden Superschläge per gedrückter Schultertaste wurden von den neuen Entwicklern entsorgt und das Treffen des Balles vereinfacht. "Top Spin 4" spielt sich flüssiger und runder als der Vorgänger – der Einstieg fällt leichter und das Ausloten der unzähligen Profi-Feinheiten (Aufschlag per Analogstick, Netzangriff, Stoppbälle

und Schlagdumlauf per Schultertaste) macht mehr Spaß.

Kern des Spiels ist die Karriere, bei der Ihr mit einem selbst erstellten Athleten startet. Durch das erfolgreiche Absolvieren von Vorbereitungsveranstaltungen und Turnieren mehrt Ihr Eure Fan- und Erfahrungspunktekonten. Beides braucht Ihr, um im Rang aufzusteigen, den Zugang zu wichtigeren Turnieren zu erhalten und Eure Attribute wie Vorhand, Aufschlag und Ausdauer zu verbessern. So weit, so banal. Ein Kniff macht die Karriere aber zum Dauerbrenner: Ihr dürft Trainer engagieren, die Euch besondere Fähigkeiten (z.B. "Meister der Halb-Volleys") verleihen und bestimmte Attribute stärken ("Vorhand +10") – Ihr müsst nur Ihre Aufgabe (etwa: "Schläge 60 Winner") erfüllen. Jeder Trainer bringt Euch andere Vorteile: Holt Euch gegen einen übermächtig erscheinenden Gegner die Unterstützung eines Aufschlagspezialisten oder Volley-Asses – eine klasse Idee, die Frustration stoppt und zum Experimentieren einlädt.

Die Wii-Version ist in allen Bereichen (Grafik, Karriere, Schwierigkeit) simpler und verlangt Remote und Nunchuk zum Steuern



PS3 Dank der Schlaghilfen-Einblendungen (roter Kreis, 'Perfekt'-Schild, gelber Aufsprungpunkt) geht Euch das komplexe Spielsystem bald in Fleisch und Blut über.



Wii Steuert per Nunchuk einen Kreis, in dem Euer geschlagener Ball "ungefähr aufkommt". Diese Unsicherheit frustet schon mal.



PS3 Ein Hauch von Rollenspiel und "CoD"-Perks: Verpflichtet einen Trainer, erbsen seine Aufträge und verbessert Eure Werte.



Oliver Schultes

Auf den ersten Blick hat sich wenig getan: Einen tollen Kader mit allerlei Tennis-Legenden und ein simulationsbetontes Schlagssystem gab es schon in Teil 3. Allerdings drehen die neuen Entwickler an den richtigen Schrauben und verschoben das Spielgefühl leicht in Richtung Arcade, integrierten geniale Lernhilfen und krönten das Ganze mit einer hochmotivierenden Karriere samt Trainer-Feature. Die Lernkurve verläuft optimal und das Spiel wird mit mehr Übung konstant dynamischer – wie im echten Court-Leben. Die mit glänzenden animierten Sportlern versehenen HD-Versionen kann ich uneingeschränkt empfehlen, die Wii-Fassung funktioniert zwar ordentlich, ist aber längst nicht so feinfühlig zu steuern.

der mitunter ruckelig animierten Spieler. Gewöhnungsbedürftig das Platziere des Balles: Per Nunchuk lenkt Ihr einen Kreis über das Feld, in dem die Kugel aufschlagen soll, was allerdings genauso ungenau funktioniert wie die Unterscheidung der verschiedenen Schlagarten per Remote-Neigung. Die PS3-Move-Variante sitzt sich nochmals anders und wirkt schlichtweg aufgesetzt. os

3D-FAKTOR



Massive Doppelkonturen um die Athleten herum und an den Seitenlinien sehen auf beiden HD-Konsolen nicht nur hässlich aus, sie verwirren auch. Das platzierte Spielen des Balles wird dadurch erschwert. Davon abgesehen wirken die Stadien plastisch, aber nicht sonderlich spektakulär.

Entwickler: 2K Czech / 2K China, CZ / China
Hersteller: Take 2
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

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

- » toller Kader mit 25 Spielern aus mehreren Jahrzehnten (18 Herren / 7 Damen)
- » komplexes Schlagssystem
- » ausgefeilter Karriere-Modus
- » installiert 4,8 GB auf PS3-Festplatte

SPIELSPASS

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

PS3 / 360
92

Singleplayer: 7 von 10
Multiplayer: 8 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

Wii
70

FAZIT » Die definitive Tennis-Simulation – für Einsteiger und Profis: perfektes Spielgefühl, motivierende Karriere und Klasse Kader!

100 Seiten Handheld-Power



MOBILE GAMER

Tests & Tipps für Nintendo DS, 3DS, Sony PSP und Smartphones

ab dem 8. April am Kiosk

3D

OFF



Nintendo 3DS

Deutschland daddelt dreidimensional



Seit dem 25. März sehen deutsche Spieler besser – oder treffender: tiefer. Nicht beim fiktiven 3D-Gamer-Kanal des ZDF, sondern mit Nintendos neuem Handheld, dem 3DS. Um die 250 Euro kostet Euch der stereoskopische 3D-Spaß im Hosentaschenformat, eine Spezialbrille wie im (Heim-)Kino ist für die raumgreifenden Welten nicht notwendig.

Ihr bekommt den 3DS in den Farben Kosmos-Schwarz und Aqua-Blau, dazu warten 13 Starttitel

auf neue Besitzer – die Palette der Spiele deckt das Gros der Genres von Action ("Splinter Cell") über Geschicklichkeit ("Pilotwings") und Rennspiel ("Ridge Racer") bis hin zu Sport ("PES") ab. Bis zum Sommer soll sich das Angebot mit Spielspaß-Garanten wie "Zelda: Ocarina of Time 3D", "Mario Kart" und "Resident Evil: The Mercenaries 3D" verdoppeln, wenn nicht gar verdreifachen.

In Japan ist der 3DS bereits durchgestartet: An den ersten beiden Verkaufstagen (26. und 27.

Februar) gingen satte 400.000 Geräte über die Ladentheken – die obligatorischen Menschenschlangen vor den Geschäften kündeten weithin sichtbar von dem gewaltigen Haben-wollen-Faktor des Handhelds.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch den deutschen 3DS im Detail vor und beantworten alle Fragen rund um Bedienung, Technik und Spielqualität. Vielleicht wollt Ihr nach der Lektüre dann ja auch einen haben...os

Vorinstallierter Zeitvertreib

KAMERA: Knipst 3D-Fotos (Außenkameras) oder 2D-Bilder (Innenkamera), wahlweise auch mit diversen Filtern wie "Tunnel" (verdunkelt die Ränder) oder Magie (fügt verschiedene Effekte hinzu, wenn man ins Mikro pustet). Ausrichtungslinien und ein Selbstauslöser helfen bei der Gestaltung von Euren Bildern. Für ernsthafte Fotografie ist die 3DS-Kamera nicht geeignet, sieht sie einfach als "Guck mal, ich habe ein 3D-Foto geschossen"-Gimmick.

SOUND: Unter diesem Menüpunkt findet Ihr einen Musikplayer sowie eine Aufnahmefunktion. Der Player spielt AAC- und MP3-Dateien und weckt Euren Spieltrieb mit coolem, interaktiven Visualizer und der Möglichkeit, diverse Geräusche (u.a. Tamburin, Mario-Münzen-Sound und Hundergebell) live über die Songs zu legen. Zudem könnt Ihr die Lieder durch vier Filter jagen: Wie hört sich zum Beispiel Metallica im 8-Bit-Spiel-Sound an? Die Wiedergabequalität ist im Vergleich zu einem iPod okay, aber nicht auf gleichem Niveau.

Mii-MAKER: Erstellt nach Wii-Vorbild von Euch ein Comic-Abbild und spielt damit in ausgewählten Games. Ihr habt die Wahl: Baut Euren Mii Schritt für Schritt von Hand oder greift auf die "Aus Foto erstellen"-Option zurück. Letzteres funktioniert nicht perfekt, liefert aber zumindest eine ordentliche Vorlage, die Ihr anschließend optimieren könnt.

AKTIVITÄTSLOG: Für Statistikfans: Der 3DS protokolliert, wann Ihr



Was kriecht denn da aus dem Bürotisch? Wählt die "AR Games" und lasst Euch überraschen!

wie viele Schritte mit ihm im Gepäck zurückgelegt habt. Außerdem führt das Gerät ein sogenanntes Software-Album, in dem Spielnamen und zugehörige Daddelzeiten vermerkt werden.

AR GAMES – ERWEITERTE REALITÄT: Das erste und pfiffigere von zwei eingebauten Augmented-Reality-Spielen – legt die mitgelieferte ?-Karte zum Beispiel auf Euren Küchentisch, richtet die Außenkameras darauf und lasst Euch von der verblüffenden Verschmelzung von Realität und virtueller Welt verzaubern. Wir wollen Euch die Überraschung nicht nehmen und verraten Euch daher nur, dass wir von den AR Games in 3D angetan waren.

FACE RAIDERS: Im zweiten Augmented-Reality-Game ballert Ihr auf vorher fotografierte Köpfe, die per Propellerhelm um Euch herumrauschen. Auch hier staunt Ihr über die ein oder andere clevere Verquickung von beiden Realitäten.



Erstellt per "Mii-Maker" Euer virtuelles Comic-Abbild.

Das "Aktivitätslog" protokolliert Eure Schritte und Spielzeiten.



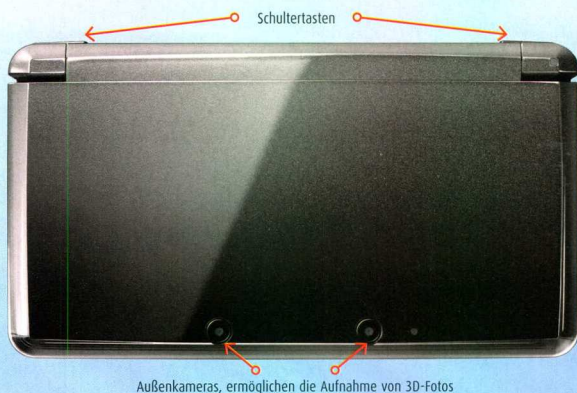
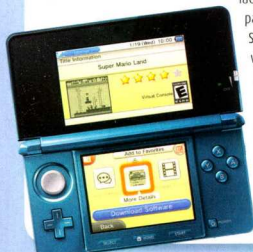
Ausgepackt

Im 3DS-Karton befinden sich neben dem Gerät samt ausziehbarem Stylus eine praktische Ladeschale, ein Netzteil, eine 2 GB SD-Karte, sechs AR-Karten (für die Augmented-Reality-Spiele) sowie eine Bedienungsanleitung im Mini-Telefonbuch-Format. Aber keine Angst: Die Funktionen des 3DS sind selbsterklärend – und das Handbuch fünfsprachig.



Einkaufen im eShop

Ist Euer 3DS mit dem Internet verbunden, habt Ihr Zugriff auf Nintendos eShop. Wie beim Wii-Bruder findet Ihr hier die Virtual Console: Doch statt etwa NES- oder Super-Nintendo-Klassiker zu laden, gibt es für den 3DS passend Game-Boy-(Color)-Spiele zu kaufen – bezahlt wird mit den bekannten Nintendo Points. Auch DSiWare ist im Angebot sowie Infos und Videos zu neuen 3DS-Spielen. Laut Nintendo soll der eShop künftig schrittweise um neue Bereiche wachsen.





Sprung in eine neue Spieldimension!

3D

OFF



3DS: Technik, die begeistert



Der 3DS ist da und das neue Handheld stellt Nintendo vor eine knifflige Herausforderung: Wie das hervorstechendste Kaufargument bewerben, wenn es weder auf Bildern noch im Fernsehen präsentiert werden kann? Man muss den 3D-Effekt des mobilen Spaßbringers schon erleben, um von der kindlichen Begeisterung gepackt zu werden, die einem beim Betrachten plastischer Spielfiguren und der famosen Tiefenwirkung ein staunendes Grinsen ins Gesicht zaubert. Doch wie gelingt es dem Traditionshersteller überhaupt, 3D-Bilder ohne die allseits bekannten Brillen zu ermöglichen?

Nintendo war noch nie dafür bekannt, bahnbrechend neue Technologien zu entwickeln, vielmehr sind die Japaner meisterhaft darin, bereits existierende Erfindungen auf innovative Art und Weise zu kombinieren und neuen Anwendungsgebieten zuzuführen. Bereits das Super Nintendo wurde von einer schon damals veralteten CPU

befeuert, auch die Wii-Konsole macht mit ihrem Innenleben keinen Stich im Vergleich zu den High-Tech-Monstern von Microsoft und Sony. Bei Nintendo sind zweckorientierte Komponenten gefragt, so auch beim 3DS. Für den 3D-Screen des neuen Handhelds wird ebenfalls auf bestehende Technologien zurückgegriffen (siehe Kasten rechts), weitere vertraute Komponenten schlummern im Gehäuse.

So viel High-Tech wie nötig

Wie schon im Wii-MotionPlus-Controller oder in Sonys Move-Peripherie befinden sich auch im 3DS ein Beschleunigungsmesser sowie ein Gyroskop. Beide Bauteile registrieren Bewegungen und Lageveränderungen Eures Handhelds auf allen drei Raumachsen. Auf diese Weise berechnet nicht nur der integrierte Schrittzähler Eure Qualitäten als Fußgänger, in Spielen wie "Super Monkey Ball" navigiert Ihr so auch Eure Kugel durch Hindernis-

parcours. Im mitgelieferten Spiel "Face Raiders" kommen zusätzlich die beiden außen angebrachten Kameras zum Einsatz, die ermitteln, wohin der Spieler gerade blickt und ob er anrückende Gegner im Visier hat. Für solche Spielereien genügt die magere Auflösung von 0,3 Megapixeln, Schnappschüsse macht Ihr aber besser mit modernen Smartphones, die mittlerweile die 10-20-fache Bildauflösung bieten. Doch wo solltet Ihr die 3D-Fotos betrachten, wenn nicht auf dem 3DS selbst? Es gibt also aus Nintendos Sicht gar keinen Grund für hochwertigere und somit teurere Linsen! Die Technik des 3DS ist durchweg zweckorientiert und prahlt nicht mit futuristischen Schnickschnack-Features, die das Handheld noch kostspieliger machen würden. Immerhin fällt die Bildauflösung bei Spielen mit 400 x 240 Pixeln etwa doppelt so hoch aus wie noch beim DS und auch für die Ohren wird etwas geboten. Auf digitale Audioformate von Dolby oder DTS verzichtet der 3DS zwar, aus

Nintendos DS-Generationen im Vergleich

	3DS	DSi XL	DSi	DS lite
Startpreis (in Euro)	249,99	179,99	169,99	149,99
Abmessungen (in Millimetern)	134 x 74 x 21	161 x 91,4 x 21,2	137 x 73,9 x 21,9	133 x 73,9 x 21,9
Gewicht (in Gramm)	230	314	214	218
Display	3,53 Zoll Diagonale Auflösung: 800 x 240 Pixel (400 je Auge im 3D-Betrieb)	4,20 Zoll Diagonale Auflösung: 256 x 192 Pixel	3,25 Zoll Diagonale Auflösung: 256 x 192 Pixel	3,00 Zoll Diagonale Auflösung: 256 x 192 Pixel
Touchscreen	3,02 Zoll Diagonale Auflösung: 320 x 240 Pixel	4,20 Zoll Diagonale Auflösung: 256 x 192 Pixel	3,25 Zoll Diagonale Auflösung: 256 x 192 Pixel	3,00 Zoll Diagonale Auflösung: 256 x 192 Pixel
Sensoren	3-Achsen-Gyroskop, 3-Achsen-Beschleunigungsmesser	–	–	–
Kamera	1x Innenseite, 2x Außenseite Auflösung: 640 x 480 Pixel, 0,3 Megapixel	je 1x auf Innen- und Außenseite Auflösung: 640 x 480 Pixel, 0,3 Megapixel	je 1x auf Innen- und Außenseite Auflösung: je 640 x 480, 0,3 Megapixel	–
Helligkeitsstufen	5	5	5	4
Lebensdauer (in Stunden)	3-5 (abhängig von 3D-Betrieb und Anwendung) 5-8 im DS-Modus	4-17 (je nach Helligkeit des Displays)	3-14 (je nach Helligkeit des Displays)	5-19 (je nach Helligkeit des Displays)
Interner Speicher	2 GB Flash	256 MB Flash	256 MB Flash	–
Kompatibilität	3DS / DSi / DS	DSi / DS	DSi / DS	DS / GBA
Regionalcode	3DS / DSi-only / DSi Enhanced	DSi-only / DSi Enhanced	DSi-only / DSi Enhanced	–



3D ohne Brille – Wurzeln und Grenzen

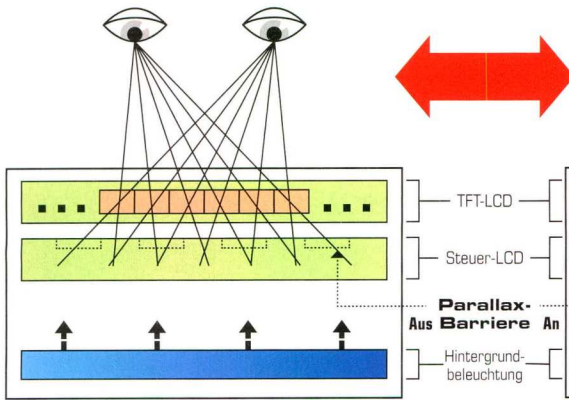
Ganz so neu wie man vermuten möchte, ist die 3D-Technik nicht, die aus dem oberen Bildschirm des 3DS einen Guckkasten mit großer Tiefenwirkung macht. Vielmehr stellte der Elektronikkonzern Sharp bereits 2002 ein Handy mit vergleichbarer Technik vor, entsprechende LCDs wurden 2010 angekündigt. Auch die Mitbewerber LG und Toshiba erforschen seit den 1990ern Methoden, 3D-Grafiken ohne Brille zu ermög-

lichen. Eine der größten Herausforderungen meisterte Sharp und ermöglichte den Wechsel von 3D- auf 2D-Betrieb. Wie die Grafik unten illustriert, erzeugt ein zweites LC-Display durch Stromfluss eine Parallax-Barriere, die steuert, was welches Auge sieht. Doch diese Technik kämpft bislang mit weiteren Einschränkungen, die sich auch beim 3DS bemerkbar machen: Der 3D-Effekt funktioniert aufgrund des mensch-

lichen Augenabstandes nur bei einer Distanz von 25 bis 35 Zentimetern zum Display und bei frontaler Betrachtung – sonst stören Doppelkonturen. Bei Toshiba forscht man derzeit an größeren Bildschirmen mit Multi-Parallax-Technologie für mehrere Betrachter gleichzeitig. Dass jedoch auch manche Sehschwächen wie eine Fehlstellung der Augen den 3D-Genuss trüben, wird kein Hersteller ändern können.

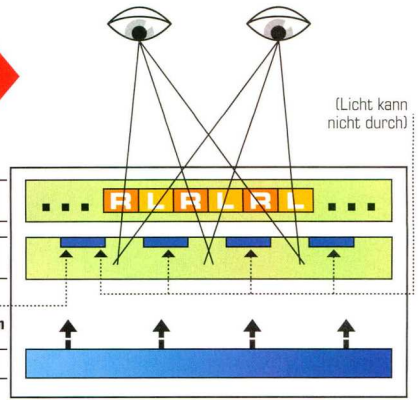
2D-ANZEIGEMODUS

Der klassische 2D-Betrieb ist erforderlich, um auch ältere Spiele von DS und DSi auf dem 3DS zu spielen. Zu diesem Zweck wird die Steuer-Flüssigkristallanzeige deaktiviert, wodurch beide Augen das gleiche Bild ungehindert betrachten können und 'flache' 2D-Grafiken ermöglicht werden.



3D-ANZEIGEMODUS

Im 3D-Betrieb fließt Strom durch das Steuer-LCD, das dadurch eine Parallax-Barriere erzeugt. Sie gewährleistet bei optimalem Betrachtungsabstand und -winkel, dass das Licht vom Display nur zum jeweils dafür vorgesehenen Auge gelangt – das darzustellende Bild wird dabei in vertikale Streifen zerlegt und doppelt projiziert.



den beiden Lautsprechern sowie dem Kopfhörer schallt auf Wunsch aber Pseudo-Surround-Klang.

Hinsichtlich des internen Speicherplatzes hat Nintendo aus dem Wii-Missgeschick gelernt: Download-Spiele, Filme, Musik oder Fotos lassen sich auf dem 3DS sorglos im 2 Gigabyte großen internen Flashspeicher parken, ein SD-Kartenschacht erweitert die Kapazität nach Belieben. Ausgiebigem Online-Shopping bei 3DS-

Software, DSiWare und Virtual Console steht damit nichts im Wege.

Das integrierte WLAN-Modem unterstützt sämtliche gängigen Verschlüsselungsnormen und nahezu alle Access Points, der Schalter muss jedoch vor Spielbeginn aktiviert werden. Mittels StreetPass- und SpotPass-Funktion betreibt der 3DS munter Datenaustausch im Standby-Betrieb, ein frischer Akku hält so bis zu drei Tage. Drei bis

vier Stunden müsst Ihr fürs Aufladen veranschlagen, je nach Betriebsmodus ist die Lithium-Ionen-Batterie aber auch genauso schnell leer – wenig Zeit, um sich all den feinen Spielen unterwegs ausgiebig zu widmen. Zum Glück lässt sich der 1.300-mAh-Akku mit einem regulären Schraubendreher austauschen, erste Lösungen findiger Zubehörerhersteller sind bereits erhältlich, darunter eine mobile Ladestation mit integrierter Batterie. *mh*

Abwärtskompatibilität

Auf dem 3DS laufen auch alte DS- sowie DSi-Spiele und solche, die nur DSi-spezifische Features bieten. Das klappt allerdings nur, wenn sie den gleichen Regionalcode besitzen wie Euer Handheld. Funktioniert ein Spiel mit allen DS-Modellen, beginnt die Katalognummer auf der Rückseite der Packung oberhalb des Strichcodes weltweit mit 'NTR'. Unterstützt ein Spiel hingegen den DSi, steht dort 'TWL'.

Darüber hinaus bietet der 3DS auf beiden Displays eine höhere Auflösung als sämtliche DS-Modelle, weshalb es zwei Betriebsmodi gibt: Spielt Ihr in Originalauflösung, müsst Ihr mit einem kleineren Bildausschnitt vorliebnehmen, alternativ skaliert der 3DS die alte Software hoch, wodurch sie etwas unscharf wird.



Wegen geringerer Auflösung werden Spiele von DS und DSi auf 3DS entweder kleiner oder unscharf dargestellt.



Super Street Fighter IV 3D-Edition

3DS Beat'em-Up

12



3DS Ryu kontert Sagats Angriff mittels Focus-Attacke: Absorbiert damit gegnerische Hiebe, dasht, flink durch Feuerbälle und führt nicht zu blockende Angriffe aus – das weiße Aufleuchten der Spielfigur verrät, welche Aufladestufe Ihr erreicht habt.



3DS Die Hintergründe bieten sichtlich weniger Details als die Konsolenversionen, dafür sind alle 35 Kämpfer und 22 Stages sowie Bonusrunden enthalten.



3DS Special Moves führt Ihr klassisch per Viertelkreis- respektive Charge-Kommando aus, Einsteiger tippen die gewünschten Spezialangriffe auf dem Touchscreen an.

» Bislang ist es nur ein Gerücht, dass noch dieses Jahr die "Super Street Fighter IV Arcade Edition" für PS3 und Xbox 360 erscheint. Andeutungen von Produzent Yoshinori Ono lassen das lediglich erahnen, Capcoms übliche Veröffentlichungspolitik unterstützt den Verdacht. Die 3DS-exklusive Handheld-Umsetzung ist hingegen so echt, wie es sich mobile Prügelfans nur wünschen konnten. Seit "Street Fighter Alpha 3" für Game Boy Advance gab es kein frisches Beat'em-Up-Futter auf einem Nintendo-Gerät.

Die "3D Edition" enthält alle 35 Kämpfer sowie sämtliche 22 Hintergründe des Heimkonsolen-Browsers. Die Recken sind anscheinlich groß, geschmeidig animiert und stehen ihren Vorbildern in nichts nach. Auf 3DS verzichtet Capcom sogar auf den Verkauf kostspieliger Alterna-

tiv-Outfits – mindestens eines pro Kämpfer ist von Anfang an verfügbar, zehn Farben hat jedes Kostüm obendrein. Im Detail finden sich doch Unterschiede: Einmal lässt sich die Sprache der Kämpfer nicht individuell anpassen, sämtliche Charaktere sprechen ausschließlich Englisch. Störender noch ist der Verzicht auf animierte Hintergründe. Besonders im 3D-Betrieb wirken Zuschauer und Passanten wie Pappaufsteller. Dafür bietet die 3DS-Variante eine alternative Kameraposition schräg hinter Eurem Kämpfer – das wirkt zwar dynamisch und schick, erschwert aber das Einschätzen von Abständen.

Prügeln wie die Großen!

Spieldesign unterscheidet sich die Handheld-Adaption nicht vom großen Vorbild, noch immer beherrschen alle Charaktere (außer Boxer

Balrog) je drei Schläge und Tritte, geblockt wird per Richtungstaste. Kontert zögernde Widersacher mit Würfen oder mache sie mit der vielseitigen, aufladbaren Focus-Attacke kalt. Erfahrene Spieler lassen darauf Super- und Ultra-Combos folgen.

Eure erste Wahl ist das Steuerkreuz, mit dem Ihr Moves präziser ausführt als per Analogscheibe. Überdies wählt Ihr zwischen der Lite- und Pro-Variante der Touchscreen-Einbindung: Wahlweise führt Ihr auf dem unteren Schirm Spezialattacken aus oder legt dort kompliziert auszuführende Kommandos ab.

Die StreetPass-Unterstützung war zum Testzeitpunkt noch inaktiv, der Hersteller verspricht freischaltbare Sammelfiguren und automatisch ablaufende Duelle im Standby-Betrieb. Neben den ebenfalls noch nicht aktivierten Online-Matches enthält die "3D Edition" einen fordernden



Michael Herde

Die 3DS-Umsetzung ist sehr gut gelungen, das Handheld an sich bringt jedoch ein paar Einschränkungen mit sich. Immer wieder schalte ich den anscheinlichen

3D-Guckkasteneffekt ab, weil mich Doppelkonturen stören, sobald ich hektische Viertelkreis-Bewegungen auf dem Steuerkreuz ausführe und das Gerät somit hin und her wackelt. Die Papstatisten in den Stages sind zu verschwimmen, denn dafür stimmt die Performance. Schicke Grafik mit vereinzelt Clippingfehlern, flotte Animationen, lagfreie Lokal-Matches und charakteristisch frei einstellbare Tastenbelegungen machen die "3D Edition" zum Muss für jeden mobilen Beat'em-Up-Fan und – dank der hervorragenden Touchscreen-Einbindung – auch für alle, die es noch werden wollen. Wer dadurch ein Ungleichgewicht bei Online-Matches befürchtet, filtert entsprechend. Schade nur, dass für Solisten wenig Spielmodi geboten werden.

Trainingsmodus, der Euch Finessen des Kampfsystems lehrt, sowie eine lokale Mehrspieler-Variante, die auch mit nur einem Modul funktioniert – dann steht nur Ryu zur Wahl. mh

Entwickler: Capcom, Japan

Hersteller: Nintendo

Termin: 25. März

Preis: 45 Euro

Unterstützt » bis 2 Spieler (online),

Sprache: englisch, Text: einstellbar

» sammelt Figuren im Figuren-Modus per

StreetPass-Funktion

» 3DS-Faktor: tolle Tiefenwirkung mit plastischen Kämpfern, aber statische Stages und Doppelkonturen beim hektischen Spielen

SPIELSPASS

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

89

FAZIT » Weitestgehend beeindruckende Umsetzung des Straßenprügler-Hits, der erst im Zweispieler-Modus zur Höchstform aufläuft.

Pilotwings Resort

3DS Geschicklichkeit



3DS James Bond lässt grüßen: Der Raketenrucksack gehört zu den schwerer beherrschbaren Fluggeräten. Ihr wählt zwischen verschiedenen Schubvarianten und Düsenstellungen und müsst darauf achten, nicht zu hart zu landen oder ohne Sprit dazustehen.

Über den Wolken müssen Ruhe und Frieden wohl grenzenlos sein... Nach "Pilotwings 64" führt nun auch "Pilotwings Resort" das Geschwader der Startitler einer neuen Nintendo-Konsole an. Wer aber auf eine packende Flugsimulation mit ordentlich Action oder kniffliger Bedienung wartet, wird enttäuscht: "Pilotwings" lässt sich Zeit und einführt den Spieler mit hübscher Grafik, sanften Motorgeschichten, einer malerischen Insel-Landschaft und kleinen Geschicklichkeitsaufgaben unaufgeregt aus dem stressigen Alltag.

Schauplatz der meditativen Fliegerei ist die Insel Wuhu, die Ihr im Freiflug-Modus per zweiminütigen Ausflügen frei erkundet. Neugierigen Piloten wird einiges geboten: Grüne Hügel wechseln sich mit kleinen Dörfern, versteckten Buchten und einer felsigen Landschaft mit stieltem Vulkan ab. Ihr lernt die Sehenswürdigkeiten des Eilands aber sehr schnell kennen und dann macht sich Langeweile breit, zumal sich die Ausmaße von Wuhu in Grenzen halten und auf den kleinen Inseln drumherum kaum was los ist. Trotz-

dem kehrt Ihr immer mal wieder zu dieser entspannenden Spielvariante zurück. Hier sammelt Ihr Ballons und Informationen über Landschaften und Bauwerke und fliegt später auch durch Ringe, die Ihr mit bestimmten Manövern meistert. All diese Objekte schalten Extras frei, zum Beispiel andere Tageszeiten oder Modelle für den Diorama-Modus, in dem Ihr die Fluggeräte eingehend von allen Seiten betrachtet. Hier fielen uns aber unschöne Ruckler auf.

Höher, schneller, weiter!

Das Herzstück von "Pilotwings Resort" bildet der Missions-Modus, in dem Ihr Euch mit einem selbst erstellten Mi durch eine Vielzahl kleiner Herausforderungen kämpft. In fünf Schwierigkeitsstufen müsst Ihr mit einer Propellermaschine durch Ringe fliegen, per Hängegleiter geschickt Aufwinde nutzen oder via Raketenrucksack zielsicher auf Plattformen landen. Natürlich alles unter Zeitdruck. Schnelle und präzise Piloten bekommen bis zu drei Sterne, welche die höheren Missionsklassen freischalten. Dann

rast Ihr mit einem Turbo-Jet durch enge Korridore, löscht mit einem Wasserflugzeug Lagerfeuer, stürzt Euch mit einem Flughörnchenanzug in die mit Hindernissen gespickte Tiefe, schießt auf Zielscheiben oder müsst darauf achten, dass Euch mit einem Fahrrad-Gleiter in der Höhe nicht die Puste ausgeht. Je genauer Ihr Euch an die vorgegebene Route haltet, je perfekter Ihr landet und je mehr Extras Ihr kassiert, desto höher ist Eure Punktzahl, die Ihr in einer High-Score-Liste speichert. Für drei Sterne müsst Ihr Euch in den oberen Spielklassen ganz schön ins Zeug legen, ein verpasster Ring oder eine ausgelassene Gelegenheit, den Turboschub zu benutzen, bedeuten meist schon, dass Ihr die oberen Punktereignisse nicht mehr erreicht. Die Analogscheibe leistet als Joystick-Ersatz gute Dienste und lässt präzise Flugmanöver zu, die Ihr mit einer Wiederholungsfunktion samt frei schwenkbarer 3D-Kamera immer wieder anseht. Fotos von den Sehenswürdigkeiten, die Ihr von einem Hängegleiter aus schießt, speichert Ihr auf einer SD-Karte.

Das 3D-Feature des neuen Hand-



3DS Auf dem unteren Bildschirm weist Euch eine vergrößerbare Karte den Weg.



Tobias Kujawa

"Pilotwings Resort" ist das ideale Spiel, um sich zurückzulehnen und auszuspannen. Euer Puls wird selbst in den schwierigsten Missionen kaum merklich steigen,

da die Aufträge immer sehr kurz sind und zu Wiederholungen einladen. Die verschiedenen Fluggeräte steuern sich ruhig und der 3D-Effekt erzeugt in jeder Perspektive ein überzeugendes Mitten-drin-Gefühl. Mir persönlich ist das Spiel etwas zu monoton. Wuhu Island, das auch schon Schauplatz von "Wii Sports Resort" war, ist aus der Luft recht schnell erkundet und die möglichen Kunststücke halten sich in engen Grenzen. Mit mehreren Schauplätzen und Flugmöglichkeiten wäre ich glücklicher. Aber gerade durch seine Einfachheit und Zugänglichkeit eignet sich das Spiel sowohl für Hardcore-Zocker, die Abwechslung zum blutigen Shooter-Alltag suchen, als auch für Neulinge.

helds kommt bei "Pilotwings" gut zur Geltung: Euer Flugzeug schwebt klar im Vordergrund des Bildes, Bäume und Häuser lösen sich schön aus dem Hintergrund, wenn Ihr Euch nähert. Einzig in den Raketenrucksack-Missionen stört die sehr nahe Kamera. tk

Entwickler: **Monster Games, USA**

Hersteller: **Nintendo**

Termin: **im Handel**

Preis: **45 Euro**

Unterstützt: **1 Spieler, Text: deutsch**

- » viele Flugmissionen in 5 Schwierigkeitsstufen und ein geräuscherter Freiflug-Modus
- » nur eine frei erkundbare Insel
- » **3D-Faktor:** Die Fluggeräte haben sich klar vom Hintergrund ab, im Diorama-Modus ruckeln die 3D-Modelle allerdings

SPIELSPASS

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

75

FAZIT » Ruhige Flugsimulation mit zahlreichen Missionen und Fluggeräten, der es letztlich an Abwechslung mangelt.



3DS Im Freiflug-Modus erkundet Ihr in zweiminütigen Ausflügen die Insel und sammelt Ballons, Ringe und Informationszeichen, die unter anderem ein Sonnenuntergangsszenario freischalten. An der kleinen Insel habt Ihr Euch jedoch schnell sattgesehen.



Nintendogs + Cats

3DS Simulation



3DS Beim Spaziergehen entdeckt Ihr Spielplätze, auf denen sich auch andere Tiere tummeln: So schließen Eure Zöglinge neue Freundschaften.

» Nintendogs verspielte Welpen machen es sich im 3DS gemütlich: Man hat die Wahl zwischen den Editionen "Golden Retriever", "Zwergpudel" und "Französische Bulldogge", die jeweils einen Satz eigene Freunde mitbringen. Insgesamt stehen mehr als 20 Tierrassen zur Verfügung, zumal jetzt auch Katzen mitmischen. Diese lernen zwar keine Kommandos wie die Hunde, tummeln sich aber mit dem typischen Katzencharme auf den Möbeln und vervollständigen durch die Balgerei mit den Welpen das Spielvergnügen. Somit besitzt "Nintendogs + Cats" auch mehr Eigenleben als die Vorgänger. Neu ist natürlich auch der dreidimensionale Eindruck, mit dem die Babytiere besonders plastisch zur Geltung kommen: Vor allem das Fell wirkt flauschiger und die virtuelle Hand schmiegst sich nun räumlich ans Tier, wo in früheren Versionen nur oberflächlich gerubbelt wurde – man kann jetzt richtig am Tierkörper entlangstreicheln, was den Umgang



3DS Vorsichtiges Beschnuppern: Unterwegs trifft Ihr Miis und deren Haustiere.

deutlich realistischer gestaltet. Da lassen sich die Rabauken z.B. lebensecht am Schwanz packen: Zieht die Hand schnell weg, wenn der Zögling danach schnappt! Speziell bei solchen Spielereien hat der 3D-Effekt wirklich praktischen Sinn.

Spielerlei und Erziehung

Nachdem Ihr aus neun Hunde- und drei Katzentypen ein putziges Paar ausgewählt habt, folgt der Erstkontakt in der Spielstube: Hier freundet Ihr Euch mit Eurem Zögling an, bringt ihm seinen Namen und die ersten Tricks bei. Das klappt mit Sprachbefehlen und Gesten, die



3DS Bei den Wettbewerben (hier Apportieren) gilt es, die Mitstreiter zu übertrumpfen. Dafür kassiert Ihr Preisgeld – investiert es in Einrichtung, Spielzeug und Tierbedarf.



3DS Auch die Reinlichkeit ist bei der Pflege wichtig, duscht Eure Schützlinge!

Ihr über den Touchscreen an den Hund bringt. "Nintendogs + Cats" lebt wie die Vorgänger vom regelmäßigen Kontakt: Drei Kunststücke wie Männchen machen, rollen und tot stellen kann der Welpe am Tag lernen, nach neun erlernten Tricks wird ein neuer Satz schwierigerer Manöver freigeschaltet. Ähnlich verhält es sich mit dem Gassi gehen, im Laufe des Zusammenlebens werden in Eurer Straße immer wieder neue Abzweigungen, sprich Lokalitäten verfügbar: So erreicht Ihr neben Spielplätzen auch Strand, Berge und Wiesen. Dabei sorgen zahlreiche Ereignisse für Abwechslung: Euer Hund lernt neue Freunde kennen,

findet Spielzeuge wie Stöckchen und verscheucht Vögel. Eure Aufgabe ist neben der Führung per Leine auch die Rücksichtnahme auf Passanten: So gilt es etwa, Häufchen mit der Tüte einzusammeln. Wichtig sind natürlich die Wettbewerbe in fünf Schwierigkeitsstufen, bei denen Ihr Preisgelder für Spielzeug, Futter und Einrichtung gewinnt: Ihr wetteifert mit anderen Hundebesitzern in den Disziplinen Apportieren, Gehorsam und Coursing. Letzteres ist ein Wettlauf, bei dem Ihr den Zögling mittels Köder durch einen Parcours lockt. Wer die Prämien spart, kann sich nach Wochen dann verschiedene Wohnungseinrichtungen (z.B. Märchenvilla und Landhaus) leisten und das Spielzimmer mit Möbeln ausstatten – diese kommen vor allem der Katze zugute, die gern auf höhergelegene Aussichtspunkte klettert. Eingebaut ist auch ein Tagebuch, das Ihr auf SD-Karte speichert: Haltet Eure Erfolge und Erlebnisse mit Touch-Notizen und Fotos fest. Per Wi-Fi-Verbindung lassen sich Tiere und Geschenke tauschen, aber auch neue Spielinhalte downloaden. »



Oliver Ehrle

Bei den drilligen Nintendogs ist der 3D-Effekt nicht nur eine optische Spielerei, er gestaltet den Umgang mit den Tieren erst richtig plastisch: Wer es einmal

ausprobiert hat, will nicht mehr darauf verzichten! Die süßen Kätzchen sind eine sinnvolle Ergänzung, die der Haustiersimulation ein neues Eigenleben verleiht: So macht es auch Spaß, den Babys einfach nur beim Balgen zuzusehen – die Tiere sind wirklich toll animiert und überraschen immer wieder mit neuen Verhaltensweisen. Und diese wechseln sogar mit dem Anwender, denn mittels Kamera erkennt der Zögling sogar sein Herrchen: So bekommt Ihr eine freundige Begrüßung, während Eure Freunde erst einmal vorsichtig beschnuppern werden. Die Simulation nutzt geschickt die neuen Möglichkeiten, dank Schrittzähler kann man sogar im Standby-Modus Gassi gehen.



3DS Was auf dem 2D-Bild unscharf erscheint, wirkt in 3D kuschelig und plastisch: Vor allem das realistische Fell kommt auf dem 3DS toll zur Geltung!

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

Unterstützt » bis 1 Spieler,
Sprache: keine, Text: deutsch

- » spielt mit lebensecht animierten Tieren
- » jetzt auch mit Katzen
- » fast alle neuen Funktionen des 3DS werden im Laufe der Freundschaft genutzt
- » **3DS-Faktor:** Die Welpen lassen sich jetzt räumlich am ganzen Körper anfassen und streicheln – ein toller Effekt!

SPIELSPASS

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

88

FAZIT: So realistisch habt Ihr noch nie mit einem virtuellen Tier gespielt: geniale Haustiersimulation mit unzähligen Facetten.

Ridge Racer 3D

3DS Rennspiel

0



3DS Auf sie mit Gebrüll: Eure Kontrahenten hebt Ihr auf Wunsch mit großen Namens- und Grafikmarkierungen hervor. Die Schranken des Sichtfelds aber spürbar ein, sobald Ihr näher dran seid – lasst sie besser ausgeschaltet.

» "Ridge Racer 3D" lässt nach bewährter Serientradition den Realismus außen vor und setzt auf Rennsport in purer Arcadeform. Ebenso typisch ist die Ausstattung, die sich am Fundus früherer Teile bedient: Nahezu alle Vehikel sind Veteranen vertraut, das 15 Strecken umfassende Kurssortiment hält viele alte Bekannte bereit. Neben der legendären 'Seaside Route 765', die schon im Debüt dabei war, wurden fünf weitere Schauplätze aus der Automaten- und PSOne-Frühzeit übernommen. Ein halbes Dutzend Pisten aus Teil 6 und 7 feiern auf dem 3DS ihr Handheld-Debüt, dazu kommt ein neues Kurstrio.

Bunte Vollgaswelt

Die Farbpalette wurde im Vergleich zu den beiden PSP-Episoden wieder etwas knalliger, grafisch kommt "Ridge Racer 3D" knapp hinter dem



3DS Für das neue Kurstrio haben sich die Namco-Designer ein paar nette Sachen einfallen lassen. Der "Oceanfront Cruise Way" führt durch ein virtuelles (und etwas texturarmes) Las Vegas und einen ansehnlichen Unterwasserrundlauf.

Sony-Duo an: Umgebungsdetails und Lichteffekte sind etwas schwächer, dafür polierten die Entwickler die Reflexionen auf dem Fahrzeuglack und die Texturen der Vehikel etwas auf.

Im Mittelpunkt steht natürlich der 3D-Effekt, an dem es nichts auszusetzen gibt: Beim Blick gen Horizont überzeugt die greifbare Tiefenwirkung, kleine Gimmicks

wie Wasserspritzer auf der Scheibe stechen heraus, ohne zu stören.

Spielerisch greift das bewährte Vollgas-Grundrezept nach "Ridge Racer 7"-Art: Das heißt, neben den Nitro-Schüben (die durch Drifts nachgefüllt werden) kommt auch Windschatten zum Einsatz. Damit rückt Ihr den gestaffelt startenden Kontrahenten noch mehr auf die Pelle, die Euch aber ebenso – und das eine Spur aggressiver als bislang gewohnt. Da trifft es sich gut, dass Kollisionen kaum spürbar abbremsen. Um Einsteiger zu locken, bietet Namco eine alternative Driftsteuerung an, bei der Ihr das Auto per Knopfdruck ausbremsen lasst. Das fühlt sich jedoch verkehrt an, wir raten zur klassischen Fahrweise, bei der Ihr die Wagen mit abrupten Lenkmanövern schwingvoll durch die Kurven wuchtet. In der Karriere tretet Ihr zu vielen kleinen Turnieren mit mehreren Rennen hintereinander an, wie gehabt müsst Ihr aber erst in den langsamsten Rennklassen starten. Spitzenplatzierungen bringen Euch weiter sowie



Ulrich Steppberger

Die frohe Botschaft: Die "3D"-Episode erfüllt meine Erwartungen an ein "Ridge Racer". Die schlechte Nachricht: Es übertrifft sie aber auch nicht. Namcos jungs-

ter Streich überzeugt mit alten Stärken wie unschlagbarer Dynamik, griffiger Steuerung, dynamischen Drifts und gelungenem Kursdesign. Die drei neuen Strecken fügen sich nahtlos in das Pistenportfolio ein, auch wenn zwei davon nicht allzu anspruchsvoll sind. Grafisch gibt die Flitzererei ein gutes Bild ab, die Qualität der PSP-Teile wird aber nicht ganz erreicht. Dafür prägt der gelungene, nicht zu aufdringliche 3D-Effekt den insgesamt positiven optischen Eindruck. Ein wenig mehr spielerischen Fortschritt hätte ich mir jedoch gewünscht: Kleine neue Details wie beim Fahrzeug- oder Nitroverkauf bringen "Ridge Racer" nicht voran, der Verzicht auf eine einfallsreiche Karrierestruktur oder wenigstens Online-Rennen ist schade.



Geldprämien, von denen Ihr diesmal neue Autos kauft oder Starthilfen wie einen bereits gefüllten Nitrovorrat erhaltet. Kleines Feintuning hin oder her: "Ridge Racer 3D" ist fast genau das geworden, was man erwarten konnte – das passt. us

Entwickler: Namco, Japan

Hersteller: Namco-Bandai

Termin: im Handel

Preis: 45 Euro

Unterstützt: bis 4 Spieler

Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » 15 Kurse samt Rückwärtsvarianten, darunter 3 neue
- » umfassende, aber simple Karriere
- » mit Windschatten und Nitroboost
- » alternative Driftsteuerung wählbar
- » 3DS-Faktor: Die Tiefenwirkung funktioniert tadellos und sieht schick aus. Nur in der Außenperspektive wirkt Euer Vehikel etwas zu nah dran.

SPIELSPASS

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

84

FAZIT » Rasen ohne Reue: Der Arcade-Renner bleibt sich treu und bietet hochkarätigen Vollgaspaß – Tiefgang gibt es woanders.



3DS Da grinst der Schneemann: Serientypisch hat das Klima keinen Einfluss auf das Fahrverhalten – schwingvoll gedriftet wird überall gleich.

Pro Evolution Soccer 2011 3D

3DS Sport



» Auf PlayStation 3 und Xbox 360 kämpfen "PES" und "FIFA" seit Jahren um die Vorherrschaft, auf Nintendos 3DS haben nun die Konami-Entwickler zum ersten Mal den ganzen Platz für sich, denn von den Lizenz-Kickern aus Kanada ist weit und breit nichts zu sehen.

Die Fußball-Simulation bietet gewohnt hochwertigen Rasensport, hat im Vergleich zu den HD-Fassungen

aber abgespeckt: Den 'Be a Legend'-Modus suchen wir vergeblich, genau wie die ausländischen Kommentatoren. Dafür verfügt "PES 2011 3D" über ein StreetPass-Feature, das Eure Meisterliga-Mannschaft automatisch gegen andere Teams antreten lässt, wenn Ihr unterwegs seid und dabei auf einen anderen Fußball-Freund mit 3DS und Spiel trifft. Die räumliche Tiefe überzeugt vor allem in den Nahaufnahmen und gefällt mit scharfen Bildern, die Grafik ruckelt

hier aber und das Geschehen verlangsamt sich. Die Kameraposition hinter dem ballführenden Spieler, die den 3D-Modus besonders zur Geltung bringt, vermittelt ein Mitdrin-Gefühl, eignet sich durch langsame Kameraschwenks aber nicht zum dauerhaften Zocken. Ernsthaftige Fußballer stellen sowieso die Weitwinkel-Perspektive ein, hier gibt es allerdings keinen nennenswerten 3D-Effekt. Die Steuerung per Steuerkreuz oder Analogscheibe ist für

präzise Dribblings und Pässe etwas ungenau, außerdem entfällt mangels zweitem Stick die neue Tricksteuerung. Mannschaftstaktiken wählt Ihr komfortabel über den Touchscreen. Ärgerlich: Die aktuellen Winter-Transfers wurden nicht berücksichtigt, der Mailänder Mark van Bommel spielt also noch immer beim FC Bayern München, während Luiz Gustavo fehlt. tk


Tobias Kujawa

Konami liefert mit "PES 2011 3D" eine gelungene Hosentaschen-Portierung ihres Fußball-Klassikers. Ich freue mich auch hier über gelungene Ballstafetten und schöne Tore. Die Schiedsrichter agieren realistischer als auf den großen Konsolen und zücken öfter die rote Karte. Der Touchscreen wurde mit den Schnellaktionen sinnvoll in die Steuerung integriert. Der 3D-Effekt ist nett, hat aber in der von mir bevorzugten Weitwinkel-Ansicht keine Auswirkungen. Nicht nachvollziehen kann ich die Streichung des für 3D prädestinierten "Be a Legend"-Modus.

"UPER"



3DS In dieser Kameraperspektive kommt der 3D-Effekt gut zur Geltung, räumliche Entfernungen schätzt Ihr damit aber kaum besser ein und die Übersicht leidet.

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

Unterstützt: » bis 2 Spieler (lokal),
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » 196 Teams und Champions-League-Lizenz
- » automatische StreetPass-Matches
- » 3DS-Faktor: leicht ruckelnde Tiefenwirkung in den Nahaufnahmen und der spielerisch irrelevanten Verfolgungskamera

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Klasse Fußballspiel, das vom 3D-Feature kaum profitiert und einige Abstriche bei Steuerung und Spielmodi machen muss.

Puzzle Bobble Universe

3DS Denken

» Das Spielprinzip ist altbekannt: Ihr schießt bunte Kugeln auf von der Decke hängende ebenfalls bunte Kugeln – wenn sich mindestens drei derselben Farbe treffen, platzen und verschwinden sie. Ziel ist es, alle Blasen abzuräumen, bevor diese eine Linie überschreiten. So simpel sich das anhört, die "Puzzle Bobble"- (bzw. "Bust-a-Move")- Spiele hatten doch stets ein hohes Suchtpotenzial. Nach zig Vor-

gängern für fast jedes System wären nun einige pfiffige Ideen wünschenswert gewesen – oder zumindest eine spektakuläre 3D-Umsetzung. Doch "Puzzle Bobble Universe" versagt in doppelter Hinsicht.

Ihr könnt nur zwischen 'Puzzle'- und 'Herausforderungs'-Modus wählen: In Ersterem absolviert Ihr stets zehn Runden Blasenballerei und bekämpft dann einen langweiligen Boss, dessen Hülle Ihr mittels Bom-

benbeschuss zerstört. Während Ihr Blasen platzen lasst, lädt sich die Euch je nach Füllgrad eine von drei Spezialblasen beschert.

Bei den Herausforderungen spielt Ihr mit oder ohne Zeitlimit und wählt aus drei Schwierigkeitsstufen, die sich durch das Vorhandensein einer Hilfslinie (die lässt sich im Puzzle-Modus übrigens nicht abstellen) oder der Begrenzung der Schussbedenkzeit unterscheiden. Gimmick-

Blasen, die ganze Kugelgruppen explodieren lassen oder sie verschienben, kommen nur in diesem Modus zum Einsatz. Das war's dann auch schon mit "Puzzle Bobble Universe" – einen Multiplayer-Modus haben wir schmerzlich vermisst und der 3D-Effekt ist für die Tonne. Da nur der obere 3DS-Bildschirm 3D-fähig ist, beschränkt sich die Puzzle-Action auf diesen; unten werden Punkte und Zeit angegeben. km


Kerstin Mayer

Womit rechtfertigen die Entwickler die Veröffentlichung dieses Spiels? Offensichtlich hatten sie keine Ideen und keine Lust. Das Fehlen eines Multiplayer-Modus wäre ein K.o.-Kriterium – wären da nicht der geringe Umfang und die lieblose Umsetzung. Moment mal, das ist ja auch was Schlechtes! Gerade der Herausforderungs-Modus motiviert kaum, da der Spieler kein wirkliches Ziel vor Augen hat. Wer kann, der kramt die besseren Vorgänger heraus. "Puzzle Bobble"-Neulinge wissen aber nicht, was sie verpassen und erfreuen sich am zeitlos guten Puzzle-Prinzip.

"GEHT SO"



3DS Die Spezial-Laserblase in Aktion: Wenn Ihr den Abzug drückt, wird der gesamte markierte Winkel von Blasen befreit.

Entwickler: Arika, Japan
Hersteller: Square Enix
Termin: 22. April
Preis: 40 Euro

Unterstützt: » 1 Spieler, Text: einstellbar

- » Button-Kontrolle statt Stylus-Steuerung
- » knifflige Comic-Charaktere
- » kein Mehrspieler-Modus
- » 3DS-Faktor: kaum räumliche Tiefenwirkung, spielerisch irrelevant

SPIELSPASS

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

59

FAZIT » Überflüssige, weil einfallslose und mager ausgestattete, Umsetzung eines Knobel-Klassikers mit schwachem 3D-Effekt.

ERLEBE 3D MIT UBISOFT®

KAMPF DER GIGANTEN DINOSAURIER 3D



DINOSAURIER 3D entführt dich in eine fesselnde apokalyptische Urzeitwelt in 3D. Greife mit bis zu 46 Kreaturen auf neue Kampffertigkeiten zu und gestalte die Riesenechsen nach deinen eigenen Wünschen.

RAYMAN 3D



RAYMAN 3D ist die Adaption der Dreamcast-Version von RAYMAN 2, dem besten aller RAYMAN-Spiele. In über 40 komplett überarbeiteten Gebieten lauern fiese Gegner und gefährliche Fallen. Ein neues Abenteuer beginnt!

Rabbids 3D



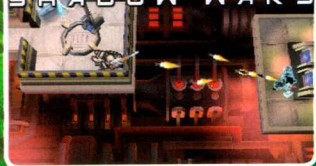
Volle Deckung, die Hasen sind zurück! Begleite die RABBIDS auf ihrem ersten Plattform-Abenteuer. Mehr als 60 Levels in vier verschiedenen Epochen erwarten dich auf ihrer chaotischen Zeitreise – exklusiv für 3DS!

SPLINTER CELL 3D



In SPLINTER CELL 3D begibst du dich als Sam Fisher auf einen Schleicheinsatz hinter feindlichen Linien. Nutze sämtliche technischen Möglichkeiten des neuen Nintendo 3DS, um den Dritten Weltkrieg zu verhindern!

TOM CLANCY'S GHOST RECON SHADOW WARS



Als Kommandant einer der besten Elite Special Ops Einheiten der Welt verhinderst du die Machtübernahme russischer Ultra-Nationalisten. Stelle dein eigenes Team zusammen und miss dich mit deinen Freunden.

ASPHALT 3D



Übernimm die Kontrolle über mehr als 40 lizenzierte Fahrzeuge angesehener Hersteller wie Ferrari, Lamborghini oder Ducati. Tauche ein in die Welt der verbotenen Untergrund-Rennen in 17 aufregenden Metropolen!



Bastel-Tagebuch Teil 2

LittleBigPlanet 2

Für den zweiten Teil seines Bastler-Tagebuchs bekommt Max unerwartete Unterstützung: M!-Leser und "LBP"-Experte Dennis Kott alias DeKay1980 steht mit Rat und Tat zur Seite.

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

» So macht mein Job Spaß: Als Reaktion auf mein Geflenne im ersten Teil des Bastler-Tagebuchs meldet sich prompt ein echter Schöpfer. Dennis Kott bietet seine Hilfe bei der Fertigstellung meiner Level-Ruine an. Der 31-jährige Koch schlüpft in seiner Freizeit gerne ins virtuelle Nagetier-Kostüm und tummelt sich als DeKay1980 in der "LittleBigPlanet"-Community. Ganz nach dem Media-Molecule-Mantra 'Play Create Share' erweist sich Dennis als äußerst freigiebig mit seinem Wissen und führt mich als grüner Hase tief in den Kaninchenbau des Editor-Wunderlandes von "LittleBigPlanet 2".

Alles nur Illusion

Bevor DeKay und ich meiner halbfertigen Gruselburg eine Generalüberholung verpassen, zeigt er mir erst einmal seine eigenen Baustellen. Während ich beeindruckt zwi-

schen komplexen 3D-Gerüsten und genial einfach konstruierten Bäumen umherwandere (Bild 1 & 2), lerne ich zwei neue Lektionen. Erstens: Ich muss mir NOCH mehr Zeit zum Basteln nehmen. DeKay veranschlagt für seine Bauprojekte eher Monate als Wochen. Zweitens: "LBP"-Schöpfer tricken, wo sie können. Im Vordergrund steht immer die möglichst sparsame Nutzung der Thermometer-Anzeige (siehe Kasten rechts).

Kein Wunder, dass DeKays einleitende Verbesserungsvorschläge für mein Level die Optimierung des Grundgerüsts betreffen. Anstelle meines überfrachteten Tragwerks aus dunkler Materie zieht Dennis dreiecksförmige Nägel der neuen hellen Materie ein (Bild 3). Deren simplere Form spart Kanten, also Rechenzeit, also Platz im Thermometer. Weitere Erkenntnisse fliegen mir um die Ohren: Die scheinbar gewitzte Geist-Konstruktion aus gas-

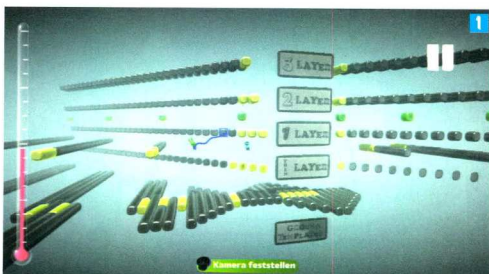
förmigem Schwebematerial (siehe Tagebuch, Teil 1) hätte mit dem neuen Hologramm-Material (Bild 4) viel weniger Arbeit gemacht. Das Zeug kann zwar Mikrochips und Eigenschaften enthalten, ist aber gewichtslos und auf Wunsch unsichtbar für den Spieler.

Geisterstunde

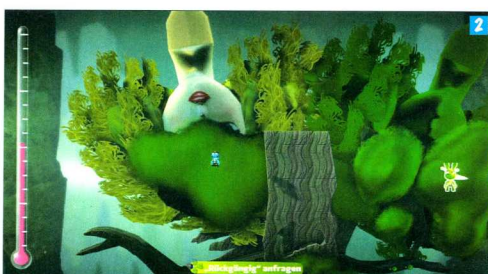
Danach schlägt für meinen Geist die Stunde der Wahrheit. Von einer Testsession mit einem Kumpel weiß ich bereits: Der giftige Geselle darf nicht ständig dazwischenfunken, wenn der Spieler sich über die schwebenden Möbelstücke zum nächsten Speicherpunkt hangelt. Ein Ablenkungsmanöver muss her. Wir verpassen ihm einen unbindigen Hunger auf Kekse (Bild 5). Das heißt spielmäßig: Sobald der Spieler einen keksförmigen Köder auswirft, verfolgt die bösatige Dunstwolke nicht mehr Sackboy, sondern Ge-

bäckboy. Und wo kommt der her? Natürlich aus einer Keksschachtel. Flink funktioniert Dennis eine vorgefertigte Zündholzschachtel zur Plätzchenverpackung um. Dabei zeigt er mir ein drittes wichtiges Material, das nicht offiziell von Media Molecule entwickelt wurde: 'Thack'- bzw. 'Thack'-Objekte nutzen einen Fehler (Glitch) im Spiel, um zwei dünne Bastelmaterialien übereinanderzuschichten (Bild 6). Ideal für Dekorationen. Und Keksschachteln.

Um die Zündholzschachtel mit dem Keksmotiv zu bekleben, nutzt DeKay die Fotosticker-Funktion (Bild 7). Nebenbei verrät er mir, dass es eine verbreitete Technik ist, möglichst alle Objekte aus Pappe zu konstruieren und sie mit selbstgemachten Fototapeten anderer Materialien zu bekleben. Auch diese Illusion wird angewandt, um das Thermometer zu schonen. Nach einigen fehlgeschlagenen Experimenten mit Auf-



PS3 Meilenweit über meinem Bastler-Horizont. Mit diesem selbstgemachten Gerüst bauen Profi-Schöpfer echte 3D-Hintergründe. Die Technik nutzt einen Glitch aus.



PS3 Einer von DeKays Lieblingssätzen: "Das bekommen wir mit der Kamera hin." So werden die grün gefärbten Puppenhaare im fertigen Level wie ein Baum aussehen.



PS3 Mein fetter Tragebalken war unnötig. Das kleine weiße Dreieck hält locker das Gewicht des Levels.



PS3 Perfektes Spukmaterial: Das holografische Geisterhaus ist später für den Spieler unsichtbar.



PS3 Bei aktivem Köder soll der Folger oben rechts den Folger oben links ablösen und den Geist steuern.



PS3 Merksatz: ThEck ist so dick wie ein ChEckpunkt. ThAck ist so dick wie der SAckboy. AllEs KlAr?



PS3 Die Keksverpackung bauen wir großzügig, um sie später besser fotografieren zu können.



PS3 Setz dich. Nimm dir 'nen Keks. Bis das Gebäck ordnungsgemäß gespendet wird, vergeht einige Zeit.

DAS THERMOMETER

Das Thermometer setzt sich eigentlich aus mehreren Messeinheiten zusammen, die alle den Rechenaufwand Eures Levels ermitteln. Je weniger das Spiel berechnen muss, umso mehr kann es innerhalb eines Levels verwalten. Benutzt deshalb möglichst wenige Materialien und vermeidet Formen mit vielen Kanten. Vor allem Kreise sind Thermometer-Gift. Lasst zudem möglichst wenige Objekte unverklebt herumliegen, sie verbrauchen auch Rechenkraft, wenn sie gar nicht bewegt werden. Außerhalb des Sichtbereichs des Spielers solltet ihr generell so sparsam bauen wie möglich. Weitere Informationen und Tipps findet ihr auf der Fan-Webseite www.lbpcentral.com.

prallsensor und Spender kullert dann scheinbar ein Keks aus der Schachtel, wenn Sackboy sie vom Regal fallen lässt (Bild 8). Nun brauchen wir nur noch den neu gefärbten Geist und den Keksköder ins Level einzubauen (Bild 9). Einfach, oder?

When it's done!

Bis alles funktioniert, vergehen dann noch einmal ein paar Stündchen mit Änderungen an der Verkabelung des Geistes. Diese langwierigen Testphasen müssen auch erfahrene Bastler wie Dennis einplanen. "Das macht für mich einen großen Reiz des Spiels



PS3 Gespendete Objekte können nun auch direkt im Level angewählt werden. So nehmt ihr komfortabel Änderungen vor.

aus", erklärt er. "Es stellt mich immer wieder vor neue Herausforderungen und überrascht mich." Mich übrigens auch, denn während Dennis und ich uns den Keks zuwerfen (Bild 10) und der tödliche Geist harmlos zwischen uns patrouilliert, kommt mir die Idee für ein neues Zweispieler-Level. Es heißt: Geister-Tretzball! Vorher werde ich aber erst einmal mein aktuelles Jump'n'Survive vollenden. Kommt mal vorbei, wenn es fertig ist, ich sage Bescheid. Wann? When it's done! Besucht bitte in der Zwischenzeit die Levels von DeKay1980. Es lohnt sich. mw



PS3 Das hätten Jack und seine Kandidaten auf der 'Lost'-Insel mal versuchen sollen: Unser Rauchmonster hechelt jetzt treudoof dem Keksköder hinterher.

DOWNLOAD



Zombie Football Carnage



360 Mit seinem Flash-ähnlichen Grafikstil erinnert "Zombie Football Carnage" an die beliebten "Castle Crashers".

XBOX 360 **INDIE GAMES TIPP** Im Xbox-Indie-Store kann man sich vor Spielen mit Untoten kaum retten – trotzdem ist "Zombie Football Carnage" einen genaueren Blick wert.

Zwar werft Ihr auch hier mit der Lederpille um Euch, aber ansonsten hat das Spiel nichts mit dem amerikanischen Volkssport zu tun. Ihr macht keine Punkte, sondern zerlegt in übersichtlichen Arenen anstürmende Gegnerhorden mit gezielten Würfen, Tackles oder Extras. Erledigte Feinde hinterlassen Items und Geld, davon rüstet Ihr im Shop Euren kleinen Helden auf. Anfangs sterbt Ihr noch ziemlich schnell, aber bald durchblickt Ihr das hektische Spielprinzip und tragt Eure Leistungen in den Online-Leaderboards ein. Mit seiner bunt-blutigen Comicgrafik, satten Sounds und einer angenehm direkten Steuerung ist "Zombie Football Carnage" seinen Euro Allernot wert, auch wenn das lustige Gebolze natürlich nicht unbedingt abendfüllend ist. *tn*

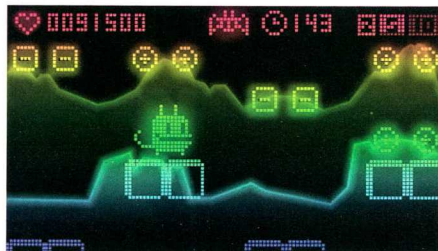
Entwickler: **Milkstone Studios, Spanien**
Preis: **1 Euro**
7 **Spielepass**

Vorab-Happen für "Dissidia 012"

SPIELE • Bei Square Enix kann man sich offenbar nicht auf eine klare Linie in Sachen digitale PSP-Downloads einigen: Während "Kingdom Hearts: Birth by Sleep" grundlos PSPgo-Besitzern vorbehalten blieb, wurde pünktlich zur Veröffentlichung von "Dissidia 012 [duodecim]: Final Fantasy" ein Begleitdownload für 3 Euro veröffentlicht. "Dissidia duodecim prologus: Final Fantasy" (diesmal ohne Klammern) dient als spielbare Vorgeschichte zum Haupttitel, bei der Ihr als Lightning (Heldin von Teil 13 und "Dissidia"-Debütantin) in einem Story-Kapitel unterwegs seid und erfahrt, wie sich der große Kampf im auf Seite 67 getesteten Abenteuer anbahnt. Als weiterer Anreiz lassen sich in "prologus" erworbene Gegenstände ins Hauptspiel übernehmen, außerdem schaltet Ihr nur so Clouds tragische Herzdame Aerith Gainsborough aus "Final Fantasy VII" als zusätzlichen Assist-Charakter frei. *us*



Pix'n'Love Rush



PSP Große Pixel, bunte Farben: "Pix'n'Love Rush" lässt das Herz eines jeden Retro-Genießers höher schlagen.

mini PSP Die knuffige Katze Pixel durfte bereits auf Xbox 360 (im Indie Game "Arkedo Series 3 – Pixel") und in Handys hüpfen, jetzt feiert sie ihr Debüt auf Sony-Hardware. In der iPhone-Umsetzung "Pix'n'Love Rush" wurde der Retro-Aspekt noch einmal gehörig aufgepumpt: Je besser Ihr spielt, desto mehr verändert sich die Grafik – selbst der rote Virtual-Boy-Look wird hier zitiert! Ihr habt die Wahl zwischen drei Spielmodi: Mal wettet Pixel unter Zeitdruck durch stetig wechselnde Szenarien, um Plus-Symbole zu sammeln, mal rennt Ihr im "Canabalt"-Stil durch Levels, mal geht es durch Tag- und Nachtwechsel Puzzle-lastiger zur Sache. "Pix'n'Love Rush" ist ein schick präsentierter Zeitvertreib für Pixel-Ästheten und sieht zudem im Gegensatz zu manch anderem mini auch auf der großen PS3 herrlich scharf und sauber aus. *tn*

Entwickler: **BulkyPixel, USA**
Hersteller: **Sanuk Games**
Preis: **2 Euro**
8 **Spielepass**

Double Fines Download-Doppel

SPIELE • Tim Schafers Spiele Schmiede gönnt sich keine Pause: Nach den beiden gelungenen Downloads "Costume Quest" und "Stacked" (beide im M1-Test mit 8 von 10 Punkten bewertet) stehen schon die nächsten Projekte in den Startlöchern – allerdings müssen diesmal PS3-Besitzer draußen bleiben.

Dass ein unlängst angekündigter Kinect-Titel rund um die legendäre Sesamstraße, bei dem Spieler per Körpereinsatz mit Kermit, Krümelmonster & Co. interagieren, nur Xbox-360-exklusiv sein kann, ist logisch – doch auch das andere Projekt erscheint nur für die Microsoft-Konsole. Dabei handelt es sich um "Trenchard" (siehe Bild), das ein Third-Person-Shooter mit Mech-Einsatz ist, die Action aber in ein Erster-Weltkrieg-Szenario verlegt, außerdem sollen einige Tower-Defense-Elemente zum Einsatz kommen. Das klingt nach einem "Toy Soldiers"-Verwandten mit mehr aktiver Beteiligung – ein Termin steht noch nicht fest. *us*



ONLINE-TICKER »

+++ Fantasy-Taktik: Die PS3- und Xbox-360-Fassungen von Ubisofts feiner DS-Strategieperle "Might & Magic: Clash of Heroes" sollen spätestens Mitte April als Download parat stehen. +++
Gratis-MMO: Sonys ambitioniertes Fantasy-Rollenspiel "Free Realms" startet in den USA überraschend schon Ende März – ein Europa-Termin wurde (noch) nicht festgelegt. +++

SPIELSPASS

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

1-10

Torchlight

360 Action-Rollenspiel

16



360 Sowohl Gegnertypen als auch Magieeinsatz bedienen sich gängiger Fantasy-Klischees, setzen diese aber gelungen in Szene.

» Wir wollen keine Innovationen schaffen. Uns geht es darum, alte Formeln zu perfektionieren und ein gutes Spiel abzuliefern.« Was die "Super Meat Boy"-Macher in einem Interview erklären, scheint auch Entwickler Runic Games bei "Torchlight" beherzigt zu haben. So liefern die Amerikaner mit dem Hack'n'Slay-Rollenspiel einen Titel ab, der gar nicht erst versucht, die Nähe zum großen Vorbild "Diablo" zu leugnen. Warum auch? Schließlich werkten an dem Titel, der bereits 2009 für den PC erschienen ist, unter anderem Max Schaefer und Peter Hu, die auch maßgeblich an der Entwicklung des Genre-Primus "Diablo II" beteiligt waren. Ebenso schamlos bedient "Torchlight" Genre-Klischees, was bereits bei der Auswahl der Klasse deutlich wird: Neben dem Zerstörer stehen ein Alchemist und eine auf den Fernkampf spezialisierte Bezwingerin zur Wahl. Daneben wählt ihr einen tierischen Begleiter (Wolf, Luchs oder Echse), der Euch unter anderem im Kampf unterstützt.

Ausgangspunkt ist die titelgebende Minenstadt Torchlight, welche wie das gesamte Spiel im stimmigen Comic-Look gehalten ist. So fröhlich wie



360 Eure Begleitung ist talentiert: Sie lernt neue Zaubersprüche und kann selbstständig Beute verkaufen.



360 Die Ansicht könnt Ihr auch zoomen – das sieht nett aus, ist aber nicht gerade übersichtlich.

der Grafiktiefe sind die Bewohner allerdings nicht, denn aus den Tiefen der Mine gelangen immer mehr Monster an die Oberfläche. Da kommt ein Abenteuerer wie Ihr gerade recht: Nachdem Ihr die ersten Aufgaben erledigt habt, kauft Ihr neue Waffen und Rüstungen, deckt Euch mit Gesundheits- und Zaubersprüchen ein oder nehmt eine von zahlreichen Nebenaufgaben an. Im Mittelpunkt steht allerdings die Mine, die Ihr im Verlauf der siebenstündigen Hauptquest Ebene für Ebene erkundet. Fast im Sekundenakt findet Ihr neue Beute wie Schwerter, Äxte oder Pistolen, Rüstungen und Zaubersprüche. Beinahe ebenso schnell sammelt Ihr Erfahrungspunkte und pöppelt Euren Charakter so schnell zu alles niedermähernden Kampfmaschine auf. Nach einem Levelanstieg verteilt Ihr Punkte auf Attribute wie Stärke, Magie, Geschicklichkeit und Verteidigung. Daneben wählt Ihr aus vielen, teils klassenspezifischen Fähigkeiten, von denen Ihr vier gleichzeitig ausrüsten könnt. So lernt Ihr mächtige Spezialattacken, beschwört Kreaturen oder verschafft Euch dauerhafte Boni. Die Jagd nach neuen Gegenständen und Erfahrungspunkten motiviert ungemein und birgt ein hohes Suchtpotenzial. Die Steuerung wurde sehr gut an die Konsole angepasst, die unterschiedlichen Klassen verleihen zu einem zweiten und auch dritten Anlauf. Ganz schafft es "Torchlight" allerdings nicht, die mangelnde Vielfalt zu verbergen. Mehr als das Platten von Monstern steht nicht auf dem Programm, so dass die Motivation irgendwann der Routine weicht. Während gelegentliche heftige Slowdowns und eine starre Kamera zu verkrampften sind, vermissen wir einen Koop-Modus doch schmerzlich. st



360 Im Inventar klickt Ihr Euch durch nahezu unzählige Waffen und Rüstungen – eine Vergleichsfunktion erleichtert das Finden der optimalen Ausstattung.

SPIELSPASS

Entwickler: Runic Games, USA
Hersteller: Microsoft
Preis: 15 Euro

8

Ys I & II Chronicles

PSP Action-Rollenspiel

6



PSP Im Gegensatz zu den polygonalen Nachfolgern sind die ersten beiden "Ys"-Episoden im bunten Bitmap-Look gehalten.

» Mit "Ys I & II Chronicles" erreicht die PSP-Reise rückwärts durch die Serie ihr vorläufiges Ende: Nach "Ys Seven" und "Ys: The Oath in Felghana" erscheinen Adol Christins erste Abenteuer in einem gelungenen Remake, das grafisch auf dem schicken "Ys Eternal" (PC) basiert. Spielerisch geht es ein ganzes Stück simpler zu als in den Nachfolgern: Obwohl Adol eine Angriffs-Animation besitzt, setzen die Kämpfe auf das klassische Anrennen-Prinzip der frühen Episoden. Erst die magischen Attacken von Teil 2 bringen mehr Taktik in die Kämpfe. Was sich zunächst altbacken anfühlt, macht nach kurzer Zeit eine Menge Spaß: Ein erfahrener Spieler lässt Adol wie einen Mahdrescher durch die Gegnerhorden schneiden. Dumm nur, dass die Bosse teils knallhart sind und den eigentlich angenehmen Spielfluss ziemlich heftig unterbrechen. Dafür ist die Präsentation gelungen: Ihr habt die Wahl zwischen drei Soundtrack-Arrangements und zwei



PSP Im zweiten "Ys" lernt Adol Christin nützliche magische Attacken, die ihm das Leben erleichtern.

Illustrations-Stilen bei den Zwischensequenzen – Falcom vereint ein paar der besten Elemente früherer "Ys"-Fassungen. Leider fehlen ausgerechnet Sprachausgabe und Musik von Hudsons toller PC-Engine-Umsetzung (die auch in Deutschland für 8 Euro in der Virtual Console des Wii erhältlich ist). Außerdem könnt Ihr von Anfang an wählen, ob Ihr "Ys" oder "Ys II" spielen wollt. Was eigentlich wie ein netter Service klingt, ist eher ein Bärendienst: Da Teil 2 direkt auf dem Erstling aufbaut, drohen dicke Spoiler, wenn Ihr mal kurz in "Ys II" reinschnuppern wollt. Spielerisch ist "Ys I & II Chronicles" ein gutes Stück simpler als die modernen Episoden, viel Spaß macht diese tolle Klassiker-Hommage aber trotzdem – für Fans unverzichtbar. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Falcom, Japan
Hersteller: Xseed Games
Preis: 20 Euro

8

Phantom Brave: Hermuda Tr.

PSP Strategie

6



PSP Knifflige Sprites und große Pixel: "Phantom Brave" bleibt dem klassischen Nippon-Ichi-Look treu.

» Was Nippon Ichi ausgerechnet an "Phantom Brave" so toll finden mag, dass es bereits zum zweiten Mal auf eine andere Hardware konvertiert wird? "The Hermuda Triangle" vereint das PS2-Original und das Zusatz-Szenario der in Europa nie erschienenen Wii-Fassung, gewürzt mit fünf neuen Figuren. Auch wenn "Phantom Brave" eher gewöhnlich aussieht, bietet es spielerisch ein paar interessante Strategie-Kniffe: Im Gegensatz zu "Disgaea" fehlt die typische Felder-Einteilung der Kampfpläne, dafür erlaubt es freies Bewegen. Auch der Truppen-Einsatz ist originell: Beschwört Geister und koppelt diese an Objekte auf dem Feld, so beeinflusst Ihr deren Eigenschaften und Kampfwerte. Wer "Phantom Brave" nicht kennt und "Tactics Ogre" schon durch hat, greift zu. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Nippon Ichi, Japan
Hersteller:NIS America
Preis: 20 Euro

8

Acceleration of Suguri X-Edition

PS3 Action

6



PS3 Kleine Mädchen, bunte Lasen, dicke Raketen – hier findet sich alles, was der Japano-Fan begehrt.

» Rockin' Android bringt ein weiteres bunt-abgefahrenes Action-Spiel aus Japan ins PlayStation Network. Diesmal beharken sich knifflige Anime-Madels gegenseitig in bunten Kampf-Arenen. Ähnlich wie "WarTech: Senko no Ronde" (Xbox 360) ergibt sich eine interessante Mischung aus Beat'em-Up und Bullethell-Shooter: Ihr liefert Euch zwar ein Duell mit Eurer Gegnerin, setzt aber statt brachialer Nahkampfmanöver bildschirmfüllende Lasersalven und Superschüsse ein. Anfangs werdet Ihr unvermittelt ins Geschehen geworfen, aber nach kurzer Zeit ergeben sich vor allem zu zweit dramatische Gefechte. Solisten toben sich im Arcade-, Übungs- oder ziemlich albern geratenen Story-Modus aus. Ein guter Kauf für Fans bunter Brachial-Action japanischer Machart. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Rockin' Android, J
Hersteller: Sony Online Ent.
Preis: 10 Euro

7

PixelJunk Shooter 2

PS3 Action

6



PS3 Die tragbare Lichtquelle ist eine große Hilfe, Ihr solltet sie deshalb nicht aus Versehen gegen die Wände knallen lassen.

Das Innere eines gefäßigen Riesenmonsters ist kein gastlicher Ort – schon nach wenigen Sekunden stellt Ihr bei "PixelJunk Shooter 2" schmerzhaft fest, dass die Schwierigkeit gegenüber dem Erstling deutlich angezogen hat. Gleich zu Beginn fällt Euer mit Bordkanone und Greifhaken ausgerüsteter Gleiter in einen Magensäureteich und beginnt sich aufzulösen. Nur wenn Ihr rechtzeitig rettendes Wasser erreicht, kann Eure Mission erst richtig starten. Eure Anwesenheit in den Innereien hat einen Grund: Bei Futterturen hat das Monster eine Menge Bergleute verputzt – und die sollt Ihr retten. "PixelJunk Shooter 2" steuert sich etwas komplexer als die meisten Twinstick-Vertreter, bietet aber auch mehr Nuancen: Um einen Level zu bestehen, müsst Ihr nicht nur mit heiler Haut durch knifflige 2D-Szenarien manövrieren, sondern auch für das Überleben von ausreichend Bergarbeitern sorgen. Im Prinzip ist alles in "PixelJunk Shooter



PS3 Ätzende Magensäure und Kamikaze-Gegner: Bereits zu Beginn stolpert Ihr von einer misslichen Lage in die nächste.

2" gegen Euch: Lava und Magensäure setzen Euch zu, Gegner gehen auf Kollisionskurs und wenn Ihr nicht aufpasst, hängt Ihr an den glitschigen Monster-Organen fest. Was anfangs noch für Frust sorgt, stachelt bald Euren Ehrgeiz an: Das muss doch zu schaffen sein, zudem lässt die Unterteilung der Levels in übersichtliche Abschnitte viele Herausforderungen gleich machbarer erscheinen. Clevere Ideen wie tragbare Lichtquellen oder kleine "Mr. Driller"-Einlagen sorgen für Abwechslung, zudem gefällt die Präsentation: Der flächige Look erinnert an den Wii-Titel "Hydroventure" und verleiht "PixelJunk Shooter 2" einen eigenen Stil. Habt Ihr ein Faible für ordentlich knackige 2D-Action mit etwas Grips, seid Ihr hier richtig. *tn*

SPIELSPASS
Entwickler: **Q Games, Japan**
Hersteller: **Sony**
Preis: **8 Euro**

8

BIT.TRIP: FLUX

Wii Geschicklichkeit

0



Wii Gließende Farben, große Pixel – über sechs Episoden hinweg hat Gaijin Games den typischen "BIT.TRIP"-Look mehr und mehr verfeinert.

Mit "FLUX" bringt Gaijin Games die "BIT.TRIP"-Reihe zu einem überraschenden Abschluss: Nach Ausflügen ins Hüpfspiel- und Shooter-Genre kehrt Commander Video zu seinen "Pong"-Wurzeln zurück – nur dass die Pixelbälle jetzt von links statt von rechts kommen. Diabolische Formationen fordern Euch wie gewohnt gehörig heraus, serientypisch ist auch das finale sauschwer. Rücksetzpunkte sind da ein nettes Entgegenkommen der Entwickler. Nach kurzer Zeit entfalten die stilvolle Pixelgrafik und der treibende Soundtrack ihre volle Wirkung und bringen Euch in den fast perfekten Flow: Gute Spieler orientieren sich ebenso an der Akustik wie den visuellen Eindrücken. Wer schon die Vorgänger mochte, kommt um das "BIT.TRIP"-Finale nicht herum. *tn*

SPIELSPASS
Entwickler: **Gaijin Games, USA**
Hersteller: **Aksys Games**
Preis: **8 Euro**

7

Lilt Line

Wii Geschicklichkeit

0



Wii "Lilt Line" schafft das Kunststück, grafisch noch minimalistischer als die "BIT.TRIP"-Spiele zu sein und trotzdem schick zu wirken.

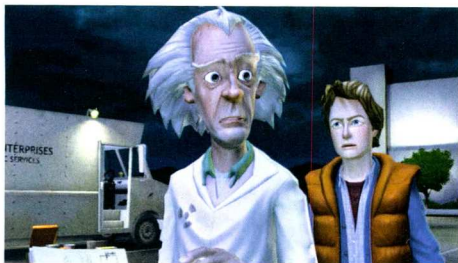
Mit "Lilt Line" erscheint ein weiterer Titel, der spartanische Grafik mit musikbasiertem Spielablauf verbindet: Die WiiWare-Umsetzung des iPhone-Spiels ist simpler und weniger künstlerisch tiefgründig als die "BIT.TRIP"-Serie, dafür aber zugänglicher und massentauglicher. Während ein Elektro-Song spielt, bewegt Ihr eine feine Linie mittels Neigung der Remote durch einen Farbkorridor, bei bestimmten Beat-Anzeigen drückt Ihr einen Knopf – das war's. Der gute Soundtrack und die stilvolle Präsentation ergänzen sich gut mit dem einfachen Konzept und locken so immer wieder für eine Runde vor die Konsole. Sind die "BIT.TRIP"-Spiele fast schon so etwas wie eine Lebensaufgabe, ist "Lilt Line" eher ein amüsanter, aber dennoch herausfordernder Zeitvertreib. *tn*

SPIELSPASS
Entwickler: **different cloth, USA**
Hersteller: **Gaijin Games**
Preis: **5 Euro**

7

Back to the Future: The Game

PS3 Adventure 6



PS3 Der perfekte Auftakt: Das Spiel beginnt mit einem fantastisch nachgebauten Rückblick auf den kultigen Anfang des ersten Teils der Film-Trilogie.

Wer in den 1980er-Jahren aufwuchs, erinnert sich gerne an die Zeitreisenden Doc Brown und Marty McFly und träumt immer noch von seinem eigenen Hoverboard. Frühere Versoffungen der famosen Kinofilme zählen zu den größten Gallien aller Zeiten, diese Scharte merzt jetzt der Adventure-Spezialist Telltale Games aus. Es wird über fünf in sich abgeschlossene Episoden eine durchgehende und ebenso witzige wie spannende Geschichte erzählt. Die erste Folge beginnt im Jahr 1986, kurz nach dem Ende des dritten Films: Weil Doc jetzt im Wilden Westen lebt, soll seine Werkstatt verkauft werden – es liegt an Marty zu verhindern, dass Fiesling Biff Docs Notizbuch in die schmutzigen Finger bekommt. Natürlich ist das nur der Auftakt zu einem weiteren schrägen Zeitreise-Abenteuer. Marty steuert ihr per Analogstick, über die Buttons interagiert ihr Adventure-typisch mit Passanten und sammelt Gegenstände, um damit die diversen Rätsel zu lösen.

Die PS3-Konvertierung des PC-Originals ist geglückt: Der stilisierte Comiclook fängt die Mimik der Stars wunderbar ein, die Pad-Steuerung geht gut von der Hand und ihr wählt zwischen dem englischen O-Ton (mit Christopher Lloyd höchstpersönlich!) oder der ordentlichen deutschen Synchro. Trotz nicht allzu schwerer Rätsel ist "Back to the Future: The Game" ein gelungenes Comeback – für knapp 20 Euro abonniert ihr die komplette Staffel, die fünf mehrstündigen Episoden werden nach und nach veröffentlicht – wer da nicht zugreift, ist selber schuld. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: Telltale Games, USA
Hersteller: Telltale Games
Preis: 20 Euro

8

Battle: Los Angeles

360 Ego-Shooter 16



360 Ab und zu klemmt ihr Euch hinter ein Geschütz und gebt Euren Kameraden Deckung. Um Munition oder Überhitzung müsst ihr Euch keine Sorgen machen.

Spiele, die begleitend zu Kinofilmen erscheinen, sind vielen Vorurteilen ausgesetzt. Nicht ohne Grund, schließlich müssen sie pünktlich fertig werden, da wird schon mal am Umfang und der Qualität gespart. "Battle: Los Angeles" ist keine Ausnahme. Mit mageren zwei bis drei Stunden Spielzeit, kaum vorhandener Gegner-KI und einem monotonen Spielablauf erfüllt das Game alle Klischees. Immerhin gibt sich der Ego-Shooter in Sachen Optik keine Blöße, für ein Downloadspiel sind die Rauch- und Lichteffekte überraschend stimmig. Ihr seid mit einem Trupp Marines in der Stadt der Engel unterwegs, als Aliens die Stadt angreifen. Eure Aufgabe: Rettet einige Zivilisten und zieht Euch zurück. Zwischendurch erzählen unfreiwillig komische Comic-Sequenzen mit deutschen Sprechblasen und englischer Sprachausgabe die Geschichte weiter. Die schiefwütigen Außerirdischen teilen sich in drei Kategorien ein: Da ist einmal der Standard-Gegner mit Strahlenkanone, der mit Vorliebe auf erhöhten Positionen steht, sich ab und zu hinter Deckung duckt und sich bereitwillig abschießen lässt. Dazu kommen vierbeinige Maschinen, die ihr flankiert und um ihren Steuermann erleichtert. Als letzten Gegner bekommt ihr es mit fliegenden Drohnen zu tun, dann sind aber auch meistens ein Raketenwerfer oder ein stationäres Geschütz in der Nähe. Normalerweise rückt ihr den Invasoren mit Maschinengewehr, Scharfschützenknarre und Granaten zu Leibe. Schön: Viele Wände und Objekte lassen sich zerstören, Autos bersten in sehenswerten Explosionswolken. *tk*

SPIELSPASS

Entwickler: Live Action St., USA
Hersteller: Konami
Preis: 10 Euro

5

Neue Download-Spiele vom 12.1. bis zum 11.3.

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Acceleration of Suguri X-Edition	Sony Online Ent.	–	Exotische Mischung aus Ballerei und Zweikampf – für Nippel-Fanis empfehlenswert (Test auf Seite 84).	6 €	7
Alien Breed 3: Descent	Team17	–	Geringfügig abwechslungsreicher gestaltete, aber dennoch etwas monotone Sci-Fi-Ballerei.	9 €	6
Back to the Future: The Game	Telltale Games	–	Unterhaltssames Adventure, das die Atmosphäre der Filmvorlage vortrefflich einfängt (Test auf Seite 86).	20 €	8
Dragon's Lair	Digital Leisure	–	Originalgetreue Fassung des Laser-Disc-Klassikers – also eine schick anzusehende spielerische Nullnummer.	10 €	3
PixelJunk Shooter 2	Sony	–	Deutlich happiger Nachfolger des ideenreichen Twistick-Baller-Knoblens (Test auf Seite 85).	8 €	8
StarDrone	Beatshapers	–	Kniffliger Geschicklichkeitstest mit bunter Optik und klugem Move-Einsatz (Test auf Seite 87).	8 €	7
The UnderGarden	Atari	–	Etwas schlichtes, aber hübsch anzusehendes Action-Adventure mit Spannungsfaktor (Test in MI 01/11).	10 €	7
TNT Racers	dtp	–	Vergnüglicher "Micro Machines"-Verwandter mit Spielwitz und Charme (Test in MI 04/11).	10 €	8
Tomb Raider 3 *	Square Enix	PSOne	Eines der schwersten Lara-Craft-Abenteuer, der nur Sammler brauchen (Test in MANIAC 01/99).	10 €	6
Twisted Metal *	Sony	PSOne	Der Unvater der Auto-Arenenballereien – heute nur noch bedingt genießbar (Test in MANIAC 01/96).	5 €	3
Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Battle: Los Angeles	Konami	–	Fader und kurzer Ego-Shooter mit Filmlizenz und überraschend schöner Optik (Test auf Seite 86).	10 €	5
Bejeweled Blitz Live	PopCap Games	–	Der Facebook-Zeitvertreib wird mangelnde Spielmodi zur Abzocke (Test auf Seite 87).	10 €	3
Beyond Good & Evil HD	Ubisoft	PS2/Xbox	Behutsam aufgepöppelte HD-Fassung des zu Unrecht übersehenen Action-Adventures (Test in MI 04/11).	10 €	9
Days of Thunder Arcade	Paramount	–	In allen Belangen missratener Versuch, aus dem Tom-Cruise-Film ein erträgliches Rennspiel zu machen.	10 €	2
Hard Corps: Uprising	Konami	–	Knackiger und motivierender "Contra"-Nachfahre im Anime-Korsett (Test in MI 04/11).	15 €	9
Torchlight	Microsoft	–	Rundum gelungener "Diablo"-Klon, dem lediglich ein Mehrspieler-Modus abgeht (Test auf Seite 83).	15 €	8

* funktioniert auch auf PSP

Bejeweled Blitz Live

360 Geschicklichkeit



360 Viel Lila und sonst nichts: Konsequenterweise verzichtet "Bejeweled Blitz Live" nicht nur auf spielerische, sondern auch grafische Abwechslung.

Wer Facebook benutzt, der hat "Bejeweled Blitz" wahrscheinlich schon einmal gesehen – schließlich wurde die Variante der Juwelenknobelei, bei der es in einminütigen Runden um Rekordpunktzahlen geht, speziell dafür gemacht. Der Knackpunkt: Im sozialen Netzwerk ist der Spaß umsonst. Und jetzt denkt kurz nach: Würdet Ihr dafür 10 Euro zahlen wollen? Denn so viel kostet die Xbox-360-Fassung, in der nur ein paar vernachlässigbare Extras enthalten sind. So könnt Ihr die Klunker entweder traditionell (aber mit ziemlich verhunzter neuer Steuerung) tauschen oder nach "Twist"-Art im Uhrzeigersinn drehen, gegen einen Kumpel antreten oder in einer Party mit 15 unsichtbaren Rivalen um den Sieg wetteifern. Abwechslung bleibt auf der Strecke und der

SPIELSPASS

Entwickler: **Torgex Games, USA**
 Hersteller: **PopCap Games**
 Preis: **10 Euro**

3

StarDrone

PS3 Geschicklichkeit

6



PS3 Auf dem Bildschirm ist einiges los – sogar 3D-Fernseher werden unterstützt. Verliert da nicht den Überblick!

Auf den ersten Blick mag die PS3-Umsetzung des PC-Flash-Titels wie ein weiterer Vertreter der "Geometry Wars"-Familie aussehen, tatsächlich ist das knifflige Geschicklichkeitsspiel aber ziemlich eigenständig. Ihr manövriert Eure Drohne durch verzwickte aufgebaute Levels voller Todesfallen und sammelt so viele Goodies wie möglich. Je mehr Ihr mitnehmt, desto schneller werdet Ihr. Der Clou dabei ist die Steuerung: Ihr lenkt Euer Schiff indirekt über den Move-Controller. Haltet den Button für Kurskorrekturen und nutzt Haltepunkte, um Euer Schiff zu schwingen. Ab einer gewissen Geschwindigkeit seid Ihr unbesiegt, solange Ihr sie beibehaltet. In späteren Levels wird Millimeterarbeit verlangt, was schon einmal zu Frust führt. Doch hat Euch das ungewöhnliche Spielprinzip gepackt, werdet Ihr Euch fluchend, aber motiviert auch durch die knackigsten der insgesamt 50 Levels kämpfen. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler: **Beatshapers, USA**
 Hersteller: **Beatshapers**
 Preis: **8 Euro**

7

Neue Download-Spiele vom 12.2. bis zum 11.3.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Arcade Essentials	Nordcurrent	–	Dreiste Kopien von fünf Automaten-Klassikern – nicht hübsch anzusehen, aber in der Summe akzeptabel.	8 €	5
BIT.TRIP: FLUX	Aksys Games	–	Schlüssiger Abschluss der Serie, die das "Pong"-Prinzip von Teil 1 wieder aufgreift. (Test auf Seite B5).	8 €	7
Bombberman Hero	Hudson	N64	Belangloser 3D-Hüpfer, der zudem auf die Mehrspieler-Knallereien verzichtet. (Test in MANIAC 11/98).	10 €	5
Lernerfolg Grundschule: Mathematik	Tivola	–	Zwei Lektionen mit Rechenübungen für kleine Wii-Zocker: Etwas nüchtern gemacht, aber ganz ordentlich.	je 8 €	5
Lit Line	Gaijin Games	–	Minimalistischer Geschicklichkeitstest mit Elektro-Beats und eingängiger Mechanik (Test auf Seite B5).	5 €	7
My Little Baby	dtp	–	Stüglings-Ternagotchi mit etwas Realismusanpruch, allerdings nicht sehr schick präsentiert.	6 €	5
Natsume Championship Wrestling	Natsume	SNES	Launiges Bitmap-Catching für Fans, denen heutige Wrestling-Spiele zu kompliziert sind.	9 €	6
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Castle Rustle	Game Factory	–	Knallbunter, aber einfallloser Castle-Defense-Vertreter, der lediglich mit großem Umfang punktet.	11 €	4
Phantom Brave: The Hermuda Triangle	NIS America	–	Interessantes Strategie-Abenteuer mit ungewohnt hoher Bewegungsfreiheit. (Test auf Seite B4).	20 €	8
TNT Racers	dtp	–	Auch im Mobilformat macht die flotte "Micro Machines"-Hommage eine Menge Spaß. (Test in MI 04/11).	8 €	8
Y's I & II Chronicles	Xseed Games	–	Hübsches Update zweier japanischer Action-Adventure-Klassiker in einem Pack. (Test auf Seite B4).	20 €	8
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Beauty Academy	Tivola	–	Minispiel-Sammlung für angehende Kosmetikerinnen – harmlos, nett und nicht wirklich relevant.	5 €	4
Bejeweled Twist	PopCap Games	DS	Gelungene Variante der Knobelei mit kleinem Steuerungskniff, allerdings wenig Spielmodi.	5 €	7
GO Series: Earth Saver	Gamebridge	–	Gewitzte Variation des selten gesehenen Spielprinzips von "Dig Dug II" – auch für "Qix"-Fans interessant.	5 €	7
Monster Buster Club	Nordcurrent	–	Actionlastige Minispiel-Sammlung mit netter Präsentation und leichtem Retro-Touch.	8 €	5
Panda Craze	TikGames	–	Sammelt Laternen in scrollenden Labyrinthen und ärgert Euch über schlechte Grafik, Übersicht und Steuerung.	5 €	3
Peg Solitaire	Circle Ent.	–	Nicht das Karten-, sondern das Brettspiel, bei dem Steine durch Überspringen abgebaut werden – nett.	5 €	6
Pucca Noodle Rush	Bigben Ent.	–	Solider "Diner Dash"-Klon: etwas weniger komplex, dafür mit kniffliger Anime-Inszenierung.	5 €	6
Puzzle to Go: Sightseeing / Planeten	Tivola	–	Langsam reicht's: zwei weitere Sets an ebenso akzeptable wie unspektakuläre Legebildern.	je 5 €	4
Shapo	TikGames	–	Kluger und kniffliger "Tetris"-Verwandter, bei dem das Spielfeld ausbalanciert werden muss.	5 €	7
The Seller	Circle Ent.	–	Ebenso überkompliziertes wie unsägliches Kartenspiel, das ein Story-Modus auch nicht mehr retten kann.	5 €	2

IMPORT

Eingestellt oder verschoben

MARKT • Wenige Tage nach der Naturkatastrophe verschoben zahlreiche Publisher ihre für einen März-Release in Japan vorgesehenen Titel auf unbestimmt: Neben "Yakuza: Of the End" (siehe Meldung rechts) waren davon u.a. "Steel Diver" (3DS), "Powerful Golf" (DS), "Top Spin 4" und "MotorStorm: Apocalypse" betroffen. Außerdem in Fernost in Wartestellung: die DLC-Pakete zu "Marvel vs. Capcom 3" und "Assassin's Creed: Brotherhood". Abgesagt wurden außerdem zahlreiche Fan-Veranstaltungen, darunter Capcoms "Monster Hunter"-Festa sowie mehrere Arcade-Location-Tests. Um Strom zu sparen, schalteten u.a. Square Enix und Konami die Online-Server von "Final Fantasy XI & XIV" und "Metal Gear Online" ab. Der "R-Type"-Erfinder Irem zog noch



War auf der TGS 2010 schon spielbar: "Disaster Report 4".

deutlichere Konsequenzen: Das noch für dieses Frühjahr geplante PS3-Spiel "Disaster Report 4" wurde mit sofortiger Wirkung eingestellt. Thema der Spieleleise: überlebe die Folgen einer Erdbebenkatastrophe. *ms*

Akai Katana kommt für Konsole

SPIELE • Der Bullet-Hell-Shooter "Akai Katana" erscheint als "Akai Katana Shin" auf Konsole. Rätet mal, auf welcher? Natürlich auf der Xbox 360. Cave motzt den Horizontal-Knaller kräftig auf: mit HD-Grafiken, 16:9-Unterstützung, neuen Stimmen für die Charaktere, einem zusätzlichen Level und dem frischen Boss Nazuna Ayase. Wer es klassisch mag, darf auf das



"Akai Katana" erinnert an "Progear" auf Speed.

originale Arcade-4:3-Format umstellen. Während in Nippon sogar eine Limited Edition von "Akai Katana Shin" geplant ist, gibt es noch keine Infos, ob der Titel in den Westen kommt bzw. ob ein Regionalcode auf der Disc schlummert. *ms*

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAY-ASIA**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
BlazBlue: Continuum Shift 2	Arc System	PSP	50 €	Japan	31. März
Bullet Soul	Spb	360	70 €	Japan	7. April
Country Dance	Game Mill	Wii	45 €	USA	im Handel
Cross Channel: In Memory of...	Cyber Front	360	65 €	Japan	14. April
El Shaddai	Ignition	PS3/360	70 €	Japan	28. April
Final Fantasy IV Complete Coll.	Square Enix	PSP	55 €	Japan	im Handel
First Templar	Atlus	360	50 €	USA	26. April
Legend of Heroes: Trails in...	Xseed	PSP	40 €	USA	im Handel
Mayhem 3D	Left Field	PS3/360	40 €	USA	im Handel
Monster Tale	DreamRift	DS	35 €	USA	im Handel

IMPORT-TICKER

+++ Verschiebungen: Bitte beachten – die Japan-Termine unserer 'Important Imports'-Liste sind in dieser Ausgabe mit Vorsicht zu genießen – siehe Meldung links oben. +++ Weiße Ritter reiten gen Westen: Laut Sony erscheinen "White Knight Chronicles 2" (PS3) und "White Knight Chronicles: Episode Portable – Dogma Wars" (PSP) auch im Westen. Für die USA und Europa wird der Handheld-Ableger in "White Knight Chronicles: Origins" umbenannt. +++

Zombie-Mafiosi-Merchandise

SPIEL • Sega lässt keine Gelegenheit aus, Geld aus der "Yakuza"-Marke zu pressen. Im Zombie-Ableger "Of the End" dürft Ihr nicht nur schwarzhumorige Minigames bestreiten (siehe Screenshot), sondern erneut lizenzierte Restaurants (z.B. Matsuya) besuchen. Außerdem zieht Held Kiryu Kazuma die Packung einer Rasierermarke, die er auch im Spiel benutzt. Den glücklichen Gewinnern eines Preisausschreibens vorbehalten bleiben die beiden Shirts mit den Gesichtern von Shun bzw. Goro sowie der Herrenduft Black Dragon.



Makabrer Spaß: "Yakuza"-Held Kiryu beim erfolgreichen Zombie-Angeln.

Xenogears & System 16

SOUNDTRACK • Das RPG "Xenogears" (PSPone) mag Jahre auf dem Buckel haben, trotzdem gilt sein Soundtrack als einer der besten. Für Square Enix Grund genug, dem Score mit dem Neu-Arrangement "Myth – The Xenogears Orchestral Album" ein Denkmal zu setzen. 14 der besten Tracks des Spiels wurden neu arrangiert und hervorragend eingespielt. "Myth" setzt nicht auf wilde Klang-Experimente, sondern besticht durch seine Treue zum Original. Wer den Preis (ca. 25 Euro) für ein teures Import-Album scheut, besucht den iTunes-Store, dort gibt es "Myth" für 12 Euro.

Der drei Discs starke "Sega System 16 Complete Soundtrack Vol. 2" vereint die Scores zahlreicher System-16-Automaten: darunter Klassiker wie "Shinobi", "Altered Beast" sowie "Wonder Boy 3" und unbekannte Titel wie "Ace Attacker" oder "Tough Turf". Auch wenn ein paar Ohrwürmer darunter sind, ist das Gros der Tracks 'Gebrauchsmusik' – die Stücke dienen der Untermauerung des Bildschirmgeschehens und klingen für sich allein wenig überzeugend. *tn*



Radiant Historia

DS Rollenspiel



DS Gegner erwarten Euch auf einem 3 x 3 Felder großen Areal, oben ist die Reihenfolge der Aktionen eingeblendet.

Im farnosen Euch auf einem 3 x 3 Felder großen Areal, oben ist die Reihenfolge der Aktionen eingeblendet. Im farnosen Euch auf einem 3 x 3 Felder großen Areal, oben ist die Reihenfolge der Aktionen eingeblendet.



DS Die Sprites sind ordentlich, die 3D-Szenarien detailreich: Grafisch macht "Radiant Historia" einen guten Eindruck.

ten beeinflussen sich gegenseitig, so dass gelöste Aufgaben und erworbenes Wissen in einem Strang auch im anderen eine Hilfe sind. So wechselt ihr stets zwischen den beiden Handlungsverläufen hin und her, um die Gesamtstory zum optimalen Abschluss zu bringen. Das klingt kompliziert, ist im Spiel aber nicht nur sinnvoll, sondern vor allem auch Spaß. Das gilt auch für das exzellente Kampfsystem: Vor Zufallskämpfen bleibt ihr verschont, die Gefechte erweisen sich als flott und dennoch taktisch anspruchsvoll – vorbildlich!

Zudem gefallen die Figuren: Stocke, der Held von "Radiant

Historia", vermeidet 'dümmlischer Teenager/verschlossener Emo'-Klischees und entpuppt sich als professioneller, bodenständiger Charakter mit Vertrauen in sich und seine Fähigkeiten. Auch seine Co-Stars sind durchweg interessant und ansprechend geschrieben. Hinzu kommt die hübsche Grafik und ein toller Soundtrack von Yoko Shimomura, all das macht "Radiant Historia" zu einem vorbildlichen RPG, das vorbehaltlos empfehlenswert ist. Schön, wie solche Hits zeigen, dass auch in einem scheinbar stagnierenden Genre wie dem japanischen Rollenspiel immer noch Platz für neue Impulse ist. *tn*

Testmaster von Play-Asia - www.play-asia.com



DS Ausführliche Dialoge werdet ihr regelmäßig verfolgen – zum Glück dürft ihr sie per X-Knopf vorspulen.

Entwickler: Index Corporation, Japan
Hersteller: Atlus
D-Termin: nicht bekannt

Unterstützt: 1 Spieler, Text: englisch

- » springt zwischen 2 Handlungssträngen
- » taktisches & dynamisches Kampfsystem
- » Soundtrack-CD liegt bei

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Motivierendes RPG mit enorm durchdachtem Kampfsystem und erzählerisch spannenden Wechseln zwischen den Realitäten.

Muchi Muchi Pork & Pink Sweets

360 Shoot'em-Up



2006 und 2007 veröffentlichte Cave zwei Arcade-Shoot'em-Ups des Raizing-Kult-designers Yagawa (Markenzeichen: knallharte Ranking-Systeme). Jetzt kommen "Muchi Muchi Pork" und "Pink Sweets" als Ballerpaket auf die Xbox 360. Ohne Regionalsperre, dafür mit (der Erstauflage) beiliegendem Code für einen extra Spielmodus



360 Bunte Laser und herumlaufende Schweine gibt es bei "Muchi Muchi Pork" (links), Spielzeug-Roboter, die Euch eine Kugelflut entgegenschlagen bei "Pink Sweets" (rechts).

– um den herunterzuladen, braucht ihr aber einen japanischen Account.

Beide Games sind Vertikal-Shooter vom Typ "Bullet Hell", beide bleiben für Normalos schwer zugänglich, beide liegen in zwei Arcade-Revisionen auf Disc vor. Beide verfügen über einen "Arrange"-Modus, beide haben eine relativ große Hitbox um Euer "Schiff" und beide sind zwar lie-



bevoll animiert, sehen mit ihren SD-Grafiken aber betagt aus.

Nun zu den Einzelkritiken: In "Muchi Muchi Pork" machen dralle Anime-Mädels Jagd auf feindliche Raumschiffe und sammeln dabei jede Menge Schweine. Noch Fragen? Das Punktesystem von "MMP" ist schnell verstanden: Wer Schweine einsackt und so das Tard-Meter füllt, kann einen Superschuss zünden, der die für die Punktejagd und das Rang-Aufsteigen unerlässlichen Medaillen aus den Feinden schlägt. "MMP" ist ein relativ leichtes Cave-Spiel – und damit meinen wir nicht das Durchspielen, das gelingt dank unendlicher Continues jedermann.

"Pink Sweets" ist nicht nur der Nachfolger zu "Ibara" (Arcade, PS2), sondern auch bestialisch schwer, vor allem in späteren Levels. Nur wenn ihr Euch perfekt hinter dem Schild verschanzt und rechtzeitig die Projektil-schluckende Extrawaffe auslöst, habt ihr Chancen, in den absurden Kugelpetischen der (Zwischen-)Bosse zu überleben. Das Punktesystem for-

dert Euch gerade dazu auf, in vielen Situationen nicht zu schießen, sondern nur Bullets mit Eurem Schild zu absorbieren. Kenner der Arcade-Vorlage stoßen sich an zwei streitbaren Änderungen in der Xbox-360-Version von "Pink Sweets": So wurde ein von vielen Topspielern als Feature empfundener Trick, um an unendlich Leben zu gelangen, ebenso entfernt wie einige Slowdowns, die das Ausweichen erleichterten. *ms*

Testmaster von Play-Asia - www.play-asia.com

Entwickler: Cave, Japan
Hersteller: Cave
D-Termin: nicht geplant

Unterstützt: bis 2 Spieler, Text: japanisch

- » 2 bislang Arcade-exklusive Shoot'em-Ups
- » Disc ohne Regionalsperre
- » Limited Edition (inkl. Soundtrack) erhältlich

SPIELSPASS

Singleplayer: 8 von 10
Multiplayer: 6 von 10
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

76

FAZIT » Quietsch-Design gepaart mit knallharter Spielbarkeit. Ergebnis: feines Baller-Paket, das aber nur Hardcore-Fans zugänglich ist.

Catherine

PS3

Action-Puzzle

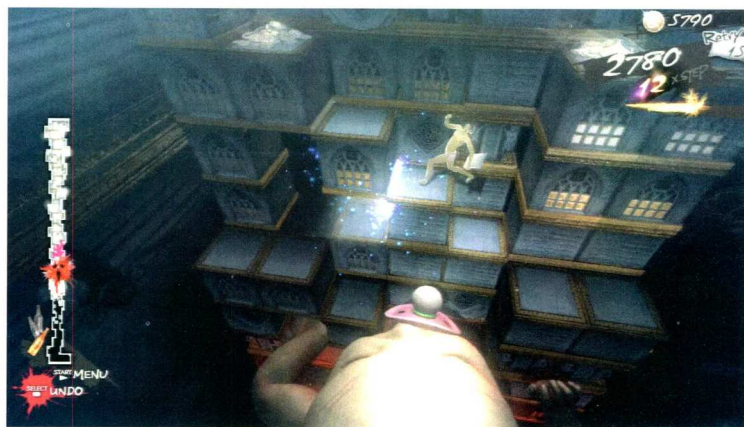


» Sprechende Schafe, zwei hinreißende Damen, ein Männer tötender Fluch und jede Menge Blöcke. Willkommen in "Catherine", dem Horror-Action-Puzzler von Atlus.

Die Geschichte dreht sich um den antriebslosen Protagonisten Vincent. Nach fünf gemeinsamen Jahren drängt seine Freundin Katherine auf eine Heirat, was aber nicht in Vincents Sinne ist. Selbst im Schlaf findet er keine Ruhe, verfolgt ihn dort doch eine Monsterversion seiner Katherine. Als dann noch die blonde Catherine (mit C statt K geschrieben) in sein Leben stolpert, ist Vincents Psycho-Chaos perfekt. Wie die Geschichte weitergeht, bestimmt Ihr.

"Catherine" besteht aus zwei wesentlichen Elementen: Unterhaltungen und Action-Puzzles. In Ersteren entfaltet sich die Psycho-Story in all ihrer Pracht und wird in Animes und Echtzeitsequenzen gezeigt. Ihr unterhaltet Euch in Vincents Stammkneipe mit Freunden sowie anderen Gästen und greift in den superb synchronisierten Dialogen aktiv ein: Wählt Vincents Antworten und es erscheint eine Art Verhaltens-Meter, das zwischen Gut und Böse pendelt. An den Wendepunkten der Geschichte verfällt Vincent in einen Monolog und wägt sein Vorgehen ab: Dann taucht erneut das Verhaltens-Meter auf und Vincent reagiert entsprechend Eurer Antworten.

Auch per Handy wird in "Catherine" kommuniziert: Ihr setzt Mails aus Satzbausteinen zusammen und entscheidet so, welchen Personen Ihr welche Dinge anvertraut. Jede verschickte Mail schlägt sich eben-



PS3 Dieses Baby ist weder süß noch hilfsbedürftig. Mit Druckwellen und Fäusten will es dem flüchtenden Vincent an den Kragen.

falls im Verhaltens-Meter nieder und löst verschiedene Antwort-Mails aus. Mit dem Handy wird außerdem gespeichert. Und das solltet Ihr oft tun, denn es gibt keine Autosave-Funktion! Das ist so gar nicht Next-Gen...

Habt Ihr mal keine Lust auf Gespräche über Seitensprünge oder die Geschichten der Figuren, spielt Ihr in der Bar an einem Arcade-Automaten oder schaut Euch auf der Toilette aufreizende Fotos von Catherine an.

Kann mich jemand kneifen?

In Vincents Schlaf dreht "Catherine" dann so richtig auf. Geht das Setting tagsüber noch als normal durch, kriecken hier die obskuren Bilder auf die Mattscheibe. Jede Nacht wird

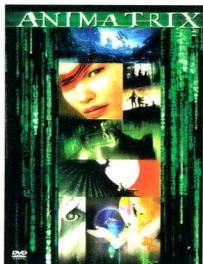
Vincent von Alpträumen geplagt und muss einen zusammenfallenden Turm aus Blöcken erklimmen. Fällt er herunter, stirbt er auch im wahren Leben. Aus einem zunächst nicht ersichtlichen Grund scheint sich Vincent im Traum in ein Schaf zu verwandeln – ihm wachsen prächtige Hörner auf dem Kopf! Da es aber in der Traumwelt vor Schafen nur so wimmelt, ist das nicht weiter verwunderlich... oder doch?

Die Alpträume sind das spielerische Herz von "Catherine". Zwar

müsst Ihr stets "nur" Blöcke so verschieben, dass Ihr nach oben kommt, jedoch wird das schnell sehr komplex. Neben den Standard-Quaden gibt es mehrere Spezial-Blöcke: schwere Blöcke, die sich langsam bewegen lassen, bröckelnde Blöcke, explodierende Blöcke und viele mehr. Einige davon können Vincent sogar töten. Unterstützung naht in Form von Items – mit diesen lasst Ihr zusätzliche Würfel entstehen, springt höher oder räumt Gegner aus dem Weg.

MIT IM BOOT: STUDIO 4°C

Für die Anime-Sequenzen in "Catherine" zeichnet das Anime-Studio 4°C verantwortlich. Das wurde 1986 von Eiko Tanaka gegründet, die zuvor als Produzentin im berühmten Studio Ghibli gearbeitet hat. Unter ihrer Führung entstanden dort u.a. "Mein Nachbar Totoro" und "Kikis kleiner Lieferservice". Unter den Werken von Studio 4°C sind nicht nur Animes zu finden, neben Musikvideos von Japan-Größen wie GLAY, m-flo und Kenji Ishii (rechtes Bild) hat das Studio fünf Episoden zur "Animatrix"-Kurzfilmreihe (linkes Bild) beigesteuert. Auch im Spiele-Business ist 4°C kein Unbekannter und lieferte bereits für Titel wie "Rogue Galaxy", "Ace Combat 4" und "hack//Link" Grafiken und Animationen.



PS3 Bei den Gesprächen in der Bar müsst Ihr Euch oft für eine Antwort entscheiden.



PS3 Catherine wird anzüglich in Szene gesetzt – zeigt aber weniger als z.B. die von Kratos beglückten Damen der "God of War"-Serie.

Die Grundregel der Rätsellogik ist: Solange Blöcke mit einer Kante an andere Blöcke anecken, fallen sie nicht herunter. Mit diesem Wissen bastelt Ihr physikalisch absurde Konstruktionen wie Treppen und Brücken ohne Fundament. Doch Eure Aktionen sind begrenzt: Vincent darf die Quader nur in vier Richtungen verschieben, nicht diagonal laufen und jeweils nur einen Würfel hinaufsteigen. Zum Ausgleich kann er klettern – allerdings nur nach links und rechts. "Catherine" gelingt es, mit diesen begrenzten Aktionen ein enorm vielschichtiges Ganzes zu schaffen. Spieler mit gutem räumlichen Denkvermögen sind klar im Vorteil, denn manchmal reicht ein (falsch) verschobener Block, um den Turm teilweise einsacken zu lassen und so die Karten neu zu mischen. Leider ist die Kanten-Logik an einigen wenigen Stellen nur schwer nachvollziehbar.

Als wäre die Aufgabe, die komplexen Puzzles samt Todesfällen unter Zeitdruck zu meistern, nicht hart genug, stellen sich Vincent auch Gegner in den Weg. Anfangs versperren sie lediglich Laufwege, später werden sie aggressiv. Im letzten Albtraum einer jeden Nacht erwartet Euch eine Manifestation von Vincents Ängsten – in Form eines Bosses. Diese grotesken Kreaturen machen Euch das Leben durch Angriffe schwer, die Blöcke vernichten oder die Steuerung umkehren.

Apropos Steuerung: Die funktioniert auf den ersten Blick gut. Nervig wird es allerdings, wenn Vincent an einer Kante entlanghängelt und an der Seite eines Blocks bzw. dahinter hängt – dann ändert sich das Steuerungs-Layout relativ zu Vincent. Da sich die Kamera aber nur in einem 180°-Radius um die Vorderseite des Turms drehen lässt, habt Ihr mitunter keine Ahnung, wo Vincent ist oder in welche Richtung er gerade hängt. Da ist Frust vorprogrammiert!

Je nach Schwierigkeitsstufe ändert sich das Layout der Türme ein wenig, doch bereits auf 'normal' ist



PS3 Zwischen den Action-Puzzle-Türmen könnt Ihr in der kleinen Kathedrale durchatmen und neue Klettertechniken mit anderen Schafen austauschen. Im Beichtstuhl (Bildmitte) geht es...

das Spiel ein Höllentrip: Schon früh werden harte Kopfnüsse aufgetischt, auf Eisblöcken bedeutet ein falscher Schritt den tödlichen Sturz in den Abgrund. Da helfen Euch Checkpoints oder der Easy-Modus, in dem Ihr Aktionen rückgängig machen könnt. Zwischen zwei Türmen könnt Ihr zum Glück in einer kleinen Kathedrale speichern (Bild oben). Hier tauscht Ihr Euch auch mit anderen Schafen über Träume, Ängste und Klettertechniken aus. In den Gesprächen mit den seltsam vertraut erscheinenden Böcken lüftet sich langsam das Geheimnis um die Paarhufer. Nach der Ruhepause geht es mit dem Beichtstuhl zum nächsten Turm. Im Beichtstuhl wird Eure Moral in einem Quiz mit witzigen und zum Nachdenken anregenden Fragen getestet. Während der Ladepause vergleicht Ihr online Eure Antworten mit denen anderer Spieler.

Aufwachen!

"Catherine" ist anders, neu und selbstbewusst. Die sexy Horrorshow wurde von Anfang bis Ende stilischer inszeniert und hebt sich audiovisuell



PS3 ...um Eure Moral. Antwortet ehrlich und vergleicht Eure Antworten online mit denen anderer Spieler!

angenehm von aktuellen Titeln ab. Die Geschichte ist mitreißend, die zwischenmenschlichen Interaktionen im Gespräch oder per Handy motivieren, die Puzzles sind fordernd und machen süchtig. Dank verschiedener Enden und High-Score-Listen lohnt es sich, die ca. 25 Türme mehrmals zu besteigen. Danach wartet noch ein netter, wenn auch unspektakulärer Zweispieler-Versus-Modus – dort klettert Ihr um die Wette.

Die Probleme mit der Steuerung, die inflexible Kamera und die irre

Schwierigkeit können Euch des Öfteren den Spaß vermiesen. Immerhin bietet Atlus einen Patch an, der den "Super Easy"-Modus beinhaltet. Der Titel ist ohne Japanischkenntnisse spielbar – doch dann zieht die Story an Euch vorbei. Die aber ist essenziell, um mit "Catherine" richtig Spaß zu haben. Wartet also auf die verständliche US-Version und lasst Euch diese Perle dann nicht entgehen. Denn wer weiß, was Ihr durch Eure Antworten im Beichtstuhl über Euch selbst lernt. jk

TRINKEN BILDET!

In der Bar kann Vincent allerlei Alkoholika zu sich nehmen. Ob er bechert oder nicht, wirkt sich zwar nicht auf die Geschichte aus, hat aber nützliche Nebeneffekte: Mehr Alkohol im Blut macht Vincent in seinen Träumen Feuer unterm Hintern – so kann er schneller laufen. Achtet darauf, die Alkohol-Anzeige (in Form von drei Flaschen) aufzufüllen, bevor Ihr den dann wankenden Vincent zu Bett schickt. Zusätzlich spielt Euch der Titel nach jedem geleerten Glas Wissenswertes aus dem Reich der Spirituosen zu. So wird Euch etwa erklärt, woher das "Fizz" in Cocktails wie dem "Gin Fizz" kommt, woher der "Cuba Libre" seinen Namen hat oder was das hochprozentigste Getränk der Welt ist.



Entwickler: Atlus, Japan
Hersteller: Atlus
D-Termin: nicht bekannt

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

» stylisch inszenierte Horror-Story
» höllisch schwere Block-Schiebe-Puzzles
» unterschiedliche Enden

SPIELSPASS

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

82

FAZIT » Anspruchsvoller Puzzler mit abgedrehter wie tiefinsinnerer Horror-Story und stilvoller Präsentation.

INTERAKTIV

Schwelgende Veteranen

» Die 16-Bit-Ära war meine goldene Zeit. Daher freue ich mich immer wie ein Kind, wenn ich die neue M! Games beim örtlichen Zeitschriftenhändler abhole. Denn bisher war immer eine Liebeserklärung enthalten, so auch vom SNES, meiner Lieblingskonsole. Dicht gefolgt von Segas Pendant, dem Mega Drive! Wann wird es dafür eine entsprechende Liebeserklärung geben? Bis jetzt sah ich nur das Master System, der Nachfolger fehlt jedoch noch!

Tobias Grolimund

Stimmt nicht, bereits unsere zweite Liebeserklärung thematisierte Segas 16-Bitter – der Beitrag ist zu finden in Ausgabe 182.

Angst vor US-Account?

» Der Beitrag zu den zehn wichtigsten PS3-Tricks in der aktuellen Ausgabe hat mich erst fasziniert, dann jedoch verwirrt. Konkret geht es um die Erstellung eines Japan- oder US-Accounts im PSN. In zahlreichen Spieleforen wird berichtet, dass PSN-IDs bzw. ganze PS3-Systeme aus dem PSN verbannt wurden, da dies einen Verstoß gegen Sonys AGBs darstellt. Leider habe ich diesbezüglich keine glaubwürdigen oder offiziellen Statements finden können, die die Sache bestätigen oder falsifizieren. Deshalb würde ich gerne wissen, ob mein PSN-Account bzw. meine PS3 von Sonys Onlinediensten wirklich ausgeschlossen werden kann, wenn ich nach Eurer Anleitung zur Erstellung

eines US-Accounts verfare. Gibt es hier Unterschiede zwischen Deutschland und Österreich, zumal ich in Österreich wohne und einen AT-Account besitze?

Stefan Eichert

Die Geschichte der gesperrten PSN-Konten ist ein altes Gerücht von 2009, das Sony selbst offiziell dementierte.

Herr Kujawa und die Helden

» Das ist doch mal ein Statement! Was wir lange im Bekanntenkreis diskutiert haben, wird endlich von Euch aufgegriffen: Wo bei einem Spiel wie "Test Drive Unlimited 2" das Auflevel-System der Ausrüstung – in diesem Fall Autos – sinnvoll ist,

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

so ist, wie schon richtig gesagt, ein Patronengürtel etwa bei "Left 4 Dead" mit 350 Schuss Munition und somit rund 4 kg Gewicht stupide. Ebenso die Tatsache, dass man im Spielverlauf bessere Waffen findet. Wären die bei einer Apokalypse nicht zuerst weg? Ich fand jedenfalls die Aussage von Tobias klasse und hoffe auf erste Resonanz oder Antwort von Publishern.

Zockerbude des Monats

Stefan Odzewalski spielt alleine zwar lieber "Battlefield: Bad Company 2", zusammen mit seiner Lebensgefährtin und Freunden zeigt er jedoch seine andere Seite.

Stefan ist ein klassischer Gamer Mitte 30: Er hat zu wenig Zeit, um all die Highlights zu spielen, über die er sich seit der ersten Ausgabe der MAN!AC informiert. Aber in dem 36-jährigen brennt noch immer das Feuer der Leidenschaft, weshalb es ihm nicht gelingt, vielversprechende Titel zu ignorieren –

"irgendwann" finde sich schon Zeit, schreibt er uns. Los ging es mit dem Atari VCS – seither besaß Stefan jede Konsole, die je auf dem Markt erhältlich war. Heute deckt der Multikonsolero mit seiner Freundin das ganze Spektrum ab: vom beinharten "Demon's Souls" über "Mario Kart Wii" bis zu Microsofts Kinect.



Bild links oben: Bei "Hakuna Matata" oder "Aquanauts Holiday" entspannt sich Stefan von "Demon's Souls" sowie schweißtreibenden Kinect-Kapriolen.

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!

ERRATA

Errata: Detailfehler in "Wer hat's erfunden?": Sagats Brustnarbe stammt nicht von Ryus Feuerball, sondern von dessen Dragonpunch-Uppercut.

Errata: "de Blob 2" bietet auch auf der Xbox 360 einen 3D-Modus.

Ich möchte mich zudem zum diskutierten Multiplayer-Aspekt in den Leserbriefen des letzten Monats äußern: Ich spiele "Left 4 Dead" (PC) seit mittlerweile über 1.500 Stunden (Steam zählt sehr genau mit) – und das bestimmt nicht wegen der tollen Story. "Test Drive Unlimited 2" hätte ich mir gar nicht gekauft ohne Online-Aspekt, ich habe schon den ersten Teil.

Mir sind meistens entweder die Bot-Gegner bzw. computergesteuerten Mitspieler zu blöd. Außerdem möchte ich dem Leser Ralf Müller "Left 4 Dead" empfehlen. Das ist mittlerweile günstig zu bekommen, leider meines Wissens nicht Splitscreen-fähig, aber ein Riesenspaß für acht Spieler. Actionlastiger wäre die Fortsetzung, die mir aber nicht so gut gefällt. Der erste Teil ist taktischer, Strategie spielt eine größere Rolle.

Andreas Rakic

gen und Sonnenstand – ein rechenintensives Problem, mit dem sich auch viele andere Spiele herumschlagen müssen. Bei manchen Strecken hilft es, bei Performance-Einbrüchen von der Verfolgung auf Cockpit oder die Stoßstangenperspektive zu wechseln. Dennoch bleibt ein Fünkchen Hoffnung: Serienvater Kazunori Yamauchi will regelmäßige Updates nachschieben, um das Spielerlebnis zu verfeinern. Schließlich wurde der Schattenwurf in "Gran Turismo 5 Prologue" per Update auch schlagartig verbessert.

Fieser Test zu Bulletstorm

► Obwohl "Bulletstorm" bei Euch in Deutschland verboten ist, habt Ihr auch einige Leser in Österreich und der Schweiz, welche dieses Game ungeschritten zocken können. Deswegen war ich ziemlich enttäuscht, was Eure mageren Bewertung betrifft. Auch wenn Ihr natürlich nie die in Deutschland verbotene Version zockt, wäre es doch wünschenswert, wenn Ihr einen zusätzlichen Testkasten für die ungeschrittene Version abdrucken würdet. Denn nur 69 Punkte hat die ungeschrittene Version nie und nimmer verdient.

Björn Sturm

Stellvertretend für einige Zuschriften sowie Kommentare auf maniac.de zu diesem Thema greifen wir Björns Brief auf.

Zunächst eine Klarstellung: "Bulletstorm" ist in Deutschland nicht verboten, weder in der geschnittenen noch in der ungeschrittenen Version – Letztere könnte aber durchaus indiziert werden und dürfte somit Minderjährigen nicht zugänglich gemacht oder an Orten beworben werden, wo diese es mitbekommen. Darüber hinaus scheinen vereinzelte Leser einen grundlegenden Punkt falsch verstanden zu haben: Wir bewerteten nicht etwa die ungeschrittene Version mit 69 Spielpunkten, sondern lediglich die gekürzte deutsche. Und diese leidet – das steht auch im Test – dermaßen unter den Schnittmaßnahmen, dass wir eine höhere Wertung nicht für vertretbar halten.

Im Klartext: Wir treffen überhaupt keine Aussage hinsichtlich des Spielspaßgehaltes der Uncut-Version und wir testen grundsätzlich die deutsche Version eines Spiels – außer in der Importrubrik sowie seltenen Ausnahmen. Auch in einem Infokasten werden wir keine Wertung zur Uncut-Version vergeben, nicht zuletzt deshalb, weil wir diese nicht ausgiebig spielen konnten. Dafür

gibt es aber stets die Information, welche Inhalte aufgrund deutscher Rechtsgrundlagen geschnitten werden.

Exoten-Download geplant?

► Weil meine alte PlayStation 2 und meine Xbox schon ziemlich im Eimer sind, wüsste ich gerne folgende Dinge von Euch:

1. Wisst Ihr, ob es in naher Zukunft "Shin Megami Tensei: Persona 3 & 4" im PS3-Store zu kaufen geben wird.
2. Wird man demnächst "ObsCure" im Xbox-360- oder PS3-Store herunterladen können?
3. Werden auch "Shenmue 1 & 2" irgendwann online erhältlich sein?

Michael Kummer

Es ist recht unwahrscheinlich, dass die angefragten Titel auf absehbare Zeit zum kostenpflichtigen Download angeboten werden, zumal es sich dabei durchweg um PS2- und Dreamcast-Spiele handelt. Zumindest das erste der beiden "ObsCure"-Spiele sowie "Shenmue 2" sind auch für Xbox erhältlich und könnten daher für Xbox 360 angeboten werden. Die Redaktionsinterne Glaskugel traut sich jedoch für keines der ge-

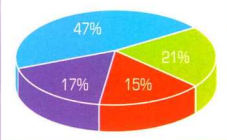
MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

Welches der bald erscheinenden Handhelds macht Euch heißer?

- A** Nintendo 3DS
B Sony NGP
C Mich lassen beide kalt.

D Ich habe keine Prioritäten, denn beide haben ihre Vorzüge.



nannten Spiele eine Prognose zum Termin einer eventuellen Veröffentlichung zu.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), v.i.S.P.
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Thomas Nickel (tn), Max Wildgruber (mw), Stefan Stockmann (st), Stephan Freudenreiter (sf), Thomas Stuchlik (ts), Gelin Cabel (cg), Benjamin Kratsch (bk), Kerstin Mayer (km), Hasan Ali Almaci (al), Andreas Müller (am), Jan Königsfeld (jk)

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 67

NACHBESTELLUNG

[nur auf www.maniac.de](http://www.maniac.de)

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Koch Media

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, v.i.S.P.
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2011

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MI GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in MI 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 MI 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 Meiring
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MI GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in MI GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

Patch für "Gran Turismo 5"

► Sollte nicht im Dezember letzten Jahres ein gewisser Performance-Patch erscheinen, der die unschönen Slowdowns und Tearing-Probleme behebt? Mittlerweile ist bereits die Version 1.06 erhältlich, wobei diese wie auch die vorherigen Patches die technischen Mankos in keiner Weise behoben haben – siehe London-Strecke! Die technischen Defizite auf bestimmten Kursen wirken sich spürbar auf das Fahrverhalten der jeweiligen Boliden aus, was bei der langen Entwicklungszeit nicht akzeptabel ist. Dass es besser geht, beweist das Grafikwunder "Forza Motorsport 3", welches grafisch eine Generation weiter zu sein scheint.

Andreas Rakic

Eines der Dezember-Updates brachte ein minimales Performance-Plus. Das ist aber oft nicht zu erkennen – höchstens auf der Strecke "Eiger Nordwand", wo Tearing reduziert wurde. Auch Schatten haben sich minimal verbessert, der blockige "Sägezahn"-Schattenwurf wurde aber nicht eliminiert. Der Effekt variiert natürlich je nach Fahrrichtung, Wa-

DER CHAMPION ERHEBT SICH

Electronic Arts schickt Euch auf eine gefährliche Reise:

**1x exklusive Xbox 360 mit "Dragon Age II"-Airbrush +
"Dragon Age II" (360) + Longsleeve + Poster**

2x "Dragon Age II" (PS3) + Longsleeve + Poster



Beantwortet diese Frage:

In welcher Stadt seid
Ihr in "Dragon Age II"
unterwegs?
A: Ankh-Morpork
B: Kirkwall
C: Berlin

Stichwort: Stadtleben

Wichtig: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweis 'ab 18' erforderlich ist.

KÜNSTLERISCH WERTVOLL

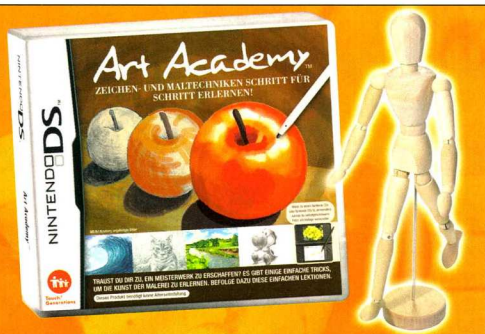
Schwingt mit Nintendo den Pinsel:

3x "Art Academy" (DS) + Künstlerpuppe

Wisst Ihr die Antwort?

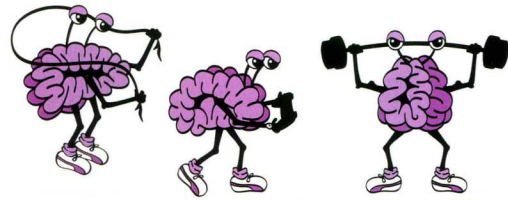
Wer malte die
Mona Lisa?
A: Leonardo
B: Mario
C: Luigi

Stichwort: Leinwand



Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 4. Mai 2011.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



DENK MIT

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause?
Wir präsentieren Euch Rätsel für
Querdenker, Suchspiele und andere
Aufgaben für Eure grauen Zellen!

Auflösung

von Ausgabe 04/11

Dem Schmid sein Rätsel

Schau genau!



Lösung: The 3rd Birthday



Herr Rossi sucht den Krieg!



Dem Schmid
sein Rätsel



Welches Zubehör ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen einer Peripherie.

Wenn Ihr wisst, welches Zubehör unsere "Zeichnung" umschreibt, dann sendet bis zum 26. April 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.

Videospiel-Ausschnitte

Videospiele zeigen heute jede Menge lasziver Kurven und bemerkenswerte Dekolletés – aber wie heißen die abgebildeten Damen eigentlich?



Dekolleté 1:

Dekolleté 2:

Dekolleté 3:

Dekolleté 4:

Dekolleté 5:

Dekolleté 6:



Keita Takahashi

Der Erfinder der verrückten "Katamari"-Serie ist enttäuscht von der Spielebranche. Hat er deshalb eine eigene Firma gegründet? Und warum baut der studierte Bildhauer Spielplätze in England?

» MI Games: In der "Katamari"-Serie rollt der Spieler mit einer klebrigen Kugel durchs Level, die durch das Auflösen von kleineren Objekten immer größer wird. Wie kamen Sie auf dieses simple, aber faszinierende Prinzip? Ist vielleicht ein Kaugummi auf dem Boden gelandet?

Keita Takahashi: Ich hatte diese Idee während einer Zugfahrt, es gab leider keinen spektakulären Auslöser. Zuerst hatte ich ein sich schnell drehendes Objekt im Sinn. Dann fing dieses Objekt an, herumzurollen und durch das Aufsammeln von verschiedenen Objekten immer größer zu werden. Am nächsten Tag stand dann die Grundidee für das Spiel.

Die "Katamari"-Nachfolger waren hochwertige Fortsetzungen, ließen aber eine pfiffige Neuausrichtung vermissen. Würden Sie dieser Aussage zustimmen? Das erste "Katamari" erschufen wir als eine Art Gegenpol zu der von Nachfolgern dominierten Spieleindustrie – ich dachte also im Traum nicht daran, dass "Kata-

mari" selbst so viele Nachfolger haben würde. In die Entwicklung von "We Love Katamari" war ich noch eingebunden – ich bin mir aber heute nicht mehr sicher, ob das eine gute Sache war.

Eine Frage, die uns "Katamari"-Fans unter den Nägeln brennt: Wie vermehrt sich die königliche Familie? Irgendwo müssen diese Cousins ja herkommen... So gut kenne sich sie leider auch nicht. Stellt Euch einfach vor, die Cousins puzeln aus Eurem Mund, während Ihr schlaft! Das klingt zwar unangenehm, aber irgendwie auch interessant.

Mit dem PSN-Download-Titel "Noby Noby Boy" haben Sie versucht, die Grenzen zwischen Videospiel und Spielzeug einzureißen. Ist Ihnen das gelungen? Ich fürchte, die Antwort muss 'nein' lauten – obwohl das sicher die große Herausforderung war. Ich für mich selbst ziehe keine Grenzen zwischen Videospielen und Spielzeug. Meine Denke bei "Noby Noby Boy" war so: Die Welt auf dem Bildschirm kontrollieren zu können – ohne ein Regelkorsett und fixe Ziele – könnte sich vielleicht als spaßig erweisen. Ich denke, das entspricht so ziemlich der landläufigen Vorstellung eines Spielzeugs.

Denken Sie, dass das Fehlen eines klaren Spielziels in "Noby Noby Boy" ein Problem für viele Zocker darstellte? Nun, ich denke vielmehr, dass die Produktqualität nicht den Erwartungen entsprach. Wenn es alles, was ich hätte im-

plementieren wollen, ins fertige Produkt geschafft hätte, dann hätte das Ergebnis wohl ganz anders ausgesehen. Aber irgendwann klingt das jetzt so, als würde ich nach Entschuldigungen suchen...

Welche Dinge sind das, die Sie noch hätten einbauen wollen? Das mag ebenfalls wie eine Entschuldigung klingen – deshalb scheue ich mich, es zu sagen –, aber die Kommunikation zwischen Boy (Anm. d. Red.: das ist die Spielfigur) und den Charakteren auf der Karte hätte tiefergründiger sein sollen. Außerdem sollten die Figuren viel stärker und klüger auf Boy reagieren, wenn er sich zum Beispiel auseinanderzieht oder wenn er schrumpft. Des Weiteren wollte ich Boys Bewegungsrepertoire freier gestalten – er sollte mehr Dinge können. Weil aber ein langes, dehnbares Objekt sehr schwierig zu kontrollieren ist, waren wir nicht einmal im Stande, die Hälfte des gewünschten umzusetzen. Und die Online-Anbindung wollte ich auch stärker nutzen – z.B. Twitter einbinden oder dem Spieler die Möglichkeit geben, innerhalb des Spiels durchs Internet zu browsen. Ich hatte mir etwas vorgestellt, das nicht nur Spaß macht, sondern auch sinnvoll als Werkzeug einzusetzen ist.

Nichtsdestoweniger ist das Spiel erschienen und lebt auch noch weiter. Hat 'Girl' schon den Saturn erreicht? Sie verfolgen doch sicher noch ihren Fortschritt... Ich glaube, sie ist noch nicht dort – aber das wird sehr bald passieren. Ich checke

ihre Fortschritte nach wie vor, auch nachdem ich Namco-Bandai verlassen habe.

Namco ist ein gutes Stichwort: Sie haben ihren letzten Arbeitgeber in einem Interview kürzlich als 'So lala'-Firma bezeichnet. Ich glaube, ich habe einfach unverblümt ausgesprochen, was jedermann fühlt. Die Firma ist schlicht zu groß geworden. Natürlich gibt es positive Effekte, wenn ein Unternehmen wächst – aber für Menschen wie mich, die Dinge gerne auf nicht standardisierte Weise angehen, hat das nicht mehr zusammengepasst.

Sie haben sich zudem als wenig effizient bezeichnet – mit nur vier Spielen in elf Jahren. Litten Sie unter Druck von oben? Das Fazit 'vier Spiele in elf Jahren' rührt wohl hauptsächlich von den unterschätzten Problemen her, auf die wir während der Entwicklung von "Noby Noby Boy" stießen. Ich fühle mich schuldig für diese aufgeblähten Projekte – mehr noch als dass ich den Druck meiner Vorgesetzten spürte.

Nach Ihrem Abschied von Namco-Bandai haben Sie die Firma Uvula ins Leben gerufen. Ihr Internetauftritt deutet auf kommende Games-Projekte hin. Die Videospielszene hat Sie also noch nicht verloren?

Man kann nie wissen – aber es ist nicht

Name: Keita Takahashi
Alter: 35
Position: Gründer & Chef von Uvula, Spielplatz-Designer des Woodthorpe Grange Park

Softografie:
 Katamari Damacy (2004)
 We Love Katamari (2005)
 Noby Noby Boy (2009)

»Unterm Strich glaube ich, dass Videospiele nicht zwingend notwendig sind.«

meine Absicht, mich gänzlich von der Spiele-Industrie abzuwenden. Zwar gefällt mir die Branche als Gesamtheit derzeit nicht, dennoch bereitet mir das Entwickeln von Spielen Freude. Hoffentlich bin ich also in Zukunft wieder am Schöpfungsprozess eines Spiels beteiligt.

Was genau gefällt Ihnen nicht an der Branche, wie sie momentan ist? In Japan betrachten wir die Menschen, die Games spielen, als 'Benutzer'. Ich glaube, dieses Wort wurde schon verwendet, als ich 1999 zu meiner ehemaligen Firma stieß. Dabei sind Videospiele doch nichts, das man benutzt! Man spielt sie. Dennoch werden die Gamer als Benutzer betrachtet – das kann ich nicht nachvollziehen. Wenn sich diese Herangehensweise an die Spieler nicht ändert, werden wohl immer mehr Titel entstehen, die nur geschaffen werden, um dem Menschen seine Zeit zu stehlen.

Jetzt sind Sie Ihr eigener Boss – mit all den damit verbundenen Pflichten. Haben Sie da überhaupt noch Zeit für das Design von Spielen? Schließlich hat die jüngere Vergangenheit gezeigt, dass z.B. Yuji Naka und Keiji Inafune beklagten, dass sie gar keine Zeit mehr für das eigentliche Spieldesign übrigbringen konnten, nachdem sie in der Firma aufgestiegen waren.

Die Idee, diese beiden mit mir zu vergleichen, ist – das muss ich eingangs sagen – ein Fehler. Denn sie stehen weit über mir. Mein Ansehen in der Industrie ist ein ganz anderes und auch die Größe der Projekte ist komplett verschieden. Ich denke, dass beide so viele Mitarbeiter unter sich hatten, dass sie gar keine andere Wahl hatten, als vom Entwicklungsprozess selbst Abstand zu nehmen. Ich hingegen bin vorrangig ein Ein-Mann-Team. Es mag verantwortungslos sein, aber ich mache mir überhaupt keine Gedanken über das Aufbauen einer Firma, sondern tue einfach das, was ich kann – das ist alles. Und darunter fällt eben auch das Designen von Videospielen.

„Resident Evil“-Schöpfer Shinji Mikami hat sein kleines Studio Tango unlängst an den amerikanischen Bethesda-Konzern verkauft. Könnte so etwas auch mit Uvula passieren?

Mit Uvula möchte ich mehr machen als nur Videospiele – dennach ist die Chance, von einer großen Spielefirma wie Electronic Arts aufgekauft zu werden, gleich null. Mein Ziel ist es, mit Uvula eine in finanzieller und kreativer Hinsicht unabhängige Firma zu bleiben – auf immer



Das "Katamari"-Prinzip: Euer Mini-Prinz rollt eine wachsende Müllkugel durch die simpel-bunten Level und sammelt Objekte auf.

und ewig! Ich sehe, dass das ein sehr schwieriges Unterfangen ist, aber ich werde mir die größte Mühe geben.

In einem früheren Interview äußerten Sie, dass Sie den Spielspaß bei vielen der aktuell erfolgreichen Titeln nicht nachvollziehen können. Heißt das, Sie können mit Balleraction, HD-Explosionen, Kriegsspielen und Zombiegemetzel wenig anfangen?

Grundsätzlich ist es nicht so, dass ich HD-Spiele bzw. die Vorstellung, Monster und Zombies um die Ecke zu bringen, nicht wertschätze. Mich stört vielmehr die Tatsache, dass – wenn ein Spiel erfolgreich ist – plötzlich jeder auf genau diese Nische abzielt, weil er etwas vom Kuchen abbauen möchte.

Takahashi-Spiele sind dementsprechend bunt und abgefahren, statt mit den immer gleichen fieseln Monstern und düsteren Gängen zu langweilen...

Ich versuche, meine Gedanken nicht von fixen Standards wie Benutzeroberflächen, Musik, Spielstrukturen etc. einschränken zu lassen, sondern mir stets einen flexiblen Geist zu bewahren.

Mit welchen Spielen hatte ein Keita Takahashi in letzter Zeit Spaß? Da kommt mir das Motocross-Spiel "Trials HD" für Xbox 360 in den Sinn, das ich mit einem Freund in England eine ganze Weile gespielt habe.

Mit welchen anderen Spielemachern würden Sie gern zusammenarbeiten? Mit einem, der reich ist – und locker drauf. Das wäre auf jeden Fall ein guter Ansatzpunkt für eine Zusammenarbeit.

Derzeit entsteht unter Ihrer Leitung ein Spielplatz im englischen Nottingham. Sagen Sie, diese Form der Arbeit? Das britische Wetter ist ziemlich kalt,

aber abgesehen davon, habe ich jede Menge Spaß. Zu meinen typischen Tätigkeiten zählen – neben dem Entwerfen des eigentlichen Spielplatzes – die Treffen mit Verantwortlichen der Kommune oder den Handwerkern. Zwar erschwert mir mein zähes Englisch teilweise, den Gesprächen bei den Meetings zu folgen, doch hilft mir meine Vorstellungskraft über solche Problemchen hinweg.

Wie wichtig ist für Sie die Musik in einem Videospiel? Schließlich sind Sie ja mit einer Komponistin verheiratet...

Ganz losgelöst von Videospielen: Musik ist wichtig als Ausdrucksform in unserer Welt. Du kannst – egal wo du bist – anfangen, eine Melodie zu singen. Oder du erzeugst einen Rhythmus, indem du auf irgendwelche Dinge trommelst. Musik erlaubt uns, in Situationen miteinander zu kommunizieren, in denen wir die Sprache des anderen gar nicht kennen. Das ist beeindruckend!

Wie würden Sie den Stellenwert von Videospielen einstufen – im Vergleich zu Büchern oder Filmen?

Unterm Strich glaube ich, dass Videospiele nicht zwingend notwendig sind. Sogar Büchern und Filmen kann man das absprechen, doch im Gegensatz zu Spielen haben sie sich den Status der Notwendigkeit über einen langen Zeitraum hin erarbeitet. Aber kann man dasselbe auch von Videospielen behaupten? Ich täte mich schwer zu schlussfolgern, dass Videospiele die-

selbe Bedeutung haben. Das heißt aber nicht, dass ich will, dass aus Videospielen Filme werden. Vielmehr sollte man sich fragen: "Wozu sind Videospiele gut? Was können sie bewirken? Ist die Nutzung neuer Technologien wirklich der richtige Weg, um Spiele voranzubringen?" Natürlich ist das aus wirtschaftlicher Sicht ein Punkt, dennoch ist es wichtig, von Zeit zu Zeit die Grundprinzipien und den Sinn von Spielen zu hinterfragen.

Wenn Sie einen Blick in die Zukunft wagen: Wie könnten Videospiele in zehn Jahren aussehen?

Das ist eine schwierige Frage: Die Bedeutung von Videospielen und die Art, wie die Menschen sie spielen, haben sich in den letzten zehn Jahren auf gute und schlechte Weisen verändert. Vor allem in den letzten Jahren haben iPhone und Facebook die Zielgruppe dramatisch vergrößert. Ich bin gespannt, was als Nächstes passiert. Ich vermute, dass sich die technische Entwicklung sogar noch beschleunigt. Die Entwickler müssen dann natürlich Schritt halten mit den neuen Technologien. Vielmehr noch aber müssen sie sich daran erinnern, den Fokus darauf zu richten, dass sie etwas erschaffen, das einfach Spaß macht.

Schlussfrage: Als Videospiel-Charakter wären Sie...

...der König des Kosmos in einer Galaxie von Super Mario.



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Vorsicht, MotorStorm!

Bekamen wir Teil 2 noch in einer stinkigen Gummireifen-Verpackung, hat sich Sony für das Drumherum der Testversion von "MotorStorm: Apocalypse" einiges einfallen lassen. In einer alt getrimmten Blechdose samt "MotorStorm"-Logo-Prägedruck steckten neben dem Spiel und einer Artwork-Disc (mit großem "Caution"-Aufdruck) ein Reiseführer, ein 3D-Wackelbild, mehrere Postkarten sowie ein "Survivor"-Aufkleber für die Autoheckscheibe.



Zeitfresser

Seit zwei Monaten raubt uns dieser Basketball-Korb die Arbeitszeit – bisher haben wir aber vergessen, ihn Euch hier vorzustellen. Bekommen haben wir das Büro-Sportgerät zum Release des Wii-Spiels "Mario Sports Mix". So richtig dankbar sind wir Nintendo aber nicht. Denn taktisch (un-)geschickt platziert zwischen Olli und Matthias wird auch Tobias angelockt, wenn einer von den beiden (vergeblich) versucht, den orangen Ball im Korb zu versenken. Das geht dann so lange, bis der mal wieder hinter einen Schrank rollt...



Koan Köln!

Drei Siege und drei Unentschieden, dabei elf zu fünf Tore – die Bilanz von Tobias beim ersten "FIFA"-Presse-Pokal in München kann sich sehen lassen. Dass es trotzdem nur zum fünften Platz reichte, lag an der Auswärtstorregel, die unserm Volantör im Viertelfinale einen Strich durch die Rechnung machte und ihm die Reise zum Finale nach Köln verbaute. Zum Trost ging er zwei Tage später zum DFB-Pokal-Spiel in die Allianz Arena – und ärgerte sich am nächsten Tag nach der Niederlage der Bayern noch mehr...



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Beim SNES-Klassiker "Zombies Ate My Neighbours" könnt ihr den finalen Boss überspringen! Wer mindestens zwei Leben und zwei Opfer im Gepäck hat, der muss in Level 48 den Vampir anlocken und sich in der nordwestlichen Ecke der Boss-Arena von ihm töten lassen. Dann fliegt der Vampir über die Mauer und kilt die Cheerleaderin, woraufhin die Exit-Tür erscheint und ihr – ohne den Endgegner zu besiegen – entkommt.



Pac-Man im Schnee

Auf seinem Winter-Wander-Trip in den Dolomiten setzte Matthias Namcos Pfltenfresser ein eisiges Denkmal. Wer in nächster Zeit zufällig das "Labyrinth" genannte Felssturzbgebiet an der Nordseite der Latemargruppe durchquert, kann den Pac-Man noch sehen – kein Neuschnee vorausgesetzt.



Blinkenstraße?

In der "Lindenstraße" sorgte in den letzten Wochen der sympathische Krawallbruder Orkan für Wirbel. Noch bevor er den guten Andi Zenker beim Stammgriechen Akropolis niederschlug, versuchte er, für den kleinen Paul eine Spielekonsole vom Rücksitz eines Autos zu mopsen (Paul darf keine haben, weil Mama Lisa Videospiele doch findet). Diese Konsole sieht ihr hier: ein PS2-Slim-Karton mit der Aufschrift "Mangavox". Wir fragen uns: Was ist das? Eine Billig-Kopie, die wir nicht kennen? Ein Photoshop-Trick inklusive lustige Anspielung auf die Uralt-Konsole Magnavox?



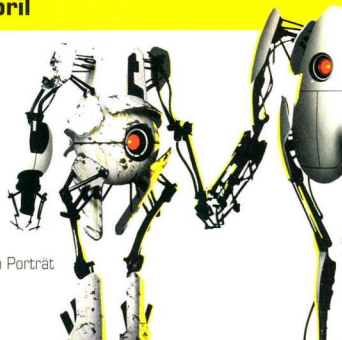
VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **06/2011** erscheint am Freitag, den **29. April**



- » Portal 2 im Test
- » Elder Scrolls 5: Skyrim
- » Test: Mortal Kombat
- » Rage & Prey 2
- » Duke Nukem Forever

Außerdem » Virtua Tennis 5, Prototype 2
Tuning-Tipps für Wii, Entwickler Guernilla im Porträt



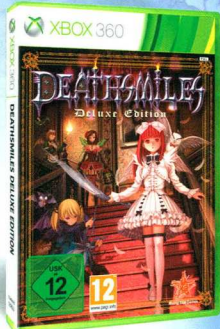
DEATHSMILES

Deluxe Edition

INKLUSIVE
DEM BERÜCHTIGTEN
MEGA BLACK
LABEL-MODUS

JETZT ERHÄLTLICH!

DEATHSMILES
Deluxe Edition



„HEFTIG, WILD UND EINE MENGE FUN“

GAMESPOT

www.risingstargames.com



XBOX
LIVE

XBOX 360

Jump in.

©2010 CAFE CO., LTD. Licensed to and published by Rising Star Games Ltd. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.

DUNGEON SIEGE III

GEMEINSAM
SIND WIR STÄRKER

27. MAI 2011



LIMITED EDITION VORBESTELLEN:

VIER EXKLUSIVE ITEMS
GRATIS SICHERN.

VERSENTES BAND, BISS DES ARAKUN,
TALISMAN DES GROSSMAGIERS UND
HEILIGES HERZ DER LEGION

WWW.DUNGEONSIEGE.COM

SQUARE ENIX.



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3



PC
DVD-ROM
SOFTWARE

COPYRIGHT © 2011 SQUARE ENIX, INC. DEVELOPED BY OBLIVIAN ENTERTAINMENT, INC. DUNGEON SIEGE IS A REGISTERED TRADEMARK OF SQUARE ENIX, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
"PLAYSTATION" AND THE PS FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS AND PS3 IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.
THE RATINGS ICON IS A TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION.