

M!

GAMES



F.E.A.R.

AB 27. MAI IM HANDEL

NEVER FACE F.E.A.R. ALONE



F.E.A.R. 3 software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Day 1 Studios, LLC. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

WB F.E.A.R. 3 and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)

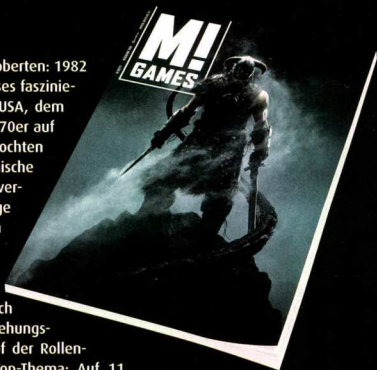
Klassenkampf

Fast 30 Jahre ist es her, dass Rollenspiele die Konsolen eroberten: 1982 läutete "Dragonstomper" auf dem Atari 2600 die Ära dieses faszinierenden Genres ein. Entwickelt wurde das Game in den USA, dem Ursprungsland des digitalen RPGs, wo schon Mitte der 1970er auf Universitätscomputern gegen Monster in Dungeons gekämpft wird – wenn auch nur in Textform. 1986 tritt die japanische Firma Enix auf den Plan: Das Rollenspiel "Dragon Quest" verzaubert NES-Daddler und bereitet den Boden für unzählige interaktive Abenteuer Geschichten aus Fernost, die in den folgenden Jahren das Licht der Konsolenwelt erblicken sollten.

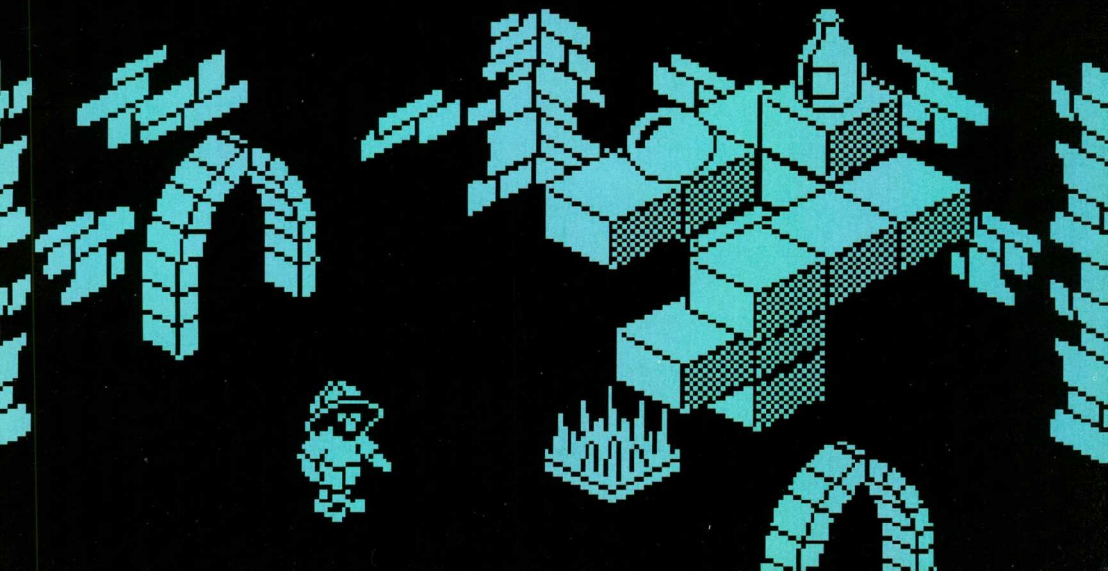
Bis heute buhlen Rollenspiele aus Ost und West um die Gunst der Gamer, über die Jahrzehnte bildeten sich typische Merkmale heraus, welche RPGs östlicher beziehungsweise westlicher Prägung kennzeichnen. Diesem "Kampf der Rollenspiel-Philosophien" widmen wir diesen Monat unser Top-Thema: Auf 11 Seiten analysieren wir den aktuellen Stand (gibt es überhaupt noch klar abgegrenzte Ost- und West-Rollenspiele oder verschmelzen die beiden Strömungen?) und nehmen uns die wichtigsten kommenden Genrevertreter zur Brust – ebenfalls unter dem Aspekt "Wer fällt in welche Sparte?" Den Fokus legen wir dabei auf den fünften Teil der renommierten "Elder Scrolls"-Saga: M!-Redakteur Michael jettete in die USA, um vor Ort in "Skyrim" gegen Drachen zu kämpfen und mit den Entwicklern fachzusimpeln. Seine Eindrücke lest Ihr ab Seite 6, unser großes "Ost vs. West"-Special beginnt ab Seite 10.

Wo wir schon beim Plaudern mit Entwicklern sind: Wer schon immer wissen wollte, wie Designer-Guru American McGee in den 1990ern zu seinem Job bei den "Doom"-Machern id Software gekommen ist, blättert auf Seite 35 – dort gibt er Einblicke in seine Schaffensphilosophie und sein aktuelles Baby "Alice: Madness Returns". Intime Einsichten gewährt auch unsere Reportage "Hollands Untergrundkämpfer": M!-Autor Hasan Ali Almaci verfolgt die Geschichte der "Killzone"-Macher Guerrilla seit den Studio-Gründertagen. In seinem Firmenporträt (ab Seite 82) zeichnet er die Erfolgsgeschichte des aktuell wichtigsten europäischen PS3-Entwicklers nach und lüftet das Geheimnis um den skandalträchtigen "Killzone 2"-E3-Trailer von 2005.

Natürlich ist damit die Themenvielfalt dieser M! Games noch lange nicht erschöpft: Ob "Portal 2" im Testteil, die Preview-Überraschung "Prey 2", die 10 besten Tipps für Eure Wii-Konsole oder die Liebeserklärung an den Heimcomputer ZX Spectrum – hier ist für jeden Gamer etwas dabei. Lasst uns wissen, ob wir Euren Geschmack getroffen haben – unter: leserpost@maniac.de.



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



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

AB SEITE 6

XXL-SPECIAL

Japan-RPG vs. West-Abenteuer

AB SEITE 10

EXTENDED

- 18 Pixel-Kunst: Invaders Must Die
Retro-Helden gegen Bitmap-Aliens
- 35 Im Gespräch mit American McGee
Der "Alice"-Macher lässt sich in die Karten schauen
- 42 Liebeserklärung: Sinclair ZX Spectrum
Der britische C64-Rivale in der Retrospektive
- 46 Wer hat's erfunden?
Diesmal: Blut
- 61 Im Gespräch mit Mie Kumagai
MI spielt sich Worte mit der "Virtua Tennis"-Chefin zu
- 75 Im Gespräch mit Kouichi Yotsui
Der "Strider"-Schöpfer plaudert über sein neues Werk
- 82 Hollands Untergrundkämpfer
MI entlockt Guerrilla Games intime Details
- 92 Die besten Tipps & Tricks für Nintendos Wii
MI zeigt Euch, wie Ihr noch mehr aus Eurer
Konsole herausholt

Die besten Tipps & Tricks für Nintendos Wii

AB SEITE 92



DEIN EXKLUSIVER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 25

- » KOMPLETT
- » KOMPAKT
- » KOMPETENT

TOP-THEMA

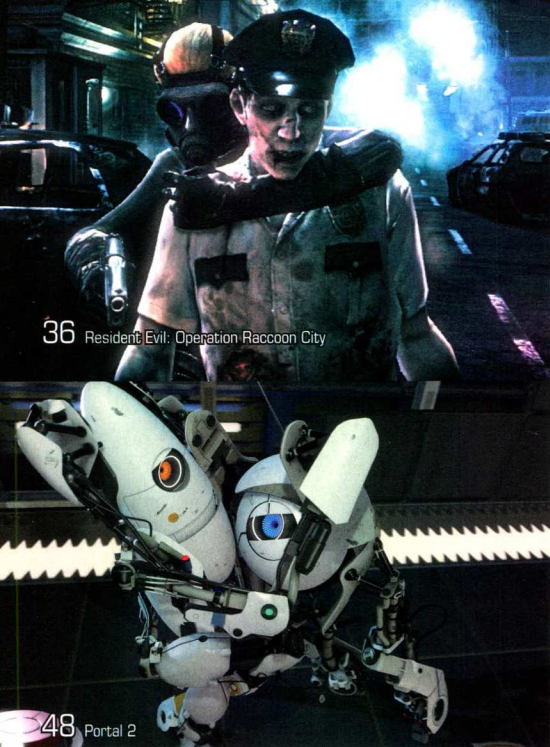
- 6 The Elder Scrolls V: Skyrim PS3 / 360
Rollenspiel-Guru Todd Howard zeigt uns sein neues Werk, das mit
frischer Technik, innovativem Magiesystem und Drachen begeistern soll
- 10 Kampf der Rollenspiel-Philosophien: Ost vs. West
MI beleuchtet die zwei Genre-Strömungen und klärt, welche
kommenden Abenteuer östlich oder westlich geprägt sind
- 16 Dark Souls PS3
- 16 Der Herr der Ringe: Krieg im Norden PS3 / 360
- 14 Diablo III PS3 / 360
- 12 Dungeon Siege III PS3 / 360
- 13 Final Fantasy XIII-2 PS3 / 360
- 13 Final Fantasy XIII Versus PS3
- 14 Kingdoms of Amalur: Reckoning PS3 / 360
- 17 Mass Effect 3 PS3 / 360
- 17 Xenoblade Chronicles Wii

NACHRICHTEN

- 20 News aus Politik, Wirtschaft, Forschung, Retro & mehr
 - LARA und Deutscher Computerspielpreis verliehen
 - Alte LCD-Spiele neu entdeckt
 - Der C64 feiert sein Comeback
 - Gamespote Quarterly: Amerikas letzte Print-Bastion?

COMING

- 29 Cave Story 3D 3DS
- 27 Child of Eden PS3 / 360
- 26 DIRT 3 PS3 / 360
- 29 Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten DS
- 28 Dragon's Dogma PS3 / 360
- 26 Super Street Fighter IV Arcade Edition PS3 / 360



36 Resident Evil: Operation Raccoon City

48 Portal 2

PREVIEW

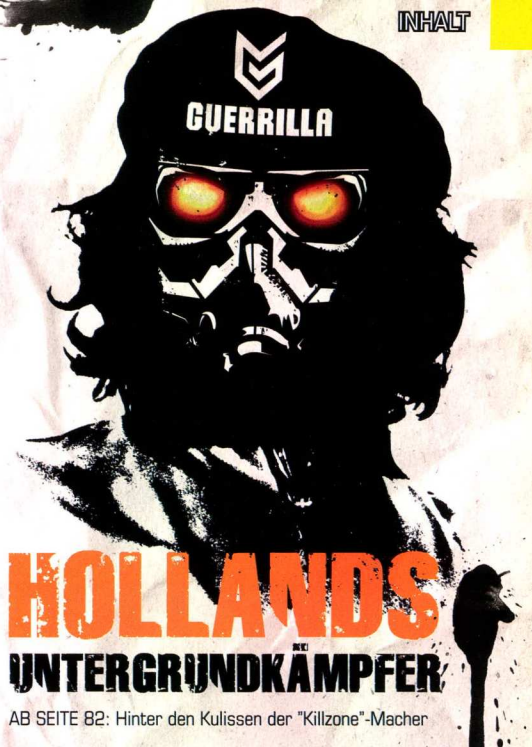
32 Alice: Madness Returns	PS3 / 360
38 F.E.A.R. 3	PS3 / 360
40 Prey 2	PS3 / 360
36 Resident Evil: Operation Raccoon City	PS3 / 360

SPIELE-TESTS

56 Ar tonelico Gogor: Knell of Ar Ciel	PS3
55 Asphalt: 3D	3DS
66 Carnival in Aktion!	360
51 Conduit 2	Wii
58 Deathsmiles Deluxe Edition	360
55 Die Sims 3	3DS
57 Duke Nukem: Critical Mass	DS
59 Final Fantasy IV: The Complete Collection	PSP
54 Ghost Recon: Shadow Wars	3DS
65 Lego Star Wars III: The Clone Wars	PS3 / 360 / Wii / PSP / DS / 3DS
66 Michael Jackson: The Experience	PS3 / 360
64 Operation Flashpoint: Red River	PS3 / 360
65 Patapon 3	PSP
48 Portal 2	PS3 / 360
56 Rabbids 3D	3DS
55 Rayman 3D	3DS
55 Samurai Warriors Chronicles	3DS
55 Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable	PSP
50 SOCOM: Special Forces	PS3
54 Splinter Cell 3D	3DS
58 Steel Diver	3DS
57 Super Monkey Ball 3D	3DS
60 Virtua Tennis 4	PS3 / 360 / Wii
62 WWE All Stars	PS3 / 360 / Wii / PSP

NACHSPIEL

70 Dead Space 2: Speedrun-Weltrekord – Teil 1	PS3 / 360
68 Dragon Age II: Sklaven der Liebe	PS3 / 360
67 Mass Effect 2: Die Ankunft	PS3 / 360



DOWNLOAD-TESTS

75 Ghostbusters: Sanctum of Slime	PS3 / 360
77 Islands of Wakfu	360
73 Might & Magic: Clash of Heroes	PS3 / 360
74 Moon Diver	PS3
79 Red Faction: Battlegrounds	PS3 / 360
76 Rush 'N Attack: Ex-Patriot	360
76 Strania: The Stella Machina	360
77 Swarm	PS3 / 360
78 The Dishwasher: Vampire Smile	360
79 Yr's Revenge	360

IMPORT-TESTS

81 Jikandia: The Timeless Land	PSP
81 Monster Tale	DS

INTERAKTIV

86 Leserbrief	90 Gewinnspiele
89 DENK MIT	98 Manischer Monat

RUBRIKEN

3 Editorial	87 Impressum
67 Abonnement	98 Vorschau

ALICE: MADNESS RETURNS

Seite 32



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

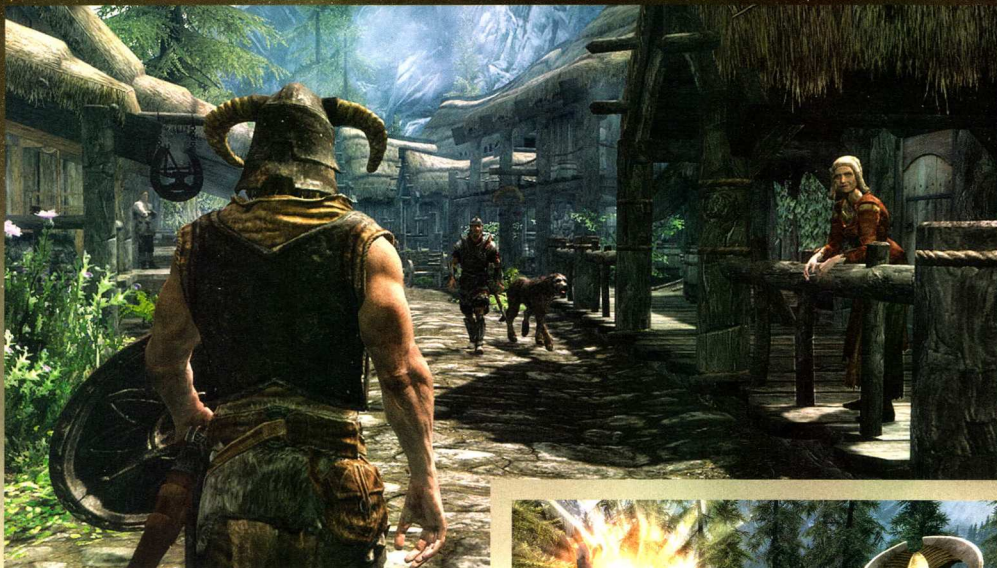
"Oblivion" war gestern, nun geht es zur Drachenjagd in den kalten Norden – Bethesda's Rollenspiel macht einiges anders!

» Nach den Abenteuern in der Parallelwelt Oblivion kehrt Bethesda's Game Director Todd Howard für den fünften Teil der "Elder Scrolls"-Saga zurück zu einem klassischen Fantasy-Thema: dem Kampf gegen Drachen. Um das schuppige Getier sowie die frostige Bergprovinz Himmelsrand im Norden des fiktiven Kontinents Tamriel angemessen in Szene zu setzen, ließ sich Todd nicht nur viel Zeit, auch die verwendete Technik wurde von Grund auf überarbeitet. Seit 2006 wird "Skyrim" entwickelt, nach dem Abschluss von "Fallout 3" im Jahr 2008 stockte er sein Team noch einmal ordentlich auf, um das ambitionierte Rollenspielprojekt bis zum November dieses Jahres fertigzustellen. Wir sind für Euch ins nicht minder frostige Wasatch-Gebirge nach Utah gereist, um im angemessenen Ambiente der ersten Präsentation des lang erwarteten Abenteuers bei zu wohnen – die Reise hat sich gelohnt, schließlich gelang es dem visionären Todd binnen weniger Minuten, selbst Rollenspielverweigerern Appetit auf sein jüngstes Werk zu machen.

So viele Waffen, nur zwei Hände

In der Provinz Himmelsrand lebt die Rasse der Nord, die sich als Wiege der Menschheit betrachtet, Elfen hasst und vor einem Bürgerkrieg steht. Neun Festen gibt es hier und einer der Anführer tötete den König des Imperiums. Doch von solchen politischen Hintergründen bekommen wir während der Präsentation nichts mit. Vielmehr vermittelt sie einen umfassenden Eindruck davon, was Euch spielerisch erwartet. Wie "Fallout 3" spielt Ihr auch "Skyrim" wahlweise aus der Ego-Perspektive oder in der Third-Person-Ansicht. Egal, für welche der zehn Rassen Ihr Euch entscheidet, Ihr seid stets der 'Dragonborn' und habt als solcher eine ganz besondere Verbindung zu den Drachentieren. Doch ehe wir dem ersten Schuppenwesen gegenüberstehen, weist uns Todd in die Steuerung ein: Der linke Trigger kontrolliert den linken Arm, der rechte entsprechend den anderen. Frei nach Belieben legt Ihr Magie und Waffen auf die beiden Extremitäten und kombiniert sogar zwei Zauber zu noch mächtigeren Angriffen – ein Novum in der "Elder Scrolls"-Reihe. Power-Angriffe löst Ihr aus, indem Ihr den Trigger gedrückt haltet. Für unsere erste Konfrontation wählt Todd einen Schild und ein Schwert. Schon nach kurzem Fußmarsch durch eine hügelige, mit üppigem Grün bewachsene Landschaft nähert sich ein Feind und die eben noch dahin-





360 Riverwood ist die erste von fünf Städten im Spiel. Hier betätigt Ihr Euch handwerklich, verdient Geld, baut neue Ausrüstung und nehmt Aufträge an.

plätschernde Musik wird dramatisch. Unser Held reißt seinen Schild hoch, wehrt den ersten Hieb ab und kontert mit einem Schwertstreich. Blutige Wunden klaffen am Leib des Gegners, eine Energieleiste in der oberen Bildmitte verrät, wie viel der Feind noch aushält. Drei Balken am unteren Rand geben hingegen Auskunft über Euren Vorrat an Mana, Lebensenergie und Ausdauer – "Skyrim" erspart Euch eingeblendete Zahlen und Erfahrungspunkte, alle relevanten Informationen werden über Fortschrittsleisten vermittelt. Erreicht Ihr durch Einsatz Eurer Fähigkeiten ein Upgrade, tut eine entsprechende

Texteinblendung dies kund. Neben Magie und Waffen erwarten Euch in "Skyrim" auch knapp 20 Fähigkeiten mit ebenso vielen Perks, mit deren Hilfe Ihr sogar Pfeile abwehrt – natürlich setzen manche Eigenschaften ein bestimmtes Charakterlevel voraus. Das ist im Gegensatz zu "Fallout 3" nicht begrenzt, pendelt sich laut Todd Howard aber beim normalen Durchspielen etwa um Level 50 ein, irgendwo jenseits der 70 liege ein zu erwartendes Maximum.

Tote Zeugen

Als wir die Stadt Riverwood erreichen, staunen wir über emsig arbei-

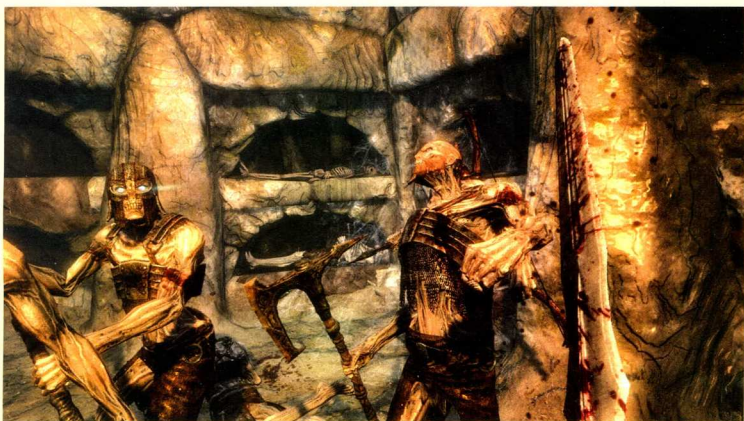


360 Magie und Waffen verteilt Ihr diesmal frei auf beide Hände – nutzt Ihr zwei Zauber parallel, kombiniert Ihr diese zu noch mächtigeren Angriffen.

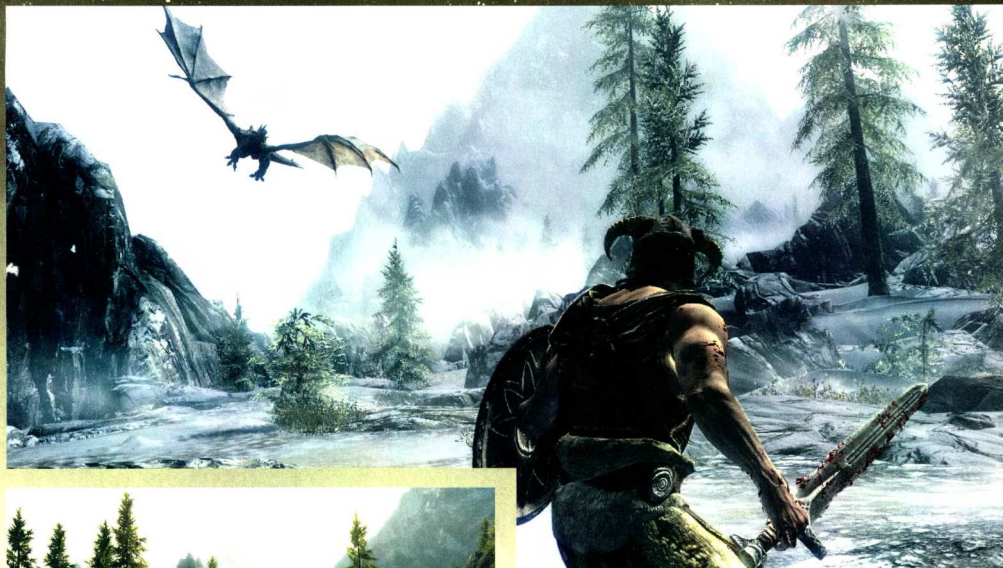
tende Bewohner, schicke Animationen und viele liebevolle Details. Jeder geht irgendwelchen Tätigkeiten nach, ein Pärchen plaudert über Drachen, beim Schmied dürfen wir eigene Ausrüstung bauen, anderswo wird Holz gehackt. Wer

die örtliche Holzfällerei sabotiert, die Rohstoffe liefert, beeinflusst damit die städtische Ökonomie. Allerdings seien variable Kosten als Konsequenz zu subtil, erläutert Todd Howard. Deshalb stünden manche Gegenstände erst gar nicht zur Verfügung, wenn Ihr Euch daneben benehmt. Auch Verbrechen werden in "Skyrim" etwas anders geahndet als gewohnt. Das Strafmaß fällt nicht nur regional unterschiedlich aus, Ihr dürft auch Zeugen beseitigen, um Folgen zu vermeiden – ein Karma-System Marke "Fallout 3" gibt es nicht.

Doch wir wollen ohnehin keinen Unfrieden stiften und suchen einen Laden auf, wo wir den ersten Auftrag erhalten. Wir sollen eine goldene Kralle wiederbeschaffen, die von Banditen entwendet wurde. Camilla, die Schwester des Händlers begleitet uns bis zum Stadtrand und erzählt dabei Wissenswertes über Land und Leute. Unser Ziel liegt in den Bergen, unterwegs begegnet uns ein bedrohlicher Riese mit donnerndem Schritt, der uns glücklicherweise ignoriert. Nicht jeder Bewohner von "Skyrim" ist uns feindlich gesonnen – das



360 Gebt den untoten Draugr-Kriegern wahlweise in Schulter- oder Ego-Perspektive Saures – Schadenstexturen am Körper sowie Blutspritzer an der Klinge inklusive. Körperteile bleiben dran, denn der Hersteller strebt eine 'ab 16'-Altersfreigabe an.



360 Drachen erweisen sich als besonders zähe Herausforderung und gelten als Bossgegner. Doch nicht alle Schuppenwesen sind Eure Feinde!



360 Die Berge im Hintergrund sind nicht nur grafisches Beiwerk, sondern Teil der Spielwelt – dank eines dynamischen Wettersystems liegt nicht immer Schnee.

macht die Spielwelt glaubwürdig! Aggressiver gebärden sich zwei Gaur, die nahe eines Turms lauern. Mit dem "Detect Life"-Zauber heben wir die Lumpen grafisch hervor, Wut-

magie sorgt dafür, dass der eine seinen Kameraden angreift und für uns niederstreckt. Das lässt uns genügend Zeit, den mächtigen Zweihandbogen auszuwickeln, anhand dessen

Todd die Zielhilfe erläutert: Wie in "Call of Duty: Black Ops" bremsst Eure Drehbewegung subtil ab, sobald sich das Fadenkreuz dem Ziel nähert, ein leichter Magnetismus erhöht die Treffsicherheit weiter.

Das Schneegestöber wird dichter, als wir Bleak Falls Barrow, einen alten nordischen Tempel erreichen. Dennoch sehen wir den Schemen eines Drachen, der über uns kreist und blitzschnell angreift, als er uns bemerkt. Doch noch sind wir zu schwach, um uns mit diesem nicht

fest gescripteten Bossgegner anzulegen, also flüchten wir in den Tempel. Dort schleichen wir – eingeschüchtert von herumliegenden Leichen – in Richtung einer Feuerstelle, wo zwei Banditen Wache stehen. Wir erledigen den einen mit einem Pfeil, der sichtbar stecken bleibt und verstecken uns im Schatten vor seiner aufmerksam gewordenen Kollegin. Über eine Wendeltreppe dringen wir tiefer in den Tempel vor, beißwütigen Ratten begegnen wir mit der Frostrune, die magische Fallen erzeugt. Tappen



Todd Howard führt bei "Skyrim" Regie und hat viele Ideen im Kopf.

»ALCHEMIE IST JETZT EINE FÄHIGKEIT«

Todd Howard war als Game Director bereits für die "Skyrim"-Vorgänger "Morrowind" und "Oblivion" sowie das Endzeit-RPG "Fallout 3" verantwortlich – nun plaudern wir mit ihm über sein neuestes Werk.

MI Games: Wie funktioniert das Stealth-System?

Todd Howard: Es gibt eine Schleich-Fähigkeit, mit der man mehr Schaden verursacht, solange man versteckt ist. Außerdem öffnet sich ein Augensymbol je nach Aufmerksamkeit der Feinde – es funktioniert so ähnlich wie in "Fallout 3". In "Skyrim" gibt es verschiedene Aufmerksamkeitsstufen, sie sind zum Beispiel skeptisch oder alarmiert. Hören sie ein Geräusch, werden sie hellhörig und wechseln in einen Suchmodus. Wenn man Gefahr läuft, entdeckt zu werden, öffnet sich das Auge und das gibt wiederum Zeit zu reagieren. Was wir nicht wollen, ist ein schlagartiges "Ich hab' Dich gesehen!" Je besser Euer Schleich-Skill, desto langsamer öffnet sich das Auge und entsprechend mehr Zeit bleibt Euch zu reagieren.

Wir sahen eine Höhle, in der ein männlicher und ein weiblicher Bandit nebeneinander am Feuer standen. Er fiel von einem Pfeil getroffen tot um, sie reagierte mit dem Spruch "Ich glaube, ich hab' da was gehört!" Wie ist das bitte zu verstehen, denn ihr müsst ja klar sein, dass etwas nicht stimmen kann?

Sie wechselt in den Such-Modus und kommentiert das entsprechend. In diesem speziellen Fall sollten wir aber tatsächlich einen passenderen Text einbauen. Der gleiche Standardsatz fällt nämlich auch, wenn ein Pfeil an ihrem Kopf vorbeizischt, wo es besser passen würde. So wirkt es schon etwas seltsam.

Wie macht ihr die Welt lebendiger, hinsichtlich der künstlichen Intelligenz?

Wir haben beschlossen, das visuell umzusetzen, und haben für Berufe entsprechende Animationen erschaffen. Ist jemand Koch, soll er kochen. Das haben wir auch auf Holzhacken oder Schmieden von Rüstungen angewandt. Alles, was die KI tun kann, kann auch der Spieler tun. In man-

chen Fällen öffnet sich für den Spieler dann ein entsprechendes Menü, etwa beim Kochen. Dann stehen da Zutaten und Rezepte. Es gibt übrigens nicht nur rohes Fleisch, sondern auch eine gekochte Version, rohe Kaninchen und gegarte – unterhaltsame Variation für den Spieler.

Aber man muss sich nicht auf einen Beruf festlegen?

Man macht es spontan so, wie man es für richtig hält. Wenn jemand sagt "Geh Holz hacken!", dann tust du das und verdienst so Geld. Alchemie, Schmieden und Verzaubern sind diesmal Fähigkeiten, Holzhacken aber nicht.

Dungeons sollen weniger beliebig sein. Bei 120 Stück keine leichte Aufgabe...

Die einfache Antwort: mehr Mitarbeiter und Zeit. Natürlich werden sich bestimmte Elemente wiederholen. Die Unterschiede liegen im Aussehen und Aufbau – jeder Dungeon spielt sich anders. Etwa die Hälfte ist klein und in 15 Minuten zu bewältigen, andere erstrecken sich auf rund zwei Stunden.



360 Wer sich mit entsprechender Fähigkeit anschleicht, macht mehr Schaden. Das Schleichsystem lässt dabei Raum für spannende Katz-und-Maus-Spiele.

die Biester hinein, explodieren sie prompt! Unbehagen erfüllt uns, als sich die Spinnweben verdichten und wir uns durchschneiden müssen – das passende Monstrum lässt nicht auf sich warten und versperrt den Weg zu dem eingewobenen Banditen Arvil. Mit flotten Magie-Schwert-Kombinationen hauen wir die Spinne kaputt und fragen Arvil nach der Kralle, doch der will befreit werden, ehe er uns hilft. Gesagt, getan. Doch der Schuft ergreift die Flucht und verhöhnt uns noch dabei – die perfekte Gelegenheit, das Zeitlupen-Perk in Verbindung mit dem Bogen zu demonstrieren und dem Dieb die Kralle abzunehmen! Damit lernen wir,

Es wird Fatality-Moves geben, geht zum Ausgleich Romanzen ein!

wie man Rätsel löst: Auf dem frei drehbaren Inventarobjekt steht die Lösung, auch Arvils Tagebuch liefert Hinweise.

Im weiteren Verlauf zeigt uns Todd etliche weitere Zauber sowie die neuen 'Shouts' – 25 spezielle Magieangriffe, die Ihr in drei Stufen erweitert und die sich Mana-schonend regenerieren: Schreit Wider-sacher nieder und manipuliert so



360 Im Tempel der Khajit staunt Ihr über die vielen Details an Körper und Rüstzeug der katzenhaften Krieger.

beispielsweise Pfeile mit Luftwirbeln. Ehe wir die Höhle verlassen, erfahren wir, dass es in "Skyrim" auch Fatality-Moves geben wird, zum

friedvollen Ausgleich schließt Ihr in der Spielwelt, die etwa so groß sein wird wie die von "Oblivion", Freundschaften und geht Romanzen ein.

Reittiere seien zwar geplant, aber noch nicht gesichert, ein Schnell-reisesystem hingegen schon. Offen bleibt nach dem fulminanten Ende der Präsentation, als Todd einen Drachen erlegt, weshalb unser Held die Seele der Bestie aufsaugt. Auch über das Gildensystem des Solo-Abenteurers ist noch nichts bekannt. mh



360 Die spinnt wohl: In eisiger Umgebung kämpft Ihr Euch durch Katakomben und meuchelt angriffslustiges Getier.

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

Macht selbst RPG-Muffel heiß: Vielfältige Fähigkeiten, Zauber und Waffen treffen auf flexibel generierte Aufträge, detailreiche Grafiken und klassisch westliche Fantasywesen – dabei verzichtet "Skyrim" auf Zahlenballast und punktet mit Zugänglichkeit.



KAMPF DER ROLL OST VER

» Als Metaldiva Doro Pesch 1987 sang: "When East meets West, there's gonna be one hell of a mess", bezog sie sich auf den Kalten Krieg. Genauso gut hätte die Warlock-Frontfrau aber auch über den Jahrzehnte währenden Wettstreit der Rollenspiel-Philosophien singen können. In keinem anderen Genre treten kulturbedingte Unterschiede im Spieldesign deutlicher zutage als bei J(apan)-RPGs und Rollenspielen westlicher Prägung. Weltentwurf, Spielmechanik, Erzähl- und Grafikstil folgen verschiedenen Ansätzen, die sich in über zwanzig Jahren Videospiegelgeschichte entwickelt haben (siehe Tabelle unten). Beim Gebrauch der Begriffe ist allerdings Vorsicht geboten: Unser erster Versuch, derzeit in Entwicklung befindliche Titel eindeutig dem West- oder Ost-Lager zuzuordnen, lieferte zunächst ein Ergebnis, das Frau Pesch mit Recht als

höllisches Durcheinander beträllern würde. Längst nicht alle westlichen Rollenspiele sind nonlinear aufgebaut. Gleichzeitig entsprechen nicht automatisch alle Titel aus Japan dem J-RPG-Schema. Das liegt nicht nur daran, dass der japanische Publisher Square Enix inzwischen auch Titel von West-Entwicklern im Portfolio hat. Japanische Studios wie From Software bekennen sich mit Werken wie "Dark Souls" eindeutig zur westlichen Spielart. Doch wie sollen wir in Zukunft erkennen, welcher Rollenspielschule ein Spiel entstammt, wenn das Herkunftsland eines Titels keinen eindeutigen Hinweis mehr gibt?

Der Rollenspiel-Kompass

Das M!-Games-Forschungslabor präsentiert: den Rollenspiel-Kompass. Seine Magnetnadel dreht sich unabhängig vom Standort eines Spielentwicklers und richtet sich allein nach den Kategorien aus unserer Tabelle. Treffen verstärkt westliche Eigenschaften auf ein Spiel zu, schlägt die Nadel zur rötlichen Seite aus und umgekehrt. Damit bringen wir nicht nur Ordnung ins Chaos der anrollenden RPGs, sondern kommen auch dem überraschend westlichen Ursprung der J-RPGs auf die Spur. Als Doro Pesch in Deutschland nämlich "East Meets West" veröffentlichte, brachten die japanischen Pioniere Yuji Hori und Hironobu Sakaguchi gerade die ersten Teile von "Dragon Quest" und "Final Fantasy" heraus.



J-RPG VS. WEST-ABENTEUER

In dieser Tabelle skizzieren wir anhand von fünf Kategorien die Reinformen von J-RPGs und West-Abenteuern als die zwei Gegenpole für unseren Kompass. Auf einen Vergleich der Kampfsysteme verzichten wir an dieser Stelle, da Menü- bzw. Echtzeit-Kämpfe in beiden Spielarten vorkommen.

AUFBAU

Der Aufbau japanischer Rollenspiele zeichnet sich durch komplexe Plots aus und nutzt effektvolle Erzähltechniken wie Zeitsprünge und Traumsequenzen. Dafür entspinnt sich die Spielhandlung linear. Variiert wird der Hauptstrang der Geschichte lediglich durch optionale Aufgaben.

Westliche Rollenspiele setzen auf offene Welten, in denen Ihr der Autor Euren eigenen Geschichte seid. Ihr wählt aus zahlreichen Handlungsoptionen. Wie verhaltet Ihr Euch in Dialogen? Wie erledigt Ihr welche Quest? Abhängig von solchen Variablen sieht Ihr verschiedene Endsequenzen.

CHARAKTERDESIGN

Abgesehen von Anime-typischen Merkmalen wie Kulleraugen, Stachelhaaren und einem androgynen Schönheitsideal fällt das durchweg junge Alter der Nippon-Helden auf. Kein Protagonist ist über 18. 30-jährige Charaktere gelten als alte Säcke und werden auch so dargestellt.

Die Gestaltung der westlichen Helden tendiert zum Naturalismus, allerdings mit einer Überdosis Testosteron. Markante Mannsbilder mit dicken Muckis und betörende Vollweiber bestimmen den Stil, der direkt vom Cover klassischer Heavy-Metal-Alben entlehnt scheint.

CHARAKTERENTWICKLUNG

Aussehen, Verhalten und Statuswerte sind vom Start weg vorgegeben. Charaktere entwickeln sich anhand eines Plots, nicht anhand Eurer Entscheidungen. Die Schlagkraft der Spielfiguren wird über Verbesserung der Ausrüstung und Erlernen neuer Skills gesteigert.

Zumindest Euer Hauptcharakter ist in Aussehen und Attributen frei erstellbar. Attribute und neue Skills steigert Ihr bei jedem neuen Erfahrungslevel von Hand. Auch die moralische Entwicklung Eures Helden ist nicht vorgegeben und hängt von Euren Entscheidungen ab.

SZENARIO

Vom Lolita-Frauengefängnis bis zum Krieg gegen Gott ist jedes Szenario denkbar. Häufig werden Fantasy- und Sci-Fi-Elemente gemischt. Anleihen bei christlichen, aber auch jüdisch-christlichen Motiven geben vielen J-RPG-Weltentwürfen eine religiöse Note.

Die meisten westlichen Rollenspiele nutzen Fantasy-Settings. Recht beliebt sind außerdem Sci-Fi- und Endzeit-Welten, aber bitterschön stets sauberlich getrennt. Ungewöhnliche Szenarien wie das Fegfeuer oder Vampire in einer modernen Großstadt sind selten.

ZIELGRUPPE

Wie Manga und Anime sprechen auch Videospiele in Japan eine weit größere Bevölkerungsgruppe an als im Westen. Der Anteil weiblicher Spieler ist in Japan höher. Die wichtigsten J-RPG-Serien sind Bestandteile einer universellen Popkultur.

Die Zielgruppe der westlichen Rollenspieler setzt sich noch immer vornehmlich aus Buben und jungen Männern zusammen. Zwar öffnet sich das Medium durch Online- und Social-Games auch breiteren Gesellschaftsschichten, Rollenspiele gelten aber kulturell als Nischenprodukt.

ENSPIEL-PHILOSOPHIEN

SUS WEST

Vor allem bei "Dragon Quest" schlägt trotz japanischer Herkunft die Kompassnadel noch fast so stark nach links aus wie bei dessen westlichen Vorbildern "Wizardry" und "Ultima". Aus heutiger Sicht rudimentäre, aber dennoch freie Charakterverwaltung, Rundenkämpfe garniert mit formelhafter Story und eine bis auf wenige Ausnahmen frei zugängliche Weltkarte sind zu diesem Zeitpunkt westlicher Standard. Die Handlung von "Final Fantasy" ist kaum origineller, gibt aber zumindest einen linearen Weg über die Weltkarte vor: Die Kompassnadel beginnt sich nach rechts zu drehen.

West Meets East

Bis zur Blütezeit der J-RPGs Mitte bis Ende der 1990er-Jahre bringen dann immer mehr typisch japanische Merkmale die Nadel zum Maximalausschlag gen Osten. Lineare Reisewege und obligatorische Anime-Helden, deren Statuswerte sich nach vorgegebenen Mustern entwickeln, finden wir zu diesem Zeitpunkt in "Dragon Quest VI", "Chrono Trigger" und "Final Fantasy IV". Es gibt allerdings auch Ausreißer wie die Teile der "SaGa"-Reihe, deren offene Welt und Charakterentwicklung nach wie vor westlich geprägt sind. Den Wendepunkt unserer Miniexpedition markiert Anfang der 2000er-Jahre die Ankunft von Microsofts Xbox. Plötzlich tauchen mit Titeln wie "Star Wars: Knights of the Old Republic" oder "The Elder Scrolls III: Morrowind" auch Rollenspiele von westlichen Entwicklern in der bis dato japanisch domi-

nieren Konsolenszene auf. Ab jetzt rotiert unser RPG-Kompass munter im Kreis, denn nun bedienen sich auch Spiele westlicher Entwickler bei Elementen aus J-RPGs. Die japanische Interpretation eines ursprünglich westlichen Spielprinzips beeinflusst nun ihrerseits die Design-Ideen westlicher RPG-Macher. Bestes Beispiel: BioWares "Jade Empire" schneißt ebenso wie Square Enix' "Final Fantasy X" die Weltkarte über Bord und zitiert mit Vertikal-Shooter-Einlagen die seit "Final Fantasy VII" populären Minispiele. Nützt die Trennung in West- und Ost-Rollenspiele aus heutiger Sicht dann überhaupt etwas? Wir behaupten: ja. Allerdings nicht als Schwarz-Weiß-Schema, sondern als Orientierungshilfe in einer globalisierten Medienwelt.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch die wichtigsten kommenden Rollenspiele aus Ost und West vor. Dabei stammen blau hinterlegte Spiele aus Japan, Titel mit rotem Hintergrund aus dem Westen. Unabhängig davon verrät Euch unser Rollenspiel-Kompass, wie viel J-RPG-Philosophie und West-Tradition in einem Titel stecken. mw

AUF DIESE TITEL WARTET DIE ROLLENSPIELWELT

Aufgeschlüsselt nach der Nationalität ihrer Entwickler präsentieren wir Euch kommende Rollenspiele aus Ost und West. Ob ein Titel eher der Tradition von West-Abenteuer oder J-RPG entspricht, lest Ihr vom Kompass in den Previews auf der angegebenen Seite ab.

NAMME	ENTWICKLER	SYSTEM	BESCHREIBUNG	D-TERMIN	SEITE
Dark Souls	From Software	PS3 360	Indizierter Nachfolger zum knallharten Action-RPG "Demon's Souls".	4. Quartal	16
Der Herr der Ringe: Krieg im Norden	Snowblind Studios	PS3 360	Action-RPG für bis zu drei Koop-Krieger in unbekannten Teilen von Mittelerde.	3. Quartal	17
Deus Ex: Human Revolution	Eidos Montreal	PS3 360	Cyberpunk-Saga inklusive Körperverbesserungen und multiple Lösungswegen.	August	–
Diablo III	Blizzard	PS3 360	Der dritte Teil der Mutter aller modernen Dungeon-Hack-RPGs kommt für Konsolen.	nicht bekannt	14
Dragon's Dogma	Capcom	PS3 360	Mit KI-Kameraden geht's in einer frei erkundbaren Welt auf actionreiche Drachenjagd.	2012	–
Dungeon Siege III	Obsidian	PS3 360	Klassisches Hack'n'Slay-Abenteuer im Stil von "Champions of Norrath".	17. Juni	12
Final Fantasy XIII-2	Square Enix	PS3 360	Der Nachfolger von "Final Fantasy XIII" soll düsterer werden als das Original.	4. Quartal	13
Final Fantasy Versus XIII	Square Enix	PS3	Prächtiges "Final Fantasy"-Epos mit fetzigen Kämpfen im "Kingdom Hearts"-Stil.	nicht bekannt	13
Final Fantasy XIV	Square Enix	PS3	Die PS3-Version des am PC geflopten Online-RPGs wurde verschoben.	nicht bekannt	–
Grand Knights History	Vanillaware	PSP	Die "Odin Sphere"-Macher beglücken die PSP mit einem ästhetischen Ritterspiel.	3. Quartal	80
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Big Huge Games	PS3 360	"Skyrim"-Konkurrenz vom ehemaligen Lead Designer der "Elder Scrolls"-Reihe.	2012	14
Mass Effect 3	BioWare	PS3 360	Ende des Jahres schlägt Commander Shepard seine letzte RPG-Shooter-Schlacht.	Dezember	17
Risen 2: Dark Waters	Piranha Bytes	PS3 360	Im Action-RPG der "Gothic"-Macher seid Ihr als Pirat unterwegs.	nicht bekannt	–
The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	PS3 360	Der "Oblivion"-Nachfolger lockt mit innovativem Mage-System und Drachenbossen.	11. November	6
The Last Story	Mistwalker	Wii	Das Action-RPG von Hironobu Sakaguchi ist noch nicht für den Westen bestätigt.	nicht bekannt	–
The Witcher 2	CD Projekt Red	PS3 360	Sex- und Schwertspele mit Hexer Gerald. Konsolenversion noch nicht bestätigt.	nicht bekannt	–
Xenoblade Chronicles	Monolith Soft	Wii	Sci-Fi-RPG mit Echtzeit-Kampfsystem von "Xenosaga"-Schöpfer Tetsuya Takahashi.	2011	16



Dungeon Siege III

Mit scharfer Klinge und mächtigen Zaubern auf ins Abenteuer: M! kämpft sich durch das HD-Comeback des ehemals ruhmreichen PC-Fantasy-Hack'n'Slays.

» Der PSP-Ableger "Throne of Agony" der "Dungeon Siege"-Serie blieb 2007 weitgehend unbeachtet. Aber um Teil 3 zu begreifen, braucht ihr weder davon noch von den beiden PC-Episoden Vorkenntnisse: Die Fortsetzungsspezialisten von Obsidian achten genau darauf, dass "Dungeon Siege" für jedermann verständlich ist. So stürzen wir uns ohne Handicaps in das Fantasy-Abenteuer und nehmen als letzte verbliebene Hoffnung der zehnten Kompanie das Vorhaben in Angriff, das Königreich Ehb von der bösen Herrscherin zu befreien. Allzu originell ist die Story nicht, ebenso wie der Spielverlauf, denn "Dungeon Siege III" hält sich eng an eingeführte Standards für Action-RPGs, wie man sie z.B. von "Champions of Norrath" kennt: Ihr stapft mit Euren Helden durch Wälder, Schlösser, Verliese und Höhlen und verböbelt stetig anrückendes Feindvolk. Das lässt gerne Gold und Ausrüstungsgegenstände fallen, mit denen ihr Euren Kämpfer aufmöbelt. Dies beeinflusst allerlei Werte von Angriffs- und Blockstärke bis hin zu diffuseren

Kategorien wie Wille. Mit steigendem Level sind mehrere Fähigkeits- und Talentspekte detailliert personalisierbar. Vier genretypische Charaktere wie Krieger und Magier sind am Start, von denen jeder zwei Angriffstypen beherrscht, die während des Kampfes auf Knopfdruck gewechselt werden können. Die Steuerung ist einfach, aber effektiv und erlaubt dank Spezialattacken vielfältige Aktionsmöglichkeiten. Nach dem Anfangskapitel gesellen sich bis zu drei KI-Kameraden zu Euch, von denen ihr aber immer nur einen als Partner auf dem Bildschirm auswählen könnt – nur im Online-Koop-Modus tummelt sich das Quartett gleichzeitig auf dem Schlachtfeld. Damit kommt eine Prise Taktik ins Spiel, was sich u.a. bei den ungewöhnlich starken Bosse auswirkt: Wer nicht auf eine ausgewogene Mischung aus Nah- und Fernkampfspezialisten setzt, tut sich schnell schwer. Das Geschehen in "Dungeon Siege III" wird häufig von gut vertonten Dialogszenen begleitet, bei denen Eure Antworten mehr oder weniger deutlich Einfluss

System	PSP3 / 360
Entwickler	Obsidian Entertainment, USA
Hersteller	Square Enix
Termin	17. Juni

Lediglich die nicht frei erstellbaren Spielfiguren mit vorgefertigten Porträts, Namen und Biografien könnte man als Japan-Merkmal interpretieren. Ansonsten praktiziert Obsidian eindeutig die altbewährte Schule der Hack'n'Slays.

auf den weiteren Verlauf haben: So wirkt sich Euer Verhalten auch auf die Loyalität Eurer Mitstreiter aus, was z.B. Attributboni einbringen kann. Grafisch macht "Dungeon Siege III" eine ordentliche Figur, ohne besonders aufzufallen – die Umgebungen sind hübsch in Szene gesetzt, auch wenn es den Texturen manchmal etwas an Details fehlt, doch aus der entfernten Ansicht fällt das weniger auf. Sucht ihr ein zünftiges Hack'n'Slay-Abenteuer mit ordentlichem RPG-Anteil und stört ihr Euch nicht daran, dass wenig Neues darin zu finden ist, dann hat Obsidian das Richtige für Euch – nicht mehr, aber eben auch nicht weniger. us



360 Ähnlich wie in "Fable" weist Euch eine Linie leuchtender Punkte den Weg – aber nur, wenn ihr sie auf Knopfdruck anfordert.



PSP3 Obsidian lässt sich von den BioWare-Kollegen inspirieren: Dialoge und daraus folgende Konsequenzen kennt man auch von "Dragon Age" & Co.

Final Fantasy XIII-2

Offenbar hat Square Enix dazugelernt. Eine Spontanmutation von der schweigsamen Betschwester zur poppigen Hupfdohle, wie sie Yuna in "Final Fantasy X-2" beschieden war, ist bei "Final Fantasy XIII-2" nicht zu befürchten. Square Enix verspricht, den Charakter von Protagonistin Lightning in ihrem zweiten Abenteuer unangetastet zu lassen. "XIII-2" soll sogar düsterer und mysteriöser wirken als der Vorgänger und schließt direkt an die Handlung der Erzählung 'Episode i' an. Dieser Epilog liegt

in gedruckter Form der japanischen Xbox-360-Version des Originalspiels bei und beschreibt die Situation zu Beginn von "XIII-2": Während Hope auf die Suche nach seinem Vater geht und die restlichen Partymitglieder der arg dezimierten Bevölkerung des zerstörten Cocoon beistehen, bricht Lightning zu einer eigenen Expedition auf. Sie fühlt sich als einzige in der Lage, Fang und Vanille zu retten, die am Ende des Vorgängers freiwillig zu Kristallen erstarrt sind. Außerdem werden die fal'Cie-Totengöttin Etro und ein mys-

System **PS3 / 360**
Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Termin **Dezember 2012**

Mehr J-RPG geht, momentan nicht! Von der Gestaltung der Charaktere über die hochemotionale, linear erzählte Handlung steht "Final Fantasy XIII-2" für die Quintessenz japanischen Designs.



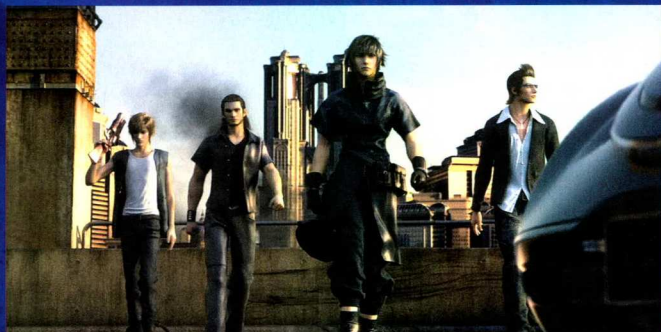
PS3 Lightning, Rücken an Rücken mit ihrem neuen Antagonisten, dem (definitiv) großen Unbekannten.

terischer Krieger zentrale Rollen spielen. Letztgenannter stellt sich Lightning im bislang einzigen veröffentlichten Videotrailer entgegen. In diesem Trailer fällt der veränderte Kleidungsstil der Protagonistin auf. Bewaffnung und Rüstung erinnern eher an High-Fantasy als an ein Zukunftsszenario. Trailer und Logo des Spiels legen nahe, dass Lightning und der Unbekannte im Laufe des Spiels aneinandergeraten. In einem Interview bestätigte Charakterdesigner Tetsuya Nomura diese Vermutung und stellte den Krieger als Lightnings ebenbürtigen Rivalen vor. Nomura und Director Motomu Toriyama kündigten zudem an, dass "XIII-2" ein neues Reisesystem bieten wird. Offenbar wurde die Kritik an den sterilen, allzu eingeschränkten Schlaucharealen des Vorgängers ernst genommen. Wir hoffen auf echte NPCs. Für die Kämpfe kommt eine runderneuerte Version der Highspeed-Menügefechte aus "Final Fantasy XIII" zum Einsatz. Beschwörungsequenzen könnt ihr diesmal nicht mehr starten, dafür passt ihr die Schwierigkeit an. mw

Final Fantasy Versus XIII

Während Tetsuya Nomura bei "FF XIII" nur das Charakterdesign übernahm, bastelt er mit "Versus XIII" an seiner ureigenen Interpretation der 'Fabula Nova Crystallis'. Das merkt man schon den lateinischen Namen des Hauptcharakters an. Noctis Lucis Caelum (Himmel des Abendlichtes) verteidigt den Kristall seines Königreiches gegen Widersacher aus dem konkurrierenden Land Tenebrae (Dunkelheit).

Dazu nutzt der hübsche Jüngling allerlei Waffen, die er mit akrobatischem Geschick und telekinetischen Zaubern zu Felde führt. Zum Beispiel wirft er ein Schwert Richtung Gegner, teleportiert sich hinterher und schlägt zu. Nomura orientiert sich an den actionlastigen Kämpfen seiner "Kingdom Hearts"-Serie und gibt noch Kampfvehikel wie futuristische Mechs und eine optionale Ego-Perspektive für Schusswaffen in den Mix. Per halbautomatischem Menü wechselt ihr in Echtzeit zwischen Noctis und seiner Gang und bereitet so mächtige Combo-Attacken vor. Nomura verspricht außerdem eine detaillierte und frei erkundbare Weltkarte. Diese seht ihr zwar aus der Schulterperspektive, mit Fahrzeugen und Luftschiffen



PS3 Die Gang der Kristall-Krieger (von links): Gewehrshütze Prompto, Gladiolus, Noctis und Chauffeur Ignis.

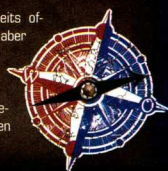
haben ihr aber ähnlich viel Bewegungsfreiheit wie in den alten 2D-Teilen der Serie. Die bislang bekannten Örtlichkeiten der "Versus"-Welt sehen durch in Echtzeit berechnete Wolkenformationen und einen realistischen Tag-Nacht-Zyklus hinreichend aus. Leider ist derzeit kein Veröffentlichungstermin bekannt. mw



PS3 Über frei belegbare Kommando-Menüs wählt ihr in der Hektik des Gefechts eure Kampftaktik.

System **PS3**
Entwickler **Square Enix, Japan**
Hersteller **Square Enix**
Termin **nicht bekannt**

Könnte mit einer einerseits offenen Welt, andererseits aber androgynen Nomura-Charakteren und einer komplexen Story in einem hochkreativen Szenario das Beste aus beiden Welten vereinen.



Kingdoms of Amalur: Reckoning

EA greift "Skyrim" an – mit einer Welt aus der Feder von "Dunkel elfen"-Autor R.A. Salvatore und richtig zackigem Kampfsystem. Sieht aus wie "Elder Scrolls", spielt sich wie "Diablo".

» Magier und Bogenschützen sind die pikelen dicken Jungs der Rollenspiel-industrie. Immer müssen sie hinten stehen. 38 Studios unter Leitung von "Oblivion"-Designer Ken Rolston will das mit dem Action-Rollenspiel "Kingdoms of Amalur: Reckoning" ändern.

Wir spielten in London Probe: Zunächst entschieden wir uns für die Menschen der Almain und Varani oder Elfenvölker Marke Ljosafar und Dokkalfar sowie einen von fünf Schutzgöttern. Klasseneinteilung gibt es nicht – die Götter schalten im Verlauf des Spiels je rund 30 Spezialfähigkeiten frei, von denen vier aufs D-Pad

gelegt werden. Dadurch ergibt sich ein action-reiches Kampfsystem: Auf Tastendruck warpt ein Zauberer an die Front, lässt Eisstacheln aus dem Boden schießen, speißt seine Gegner auf, warpt zurück, lädt seine Energie auf und katapultiert sich wieder vor. Greifen skurrile Kobold-Gegner an, markiert er sie mit dem rechten Analogstick und schickt seine Feuer-Frisbees auf die Reise. Spannend: Neben Standard-Attributen wie Schnelligkeit, Stärke und Intelligenz lassen sich auch aufgekaubte Waffen mit Runen im "Diablo"-Stil aufwerten. Wer beispielsweise seinen Schild mit einem Edelstein pimpt, absorbiert Angriffsschläge in eigene Energie, die für Zauberkräfte gebraucht wird. Alchemisten wiederum brauen Heiltränke, Bastler erschaffen dank Craftingsystem neue Waffen.

Neben Barbar und Magier wurde der Schurke enthüllt. Der versteckt sich im Dunkeln, greift aus dem Hinterhalt an und schneidet Paladine in weißer Rüstung hinterrücks die Kehle durch. Ob die Wachen ihn sehen, zeigen Balken über ihren Köpfen an. Den Abschluss bildete ein Bosskampf gegen eine Banshee-Schlange. *bk*



PS3 "Ninja Gaiden" lässt grüßen. Der Schurke wirbelt mit Drachenklingen um sich.

System **PS3 / 360**
Entwickler **38 Studios, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **2012**

Wirkt mit seinen archaischen Kulturen wie "Der Herr der Ringe", spielt sich wie "Diablo", bietet dank Talentbaum, Göttern und Crafting aber mehr Tiefe als das Hack'n'Slay. Volle Fahrt nach Westen!



PS3 Vorne gibt es die besten Plätze: Statt hinten zu zündeln, warpt der Magier in den eigigen Nahkampf.

Diablo III

» Mit ihrem Engagement für PS3 und Co. hielten sich die MMO-Lichkönige von Blizzard ("World of Warcraft") in letzter Zeit zurück. Vor einigen Monaten wurden allerdings offiziell Konsolen-Entwickler angeworben. Arbeitsauftrag: Umsetzung des kommenden PC-Dungeon-Crawlers "Diablo III" für Joypad und Flachbild-TV. Der dritte Teil der Action-RPG-Serie spielt zwanzig Jahre nach "Diablo II".

Nach wie vor von schräg oben, aber erstmals in 3D, schlägt ihr Euch als Zauberer, Hexendoktor, Dämonenjäger, Barbar oder Mönch durch die diabolische Horror-Fantasywelt. Im Kern bleibt alles wie gehabt: Schlachtet mit komfortabler Steuerung große Mengen Feindvolk, sammelt ihr Gold und ihr Zeug. Verteilt Skillpunkte und werdet stetig mächtiger. Am Ende jedes Aktes wartet eines von Diablos Geschwistern als Boss. NPC-Mitstreiter haben neuerdings Persönlichkeit und ein

System **PS3 / 360**
Entwickler **Blizzard Entertainment, USA**
Hersteller **Activision Blizzard**
Termin **nicht bekannt**

Wie keine andere Serie steht "Diablo" für moderne Dungeon-Crawl-Spiele. Obwohl auch japanische Titel wie "Etrian Odyssey" diesem Subgenre angehören, gilt es als klassisch westliche RPG-Variante.



PC Die Grafik erinnert eher an den Comiclook von "World of Warcraft" als an den Stil früherer Serienteile.

frisches Questsystem soll mehr Abwechslung in die Zufalls-Dungeons bringen. Wie gehabt, liegt der Fokus der Teufelsjagd auf kooperativem Online-Teamspiel: Ehrgeizige Naturen prügeln sich in neuen PvP-Schlachtfeldern. Veteranen freuen sich über eine Rückkehr nach Tristram und ein Wiedersehen mit Deckard Cain. Wann dieses stattfindet, ist unklar. Als frühest mögliches Erscheinungsdatum der PC-Version gilt 2012. *mw*

Nintendo

WWW.NINTENDO.DE

AKUMA vs. GOUKEN!

MEHR RAUM
ZUM KÄMPFEN –
MIT NINTENDO 3DS.

HIER IST MAN PLATT VOR STAUNEN! DENN ALLE 35 BELIEBTESTEN STREET FIGHTER CHARAKTERE TREFFEN SICH HIER ZU EINEM ACTIONGELADENEN DUELLE. UND DANK DER STREETPASS FUNKTION DUELLEST MAN SICH SOGAR, WENN MAN NICHT SPIELT. MIT INDIVIDUELLEN KONFIGURATIONSMÖGLICHKEITEN, HAUTNAHER SCHULTER-PERSPEKTIVE UND EINEM SCHLAGKRÄFTIGEN MULTIPLAYER-MODUS LIEGT SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION MAL WIEDER EINE FAUSTLÄNGE VORNE.



AUCH
UNTERWEGS
IMMER OFFEN
FÜR DUELLE
– MIT STREETPASS. ▽



NEU!

SPIELEND
3D OHNE
BRILLE
ERLEBEN

2D-ABBILDUNG
FÜR NICHT-3DS-SPIELER



NINTENDO 3DS

ERHÄLTICH IN
2 AUFREGENDEN FARBEN:
AQUA-BLAU
KOSMOS-SCHWARZ

© CAPCOM U.S.A., INC. 2011
ALL RIGHTS RESERVED

WWW.NINTENDO3DS.DE

NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2011 NINTENDO

Dark Souls

» Angeblich soll "Dark Souls" noch unbarmherziger werden als der inoffizielle Vorgänger "Demon's Souls". Director Hidetaka Miyazaki verspricht aber, dass Ihr bei jedem Bildschirm nachvollziehen könnt, was Ihr falsch gemacht habt. So lernt Ihr nach dem Motto "Hart aber fair" mit bockschweren Gegnern, tödlichen Fallen und der Missgunst Eurer Mitspieler umzugehen. Das Action-RPG setzt nämlich auf eine ungewöhnliche Mixtur aus Off- und Online-Spielablauf. Euer selbsterstellter Rittersmann ist wie in "Demon's Souls" allein in einer feindseligen Fantasywelt unterwegs. Die indirekte Kommunikation mit anderen Spielern wurde aber ausgebaut. So ist es nun nicht nur möglich, Nach-

richten zu hinterlassen, um Leidensgefährten vor drohenden Gefahren zu warnen. In sogenannten Leuchtflecken spendet Ihr unbekannterweise Proviant und Ausrüstung. Dunkle Spielerseelen dürfen nach wie vor in die Partien anderer einbrechen. Diese haben neuerdings die Möglichkeit, dem Meuchelmord zu entgehen, indem sie sich als Levelobjekt tarnen. Schließlich sollen in einer Art von Jagdquest ganze Spielergruppen auf einen armen Teufel losgehen, um ihm ein Artefakt abzuluchsen. Den Wechsel von On- und Offline-Modus will From Software nahtlos gestalten. Nichts darf den Spielfluss stören. Bis zum Release sollen deshalb auch die Ladepausen zwischen den einzelnen Spielarealen mi-

System	PS3 / 360
Entwickler	From Software, Japan
Hersteller	Namco-Bandai
Termin	4. Quartal

Schon der inoffizielle Vorgänger hatte nichts von einem typischen J-RPG, bei "Dark Souls" wird es nicht anders. Das Spiel steht in der Tradition westlicher Abenteuerspielerbücher.



nimiert werden. Laut Miyazaki liegt der Fokus von "Dark Souls" nicht mehr ausschließlich auf Eurer Schwertkunst, sondern auf der freien Erkundung einer faszinierenden Welt. Ob Ihr Euren Mitspielern helft, sie meuchelt oder ob Ihr der Story folgt, bleibt allein Euch überlassen. mw



PS3 Nach wie vor bestimmen nicht Erfahrungspunkte das Kampfglück, sondern Eure realen Skills am Joypad. Mit jedem Bildschirmtod lernt Ihr dazu.



PS3 Kameradschaft wird größer geschrieben als in "Demon's Souls". Direkte Kooperation mit anderen Spielern ist allerdings noch immer unmöglich.

Xenoblade Chronicles

» Der Titel des endlich für den Westen angekündigten Wii-Rollenspiels ist irreführend. Zwar stammt es von Tetsuya Takahashi, es hat aber nichts mit dessen PSone-Klassiker "Xenogears" oder der "Xenosaga"-Trilogie zu tun. Dabei hat "Xenoblade" gar keine Augenswischerei nötig. Für ein Wii-Spiel sieht es hervorragend aus und versetzt Euch in eine weitläufige, frei erkundbare Welt, die grafisch mit "Final Fantasy X" mithält. Unter den wachenden Augen von uralten, zu Statuen erstarrten Robotergöttern reisen Held Shulk und zwei weitere Schwertschwinger von einem fremdartigen Reiseziel zum nächsten.

Feindkreaturen attackieren Eure Recken automatisch, wie in "Final Fantasy XII". Wie bei Online-RPGs manövriert Ihr Euch aktiv in Angriffsposition und schaltet Spezialfähigkeiten frei, die nach einer Ladezeit wieder verfügbar sind. Gewiefte Klingenmeister nutzen Combos, um Gegner kurzzeitig zu Boden zu schlagen, oder antizipieren per "Vision"-Skill das nächste Feindmanöver. Erlernbare Fähigkeiten, Edelsteine für die Sockelung von Waffen und eine gut bestückte Garderobe voll Rüstzeug, das Ihr auch tatsächlich an Euren Spielcharakteren seht, stopfen den RPG-Rucksack mit Features voll. Obwohl der Fokus des Sci-Fi-Epos auf der freien Welterkundung und nicht auf ellenlangen Zwischensequenzen liegt, löste seine Story bei japanischen Kritikern Begeisterung aus. Eine komfortable



Wii Wer nicht zwingend auf HD-Optik abfährt, lässt sich von "Xenoblades" exotischer Welt betören.



Wii Habt Ihr das Combo-System im Griff, führen Eure Helden einen tödlichen Sabeltanz auf.

Benutzerführung mit feinen Ideen wie einem vorskulbaren Tag-Nacht-Zyklus und der Möglichkeit, jederzeit zu speichern, trägt weiter zur Vorfreude der westlichen Wii-Rollenspieler bei. Fans der schönen japanischen Sprache lauschen der optionalen Original-Tonspur, ansonsten wird Englisch gesprochen und Deutsch getextet. mw



Wii Zwar greifen Eure Charaktere automatisch an, diverse Spezialmanöver wählt Ihr aber manuell aus der Aktionsleiste am unteren Bildrand.

System	Wii
Entwickler	Monolith, Japan
Hersteller	Nintendo
Termin	2011

Die Abkehr von der dominanten linearen Erzählweise und die freie Welterkundung bringen West-Punkte. Ansonsten echtes Takahashi-Design: bildschön, kühn erdacht, faszinierend. Eben echt japanisch!



Der Herr der Ringe: Krieg im Norden

Mit dem Action-RPG "Der Herr der Ringe: Krieg im Norden" zeigt Warner Bros., dass man mit der Tolkien-Lizenz mehr anfangen kann, als die bekannten Szenarien aus Büchern und Filmen abzugraben. Im bislang wenig bespielten Norden von Mittelerde liegen Gegenden wie das verlorene Hexenreich von Angmar oder der verrufene Dürstwald. Verschnittene Gebirge und triste Einöden dienen Orks, Trolle und derlei Gesindel als Versteck. Höchste Zeit für Zwerge, Elben und Menschen, hier mal ordentlich durchzuputzen. So wählt Ihr zu Beginn einen Helden

aus einer der drei Rassen und wappnet Euch für taktische Actiongefechte vor prächtiger Naturkulisse. Der Schwerpunkt des Nordkrieges liegt auf Koop-Schlachten für gut eingespielte Trios.

Zwergennahkämpfer schwingen an vorderster Front Axt und Kampfhammer, menschliche Magier wirken Fernkampfzauber und elbische Waldläufer brillieren je nach Bedarf als flinke Schwertkämpfer oder tödliche Bogenschützen. Einzelne Zweikämpfe entscheidet Ihr dank semi-automatischer Zielfunktion und rasanten Combos rasch zu Euren Gunsten. Die Kriegskunst

liegt darin, nebenbei noch die strategische Übersicht zu behalten: Braucht der Nahkämpfer magische Rückendeckung? Ist der schwächliche Zauberer umzingelt? Einzelkämpfer sind hier nicht gefragt. Zusätzlich wollen die Entwickler der Snowblind Studios ("Champions of Norrath") den optisch üppigen Hack'n-Slay-Krieg mit



Wie der einst Legolas fliehet: unser Doppeldolchkämpfer den schwerfälligen Uruk-Hai mit flinken Schnitten. Blutschreien geben Treffer-Feedback.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Snowblind Studios, USA**
Hersteller **Warner Bros. Interactive**
Termin **3. Quartal**

Mit einem Tolkien-Szenario sind wir ohnehin schon auf der Westseite des Kompasses. Frei erstell- und entwickelbare Charaktere sind weitere Merkmale eines waschechten West-Rollenspiels.



einem motivierenden Polster aus Rollenspiel-Elementen unterfüttern. Zwischen den Schlachten bringt Ihr Eurem Helden neue Kampftricks bei und verbessert seine Widerstandskraft. Dank einer beachtlichen Anzahl von Mordwerkzeugen modifiziert Ihr ständig Eure Ausrüstung. Für Tolkien-Flair sorgt neben naturalistisch animierten und saftigen Kämpfen der Soundtrack vom preisgekrönten "Dragon Age: Origins"-Musikus Inon Zur. mw



360 Ohne taktisch abgestimmte Teamarbeit kann eine solche Fernkampf-Orkrotte lebensgefährlich werden.

Mass Effect 3

Im Dezember endet eine der erfolgreichsten Rollenspiel-Serien aller Zeiten mit einem Weihnachtsgeschenk der besonderen Art: Während Commander Shepard gerade auf der Erde weilt, um sich vor der Allianz für seine Handlungen im letzten "Mass Effect 2"-DLC "Arrival" zu verantworten, greifen die uralten Maschinenmonster der Reaper unversehens auf die Erde zu. Frohe Weihnachten! Um die Menschheit zu retten, braust der Commander mit einer rund erneuerten Normandy 2 durchs All und holt sich sogar einige der Rollenspiel-Elemente zurück, die BioWare im Vorgänger wegrationalisiert hatte. So soll das arg abgespeckte Herumbasteln an der Ausrüstung wieder an Komplexität gewinnen. In der Waffenkammer der neu eingerichteten Normandy schraubt Ihr zusätzliche Teile an die Schießprügel Eurer Ein-

satztruppe und experimentiert z.B. mit Zielfernrohren. BioWare verspricht außerdem, die Qualität der Feuergefechte des Shooter-RPGs stärker an die Standards aktueller Ego-Shooter anzugleichen. Kampfareale sollen aus mehreren mit Leitern verbundenen Ebenen bestehen. Außerdem wird Shepards Bewegungsrepertoire erweitert. Wie und ob der Commander am Ende seiner letzten Mission überlebt, hängt nicht zuletzt von den Entscheidungen ab, die Ihr im Vorgänger getroffen habt. Euer Spielstand aus "Mass Effect 2" inklusive Shepards Erfahrungsniveau und Attributen ist importierbar. mw



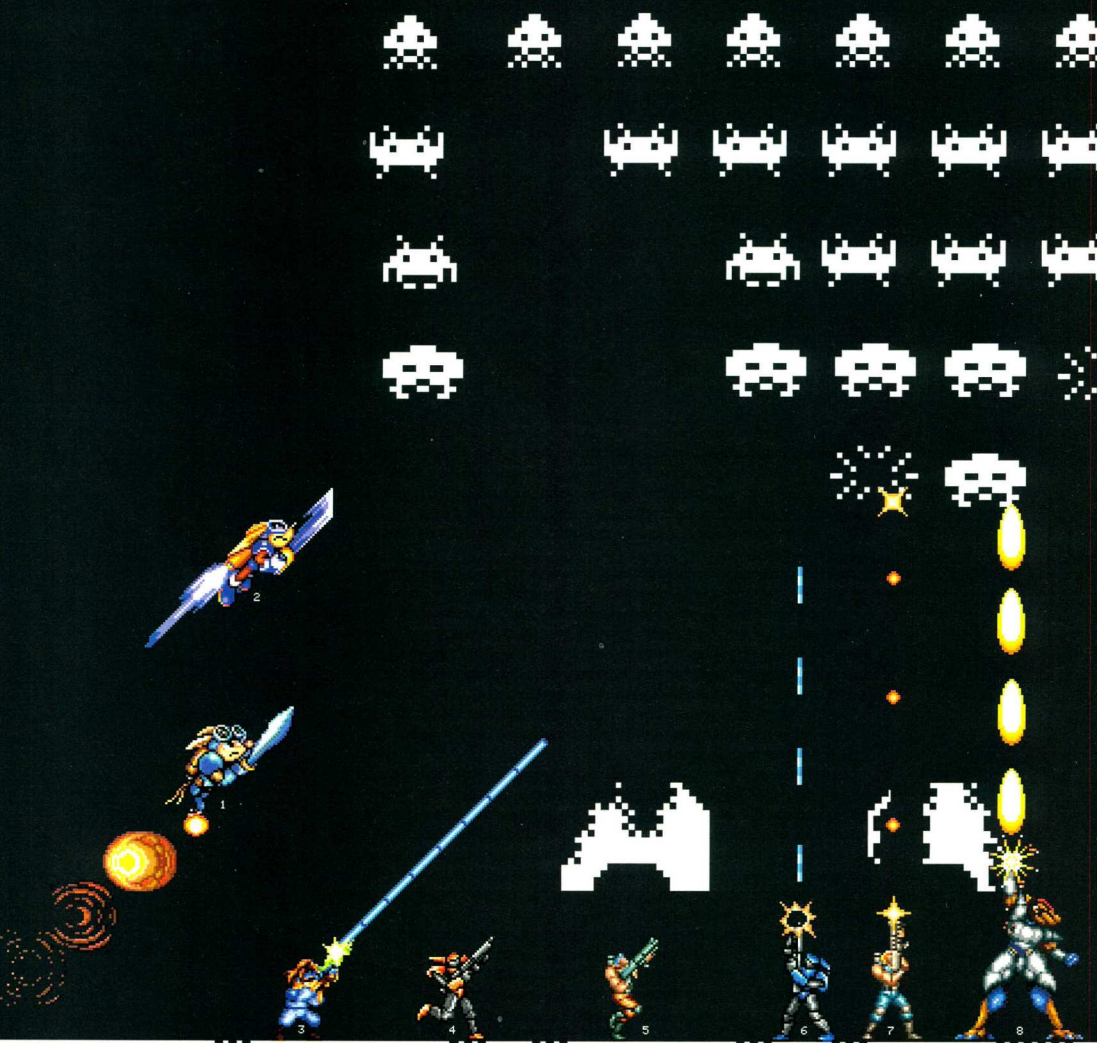
PS3 Reaper über London. Shepard (rechts) steht bei seinem letzten Auftrag unter großem Zeitdruck. Während er im All herumsegelt, um Kräfte für einen Gegenschlag zu mobilisieren, droht die Invasion der Robo-Kakerlaken.

System **PS3 / 360**
Entwickler **BioWare, Kanada**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **Dezember**

Obwohl Ihr die Story des Spiels mit Euren Entscheidungen beeinflusst, folgt das Spiel einem linearen Aufbau, der von J-RPGs etabliert wurde. Design und Sci-Fi-Setting sind dagegen West-Baustellen.



INVADERS

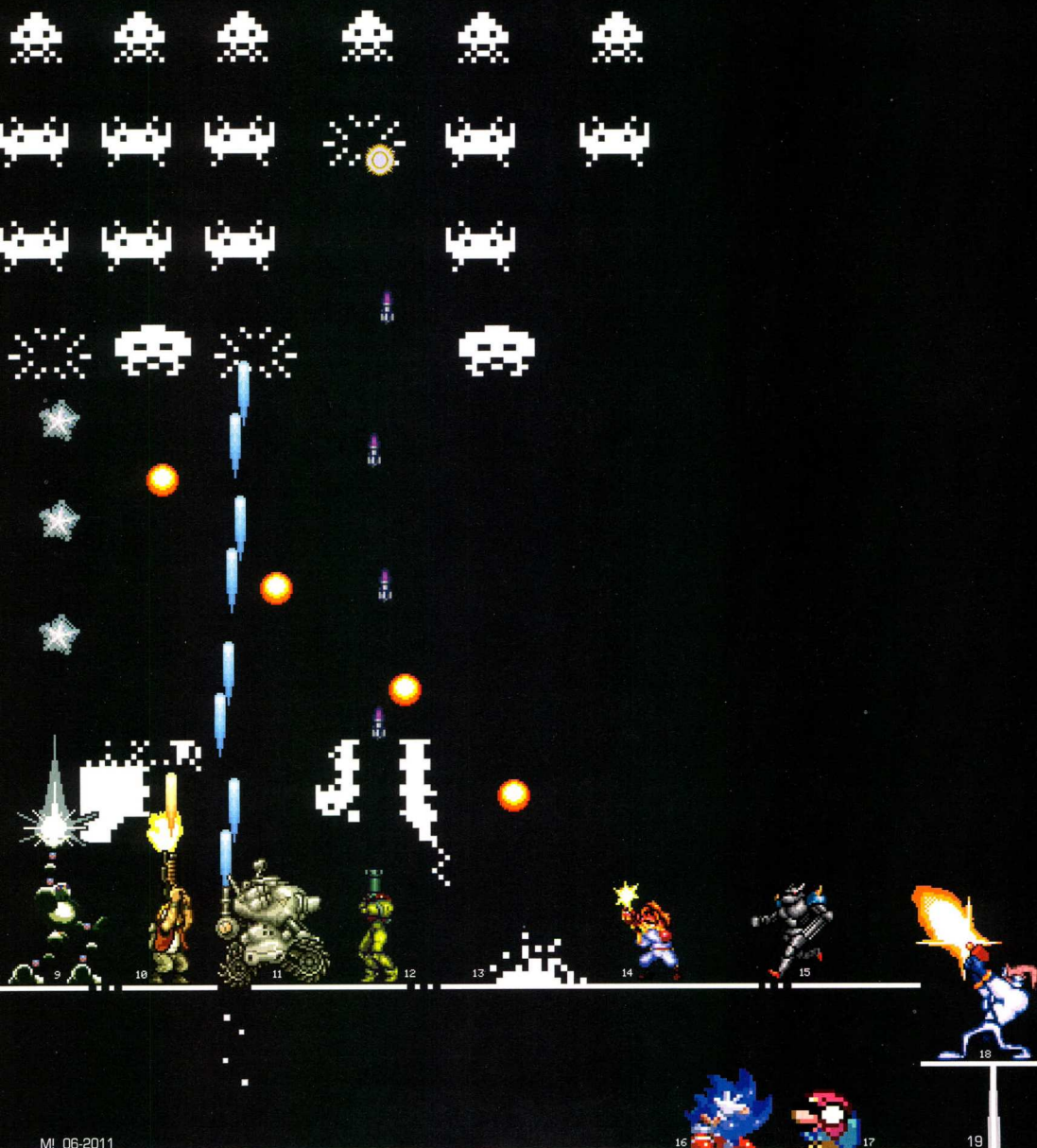


1. Rocket Knight Adventures (1993)
2. Sparkster (1994)
3. Gunstar Heroes (1993)
4. Probotector (1994)
5. Contra III (1992)
6. Probotector (1994)

7. Contra III (1992)
8. Alien Soldier (1995)
9. Vectorman (1995)
10. Metal Slug (1996)
11. Metal Slug (1996)
12. Super Metroid (1994)

13. Space Invaders (1978)
14. Gunstar Heroes (1993)
15. Probotector (1994)
16. Sonic 3 (1994)
17. Super Mario World (1990)
18. Earthworm Jim (1994)

MUST DIE



NACHRICHTEN

LARA und Deutscher Computerspielpreis verliehen

MÜNCHEN • Staatsminister Bernd Neumann, seines Zeichens Beauftragter der Bundesregierung für Kultur und Medien, sprach Ende März im Haus der Kunst in München von einer Vermählung. Fakt ist aber, dass der Deutsche Computerspielpreis und der LARA-Award weiterhin strikt voneinander getrennt bleiben, die Verleihung findet allerdings jetzt innerhalb der gleichen Veranstaltung statt. So kam die Jury von Erstem in diesem Jahr nicht wieder in die Bedrängnis, gute, aber gewalthaltige Spiele mit irgendwelchen Pseudo-Argumenten nicht zu berücksichtigen. Stattdessen wurden die 'ab 18'-Titel einfach

mit dem LARA gewürdigt. Neben Größen wie "StarCraft II" und "Assassin's Creed: Brotherhood" wirkten die deutschen Preisträger an Rang und Namen eher blass. Das könnte 2012 etwas anders aussehen: Wir sind gespannt, wie die Veranstalter im nächsten Jahr mit "Crysis 2" verfahren, immerhin ist das Spiel jetzt schon ein heißer Kandidat in der Kategorie "Bestes Deutsches Spiel", da Crytek in Frankfurt ansässig ist. Man wird sich einiges einfallen lassen müssen, um den Ego-Shooter, der nun einmal für Erwachsene gedacht ist und nicht mit ruppigen Spielelementen geht, nicht ehren zu müssen. tk



Die stolze Preisträger-Prominenz bei der Verleihung in München.

DIE PREISTRÄGER

DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Bestes Deutsches Spiel: A New Beginning (Daedalic, PC)
 Bestes Kinderspiel: The Kore Gang (Pixomondo, Wii)
 Bestes Mobiles Spiel: Galaxy on Fire 2 (Fishlabs, iPhone)

LARA-AWARD

Bestes Internationales Computerspiel: StarCraft II: Wings Of Liberty (Blizzard, PC)
 Bestes Internationales Konsolenspiel: Assassin's Creed: Brotherhood (Ubisoft, PS3/360)
 Bestes Internationales Mobiles Spiel: World of Goo (2D Boy, iPad)
 Ehrenpreis: Yves Guillemot (CEO Ubisoft)

Kinect beim RoboCup



Reich mir doch bitte mal die Milch! Roboter helfen im Haushalt.

MAGDEBURG • Bei den zehnten RoboCup German Open, die vom 31. März bis 3. April in Magdeburg stattfanden, trafen sich auch in diesem Jahr wieder allerhand kluge Köpfe, um einerseits Roboter für die Bereiche Haushalt und Rettung zu präsentieren und andererseits im technisierten Fußball gegeneinander anzutreten. Eigentlich handelt es sich hier also nicht um klassisches Konsolenterritorium, doch Microsofts Kinect sorgt unter den Tüftlern, die unter der Flagge internationaler Universitäten und Schulen antraten, für Aufsehen. Die Peripherie ermöglicht mit ihren Infrarotsensoren für schmale 150 Euro, Roboter mit räumlicher Wahrnehmung auszustatten. Vergleichbare Leistungen lieferten bisher nur Laserscanner, die 30- bis 40-mal teurer sind. Die Xbox-360-Bewegungssteuerung

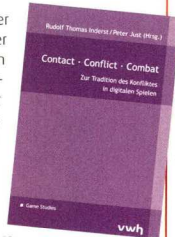
könnte damit für eine kleine Revolution im Roboter-Ballsport sorgen, so der Tenor aus den Reihen der etwa 250 Teams. tk

Contact – Conflict – Combat

Zur Tradition des Konflikts in digitalen Spielen

Verlag Werner Hülbusch • Inderst / Just • 29,90 Euro

Dass Videospiele ein wichtiges Sujet der Medienwissenschaft darstellen, darüber herrscht heute selbst im konservativen Deutschland kein Zweifel mehr. Trotzdem erscheint der Großteil der relevanten Literatur primär in den USA. Doch es gibt Ausnahmen: In "Contact – Conflict – Combat" sammeln Rudolf Inderst und Peter Just Aufsätze zu verschiedensten Konfliktformen – vom inneren Konflikt des Protagonisten in "Prince of Persia: Warrior Within" bis zu den bewaffneten Konflikten eines "Call of Duty: Modern Warfare 2". Da es sich um einen wissenschaftlichen Band handelt, ist die Sprache anspruchsvoller als in üblichen Publikationen zum Thema Videospiele. Interessiert Euch das Medium eingehender als nur der nächste Action-Blockbuster, dann lohnt ein Blick. tn



Capcom-Aussteiger im Gründerfieber

TOKIO • Im Oktober 2010 gab "Mega Man"-Papa Keiji Inafune seinen Abschied von Capcom bekannt – nach 23 Jahren Firmenzugehörigkeit (M! berichtete). Der Kopf hinter Marken wie "Onimusha" und "Dead Rising" hatte unlängst kritische Aussagen zum Entwickler-Standort Japan getroffen und die Auslagerung von Capcoms Traditionsmarken an westliche Studios vorangetrieben. Nun hat der 45-Jährige zwei eigene Firmen ins Leben gerufen: Comcept (eine Wort-

kreation aus 'Computer' und 'Concept') und Intercept – Inafune ist repräsentativer Direktor beider Studios. Intercept scheint ein Entwickler im herkömmlichen Sinne zu sein, auf der Homepage wird die Planung und Umsetzung von Spielen angekündigt. Als Design-Philosophie nennt Inafune die Schlagworte "Einzigartigkeit", "Anziehungskraft" und "Zeitlosigkeit". Das Arbeitsfeld von Comcept ist breiter gefächert und soll verschiedene Sektoren der Unterhaltung bedienen. hh



NEWS-TICKER

+++ **Gefeuert:** Sony Online Entertainment ("DC Universe Online") hat über 200 Mitarbeiter entlassen und die für PS3 in Entwicklung befindliche MMO-Agenten-Action "The Agency" als weitere Sparmaßnahme eingestellt. +++ **Auf Papier:** Das Wii-Abenteuer "Micky Epic" gibt es ab sofort auch als Comicbuch – für 72 edel aufgemachte Seiten müsst Ihr 13 Euro berappen. +++ **Bleischaden:** Ein australischer Ratingboard-Eintrag



Alte LCD-Spiele – neu entdeckt

POLEN • Wer sich mit Computern und dem Internet auskennt, findet für fast jede Retro-Konsole den passenden Emulator. Dabei gilt: Je beliebter die Hardware und je zahlreicher die Spiele waren, desto wahrscheinlicher ist die Existenz eines solchen Programms. Schwieriger sieht es bei LCD-Spielen (u.a. Nintendo Game & Watch-Reihe) aus. Jetzt hat das Grafikdesign-Studio Hippopotam (www.hippopotamstudio.pl) die Internetseite www.pica-pic.com ins Leben gerufen: Dort könnt Ihr 18 kultige LCD-Games – von "Zelda" bis zu russischen Exoten – prächtig emuliert ganz simpel im Browser zocken. *ms*

Retro am Strand

OSTFRIESLAND • Vom 5. bis 19. Juni gastiert die Computer- und Videospiel-Ausstellung Retro-Spektive im Nordseeheilbad Esens-Bensersiel – täglich von 10 bis 18 Uhr bietet die Sammlung alter Automaten, Heimcomputer und Konsolen Retro-Feeling zum Anfassen. Auf über 300 Quadratmetern präsentiert der Sammler Oliver Knagge im "Strandportal" seinen Streifzug durch 40 Jahre Games-Geschichte: Mehr als ein Dutzend Spielautomaten (von "Donkey Kong" über "Space Invaders" bis "OutRun"), bekannte wie exotische Heimcomputer (z.B. von Fujitsu oder Sharp) sowie zig klassische Konsolen stehen auf der Matte – fast alle Geräte funktionieren und können angetestet werden. Weitere Infos findet Ihr auf www.retro-spektive.de. Der Nordsee-Badeort Esens-Bensersiel selbst liegt nahe der Städte Jever und Wittmund, bietet Bäder, einen Campingplatz sowie viel Strand und Meer. Und wer nach so viel Retro-Gaming noch auf die Fahre steigt, der ist in Windeseile auf der Nordseeinsel Langeoog... *ms*



Nur einer der spielbaren Automaten: Yu Suzukis "Hang-on".

Brokasten is back

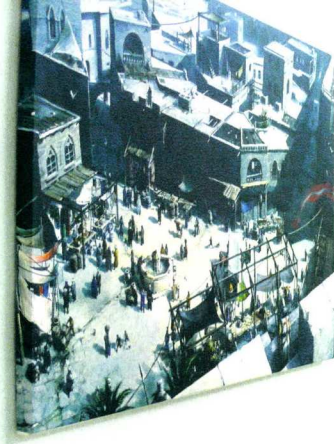
USA • Eine echte Legende kriegt man eben nicht tot: Seit etwa einem Jahr gibt es wieder Commodore in den USA mit dem Ziel, aktuelle PC-Technologie in die Form klassischer Heimcomputer zu packen. Ab Ende Mai soll deshalb der Commodore 64 in seiner unvergessenen Nackenrollen-Form wieder auferstehen. Von außen sieht das Gerät in der Tat fast so aus wie vor knapp 30 Jahren, die Innereien und Anschlüsse sind auf dem aktuellen Stand: Mit HDMI-Ausgang, Slot für Blu-ray-Laufwerke, Intel-Atom-Prozessor, nVidia-Grafikchip und 2 bis 4 GB Arbeitsspeicher wird solides Laptop-Niveau erreicht. Natürlich können Linux- und Windows-Betriebssysteme installiert werden, Retrofreunde begeistert aber der eingebaute Klassikmodus: Auf Knopfdruck startet eine Software, mit der ruckzuck C64-Oldies geockt werden können. Wer sich ein Gerät vorbestellen will, sollte 600 bis 900 US-Dollar zurücklegen und sich bei www.commodoreusa.net vormerken lassen. *us*



sowie eine kürzlich gesicherte URL weisen darauf hin, dass "Burnout Crash" in Entwicklung ist. +++ **Kurswechsel:** Ehemalige Mitarbeiter von Factor 5 haben unter der Leitung von Julian Eggebrecht das neue Studio TouchFactor gegründet. Arbeitsbereich: kostenlose Social Games für Smartphones, Facebook & Co. +++ **Blaueinsatz** abgesagt: Capcom hat das Projekt "Mega Man Universe" (XBLA, PSN) aus "verschiedenen Gründen" eingestellt. +++

Kunst-Ausstellung zu Assassin's Creed

MÜNCHEN • Vom 4. bis zum 17. April zeigte Ubisoft in der kleinen, aber feinen Galerie "Weltraum" etwa 50 Kunstdruck-Exponate zu seiner "Assassin's Creed"-Serie – der Eintritt war kostenfrei. Die auf Leinwände gedruckten Artworks zeigten Helden, Städte und Landschaften rund um die großartigen Meuchelabenteuer – von Altair bis Ezio, vom gelobten Land bis nach San Gimignano. Die Kunstliebhaber der M!-Redaktion waren natürlich vor Ort, nippten an gutem Rotwein und mussten anerkennen, dass solche Videospiel-Artworks auch an den weiß getünchten Wänden einer Kunstgalerie gut aussehen. *ms*



Prügel-Party am Main

FRANKFURT • Mitte März stieg mit dem Damagerny-Turnier wieder eine große Prügel-Fete in Frankfurt. Hauptthema des Turniers war "Tekken 6" – allerdings konnte Capcoms "Super Street Fighter IV" im Vergleich zur letzten Veranstaltung Boden gutmachen. Zusätzlich zeigte Nintendo eine gute Woche vor dem 3DS-Start Präsenz und die Konvertierung des Capcom-Beat'em-Ups für die Klappkonsole – passend dazu wurde gleich ein eigenes Handheld-Turnier angesetzt. Wieder kamen die Teilnehmer aus aller Herren Länder, manch ein Kämpfer reiste sogar aus den USA oder Korea an. Vor allem für Fans von Arcade-Sticks war einiges geboten: Hardware-Profis reparierten vor Ort beschädigte Sticks und boten Custom-Gehäuse und Buttons zum Kauf an. *tn*



Vorteil PS3: Die Turniere wurden wieder auf Sony-Konsolen gespielt. Rechts: der Arzt, dem die Arcade-Sticks vertrauen.

Zitat des Monats



"Ich glaube, dass die Motion-Scan-Technologie von 'L.A. Noire' eine interessante Lösung ist – für jetzt. Aber ich denke auch, dass sie eine Sackgasse ist. Die Technik ist unglaublich teuer, aber nicht in der Lage, Kopf und Körper gleichzeitig aufzunehmen."

David Cage, Boss von Quantic Dream ("Heavy Rain")

Lernen & Musizieren auf DS

DEUTSCHLAND • Bei der Recherche für die aktuelle Ausgabe unserer Schwesterzeitschrift Mobile Gamer, die ihr jetzt am Kiosk Eures Vertrauens findet, haben wir uns mit den neuesten Lernspielen für Nintendos DS beschäftigt. Die Grundschul-Lernprogramme "Deutsch 1.-4. Klasse 2011" und "Mathematik 1.-4. Klasse 2011" aus dem Hause Franzis überzeugen mit kindgerechter Optik, vielfältigen und gut gegliederten Aufgaben sowie motivierender Sprachausgabe. In Sachen Bedienkomfort müssen die Entwickler mit Blick auf die winzige kleine Eingabetastatur und das schlechte Speicherplatz-Management aber noch nachsitzen. Besser macht es der Cornelsen-Trainer "Mathe Klasse 5+6". Mit Ausnahme der nüchternen Aufmachung gibt es an dem Programm nichts zu meckern. Etwa 3.500 Aufgaben, simulierte Mathe-Tests, eine freischaltbare Formelsammlung und die Option, das komplette Modul in englischer Sprache zu nutzen, sorgen für ein Extra-Fleißkärtchen.

Für den Musikunterricht und Musikschulen bieten sich "Music: Little Amadeus" und "Music: Musik für alle" an. Während ersteres Modul mit einer Trickfilm-Lizenz punktet und Kindern die Grundlagen der Musiktheorie spielerisch beibringt, handelt es sich bei "Musik für alle" um ein Rundum-Sorglos-Paket für Musik- und Orchesterschüler. Notenlehre, Rhythmik und Fachbegriffe werden hier in 21 Lektionen vermittelt und durch anschließende Tests vertieft. Ein Nachschlagewerk, Akkord- und Griffstabellen sowie eine Minispiel-Sammlung lassen kaum Wünsche offen. *tk*



"Deutsch 1.-4. Klasse" erklärt Euch, wer die Hosen an hat.



"Music: Musik für alle" steigt tief in die Notenlehre ein.





KINECT™

Mittendrin statt nur dabei!

Spielt weltweit mit Hand und Fuß!

Kinect bringt nicht nur Solisten in Schwung oder beschränkt Euch auf Duelle vor der eigenen Mattscheibe: Spiele wie "Kinect Sports" erlauben via Xbox Live spannende Matches. Dabei geht es intensiver zur Sache als bei gewöhnlichen Games, denn wenn Euer athletischer Avatar mit lassiger Geste den Kontrahenten herausfordert, kommt eine ganz persönliche Note dazu, die es nur mit Kinect geben kann.



Fernbedienungen sind out!

Die Xbox 360 ist als Multimedia-Talent auch für Film- und Musikgenuss ideal. Mit Kinect wird das Navigieren durch den Zune-Markt noch ein Stück komfortabler: Lummelt bequem auf der Couch herum und startet mit lassigen Gesten Songs und Filme, pausiert oder spult vor. Greift in die virtuelle Zeitleiste und deutet zu der Stelle, an die Ihr springen wollt – so direkt bekommt das kein DVD-Player hin.



Headsets? Braucht keiner!

Wer online spielt, kennt diese Probleme: Das Funk-Headset ist mal wieder leer. Oder beim schwungvollen Zocken rutscht der Stecker der verkabelten Variante aus dem Joypad. Nerviger Kabelsalat oder ständiges Aufladen sind kein Thema, denn sie nutzen das eingebaute Mikrofon zur Kommunikation. Natürlich funktioniert das auch bei Spielen, die mit dem normalen Controller gesteuert werden.



Virtuelle Kaffeekränzchen!

Im Laufe des Frühjahrs startet "Avatar Kinect", mit dem launige Chatrunden noch unterhaltsamer werden. Denn dann hört Ihr Eure Kumpels nicht nur: Die Avatare aller Gesprächsteilnehmer sitzen in einer virtuellen Kulisie und können ihren Worten mit Gesten noch mehr Gewicht verleihen.



Plaudern ganz persönlich!

Kinect macht Videokonferenzen möglich: Beide Gesprächspartner werden mit Wort und Bild angezeigt – das ist spannender als jedes Telefonat. Die Kameralinse hat Euch voll im Blick, somit geht kein Detail verloren. Und weil Ihr nicht an ein Headset gefesselt seid, könnt Ihr Euch frei im Raum bewegen, ohne dass Euer Gegenüber den Kontakt verliert.



Sprecht mit der Xbox!

Deutsch beherrscht Kinect noch nicht (das wird die nächsten Monate geschehen), doch wer seine Xbox 360 auf Englisch umstellt, darf Ihr schon jetzt Befehle geben. Dann navigiert Ihr durch die Kinect-Menüs bequem per Zuruf, Sprachkommandos werden zuverlässig erkannt – so braucht Ihr nicht mehr das Pad, um ein Spiel zu starten, die Freundesliste zu durchstöbern oder die neuesten 'jetzt bei Xbox'-Videos zu betrachten.



Rekordverdächtig!

Kinect bescherte Microsoft einen Eintrag ins "Guinness Buch der Rekorde" für die sich am schnellsten verkaufende Unterhaltungselektronik. In den ersten 60 Tagen gingen 8 Millionen Exemplare über die Tresen, das sind durchschnittlich mehr als 133.000 Stück am Tag. Inzwischen erfreuen sich schon mehr als 10 Millionen Spieler an der innovativen Bewegungssteuerung ohne Controller – wann gehört Ihr dazu?



Zocker-Futter im Anmarsch!

Für Kinect stehen dieses Jahr eine ganze Reihe Neuerscheinungen an, die auch Core-Zockern das Herz schneller schlagen lassen: "Forza Motorsport 4" unterstützt die Bewegungssteuerung ebenso wie die pompöse Mech-Action "Steel Battalion". Das Download-Spiel "Gunstringer" schickt Euch mit einem Marionetten-Helden in den Wilden Westen, das Sesamstraßen-Abenteuer "Once Upon a Monster" stellt Euch Krümelmonster zur Seite. Schon im Juni taucht Ihr mit "Child of Eden" in psychedelische Sphären ein, die durch Kinect-Steuerung noch berauschender wirken.



Gamespite Quarterly: Amerikas letzte Print-Bastion?

USA • Spätestens seit das traditionsreiche US-Spieleheft EGM vor einiger Zeit eingestellt wurde, geht es mit dem Markt für Print-Magazine in den USA bergab: Trotz eines mittlerweile ins Leben gerufenen Revivals eben jener EGM und der kultigen Gamelan ist der amerikanische Print-Journalismus in einem desolaten Zustand – kein Wunder, müssen die Amis doch ohne M! Games auskommen!

Doch seit einiger Zeit gibt es für Freunde anspruchsvoller Artikel rund um das Thema interaktive Unterhaltung einen Hoffnungsschimmer: Spiele-Journalist Jeremy Parish (1up.com) veröffentlicht in dreimonatigen Abständen Gamespite Quarterly – umfangreiche Print-on-Demand-Bücher, die sich um ein bestimmtes Thema wie 8-Bit-Helden oder um einzelne Systeme wie das NES drehen, aber auch mal freie Essays zum Thema Videospiele bieten.

Herausgeber Parish erklärt: "Meine Webseite www.gamespite.net ist schon seit etwa 15 Jahren im Netz und mit der Zeit habe ich sie für Beiträge externer Autoren geöffnet. 2007 haben wir mit monatlichen Print-Veröffentlichungen experimentiert, aber nachdem Electronic Gaming Monthly (EGM) 2009 eingestellt wurde, bedeutete das für mich, dass ich nicht mehr in der Lage war, gedruckte Artikel zu veröffentlichen. Daher haben wir die Funktionsweise von Gamespite geändert – zuerst veröffentlichen wir unsere Artikel in Print-Form und stellen sie dann nach und nach online."

Und genauso funktioniert Gamespite bis heute: Wer möchte, der bestellt sich die Bücher als Soft-

oder Hardcover-Version, um etwas in der Hand zu haben. Oder er wartet ein wenig – denn sobald die Bücher zu bestellen sind, werden die Artikel peu à peu auf der Webseite veröffentlicht. So wird niemand gezwungen, Geld auszugeben.

Trotzdem sind die 15 bis 40 US-Dollar (je nach Ausgabe und Version) eine gute Investition: Wo sonst könnt Ihr noch bequem auf der Couch durch 10.000 Worte lange, persönlich gefärbte Abhandlungen zum Thema "Super Metroid" schmökern, komplexe Betrachtungen über ein einziges Sprite von "Street Fighter III: Third Strike" über Euch ergehen lassen oder in launig-albernen Biografien obskurer 8-Bit-Schurken stöbern?

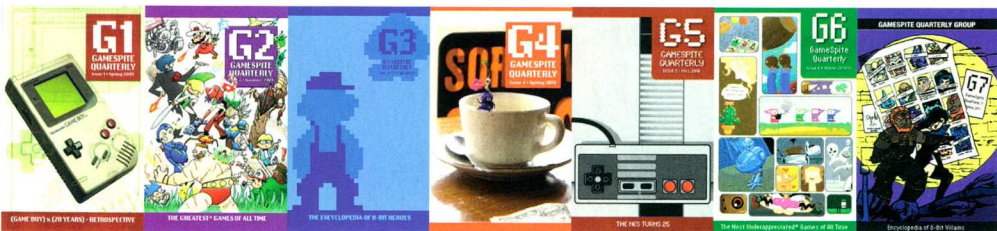
Diese Freiheit ist laut Jeremy Parish der größte Vorteil von Gamespite: "Ich muss mich nicht um zielgruppengerechte Inhalte, Leserzahlen oder Gewinnspannen kümmern. Ich kann die Dinge schreiben, die kommerzielle Publikationen nicht mit der Zange anfassen würden. Aber versteht mich hier nicht falsch: Ich bin nicht der Meinung, dass wir die letzten Helden der amerikanischen Print-Presse darstellen – was wir hier tun, machen wir zum reinen persönlichen Genuss. Die Tatsache, dass andere Menschen die Ergebnisse unserer Arbeit gerne lesen, ist ein toller Bonus." Bisher sind sieben Gamespite-Bände erschienen, dank



Die gebundenen Editionen von Gamespite Quarterly sind etwas teurer als die Softcover-Varianten, dafür echte Hingucker.

Print-on-Demand-Service sind sie nach wie vor verfügbar. Der achte Band der Reihe, der sich auf über 400 Seiten mit Sonys PlayStation beschäftigt, sollte – wenn Ihr diese Zeilen lest – ebenfalls bereits erhältlich sein.

Wer sich beim Thema Videospiel für mehr als nur die neuesten Trends und Grafikwunder interessiert und der englischen Sprache mächtig ist, dem sei ein Besuch bei www.gamespite.net wärmstens empfohlen – hier könnt Ihr auch die bisher erschienenen Bände bestellen. *tn*



Von links nach rechts: (Game Boy) x (20 Years) = Retrospective, The Greatest Games Of All Time, The Encyclopedia Of 8-Bit Heroes, The Mechanics Of Gaming, The NES Turns 25, The Most Underappreciated Games Of All Time, Encyclopedia Of 8-Bit Villains.



Jeremy Parish auf der letzten Penny Arcade Expo.

"Mein Stundenlohn wäre besser, wenn ich Burger braten würde!"

Wir haben uns mit dem Amerikaner Jeremy Parish, dem Mann hinter der Gamespite-Reihe, über sein Print-Projekt unterhalten.

M! Games: Wer genau ist die Zielgruppe für die GSQ-Bücher?

Jeremy Parish: Ich kann nicht für die anderen Autoren sprechen, aber ich persönlich sehe da eigentlich keine bestimmte Zielgruppe. Mein Ziel ist es, die bestmöglichen Bücher zu produzieren, zu denen wir in der Lage sind. In gewisser Weise bin ich selbst die Zielgruppe – solange ich mit dem Ergebnis zufrieden bin, ist das gut genug.

Ist GSQ ein Projekt, von dem man leben kann?

Das wäre schön, aber dafür müssten sich die Verkäufe verzehnfachen. Das ist zwar nicht völlig ausgeschlossen, würde aber eine Menge Arbeitskraft schlucken. Sollte sich die Lage nicht radikal ändern, bin ich erst einmal damit zufrieden, mich neben meiner normalen Arbeit bei 1up.com um Gamespite zu kümmern.

Kannst Du uns was über die Verkaufszahlen sagen?

Ich habe keine genauen Zahlen, aber die Verkäufe schwanken von Ausgabe zu Ausgabe sehr stark. Manche verkaufen sich so gut wie gar nicht, andere setzen einige Hundert Exemplare ab. Aber: Niemand wird durch Gamespite reich – vor allem, wenn man noch die Steuern einrechnet. Und ich weiß selbst, dass ich einen besseren Stundenlohn hätte, wenn ich irgendwo Hamburger braten würde! Aber darum geht es uns auch nicht.

Hast Du darüber nachgedacht, den Print-on-Demand-Sektor zu verlassen und GSQ einem "richtigen" Verlag anzubieten?

Nicht wirklich. Die ganze Sache funktioniert vor allem aufgrund ihrer Guerilla-Natur. Wir schaffen die Inhalte nach unserem eigenen Zeitplan und müssen uns nicht um Anbieter und Distribution sorgen. Das hält unsere Reichweite und Zielgruppe zwar überschaubar, aber ich glaube nicht, dass die Sache funktionieren würde, wenn all diese externen Frustquellen ins Spiel kämen.

Wie sehen die Zukunftspläne aus?

Ich würde Gamespite sehr gerne als eBook anbieten, aber unsere momentane Plattform Blurb unterstützt dieses Format noch nicht. Vielleicht werden wir demnächst den Anbieter wechseln, um in diesen Markt vorzustoßen. Denn ich habe das Gefühl, dass mittlerweile jeder, den ich kenne, ein Kindle besitzt...

COMING

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



ES BRODELT IN DER GERÜCHTEKÜCHE...

Kurz vor Redaktionsschluss machten Gerüchte über die technischen Spezifikationen des Wii-Nachfolgers im Internet die Runde. Das ist eigentlich kein Grund zur Aufregung, wir alle wissen, dass es langsam Zeit für eine neue Konsolengeneration wird, und spekuliert wird im Netz ja andauernd. Wenn sich aber ein sonst sehr gut informiertes amerikanisches Spielmagazin auf seiner Webseite auf anonyme Quellen beruft und die Ankündigung einer HD-fähigen Nintendo-Konsole für die E3 vorher-sagt, dann beginnt der Kessel in der Gerüchteküche überzukochen. Auf einmal weiß doch jeder etwas über den noch unbekannten nächsten Streich von Big N. Während diese Zeilen entstehen, kursiert nicht mehr nur die HD-Vermutung im Internet, Wii 2 soll auch über einen neuen Controller mit Bildschirm und Touchfunktion verfügen. In Sachen Leistung schlägt sie natürlich die PlayStation 3 und an eine 3D-Fähigkeit wurde genauso gedacht wie an Abwärtskompatibilität zum Wii. Angeblich wurde der Wunderkasten schon einigen Entwicklern und Herstellern vorgestellt, Ende 2012 soll er auf den Markt kommen. Was von dieser Masse an 'Fakten' letztendlich übrig bleibt, werden wir vielleicht auf der E3 im Juni sehen. Es wird Zeit, dass einer der großen Drei mal wieder Vorfreude auf eine frische Daddelkiste weckt, wie es Sony seinerzeit mit dem berühmten "Killzone 2" Trailer tat. Dann können wir uns auch wieder handfesten Sachen widmen und müssen keinen Kaffeesatz im Netz lesen.



DRAGON'S DOGMA

Seite 28

**SUPER SF IV
ARCADE EDITION**

Seite 26

CHILD OF EDEN

Seite 27

COMING

PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE

MAI

UPDATE	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 360	13.5.
5.26	DIRT 3	Codemasters	Rennspiel	PS3 360	24.5.
5.18	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3 360	27.5.
	L.A. Noire	Take 2	Action-Adventure	PS3 360	20.5.
	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PS3 360 Wii	12.5.
	Let's Dance With Mel B	Black Bean	Musik	PS3 360 Wii	20.5.
	No More Heroes: Heroes' Paradise	Konami	Action	PS3	19.5.
	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3 360	31.5.
	SBK 2011	Black Bean Games	Rennspiel	PS3 360	6.5.

DIRT 3

24. Mai • Rennspiel • PS3 / 360

Codemasters löst sich mit "DIRT 3" von der Serienvergangenheit und wendet sich ihr gleichzeitig zu. Denn einerseits wurde der Name Colin McRae aus dem Titel gestrichen, zum anderen steht nach dem Trendsport-Fokus des Vorgängers wieder verstärkt der klassische Rallye-Aspekt im Mittelpunkt. Mehr als die Hälfte der Karriere seid ihr im Kampf gegen die Uhr alleine unterwegs und rast bei allen möglichen Bedingungen über Stock und Stein. So stehen nun z.B. wieder Läufe an, bei denen es regnet und schneit – hier kommt die verfeinerte Wetter-Technologie von "F1 2010" zum Einsatz, die schöne Regentropfen und Schneeflocken auf den Bildschirm zaubert. Wir konnten für ein paar Rennen hinter dem virtuellen Lenkrad Platz nehmen und uns überzeugen, dass "DIRT 3" den hochgesteckten Erwartungen standhalten dürfte. Grafisch hat das Off-road-Spektakel noch mal eins draufgelegt: Die flotten Vehikel glänzen erneut mit einem detaillierten Schadensmodell, die Umgebungen vom staubigen Afrika bis zum winterlichen Skandinavien liefern mehr Abwechslung und sehen ausgesprochen naturnah aus. Nur die Cockpit-Perspektive wirkt bis-



lang nicht so dynamisch wie etwa die von "SHIFT 2", aber noch ist ja etwas Zeit. Das Fahrverhalten der Boliden variiert je nach Wagenklasse deutlich. Die bulligeren RAID-Modelle liegen stabil auf der Straße, während sich etwa der zickige Audi Quattro tatsächlich sehr nervös lenkt – Anspruch und Zugänglichkeit halten sich gelungen die Waage. Ganz ohne trendige Einschläge bleibt "DIRT 3" natürlich nicht: Die Gymkhana-Driftwettbewerbe halten Euch an, Euer Auto möglichst kunstvoll um die Kurve zu wuchten oder Donuts auf den Asphalt zu zaubern. Das sieht angemessen spektakulär aus und ist nicht

ganz einfach, gibt aber Einsteigern trotzdem das Gefühl, ihr Vehikel mit etwas Übung in den Griff kriegen zu können. Eine weitere erfreuliche Neuerung: Neben ein paar launigen Party-Spielen kommt erstmals ein Splitscreen für zwei Spieler zum Einsatz. Nach unserer Probefahrt sind wir sicher: "DIRT 3" wird Ende Mai offroadbegeisterten PS-Fans sehr viel Freude bereiten. us



SPIELE-TERMINE

JUNI

5.11	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3 360	16.6.
	Ape Escape	Sony	Action	PS3	
5.27	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3 360	16.6.
UPDATE	Duke Nukem Forever	Take 2	Ego-Shooter	PS3 360	10.6.
5.11	Dungeon Siege III	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3 360	17.6.
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3 360	3.6.
	Infamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3	
	Shadows of the Damned	Electronic Arts	Action	PS3 360	23.6.
5.26	Super Street Fighter IV Arcade Edition	Capcom	Beat'em-Up	PS3 360	24.6.
	Supremacy MMA	SOS Games	Sport	PS3 360	3.6.

E3

7. bis 9. Juni • Los Angeles

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

Super Street Fighter IV Arcade Edition

24. Juni • Beat'em-Up • PS3 / 360

Lange wurde spekuliert, seit Capcoms Captivate-Konferenz ist es offiziell: Die "Super Street Fighter IV Arcade Edition" schafft den Sprung von der Spielhalle in Euer Wohnzimmer. Besitzer des Vorgängers laden die neue Version ab dem 7. Juni für ca. 15 Euro auf ihre Konsole, alle anderen gedulden sich bis zum 24. Juni, dann steht die zweite Neuauflage von "Street Fighter IV" auch als Disc im Laden. Zu den bekannten 35 Kämpfern gesellen sich Yun und Yang aus "Street Fighter III", Evil Ryu aus "Street Fighter Alpha 2" und der brandneue Oni. Zusätzlich hat Capcom am Balancing geschraubt und spendiert Euch einen erweiterten Replay-Modus, in dem ihr zum Beispiel gezielt die Videos der



absoluten Topspieler anschaut. Damit setzt der Publisher die Tradition der Versionsfluten für seine Prügelspiel-Reihe fort. Ob es sich dabei um Abzocke oder Fanservice handelt, müssen die Spieler an der Ladentheke entscheiden. tk

CHILD OF EDEN

Tetsuya Mizuguchis spiritueller "Rez"-Nachfahre ist fast fertig – MI taucht schon mal ab in die atmosphärische Ballerei.

Seit der Premiere auf Ubi-softs letztjähriger E3-Pressekonferenz fiebert die Fangemeinde von Kreativkopf Tetsuya Mizuguchi seinem neuen Werk entgegen. Dass sich "Child of Eden" audiovisuell wohltuend von der üblichen Spielmasse abhebt, steht fest, doch einige andere Fragen blieben bislang offen: Steckt mehr dahinter als eine – durchaus gerne gesehene – Neuauflage seines Frühwerks "Rez"? Und kann man es mit Microsofts Kinect-Bewegungssteuerung wirklich vernünftig spielen? Wir gingen mit einer weit fortgeschrittenen Fassung auf die Reise durch Teile der neuen Mizuguchi-Welten, um die Antworten zu suchen.

"Child of Eden" ist spielerisch in der Tat ausgesprochen ähnlich zu "Rez". Hier wie da fliegt Ihr auf Schie-

nen durch die Levels und lenkt ein Zielkreuz, um fantasievoll gestaltete Feinde abzuschießen. Schnell kommen aber Unterschiede ans Licht: War früher die virtuelle Repräsentation des Spielers im Bildmittelpunkt, seid Ihr diesmal unsichtbar und erlebt den Ausflug in der Ego-Perspektive. Rauschen Projektilen auf Euch zu, müsst Ihr deren Abstand einschätzen. Ein Ring auf dem Bildschirm weist auf Geschosse hin, die sich außerhalb des nur leicht schwenkbaren Sichtbereichs befinden. Um die Gefahr loszuwerden, müsst Ihr auf die zweite wichtige Neuerung zurückgreifen: Die altbekannten Raketen, die erst per Zielkreuz aufgeschaltet und dann gesammelt losgeschickt wurden, sind gegen Feindschüsse machtlos. Für die setzt Ihr die zweite Angriffsart in Form eines Maschinen-



360 Am Ende des 'Evolution'-Kapitels wartet mit einem Riesenphönix ein Obermütz, der mehr Eindruck macht als die Bosse anderer Abschnitte.

gewehrslasern ein, auch lila gefärbten Gegnern schadet Ihr nur so. Spielt Ihr mit einem normalen Pad, liegen die beiden Schussvarianten auf eigenen Knöpfen, bei Kinect wechselt Ihr sie wahlweise durch Klatschen oder nutzt die linke bzw. rechte Hand. Im Praxiseinsatz braucht Ihr für die zweite Variante deutlich mehr Übung, brauchbar sind aber beide. Generell lässt sich "Child of Eden" mit Kinect tatsächlich ordentlich spielen, der klassische Joypad-Einsatz ist trotzdem exakter.

Grafik und Sound sind erwartungsgemäß imposant und ergeben ein ästhetisch-künstlerisches Gesamtbild, das Naturmotive ebenso gelungen einbindet wie Techno-Designs. Dennoch reißt es uns bislang nicht ganz so mit wie "Rez", dazu fehlt es an herausragenden Gestaltungselementen – auch bei einigen Endbossen vermissen wir mehr Imposanz und Persönlichkeit. Auch beim Aufbau der Levels wechseln sich interessante Kampfkonzellationen mit Leerlaufmomenten oder teils etwas zu vielen, für Hektik sor-

genden Feindprojektilen ab. Um erneut den naheliegenden Vergleich mit "Rez" zu bemühen: Das wirkt mehr aus einem Guss, während "Child of Eden" die Ästhetik über das Spielgefühl stellt – bislang, denn alles haben wir ja nicht gesehen. Und bis zur Veröffentlichung für die Xbox 360 im Juni (die PS3-Fassung wird später erscheinen) bleibt genügend Zeit, um das Kunstwerk auch noch spielerisch aufzumotzen. us

System **PS3 / 360**
Entwickler **Ubi Entertainment, Japan**
Hersteller **Ubisoft**
Genre **Action**
Termin **16. Juni**

DAS GEFÄLLT UNS

- » stilistisch außergewöhnlich
- » Kinect-Steuerung funktioniert ordentlich
- » ist spielerisch doch nicht komplett mit "Rez" identisch

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » Punktezuhebelung setzt extrem auf perfektes Rhythmus-Gefühl
- » Level-Aufbau nicht so ausgefeilt wie in "Rez"

FAZIT • "Rez 2" ist Realität – die psychologische Zielkreuz-Ballerei punktet vor allem durch ihr sehenswertes und reizvolles Design, mit dem der wenig innovative spielerische Kern überhäutet wird.



360 Viele Punkte bekommt nur, wer seine Zielraketen im Takt zur Musik abfeuert – angesichts der Reizüberflutung in manchen Sequenzen ist das doppelt schwer.

SPIELE-TERMINE		2011/12			
	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3 360	2011
	Allens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3 360	2012
	Anarchy Reigns	Sega	Online-Action	PS3 360	2011
	Armored Core V	Namco-Bandai	Action	PS3 360	2012
	Asura's Wrath	Capcom	Action	PS3 360	2011
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3 360	21.10.2011
UPDATE	Battlefield 3	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 360	November 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
UPDATE	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	PS3 360 Wii	15.7.2011
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3 360	2012
5.16	Dark Souls	Namco-Bandai	Action-Rollenspiel	PS3 360	2011
	Dead Island	Deep Silver	Action	PS3 360	2011
	Deep Black	SOS Games	Action	PS3 360	2011
5.18	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3 360	2011
	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
5.28	Dragon's Dogma	Capcom	Action	PS3 360	2012
	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3 360	2011
	Earth Defense Force: Insect Armageddon	Namco-Bandai	Action	PS3 360	2011
	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3 360	2011
NEU	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	PS3 360	23.9.2011
5.13	Final Fantasy XIII-2	Square Enix	Rollenspiel	PS3 360	2011
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3	2011
	Forza Motorsport 4	Microsoft	Rennspiel	360	2011
	Gears of War 3	Microsoft	Action	360	20.9.2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3 360	2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3 360 Wii	5.8.2011
	Haunt	Microsoft	Action-Adventure	360	2011
	Ico & Shadow of the Colossus Collection	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3 360	10.2.2012
5.14	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3 360	3. Q. 2011
	Kingdom Under Fire II	Blueside	Action	PS3	2012
5.17	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
	Ninja Gaiden III	Tecmo Koei	Action	PS3 360	2012
	Ni no Kuni	Level-5	Action-Adventure	PS3	2011
	Once upon a Monster	Warner	Geschicklichkeit	360	2011
	Postal III	Akella	Action-Adventure	360	2011
5.40	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
5.26	Resident Evil: Operation Raccoon City	Capcom	Action	PS3 360	4. Q. 2011
	Resistance 3	Sony	Ego-Shooter	PS3	6.9.2011
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	PS3 360	2011
	Ridge Racer Unbounded	Namco	Rennspiel	PS3 360	2012
	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Rollenspiel	PS3 360	2012
	Rise of Nightmares	Sega	Action-Adventure	360	2011
	Rocksmith	Ubisoft	Musik	PS3 360	2011
	Saints Row: The Third	THQ	Action	PS3 360	4. Q. 2011
	Serious Sam 3: BFE	Croteam	Ego-Shooter	PS3 360	2011
	Silent Hill: Downpour	Konami	Action-Adventure	PS3 360	3. Q. 2011
	Sorcery	Sony	Action-Adventure	PS3	2011
	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3 360	2011
NEU	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PS3 360 Wii	2011
	SSX	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
	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
5.4	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	Rollenspiel	PS3 360	11.11.2011

SPIELE-TERMINE		2011/12			
	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
NEU	UFC Personal Trainer	THQ	Sport	PS3 360 Wii	Juli 2011
	Uncharted 3: Drake's Deception	Sony	Action-Adventure	PS3	1.11.2011
UPDATE	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3 360	August 2011
	White Knight Chronicles 2	Sony	Rollenspiel	PS3	2011
5.17	XCOM	Take 2	Ego-Shooter	360	2011
	Xenoblade Chronicles	Nintendo	Rollenspiel	Wii	2011
	X-Men: Destiny	Activision	Action	PS3 360	2011
	Yakuza: Of the End	Sega	Action-Adventure	PS3	2012

gamescom

18. bis 21. August • Köln

Zum dritten Mal öffnet die Koelnmesse im August ihre Tore für neugierige Videospieles. 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 Ausstellerschwund in diesem Jahr fortsetzt?

Dragon's Dogma

2012 • Action • PS3 / 360



Capcom haut wichtig in die Fantasy-Kerbe und kündigte auf der eigenen Captivate-Presskonferenz mit "Dragon's Dogma" einen Actiontitel an, in dem sich alles um den Kampf gegen zahlreiche Monster und die Entwicklung Eurer Gefährten dreht. Ihr zieht zusammen mit drei KI-Kollegen durch eine offene Spielwelt und schlachtet Euch als Krieger, Läufer oder Magier durch Greife, Goblins und natürlich jede Menge Drachen. Eure Kameraden lernen durch Euer Vorgehen in den Kämpfen dazu, warnen Euch vor Widersachern und verraten geeignete Taktiken für die Monsterhutz. Die Recken gehen einigstündig vor, ihr gebt ihnen aber auch wahlweise Befehle per Steuerkreuz. Viele Faktoren wie das Gewicht der Waffe, das Material Eurer Rüstung und selbst die Länge Eurer Beine entscheiden darüber, wie Ihr fechtet. Hinter "Dragon's Dogma" stehen Hideaki Itsuno und Hiroyuki Kobayashi, die verantwortlich für "Devil May Cry 4" waren. Das lässt auf eine ordentliche Portion Haudrauf-Action hoffen. 200 Nichtspieler-Charaktere mit eigener Stimme und vollständigem Tagesablauf sorgen nebenbei für Rollenspiel-Atmosphäre. tk

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", "Hant" und Co. kündigten zahlreiche Entwickler Core-Titel für die kontrollierlose Steuerung an. Auch in diesem Jahr soll die Messe stattfinden, trotz Erdbeben und Atomkatastrophe in Fukushima.

COMING

PSP • DS • 3DS

SPIELE-TERMINE

HANDHELD

	Angler's Club: Ultimate Bass Fishing 3D	Namco-Bandai	Simulation	3DS	2011
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation	3DS	2011
	Captain America: Super Soldier	Sega	Action	DS 3DS	15.7.2011
5.29	Cave Story 3D	Nicalis	Action-Adventure	3DS	2011
UPDATE	Dead or Alive Dimensions	Nintendo	Beat'em-Up	3DS	20.5.2011
	Doctor Lautrec and the Forgotten Knights	Konami	Adventure	3DS	2011
5.29	Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten	Square Enix	Rollenspiel	DS	20.5.2011
	Dream Trigger 3D	Namco-Bandai	Action	3DS	2011
	Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel	3DS	2011
	DualPenSports	Namco-Bandai	Geschicklichkeit	3DS	2011
NEU	F1 2011	Codemasters	Rennspiel	DS 3DS	2011
	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	DS 3DS	5.8.2011
NEU	James Noir's Hollywood Crimes	Ubisoft	Action	3DS	2011
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action	DS	2011
	Lego Pirates of the Caribbean	Disney	Action-Adventure	PSP DS	13.5.2011
	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
UPDATE	Naruto Shippuden 3D: The New Era	SIGES Games	Action	3DS	17.6.2011
	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
	Resident Evil: The Mercenaries 3D	Capcom	Action	3DS	2011
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure	3DS	2011
NEU	Solatorobo: Red the Hunter	Nintendo	Action-Rollenspiel	DS	1.7.2011
NEU	Spider-Man: Edge of Time	Activision	Action	PSP DS	2011
NEU	SpongeBob Schwammkopf: Verflucht und zugemalt	THQ	Action	3DS	20.5.2011
UPDATE	Sports Island 3D	Konami	Sport	3DS	2.6.2011
	Star Fox 64	Nintendo	Action	3DS	2011
5.26	Steel Diver	Nintendo	Action	3DS	6.5.2011
UPDATE	Sudoku: The Puzzle Game Collection	Konami	Denken	3DS	26.5.2011
	Super Mario	Nintendo	Jump'n'Run	3DS	2011
UPDATE	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure	3DS	17.6.2011
5.29	Thor: Das Videospiel	Sega	Action	3DS	2011
	Transformers: Dark of the Moon	Activision	Action	DS 3DS	2011
	Valkyria Chronicles 3	Sega	Strategie	PSP	2011

Dragon Quest VI: Wandler zwischen den Welten

20. Mai • Rollenspiel • DS

Nach dem überaus erfolgreichen "Dragon Quest IX" schließt Square Enix mit dem sechsten Teil der Serie eine lange klaffende Lücke im europäischen "Dragon Quest"-Portfolio. In "Wandler zwischen den Welten" dominieren zahlreiche kleinere Storylines, klassische Rundenkämpfe und ein umfangreiches Berufssystem das Bild.

In Ausgabe 04/11 vergaben wir bei unserem Test der US-Version 86 Punkte Spielspaß. Sollten die deutschen Texte ebenso gelungen übersetzt sein wie die englischen, dann steht Handheld-Rollenspielern ein RPG-Klassiker ins Haus. tk



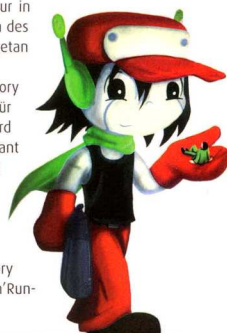
Cave Story 3D

Juni • Action • 3DS

Daisuke "Pixel" Aramys ursprünglich 2004 auf dem PC entstandener Indie-Hit "Cave Story" wird unter Kennern als eines der besten Spiele aller Zeiten gehandelt. Das Abenteuer ist ein auf den ersten Blick einfaches 2D-Aktionspiel, das Elemente aus "Mario", "Mega Man" sowie "Metroid" in sich vereint und mit grandioser Spielbarkeit und perfekter Balance veredelt.

Jetzt erscheint der Geheimtipp erstmals als physisch greifbare Verkaufsversion. Für "Cave Story 3D" auf dem 3DS wurde die Grafik komplett polygonal überarbeitet – eine mutige Entscheidung, begründet sich doch ein beträchtlicher Teil des guten Rufs des Originals auf dem charmanten Pixel-Look. Doch die Änderungen scheinen ganz im Sinne des Erfinders zu sein. Nao Zook von Publisher NIS America erklärt uns im Interview: "Wir trafen Daisuke vor ein paar Wochen und er sagte, er würde gern ein 3D-Spiel machen. Mit der anstehenden Veröffentlichung des 3DS war das ein guter Zeitpunkt für ein Remake. Bisher war 'Cave Story' ein kostenloser Titel für den PC oder ein Download für WiiWare und DSi (Letzteres nur in den USA), aber jetzt haben wir die neueste Form des Spiels auf einem richtigen Modul. Daisuke ist angetan von der ganzen Entwicklung."

Wir sind ebenfalls schon gespannt auf "Cave Story 3D": Auch wenn "Cave Story" bereits seit Jahren für die verschiedensten Plattformen erhältlich ist, wird das Remake doch auch für alte Hasen interessant sein. Zum einen, weil "Cave Story" seit jeher mit seinem gewaltigen Wiederspielwert besticht; zum anderen, weil wir schon neugierig sind, wie sich die Tiefenwirkung in den verschachtelten Höhlen (von denen ihr unten eine im Entwurf seht) bemerkbar machen wird. "Cave Story 3D" sollten anspruchsvolle Action- und Jump'n'Run-Fans unbedingt im Auge behalten. tn



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. Gerüchte sprechen von einem Release im November.



MOBILE GAMER

AUSGABE 16 € 3,50

Schweiz sfr 7,00 /
Österreich € 4,50 / Frankreich € 4,95 /
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

Tests & Tipps für DS • PSP • Smartphones

WIEDER DA!

Dragon Quest 6

Aufwändiges DS-Remake des Rollenspiel-Klassikers

TOP-SPIELE IM TEST

PSP-KRACHER

- Tactics Ogre (mit Player's Guide)
- The 3rd Birthday
- Dissidia 012
- Final Fantasy 4

24 SEITEN TEST & TECHNIK

3DS

Die Spiele • Die Probleme • Der 3D-Effekt
Insider-Test & Zukunftsaussichten: Das müsst Ihr über den 3DS unbedingt wissen

HITS 2011

Die Rückkehr der Superspiele

- Zelda: Ocarina of Time
- Resident Evil im Doppelpack
- Metal Gear Solid 3D

GERÄTE-NEUHEITEN

Vom PSP-Nachfolger bis zum Playstation Phone:
alle Infos über die kommenden Handhelds

DS & PSP REPARIEREN

Erste Hilfe für Euer Handheld



100 Seiten Handheld-Power



MOBILE GAMER

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

JETZT NEU am Kiosk

ALICE: MADNESS RETURNS

"All das Gerede über Blut und Erschlagen verdirbt mir den Appetit auf Tee", jammert die Grinsekatz in Tim Burtons Film – doch das Spiel ist noch viel durchgeknallter. M! trifft Alice in London und erlebt eine Welt, die zwischen Lila-Laune-Bär und Horrortrip wechselt.

» Ein erdrückender Schleier aus Schwermut und Trauer liegt über dieser Welt, über den ersten Schritten in die Leere. Alice setzt sich auf einem Dach hin. Irgendein Dach, irgendwo in London. Es regnet, der Wind peitscht ihr ins Gesicht. Ihr blütenweißes Kleid saugt sich mit Wasser voll, sieht bald aus, als hätte man es in einen Sumpf geworfen. Und so fühlt sich Alice auch, die Heldin von diesem depressiven jump'n'Run-Schnetzler. Als ihre Familie bei einem Brand umkommt, wird sie erst depressiv, dann verrückt und schlussendlich wie ein Stück Müll entsorgt – in der Irrenanstalt Rudledge.

Als M! Games sich in London auf EAs Showcase das Gamepad schnappt, denkt Alice über ihr Leben nach, ploppen hier und da Erinnerungen auf – Sprachfetzen von ihrem Vater, Lob von der Mutter. Der Druck, nicht zu wissen, warum nur sie überlebt hat, macht sie wahnsinnig und so flüchtet sie sich einmal mehr ins Wunderland.

Tödlich schön

"Alice: Madness Returns" stammt aus der Designfeder von American McGee und ist die Neuinterpretation von Lewis Carrolls berühmtem Kinderbuch; fühlt sich aber weniger wie ein Märchen und mehr wie ein kranker Psychotrip an. Das

Wunderland ist ein surrealer Ort, so schräg, krank und aggressiv wie seine Bewohner. Allen voran die blutrünstige Königin. Mit eiserner Hand regiert sie ihr Reich; skelettierte Spielkarten-Soldaten mit rasiermesserscharfen Hellebarden stützen ihre Herrschaft. Das Land selbst wird wiederum von augenlosen Drachwesen, bizarren Mischkreaturen – halb Schnecke, halb Dampfmaschine – und wild gewordenen Teekannenpanzern bewohnt. Das Besondere ist, dass Alice immer mal wieder von ihrer Fantasiewelt ins Hier und Jetzt wechselt. Dort ein paar Killerdämonen den Schädel mit Pokerkarten aufschlitzen – hier mit Augenzeu-

gen reden und Hinweisen nachgehen.

Die Demo lässt uns direkt ins Wunderland reisen: Hier ist alles freundlich, kunterbunt, wir erwarten, dass der Lila-Laune-Bär uns begrüßt und die Teletubbies durch die Gegend stolpern. Doch schon der kleine Totenkopf an Alice' blauem Kleid macht klar: Das hier ist kein Kinderspiel, sondern Unterhaltung für Erwachsene mit künstlerischem Anspruch. So steht Alice vor einem Abgrund, in der Ferne erhebt sich ein skurriles Konstrukt; eine Art Festung, gebaut aus Teekannen und Rohrleitungen. Um den Abgrund zu überwinden, öffnen wir ein Ventil – springen in den Luftstrahl eines Ventilators, lassen uns auf eine Plattform werfen und hüpfen munter weiter. Mario und Konsorten lassen grüßen. Das Besondere ist allerdings Alice' Fähigkeit, sich beliebig klein und wieder groß zu machen. Ein Druck auf die linke Schultertaste aktiviert die Schrumppflume – Alice wird zum Zwerg, passt durch kleine Türspalte hindurch und sieht unsichtbare Brücken, die den Weg zur Teekannenburg skizzieren. Den Pfad prägen wir uns ein, lassen Alice wieder wachsen und hüpfen den Weg zum Ausgang. So richtig fordernd sind die Plattformenlagen nicht, weil Alice per Tastendruck ihre Sprungkraft verdreifachen kann. Ein Druck und sie springt in einen Luftstrom, wird nach oben katapultiert und schwebt durch erneute Sprünge getragen von Schmetterlingen zu ihrem Ziel.



360 Alles andere ist normal? Hier werden Pfefferstreuer zu Gatling-Guns und harmlose Teekannen zu Spinnenmonstern mit rot funkelndem Auge.



360 Trinkt Alice einen Vergrößerungstrunk, kann sie die gesamte königliche Armee mit einem Fußtritt zermatschen – auch praktisch.

Pfeffermühlen-Feuer

Deutlich launiger ist es da schon, Alltagsgegenstände in fiese Waffen zu verwandeln. Da das Wunderland ohnehin nur in Alice' wirrer Fantasie existiert, mutiert eine Pfeffermühle zur Gatling-Gun, ein Teekännchen zum Granatwerfer und ein Regenschirm zur kugelsicheren Deckung. Und das Kampfsystem? Jeder Gegner hat eine Schwachstelle; bei Teekännchen sind es die Beine. Und bei den Herzbuben-Wachen der Königin ist es natürlich das Herz, welches die Soldaten geschützt am Rücken tragen. Bei vier oder mehr Herz-Soldaten wird der Feind erst einmal per Pfefferstreuer mit garantiert biologisch abbaubarer Munition eingedeckt und dann im Nahkampf per Quick-Time-Reaktionstest ausgeknockt, aufgeschlitzt und das Pumporgan

Das Riesenbaby mit Knopfaugen und klaffenden Wunden brennt sich ins Hirn.

ausgeweidet. Nicht gerade die feine englische Art einer Lady, sorgt aber für die Extraportion Splatter.

Einen besonderen Dreh bekommen der Spielverlauf und das ganze Design durch die Depressionsschübe der Protagonistin. So mogelt ihre Fantasie zu bekannten Figuren wie der Königin, den Herz-Wachen oder dem Hutmacher auch Adaptionen von bekannten Charakteren hinzu. Beispielsweise treffen wir nicht direkt auf den Hasen, der nie Zeit hat – sondern können ihn als wandelnde Bombe losschicken. Auf Knopfdruck schmeißt Alice



360 Die Detailverliebtheit ist grenzenlos. Hier warten eingravierte Herzen im Stein, dort gar eine Burg, deren Mauern in Herzform geringelt sind.

einen kleinen weißen Hasen mit schwarzem Zylinder auf den Boden, der einen großen Wecker in den Händen hält. Die Feinde zieht er magisch an, läuft die Zeit ab, macht es bum. Optimal, um gepanzerten Gegnern ihre Schilde und Plattenrüstungen wegzusprengen.

Je depressiver Alice wird, desto furchterregender geraten auch die Bosse.

Wir reden von einem mutierten Riesenbaby, an dessen rechte Schulter ein Ofen getackert wurde. Aus der Wunde tropft immer wieder Blut, das Wesen nimmt sich Kohle aus einer Art Rucksack, entzündet sie im Ofen und feuert sie auf Alice. Jetzt heißt es, schnell auf den Regenschirm zu wechseln und ihn per Tastenhämmern so schnell zu drehen, dass eintreffende Kugeln und Geschosse abprallen. Des Mutantenbabys Schwachstelle? Sein völlig vereitertes Köpfchen. Ergo immer schön auf die Augen halten und ihm so die Sicht nehmen, dann auf das Ungetüm klettern und es im Quick-Time-Event zu Boden schlachten. Als Belohnung für den bestanden Mini-Boss-Kampf wird eine Erinnerung freigeschaltet – Alice erlebt in handwerklich gut gemachten Videos »»

DIE GESCHICHTE: WIRKLICH EIN HORRORTRIP?

"Alice: Madness Returns" soll sich wie ein Horrorfilm anfühlen. So richtig viel davon haben wir noch nicht gesehen. Klar, durch ihre Depressionen verändert sich die Welt, aber das psychologische Element fehlte bisher in unserer Anspielungssession. Allerdings konnten wir "Alice: Madness Returns" bereits in San Francisco im Rahmen der GDC 2011 spielen und dort tauchten erste Renderfilmen auf: Alice streift durch London – sie ist spindeldünn, käsebleich. Es schneit, sie zittert und bleibt vor einem reich verzierten Schaukasten stehen. In dem sitzen der Hutmacher, die Haselmaus und der Hase Peter White an einem Kaffeetisch. Vor ihnen steht Tee, über ihnen thront ein Clown mit niesigem Wecker. Dann plötzlich entzündet sich das Bild, es schießen erst Flammen und dann der Arm der Wunderland-Königin heraus. Spannend auch, dass Alice wie ein Detektiv Angehörige ihrer Familie verhören soll – wobei

scheinbar Wunderland und das reale London immer mehr miteinander verschmelzen. Die St. Paul's Cathedral besteht dann nur noch aus Knochen. Bizar; so wie das ganze Spiel.





360 Kratos macht Urlaub, Alice übernimmt den blutigen Job. Beim Kampfsystem haben sich die Chinesen einmal zu viel inspirieren lassen.

mit düsteren Geigenklängen, was bisher geschah.

Look hui, Spielspaß pfui?

„Alice: Madness Returns“ ist aktuell noch ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist das einzigartigste, absolut fantastische Design. Wo sich spindeldünne Türme in den Himmel erheben, von Ranken umhüllt wie ein Märchenschloss; oder die berühmte St. Paul's Cathedral – erbaut aus Knochen; eine Orgel, die auf Zähnen herunklimpert. Oder ein Altar aus Gebeinen, auf dem ein Messbecher steht – gefüllt mit Blut. Auch das Gegnerdesign ist klasse: Das fängt bei grünen

Gnomen mit Knollnase an, die sich einen Kochtopf als Kopfschutz überschnallen, und hört bei diesem Riesenbaby auf, das uns mit seinen schwarzen Augen und klaffenden Wunden noch länger im Kopf bleiben wird.

Und genau das dürfte die große Stärke von „Alice: Madness Returns“ werden. Endlich einmal kein gesichtsloser Militärschooter irgendwo in Afghanistan. Das Design strahlt Persönlichkeit aus; an jeder Ecke gibt es etwas zu entdecken. Fans der Buchvorlage verstehen, warum da Pelikane über offenem Feuer gegrillt werden; oder warum eine Burg aus Tee-

kesseln gebaut wurde. Und wenn sich Alice heilen will, schmeißt sie keinen Trank ein, sondern springt in eine Sonnenblume, die sie mit Energie füllt. Stirbt sie, verpufft das Mädchen in einem Meer von Schmetterlingen. American McGee und sein chinesisches Team Spicy Horse schaffen hier eine ganz eigene Interpretation, müssen aber Gas geben, was die Spielmechanik angeht: Die Kamera ist störrisch, immer wieder springen wir ins Leere. Und auch sonst hat uns „Alice: Madness Returns“ spielerisch nicht vom Hocker gerissen. Die Plattformspringerei ist zwar durchdacht, aber das Verkleinern-

Vergrößern nutzt sich erstaunlich schnell ab, auch wenn wir hier und da dadurch mal einen Bonusraum entdecken. Das Kampfsystem passt zwar stilistisch gut, sieht aber viel zu sehr nach „God of War“ aus. Da fehlt etwas Eigenständiges, irgend-eine coole Idee. Es ist klasse, dass es hier keine Gatling-Gun gibt, sondern einen Pfefferstreuer. Und keinen Granatwerfer, sondern eine Teekanone. Aber liebe Entwickler, dann fangt auch was damit an. Die Teekannenspinnenpanzer sehen extrem cool aus, sind als Bossgegner aber auch nichts anderes als die 08/15-Spinne von nebenan: Beine ab, Schwert ins Herz gestoßen – aus die Maus. Wenn das Team um American McGee hier noch nachbessert, dürfte uns etwas Großes, weil Einzigartiges bevorstehen. **bk**



360 Herrlich, wie das chinesische Studio Spicy Horse hier die Einflüsse seiner Kultur mit einem sehr abgefahrenen, düsteren Design verquickt.

System **PS3 / 360**
Entwickler **Spicy Horse, China**
Hersteller **Electronic Arts**
Genre **Action-Adventure**
Termin **16. Juni**

DAS GEFALLT UNS

- einzigartiges, verstörend schönes Design
- Alltagsgegenstände mutieren zu Waffen
- Depressionen verwandeln Landschaft und Gegner
- Fest für Fans: Überall finden sich Anspielungen auf das Original von Lewis Carroll

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- schwache Texturen und Effekte
- störrische Kamera
- fühlt sich stellenweise stark nach „God of War“-Klon an

FAZIT » Psychedelisches angehauchtes, unfassbar gutes Design trifft auf spielerischen Durchschnitt. Alice braucht frische Ideen in puncto Spielablauf.

»WIE VIELE SPIELE HABEN EINEN EIGENEN KUNSTSTIL?«

Von John Carmack zu Will Wright und dann ab nach China: Design-Guru American McGee plaudert in San Francisco über Kunst, Kultur, Kommerz und fragt sich, warum so viele Spiele trotz Mega-Budgets keinen eigenen Designstil finden.

MI Games: Deine Arbeit als Automechaniker hat Dich damals zu id Software geführt. Verrückt, wie kam das denn?

American McGee: Ich war 17, chronisch pleite und habe mich als Mechaniker über Wasser gehalten. Einer meiner Nachbarn fuhr einen Ferrari, der eines Morgens nicht ansprang. Ich habe ihm meine Hilfe angeboten. Der Typ hieß John Carmack.

Und der Godfather of Shooter hat Dir als Dank den ersten Job in der Industrie verschafft?

Wir spielten jeden Abend "Zelda" oder "Mario" zusammen. Ich war wohl ziemlich gut und erkannte sehr schnell Bugs und Fehler in Spielen - deshalb hat er mich in sein Studio eingeladen und mir einen Job als Qualitäts-Tester gegeben. Ich sollte Bugs finden und an die Programmierer weiterleiten. Ich habe nebenher immer Charaktere aus den Spielen nachgezeichnet oder ganze Welten auf Papier neu entworfen. Carmack kam in mein Büro, ich wollte das Zeug gerade in die Schublade stecken und da meinte er - warte mal, das sieht großartig aus. Lass uns mit dem Designteam über eine Umsetzung nachdenken. So wurde ich recht schnell Leveldesigner für die bei Euch in Deutschland umstrittene "Quake"-Serie.

Nach Carmack hast Du mit Will Wright zusammengearbeitet. Hastest Du einfach immer nur Glück und warst zur richtigen Zeit am richtigen Ort?

(grinst) Ich hatte sicher sehr viel Glück, aber die Industrie war auch eine andere. Carmack oder Wright waren verrückte Nerds mit einer Vision. Wir hatten damals keine Teams mit weit über 100 Leuten, das war alles sehr familiär. Carmack war in Designmeetings genauso selbstverständlich dabei, wie wenn es um die Engine ging. Heute läuft das in Mega-Studios wie Ubisoft Montreal oder auch Redwood Shores von EA anders: Jede Abteilung hat ihren Leiter und nur die sitzen in Meetings mit dem Producer zusammen und treffen Entscheidungen oder geben das Feedback ihres Teams weiter. Anders wären Entwicklungsteams von 200 Mann gar nicht zu steuern. Übrigens: Will ist zwar ein brillanter Typ, aber ein echter Sturkopf. Wir haben so gar nicht zusammengepasst. Ich habe mir immer verrückte Ideen ausgedacht, wie die Sims ertrinken, verbrennen oder anders umkommen können. Er wollte lieber eine Familiensimulation. Vermutlich hatte er recht, "Sims" ist heute eine der meistverkauften Marken überhaupt.

War die steigende Kommerzialisierung der Grund, warum Du nach China gegangen bist?

Nein, das war aus Liebe. Ich habe meine jetzige Frau in San Francisco kennengelernt, sie ist nach Hong Kong gezogen und ich habe sie oft besucht. Ehrlich gesagt hatte ich einfach keine Lust mehr auf diese durchkommerzialisierte Industrie, in der es leider immer mehr um Profit und immer weniger um Kreativität und das Besondere ging.

Sind die Chinesen offener? Kreativer? Weniger kom-

merziell orientiert?

Die Zahlen müssen am Ende stimmen, wir wollen ja alle unsere Miete zahlen und leben. China war und ist für mich etwas ganz Besonderes, weil es eine komplett andere Kultur ist. Ich bin da ziemlich naiv herangegangen: einfache Altes, was ich im Westen gelernt habe, über diese Spielkultur drüber stülpen. Das ging kräftig in die Hose. Ich musste lernen, so zu denken wie ein chinesischer Designer. In den USA basiert Design ja doch recht stark auf Mainstream. Filme wie "Rambo" lassen Muskelpakete aus dem Boden schießen und auch die Levels ähneln sich in Shootern sehr stark. Das liegt vermutlich daran, dass wir Amerikaner eigentlich keine eigene Geschichte haben und deshalb Ideen aus dem Ausland importieren oder uns stark durch Medien beeinflussen lassen. China ist da anders - es ist ein Jahrtausende altes Land voller Mythen. An jeder Ecke in Schanghai finden sich kunstvolle Tempel, alles ist sehr verschnörkelt, die Götterfiguren wirken verspielt. In den USA gibt es so etwas ganz selten, auch die Gebäude sind recht geradlinig - es sei denn, sie wurden nach viktorianischem Vorbild gebaut. Insgesamt fühle ich in Gebäuden in Schanghai viel mehr Spirituelles - das Gefühl ist wichtig. Meine chinesischen Kollegen denken immer zuerst über das Design nach und wie sie damit ein Gefühl hervorrufen können - die Spielmechanik baut dann darauf auf.

"Alice: Madness Returns" fühlt sich sehr düster an. Alice wirkt verlassen und einsam, alleine gefangen in einer blutrünstigen Welt - aber doch mit Charakteren, die wir kennen...

...weil wir Märchen lieben. Ich würde sagen, Märchen sind die Vorreiter von Videospielen. Sie werfen einen Charakter in gefährliche, scheinbar unlösbare Situationen. "Alice im Wunderland" war und ist für mich so extrem faszinierend und herausfordernd, weil die ganze Welt im Hirn eines Mädchens entsteht, das depressiv wird, weil ihre Eltern sterben. In unserem Unterbewusstsein entwickeln sich ja manchmal die abstrusesten Dinge - denk nur mal an Alpträume, wo wir plötzlich in Todesangst vor irgendwas davonrennen müssen, obwohl wir eigentlich friedlich schlafen. Diesen Kontrast wollen wir mit "Madness Returns" schaffen. Eigentlich sitzt Alice auf einem Dach in London, wo es zwar regnet, ihr aber nichts passieren kann. In ihren Gedanken aber schlachtet sie sich durch eine morbide, feindselige Welt.



American McGee, der kreative Kopf hinter "Alice: Madness Returns".

Das krude Design mit diesen herzförmigen Schlössern und Teekannenburgern gefällt. Aber der Spielverlauf geht doch extrem stark Richtung "God of War". Warum traut Ihr Euch hier nicht mehr?

Ich verstehe die Kritik, aber wir wollen den Spieler auch nicht überfordern. Du hast da diese düstere, durchgeknallte Version des Wunderlands vor dir. Wer die Bücher gelesen hat, findet überall kleine Anleihen. Das Hirn rattert. Entsprechend haben wir uns für eine abwechslungsreiche, aber recht simple Spielmechanik entschieden. Klassisches Jump'n'Run, aber mit Alice-Twist, weil du dich schrumpfen kannst. Und blutiges Hack'n'Slay. Ich glaube, die Leute wollen lieber die Welt erkunden und die kleinen Details verstehen - das geht aber nicht, wenn die Spielmechanik so abgedreht ist, dass sich das Spiel nicht mit ein paar Buttons kontrollieren lässt. Zudem halte ich "God of War" für ein sehr gutes Spiel - das in Kombination mit unserer einzigartigen Welt macht schon richtig Laune.

Design geht für Dich also vor Spielmechanik?

Unsere Philosophie bei Spicy Horse ist: erst das Design, dann die Geschichte, dann die Spielmechanik. Spiele tendieren heutzutage dazu, immer realistischer werden zu wollen. Manche Militärschooter fühlen sich so echt an, da frage ich mich, ob das überhaupt noch ein Spiel ist.

Ich spiele gerne "Call of Duty" und "Battlefield" - aber das sind alles Produkte, die nach Hollywood schmecken. Millionenbudgets werden heute in erster Linie in schärfere Texturen, voluminösere Explosionen und feinere Animationen investiert. Das ist schön und gut, aber wie viele Spiele kennst Du, die einen eigenen Kunststil haben? Denk mal drüber nach.





RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Mit Pauken und Trompeten: Capcom nutzt den 15. Markengeburtstag, um der Erfolgsreihe mit massig Spielen neues Leben einzuhauchen.

» 15 Jahre "Resident Evil": Bereits 1996 gruselten sich erstmals PlayStation-Spieler (später auch Saturn-Zocker) durch ein düsteres, von Monstern bevölkertes Herrenhaus. Capcom etablierte damit das von "Alone in the Dark" (1992) begründete Genre des Survival-Horrors. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Spiele wie "Dead Space", "Left 4 Dead", "Alan Wake" oder "F.E.A.R." graben dem Genre-Altwater das Wasser ab. Höchste Zeit also, das 15-jährige Bestehen mit neuen Titeln zu feiern.

Abseits der 3DS-Ableger und runderneuten Download-HD-Titel (siehe Kästen) ruhen große Hoffnungen auf "Resident Evil:

Operation Raccoon City" für PS3 und Xbox 360. Hier führt Capcom Gruselfans wieder zurück in die Horrorhauptstadt Raccoon City. Die Geschichte basiert auf den Geschehnissen aus Teil 2 und 3. Die Kulisse mit verwinkelten Gassen und zombiiebevölkerten Straßenzügen ist Fans wohlbekannt, doch diesmal seid Ihr nicht allein unterwegs. Denn "Operation Raccoon City" ist ein teambasierter Shooter, bei dem Ihr auf die Hilfe von Online-Freunden angewiesen seid. Für den gewagten Schritt holt sich Capcom Unterstützung vom kanadischen Entwickler Slant Six Games – der bringt Mehrspieler-Erfahrung aus drei "SOCOM"-Teilen mit.

Die Geschichte beginnt im September 1998, als der T-Virus aus den Umbrella-Laboren nach außen dringt und Menschen in Zombies mutieren lässt. Doch die skrupellose Umbrella-Geschäftsführung lässt nichts unversucht, den Vorfall zu vertuschen, und schickt den hauseigenen "Umbrella Security Service" ins Feld – alle Beweise und Überlebenden sollen eliminiert werden. Zeitgleich entsendet die US-Regierung ein Team, um die mysteriösen Vorfälle aufzuklären und Beweise zu sichern. Als Spieler habt Ihr nun die Wahl: Kämpft Ihr als Mitglied eines Elite-Teams für Umbrella oder auf Seiten der Regierung?

dem Schwerpunkt auf Ballereien knüpft Capcom an das Erfolgskonzept der Vorgänger an. Allerdings ist Teamwork nun noch wichtiger als in "Resident Evil 5", wo bereits Sheva Alomar und Chris Redfield ein äußerst schlagkräftiges Team bildeten. Beim neuen "Resident Evil" geht Ihr deutlich taktischer vor, um Bereiche zu erforschen und zu sichern.

Im Laufe des Abenteuers besucht Ihr in Raccoon City bekannte Orte wie das Polizeirevier, die Kanalisation und unterirdische Labore. Hinter jeder Ecke lauern Mutationen aus der Gen-Hexenküche der Umbrella Corporation. Praktisch: Endlich darf Euer Bildschirm gleichzeitig laufen und schießen, was vormals nur in den "Outbreak"-Episoden möglich war. Zudem sind die massenhaft auftretenden Zombies weniger eine Bedrohung als ein Spielelement, das Ihr Euch zunutze machen könnt.

RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D

Zusätzlich zu den großen Konsolen bedient Capcom den Nintendo 3DS – und das gleich doppelt. Im Juni erscheint die Ballerei "The Mercenaries 3D", in dem Ihr Szenarios aus dem vierten und fünften Teil besucht. Erstaunlich: Die aufwändige Optik der Vorlagen wurde stimmig auf das kleine Gerät umgesetzt. Das Konzept entliehen die Entwickler dem gleichnamigen Spielmodus der Vorbilder: Innerhalb eines Zeitlimits bekämpft Ihr in 3D Missionen massenhaft untote Gegner. Die Entwickler überarbeiteten zudem die bekannten Kulissen, um Kenner an vielen Stellen – auch dank 3D-Effekt – neu zu überraschen. Zudem gibt es ein Wiedersehen mit acht spielbaren Charakteren wie Chris Redfield, seinen Schwester Claire,

Wesker sowie Serienveteranin Rebecca Chambers. Per Touchscreen habt Ihr Inventar und Karte jederzeit im Blick und wechselt flink die Waffe. Eine Online-Anbindung verhilft Euch zu einem menschlichen Spielpartner im Koop-Modus. Story oder Horror-Elemente sucht Ihr hier aber vergeblich.



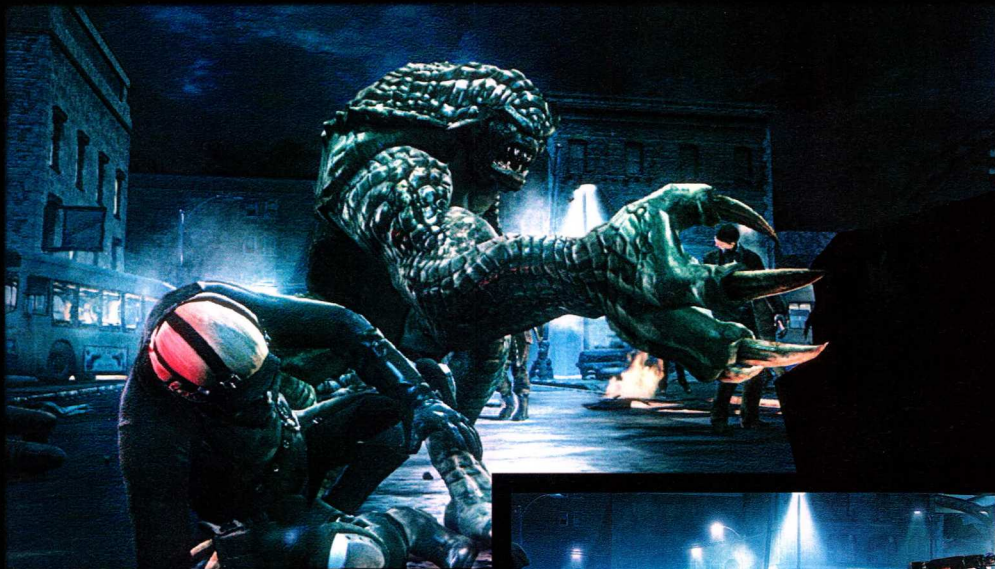
3DS Dauerballerei: In "Mercenaries 3D" kämpft Ihr gegen zahllose Gegner und die Zeit.

Altes neu verpackt

Auf den ersten Blick erinnert "Resident Evil: Operation Raccoon City" an die Teile 4 und 5. Mit einer virtuellen Kamera hinter der Schulter des Protagonisten sowie



PS3 In Raccoon City macht Ihr mit Eurem schwer bewaffneten Umbrella-Trupp Jagd auf Untote, Mutanten und sogar "Resident Evil 4"-Star Leon S. Kennedy!



PS3 Wiedersehensfreude? Altbekannte Gegner wie der Hunter erfordern schnelle Reflexe, taktische Vorgehensweise und ein volles Magazin.

Denn die gierige Meute wittert das Blut angeschossener Gegner und nimmt die Verfolgung auf. So nutzt Ihr den hirnlosen Mob zur Ablenkung oder als menschliche Barriere. Allerdings macht Ihr auch Bekanntschaft mit weniger beeinflussbaren und knackigeren B.O.W.s (Bio-Organic Weapons) wie Lickern und Huntern sowie Zwischenbossen wie dem gewaltigen Tyrant. Für Abschlüsse gibt es Erfahrungspunkte, die Eure Kampffähigkeiten steigern. Auch das Waffenarsenal ist für eigene Bedürfnisse modifizierbar.

Zusammen seid Ihr stark!

Das Onlinekonzept ähnelt den beiden "Resident Evil: Outbreak"-Teilen auf der PS2: Damals mussetet Ihr mittels Online-Teamwork aus der Stadt flüchten. Nun tretet Ihr in einem Wettlauf gegen ein rivalisierendes Team an: Wer findet gesuchte Informationen oder gefährliche Substanzen als Erster? Eure

Nutzt den hirnlosen Mob als menschliche Barriere.

Aufträge umfassen auch das Ausschalten bestimmter Zielpersonen. Und hier werden Fans schlucken: Denn Ihr jagt sogar einen Hauptdarsteller vergangener Teile – den Blondschoß Leon S. Kennedy.

Mit einem Team aus bis zu vier menschlichen Kämpfern schlagt Ihr Euch durch Raccoon City. Jedes Mitglied Eurer Gruppe besitzt dabei individuelle Fähigkeiten, die Ihr geschickt nutzen müsst. Der Aufklärer Vector erforscht unbemerkt die nähere Umgebung, während Scharfschütze Spectre und Schwergewicht Beltway die Gegend sichern. "Operation Raccoon City" unterteilt sich wie "Resident Evil: Outbreak" in mehrere Kapitel, ist aber auch solo spielbar. Hier



PS3 Tarnen und täuschen: Jedes Mitglied Eures Teams besitzt spezifische Fähigkeiten, um Euch gegen Zombies und das gegnerische Einsatzkommando zu behaupten.

RESIDENT EVIL 4 HD

Und noch ein "Resident Evil": Der von Kritik und Fans gefeierte Teil 4 für PS2, GameCube und Wii kommt im Herbst als Download für PS3 und Xbox 360. Capcom beließ es nicht bei einer 1:1-Portierung und peppte den Titel mit HD-Grafik und neuen Zwischensequenzen auf. Zudem ist das Bonus-Szenario "Separate Ways" enthalten, in dem Ihr Euch als Ada Wong durchschlagt. Deutsche Spieler müssen auf das zweite Download-HD-Remake "Resident Evil Code: Veronica" jedoch verzichten, da die Vorlage indiziert ist.



360 Aufgefrischt: links die alte Version, rechts die neue mit schärferer Optik.

muss Capcom aber noch beweisen, wie gut sich der Online-Part in die Haupthandlung integrieren lässt. ts

System	PS3 / 360
Entwickler	Slant Six Games, Kanada
Hersteller	Capcom
Genre	Action
Termin	4. Quartal

DAS GEFÄHRT UNS:

- » bekanntes Stadtszenario in optisch schöner Verpackung
- » taktische Vorgehensweise im Team
- » Laufen und Schießen gleichzeitig möglich

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:

- » die Online-Anbindung sollte nahtlos zum Hauptspiel funktionieren
- » noch zu wenig Horror-Elemente

FAZIT » Capcoms Neuausrichtung der hauseigenen Erfolgsreihe überrascht mit Action-Fokus, Kopfgeld-Aufträgen und Teamwork-Gedanken. Taktische Schießereien und die individuellen Charakterfähigkeiten bestimmen das Resi-Bild.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Die von Chris Redfield und Jill Valentine gegründete Anti-Terror-Gruppe BSAA erhält neue Arbeit. Jill untersucht in diesem 3DS-Abenteuer die Ereignisse auf einem luxuriösen Kreuzfahrtschiff, wo sich mal wieder Zombies breitgemacht haben. Gute Gründe also, um mit dicken Wummen der nervigen Brut beizukommen. Wie in den Lightgun-Ablegern von "Resident Evil" schaltet Ihr optional auf Ego-Sicht, um Bleikugeln exakt in Zombiegehirne zu lenken. Das Abenteuer führt Jill außerdem in eine nicht näher bekannte Hafenstadt und in die Berge. Die Entwickler wollen zu dem klassischen Rätselaufbau integrieren – ganz wie in den frühen Teilen. Eine Demo des erst 2012 erscheinenden Titels liegt "Resident Evil: The Mercenaries 3D" bei.



3DS Anti-Terror-Kämpferin Jill Valentine verschlägt es auf einen zombieverseuchten Ozeandampfer.

F.E.A.R. 3

Neuer Entwickler, neues Design, neuer Koop-Modus – wie viel Spaß steckt in der ungeschnittenen Version?

Die deutsche Version von "F.E.A.R. 3" hat inzwischen eine Freigabe ab 18 Jahren erhalten, wofür wie bei den Vorgängern Kürzungen erforderlich waren – um welche es sich handelt, will Hersteller Warner vorab nicht verraten. Wir verschaffen uns also zunächst anhand drei spielbarer Kapitel der ungeschnittenen Xbox-360-Version einen Eindruck vom Spiel, das mit Blut und fliegenden Gliedmaßen nicht geizt. Neben expliziter Gewalt zeigt uns

jeder Spielabschnitt eine andere Facette des Ego-Shooters: Vielfalt im Aufbau der Levels sowie sinnvolle spielmechanische Veränderungen zu den Vorgängern registrieren wir dabei am laufenden Band.

Zunächst absolviert Ihr die Kampagne mit Point Man, dem Helden des ersten Teils. Anschließend spielt Ihr sie mit Paxton Fettel erneut und mischt Feinde mit Psi-Kräften auf. Ein Koop-Modus für zwei Spieler sowie Mehrspieler-Matches komplettieren das Angebot. Wir spielen jedoch nur mit dem schweigsamen Point Man und erkunden eine ramponierte Eisenbahnbrücke, die von beängstigten Psi-Energie-Wehen der schwangeren Alma heimgesucht wird – nach dem un-

befriedigenden Ende von Teil 2 erfahren wir so, dass der ehemalige Protagonist Michael Becket noch lebt und Alma (die mit Point Man und Paxton Fettel bereits zwei Söhne hat) ein drittes Kind beschert.

Wir schleichen durch ein Labyrinth aus entgleisten Waggons. Der erste Kontakt mit hundähnlichen Monstern lehrt uns, dass Selbstheilungskräfte nun auch in der "F.E.A.R."-Serie Einzug halten – vorbei das hektische Heilen per Steuerkreuz! Zudem erklimmen wir per Knopfdruk hüfthohe Waggonkanten oder gehen via B-Taste hinter Mauern in Deckung. Geblieben sind die zeitlich begrenzte Zeitlupenfähigkeit und Nahkampfmanöver: Neben einem Hieb mit dem Gewehrkolben teilt Point Man Sprungtritte aus und schlittert mit gestrecktem Bein am Boden entlang. Wir treffen auf tote Soldner der Armacham Corporation, mit denen wir Seelenbände knüpfen. Das heißt in der Praxis: Schimmert ein Leichnam, drücken wir einen Knopf und sammeln Energie, mit der wir Parameter wie die Tragekapazität für Granaten oder die Dauer der Zeitlupe verbessern.

Während wir uns noch über den für ein Horrorspiel verschwenderischen Einsatz von Farben wundern, was "F.E.A.R. 3" zwar nicht zur nächsten Grafikreferenz, wohl aber zu einer stimmungsvollen Abwechslung zum graubraunen Kriegsshoooter-Einerlei macht, erreichen wir eine Straße oberhalb der



360 Unter den neuen Feinden befindet sich ein Beschwörer, der so lange Soldaten herbeizaubert, bis Ihr ihn erledigt (oben), diverse Monster variieren in "F.E.A.R. 3" Tempo und Spielweise.



360 Die Mechs sind zurück: Mehrmals setzt Ihr Euch im Laufe des Spiels ans Steuer und zerlegt Hubschrauber und Soldaten (rechts oben).

Neben expliziter Gewalt zeigt jeder Spielabschnitt eine andere Facette.



360 Als Point Man (links) nutzt Ihr die serientypische Zeitlupe, wodurch die Bildränder verschwimmen und Projektile einen Schweif hinter sich herziehen. Paxton Fettel (rechts) verlässt sich auf Psi-Kräfte: Luft Feinde, lässt sie platzen oder schlüpft in ihre Haut.



Gleise. Dort treibt sich ein blitzender Bösewicht herum, der so lange Soldaten in der Umgebung generiert, bis wir ihn ausschalten. Gleich darauf folgt unsere erste Mech-Passage, die sich ebenso präzise steuert wie Point Man selbst. Wir teilen Hiebe aus, erledigen Angreifer mit Bodentampfern, MG-Salven und Raketen. Schäden beseitigen wir mit einem aktivierbaren Heilschild, der kurzzeitig alle Bewegungen und Waffen blockiert. Steht unser Vehikel gar vor dem Exitus, steigen wir aus und behaupten uns zu Fuß gegen Hubschrauber, Raketenbeschützen, Mechs und Fußvolk, bis wir gefahrlos wieder einsteigen können. In einem weiteren Kapitel des Spiels steuern

wir ein wendigeres, flotteres Mech-Modell, das mit zwei Schrotflinten ausgerüstet ist (siehe Bild rechts oben): perfekt für eine Verfolgungsjagd im Inneren eines Hauses, bei der mindestens ebenso viele Mauern wie Glieder unserer Feinde zu Bruch gehen – mehrmals staunen wir über blutige Wolken und fliegende Fetzen.

F.E.A.R. 4 Dead

Nicht nur Mech-Gefechte und langsame Erkundungen mit Gruselstimmung und Schockmomenten erwarten Euch, auch Stellungskämpfe mit flankierungswütigen wie intelligenten Armacham-Soldnern stehen

auf dem Plan – jede Szenerie ist vielseitig inszeniert und wartet mit taktischen Eigenheiten auf. Kapitel 3 etwa erinnert an "Left 4 Dead": In einem Einkaufszentrum attackieren zombiehafte Anhänger aus Almas Verehrerkult, manche haben sich gar Sprengstoff umgeschnürt und explodieren bei Kontakt oder Beschuss!

Nahkampfangriffe blocken und kontern wir, Heranstürmenden trennen wir in "F.E.A.R. 3" auch mit beidhändiger Bewaffnung Arme und Beine vom Rumpf, was sie aber nicht aufhält: Die bleichen Wesen humpeln und kriechen beharrlich weiter, während feucht glänzende

Blut hinter ihnen die Wände hinabperlt – unser Ausflug mit dem Point Man ist fraglos ein fulminantes Fest für Gore-Fans. Was davon in der hiesigen Fassung übrig geblieben ist, erfahrt Ihr im Test – hoffentlich fließt diesmal mehr Sorgfalt in die Anpassung als bei den Vorgängern, wo die Spielbarkeit unter der Trefferrückmeldung und verschwindenden Gegnern litt. *mh*

System	PS3 / 360
Entwickler	Day 1 Studios, USA
Hersteller	Warner Bros. Interactive
Genre	Ego-Shooter
Termin	27. Mai

DAS GEFALLT UNS

- » Top-Steuerung zu Fuß und per Mech
- » frischer Ansatz für Schockmomente
- » stimmungsvolle Farbpalette & Grafikeffekte
- » verheißungsvoller Koop-Ansatz
- » hemmungslos grobe Gewaltdarstellung...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » die für die deutsche Version entschärft werden musste
- » Anpassungen traditionell nicht optimal
- » Point Man sieht beliebig aus, Paxton Fettels neues Design leicht gewöhnungsbedürftig

FAZIT – Mut zu Neuem: Frische Schocker und Feinde, neues Charakterdesign sowie ein Koop-Modus treffen auf fetzige Mech-Passagen, coole Zeitlupegefechte, überfallige Detailverbesserungen und literarische Blut.



360 Die Geschichte rund um die Experimente des Armacham-Konzerns mit dem Psi-Modell Alma wird fortgeführt. In Teil 3 erschreckt sie Euch nicht mehr nur als Mädchen (links), sondern auch als blutige, nackte und schwangere Frau (rechts).

PREY 2

Portalrätsel und Indianer ade: Fünf Jahre nach Teil 1 schlägt die Fortsetzung völlig neue Wege ein und begeistert mit vielfältigen Spielmöglichkeiten sowie einem famosen Grafikstil.

» Killian Samuels hat es nicht leicht: Der Sky Marshall, der uns arg an "Call of Duty: Black Ops" und "Splinter Cell" erinnert, sitzt in einem Flugzeug, als dieses von Außerirdischen entführt wird. Lediglich mit seiner Dienstwaffe ausgestattet, erwacht er auf dem Planeten Exodus. Ohne zu wissen, warum er hier ist – einmal mehr muss die beliebte Amnesie herhalten –, verdingt er sich seit drei Jahren als Kopfgeldjäger in einer riesigen Stadt, die weit in den Himmel ragt und frei erkundbar ist. Stilistisch zwischen "Blade Runner" und "Mass Effect" angesiedelt, tut er es den "Deus Ex"-Helden gleich

und geht seinem Beruf mithilfe von 20 High-Tech-Gadgets und etwa 40 Fähigkeiten-Upgrades nach. Doch genug der spitzfindigen Suche nach Inspirationsquellen, schließlich kommen wir im Verlauf der ersten Präsentation des Spiels aus dem Staunen kaum mehr heraus. Immerhin hat sich zum ersten "Prey" viel geändert, inhaltliche Bezüge zum Abenteuer des Cherokee-Indianers Tommy soll es jedoch geben (siehe Kasten). Aus einem linearen Korridor-Shooter voller organischer Waffen und Umgebungen machen die Entwickler ein Open-World-Spiel mit Rollenspiel-Anleihen, vielfältigen Vorgehensweisen und einem akrobatischen Bewegungsrepertoire, dank dessen Killian agil durch die lebendig inszenierte Spielwelt turnt. Dass diese mit der angestaubten id-Tech-4-Engine ("Doom 3",



360 Kunterbunte Monsterschau: In der "Prey 2"-Welt hausen schräge Wesen.

"Prey") entsteht, mag man angesichts der dargebotenen Details und Dimensionen kaum glauben.

Im Mittelpunkt steht für unseren Kopfgeldjäger das Aufspüren und Dingfestmachen seiner Zielpersonen. Dabei kommt ihm die vertikale Ausdehnung der Umgebung

zugute: Der Sky Marshall klettert und springt wie Faith in "Mirror's Edge" aus der Ego-Perspektive und erledigt dabei Nebenaufgaben hilfsbedürftiger Bürger und kauft bei Waffenhändlern ein. Zudem entdecken aufmerksame Spieler so diverse Möglichkeiten, Gebäude zu infiltrieren – ob Killian mit gezückter Waffe durch die Vordertür oder schleichernd eindringt, bleibt Euch überlassen! Im Rahmen einer ersten Präsentation spürt Killian ein Opfer in einer Disco auf. Dazu nutzt er einen Visor, der nicht nur die Aliensprache übersetzt, sondern per schnellem Scan auch Auffälligkeiten markiert. Im Tanzschuppen zu schießen, kommt nicht in Frage, immerhin will Killian seinen guten Ruf nicht gefährden, indem er Zivilisten schadet. Das hätte zur Folge, dass ihm Händler bestimmte Objekte verwehren, Mitbürger Aufträge nicht erteilen und gar der örtliche Wachschutz auf ihn aufmerksam wird. Stattdessen bedroht er



360 Normalerweise steckt Killian (links) seine Waffen weg. Bei Bedrohung reagieren die Zivilisten auf ihn.



360 Der Stripclub ist nur einer von vielen Schauplätzen, der die frei begehbare Spielwelt von "Prey 2" lebendig macht – außerdem ist der "Alien Noir" getaufte Stil ein Knaller.

Unsere Geisel warnt: "Hey Ceros, das Arschloch hier will mit Dir reden!"

die Zielperson, die sogleich flüchtet. Mit dem Visor behält Killian sie auch durch Wände im Auge, kürzt elegant den Weg ab und stellt den Gauner mit elektrifizierenden Wurfbolas. Einliefern und Geld kassieren oder töten? Eure Wahl! Studio- mitbegründer Chris Rhinehart entscheidet sich beim Vorgespielen für die Exekution und durchsucht die Leiche nach Barem.

Schwebestiefel und Geiseln

Als Nächstes soll Killian einen Informanten aufsuchen, wobei er in einen Hinterhalt gerät. Sofort hechtet er hinter eine hüfthohe Mauer, schießt darüber hinweg



360 Ob offener Kampf oder halsbrecherisches Katz-und-Maus-Spiel: Am Ende stellt Killian jeden Gauner und verhört ihn (rechts).

und wechselt auf Knopfdruck flink zur nächsten Deckung. Tolle Idee: Auch an Kanten hängend findet er Schutz! Am Boden schlittert er hingegen wie "Vanquish"-Sam, Projektilen entgeht er dank seiner Schwebestiefel, ein zerstörbarer Energieschild fängt weitere Kugeln ab und bietet Gelegenheit, Feinde mit Anti-Schwerkraft-Strahlen in die Höhe zu schleudern. Wenig später erreicht er den Informanten, der mit einem Kumpanen den Tanz einer Holo-Stripperin beiwohnt. Weil

die gewünschte Information mehr kostet, als Killians Budget erlaubt, erschießt Chris den Kumpanen und zielt auf den Gierschlund. Der pakt aus und versorgt Killian später mit weiteren Aufträgen. Doch zunächst soll er in einen Nachtclub eindringen, Chris wählt einen unscheinbaren Schacht. Im Club nimmt er eine Geisel in den Schwitzkasten, die Killians Opfer warnt: "Hey Ceros, das Arschloch hier will mit Dir reden!" Die Umstehenden eröffnen das Feuer, treffen aber die



Geisel, deren Kopf zerbricht, während die Zielperson abhaut. Da diese sich beliebig teleportieren kann, bleiben Killians Schulterraketen nutzlos, auch aus den Strombolas befreit sie sich. Am Ende der flotten Kletter- und Sprungpartie stellt unser Sky Marshall sein Opfer, das ihm prompt mehr Geld als der Auftraggeber bietet – einmal mehr werdet ihr Euch entscheiden müssen!

Mit dem Angriff einer riesigen Bestie endet Chris' Demonstration und wir sind von den Socken. mh

REFERENZEN ZUM VORGÄNGER

Der Protagonist von "Prey" ist der Cherokee-Indianer Tommy (rechts), der von denselben Aliens entführt wird wie Killian Samuels. Das Flugzeug mit dem Sky Marshall an Bord ist in Teil 1 zu sehen, außerdem versprechen die Entwickler ein Wiedersehen mit Tommy. Weitere Parallelen: In beiden Spielen erwehrt sich ein einzelner Held gegen die außerirdischen Invasoren, die wertvolle Ressourcen aus Planeten saugen. Spielerisch gibt es hingegen kaum Gemeinsamkeiten.



360 "Prey" erinnert grafisch an "Doom 3", wirkt aber organischer und bietet mit dem Portal-Feature einige Herausforderungen für den Grip des Spielers – zwei Jahre von "Portal"!



System **PS3 / 360**
Entwickler **Human Head Studios, USA**
Hersteller **Bethesda**
Genre **Ego-Shooter**
Termin **2012**

Das gefällt uns

- » großartiges Artdesign
- » viele Herangehensweisen
- » üppiges Fähigkeitenrepertoire

Daran muss gearbeitet werden:

- » Gedächtnisverlust als Storymotor recht klischeehaft, wird hoffentlich gut erklärt
- » Alienlippen zu englischer Sprache synchron

Fazit: Sieht fantastisch aus und macht Lust auf mehr: "Prey 2" greift die besten Zutaten großartiger Spiele auf und mixt daraus einen berauschend bunten Open-World-Cocktail mit vielfältigen Spielmöglichkeiten – ob Schleicher oder Schlichter, Ihr entscheidet!

SINCLAIR ZX SPECTRUM

Erschienen: 1982
 Startpreis: ca. 500 DM (16K)
 Hersteller: Sinclair Research
 Verkaufte Geräte: ca. 5 Millionen
 Spiele: ca. 4.000

Technik: Sir Clive Sinclairs dritter Heimcomputer ist wie seine Vorgänger ZX80 und ZX81 vor allem von einem Attribut geprägt - dem kleinen Preis. Für 125 Pfund (1 Pfund entspricht 1982 etwa 4 DM) bekommen die Käufer weder professionelles Keyboard noch Special-chips, dafür aber satte 16 KB RAM; für nur 50 Pfund mehr gibt es sogar ein Modell mit 48 KB Speicher. Beim Prozessor vertraut Sinclair weiter auf die beliebte und günstige Zilog Z80A-CPU, im 16 KB großen ROM befindet sich das Betriebssystem und ein weiterentwickeltes Sinclair BASIC - ZX81-Listings laufen ohne große Veränderung. Im Vergleich zum Vorgänger bietet der Spectrum Töne, Tasten und Farbe: Ein eingebauter Lautsprecher gibt (unter Belastung des Prozessors) Einkanal-Sound wieder, die 40 Gummistasten sind mit knapp 200 Funktionen belegt, sieben der acht Farben können in zwei Helligkeiten dargestellt werden. Während die Auflösung passable 256 x 192 Pixel beträgt, presst man die Farben in ein grobes 32 x 24-Raster. Diese Technik spart Speicher, innerhalb der 8 x 8 Pixel großen Quadrate können aber nur zwei Farben gleichzeitig angezeigt werden, was zu den charakteristischen Farbfehlern ("colour clash") von Spectrum-Spielen führt (bzw. zum gehäuften Einsatz monochromer Grafiken).

Marktbedeutung: Aus dem Stand erobert der ZX Spectrum Großbritannien, allein begrenzte Produktionskapazitäten limitieren den Erfolg des Massenrechners. In der zweiten Jahreshälfte 1982 baut Sinclair 20.000 Stück pro Monat, kann aber die Nachfrage nicht befriedigen. Fertigung und Verkauf werden kontinuierlich erhöht, eine Preissenkung Mitte 1983 auf 99 bzw. 129 Pfund sorgt für zusätzliche Popularität - der Spectrum wird zum beliebtesten Heimcomputer der Insel, die goldene Ära für den Computer und seine Mutterfirma dauert aber nur bis 1984. Der Business-Bruder Sinclair QL scheitert in diesem Jahr, der mit einer soliden Tastatur ausgestattete ZX Spectrum+ sowie der Anfang 1986 in England veröffentlichte ZX Spectrum 128 (mit 128 KB RAM, Soundchip, RGB-Ausgang und RS-232-Schnittstelle) sind zu zaghafte Schritte im sich beschleunigenden Heimcomputer-Wettrennen. Die Vision eines Elektrofahrzeugs (des Sinclair C5) bricht dem Spectrum-Hersteller schließlich finanziell das Genick, Konkurrent Amstrad übernimmt 1986 Marken und Produkte und veröffentlicht die aufgeborenen Modelle +2 und +3. 1990 läuft der letzte Spectrum vom Band. In Deutschland feiert das Gerät einen Achtungserfolg, kann aber - wie im Rest der Welt - gegen die Commodore-Konkurrenz nicht bestehen.

Spiele: Der Spectrum ist die Brutkammer der britischen Spieleindustrie. Unzählige berühmte Entwickler beginnen - nach ersten ZX81-Fingerübungen - ihre kommerzielle Karriere auf dem "Specy", in Kinder- und Wohnzimmern entstehen Firmen, die bis heute Einfluss auf den internationalen Spielemarkt haben. Tim und Chris Stamper gründen Ultimate (später Rare), die Darling-Brüder Codemasters, wo die Oliver-Zwillinge (heute Blitz Games) ihre "Dizzy"-Serie veröffentlichen. Imagine und Ocean verdienen sich ihre Spuren mit gelungenen Umsetzungen von Arcade-Automaten und Filmlicenzen. Trotz eingeschränkter Technik entstehen auf dem Spectrum Titel aus allen erdenklichen Genres, darunter etliche Meilensteine bei Jump'n Run (Matthew Smiths "Manic Miner"), Action-Adventure (Ultimates "Atic Atac") oder Strategie (Julian Gollops "Chaos").

Sammelsurium: Einen gut erhaltenen ZX Spectrum gibt es bei uns ab etwa 30 Euro. Wer sich die Original-Hardware nicht in die Vitrine stellen, sondern hauptsächlich auf ihr spielen will, sollte sich aber noch ein Joystick-Interface und passende Steuerknüppel besorgen - bevorzugt aus Großbritannien wegen niedrigerer Preise und höherer Verfügbarkeit. Die Module sind selten und teuer, Spiele auf Kassetten dagegen im Dutzend schon für eine Handvoll Euro zu haben. Für die späteren Modelle zahlt man schon mal dreistellig - ein generalüberholter Spectrum+3 macht Euren Geldbeutel um rund 150 Euro leichter.



Keine Katze im Sack - außen ist drauf, was sich drinnen verbirgt. Auch nett und mit vielulischem Understatement: Die Farbgrafik wird durch einen kleinen Regenbogen symbolisiert.



Im Gegensatz zum Spectrum sind seine Vorgänger ZX80 und ZX81 auch in Kit-Form zum Selber-Löten und -Zusammenbauen erhältlich.



In den USA werden die ZX81 und Spectrum von Timex in abgewandeltem Design gebaut und verkauft.



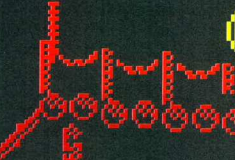
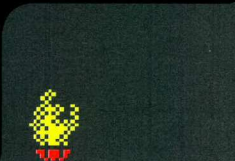
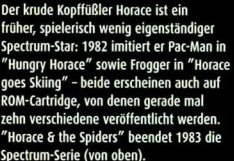
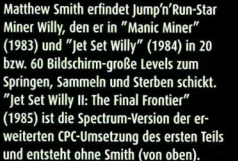
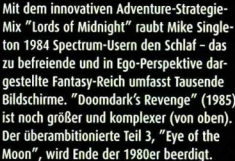
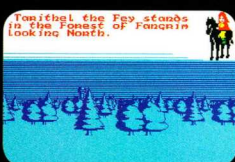
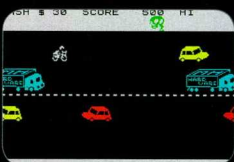
Der ZX Spectrum+ ist im Inneren ein gewöhnlicher 48K-Spectrum, besitzt aber eine verbesserte Tastatur und ein größeres Gehäuse.



Das offizielle Interface 1 erlaubt den Anschluss des Spectrum-Bandlaufwerks 'ZX Microdrive'.

Serien!

Spiele-Serien, die den ZX Spectrum geprägt haben.



Die Oliver Twins machen 1987 mit "Dizzy - The Ultimate Cartoon Adventure" ein Ei zum Puzzle-Plattform-Helden. Es folgen im Jahresrhythmus "Treasure Island Dizzy" und "Fantasy World Dizzy", dann veröffentlicht Codemasters ohne die Zwillinge "Magicland Dizzy", "Spellbound Dizzy", "Dizzy, Prince of the Volkfolk" sowie "Crystal Kingdom Dizzy" (von oben).

Matthew Smith erfindet jump'n'Run-Star Miner Willy, den er in "Manic Miner" (1983) und "Jet Set Willy" (1984) in 20 bzw. 60 Bildschirm-große Levels zum Springen, Sammeln und Sterben schickt. "Jet Set Willy II: The Final Frontier" (1985) ist die Spectrum-Version der erweiterten CPC-Umsetzung des ersten Teils und entsteht ohne Smith (von oben).

Der krude Kopfprübler Horace ist ein früher, spielerisch wenig eigenständiger Spectrum-Star: 1982 imitiert er Pac-Man in "Hungry Horace" sowie Frogger in "Horace goes Skiing" – beide erscheinen auch auf ROM-Cartridge, von denen gerade mal zehn verschiedene veröffentlicht werden. "Horace & the Spiders" beendet 1983 die Spectrum-Serie (von oben).

Mit dem innovativen Adventure-Strategie-Mix "Lords of Midnight" raubt Mike Singleton 1984 Spectrum-Usern den Schlaf – das zu befreiende und in Ego-Perspektive dargestellte Fantasy-Reich umfasst Tausende Bildschirme. "Doomdark's Revenge" (1985) ist noch größer und komplexer (von oben). Der überambitionierte Teil 3, "Eye of the Moon", wird Ende der 1980er beendet.

Special!

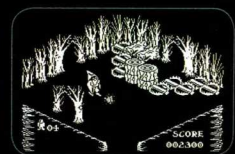
Die Rare-Vorläufer Ultimate Play The Game entführen in isometrische 3D-Welten.



Knight Lore



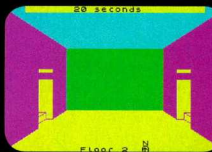
Alien 8



Pentagram

Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Embassy Assault (Sinclair Research)



Handy Andy (CRL Group)

Sammeln!

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



Die Spiele von Beyond Software sind nicht nur toll verpackt, sondern zum Teil auch Meilensteine auf dem ZX Spectrum.



Nicht teuer, aber schick: das "Lord of the Rings"-Adventure inklusive Buch.



Der +3 ist lose schon teuer und mit Verpackung kaum zu finden.

Zehn gibt es insgesamt: Der Stolz von Software-Sammlern sind die raren ROM-Module.

Spiele!

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



The Great Escape (Ocean)



Back to Skool (Microsphere)



Nightshade



Gunright



Ant Attack (Quicksilver)



Rebel Star (Firebird)



Turbo Esprit (Durell)



Dun Darach (Gargoyl Games)



Pyjamarama (Mikro-Gen)



Quazatron (Hewson)



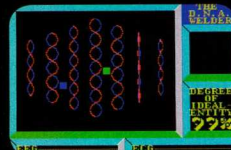
Kung Fu Knights (Top Ten Software)



Pneumatic Hammers (Firebird)



Shadowfire (Beyond Software)



Deus Ex Machina (Automata)

WER HAT'S ERFUNDEN?

Blut



F.E.A.R. 3 » In der Uncut-Version fließt Blut in rauen Mengen, in der deutschen fehlt die rote Trefferrückmeldung.



Grand Theft Auto » In Teil 1 hinterlässt man mit gezogener Handbremse sogar Blutspuren auf dem Asphalt.



Mortal Kombat » Der Spielhallenversion folgten beschlagnahmte Konsoleneditionen sowie unzählige Nachahmer.



Shark Attack » Als Weiße Hai reißt ihr Harpuntertaucher in blutige Fetzen und kassiert dafür Punkte.

Beabsichtigt Warner 2011 einen Blut-Hattrick? Mit "F.E.A.R. 3" sowie "Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden" und "Mortal Kombat" stehen gleich drei Titel in den Startlöchern, bei denen die rote Brühe emsig sprudelt. Auch viele andere Hersteller setzen heute auf die vermeintlich verkaufsfördernde Darstellung des Lebenssaftes und begründen dies mit ihrem Anspruch an Realismus, an Genrekonventionen oder dem Bedienen erwachsener Zielgruppen.

Fraglos erfüllen die politisch wie pädagogisch umstrittenen roten Pixel eine ganze Reihe spielrelevanter Funktionen: Blutspritzer bieten eine gut sichtbare Trefferrückmeldung, sie erlauben schadenfreudige Befriedigung nach zähem Kampf oder unterstreichen die Ernsthaftigkeit lebensfeindlicher Umgebungen. Im Vordergrund steht allerdings seit jeher der anstößige ästhetische Schauwert, der Spielern ein "Boah, wie krass!" auf die Lippen zwingen soll und auf dem Schulhof und unter Splatterfans für Gesprächsstoff sorgt.

"Ein ganz besonderer Saft"

Die Geschichte des Blutes in Videospielen ist nicht nur von grotesken Zensurbemühungen geprägt (siehe M! 11/09), sie steht auch in engem Zusammenhang mit modernen Shadern, Speicherkapazität und flotten Prozessoren. Deshalb wird den purpurinen Pixeln erst zur 16-Bit-Ära breitenwirksame Aufmerksamkeit zuteil, eine zentrale Rolle fällt Midways Automaten "Mortal Kombat" (1992) zu, der mit überbordenden Gewalteffekten mangelnde Spieltiefe zu kaschieren sucht. Zusammen mit brutalen Titeln wie Segas "Night Trap" (1992) oder "Doom" (1993) führt die öffentliche Diskussion um "Mortal Kombat" in den USA 1994 zur Gründung der ESRB, dem amerikanischen Pendant zur USK; bis heute steht das Mature-Rating (ab 17 Jahren) in enger Verbindung mit Bluteffekten. Auf "Mortal Kombat" folgten bald zahllose Nachahmer, erste Ego-Shooter und grafikstarke Systeme wie die PlayStation – mit der damit einhergehenden, älteren Kundschaft etablierten sich blutünstige Szenarien, mit denen sich manche Hersteller bis heute gegenseitig übertrumpfen.

Spannender ist der Blick auf die Zeit vor "Mortal Kombat", in der Systeme schon damit ausgelastet sind, mehrere Sprites fehlerfrei zu animieren. Zudem gilt auf der erfolgreichsten Plattform der 1980er – dem NES – eine firmenpolitische Maxime, die Blutdarstellung weitestgehend untersagt. Es ist daher kaum verwunderlich, dass das erste blutige

Spiel aus der Spielhalle stammt: 1981 schwimmt "Shark Attack" im Fahrwasser der ersten beiden "Der Weiße Hai"-Filme und übergibt dem Spieler die Kontrolle über einen gefräßigen Fisch, der sich angreifender Harpuntertaucher erwehrt, indem er sie einfach frisst – in einer deutlich sichtbaren Blutwolke blinkt die verdiente Punktzahl. Als Trefferrückmeldung unnötig, dominiert bereits hier der effektivkeitschende Schauwert. *mh*

Spielmechanik statt Schauwert



Blood Omen: Legacy of Kain (1996) » Kain zapft seinen Opfern Lebensenergie ab, vergiftetes Blut schadet ihm.

Die Darstellung von Blut dient nicht nur dazu, Spiele härter und interessanter wirken zu lassen. Immer wieder geben Entwickler dem Lebenssaft eine tiefere Bedeutung und integrieren ihn intelligent in die Spielmechanik. Neben seiner etablierten Funktion als Trefferrückmeldung – sei es beim Feind oder dem eigenen Avatar – verschafft er Blutsaugern wie dem Vampir Kain (Bild oben) neue Lebensenergie oder sorgt bei zu großem Verlust für das frühzeitige Ableben. In der "Metal Gear Solid"-Reihe veralbert Snake eine Wache durch eine mittels Ketchupflasche vorgetäuschte Verwundung (Teil 1). Zudem hinterlässt der Spion Blutspuren, denen aufmerksame Gegner argwöhnisch folgen, in Teil 3 (Bild unten) verliert Snake sogar Lebensenergie und stirbt, wenn er seine Wunden nicht behandelt.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2005) » Snake muss seine Wunden versorgen, sonst ist's um ihn geschehen.

Fordert uns heraus!

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

SPIELE-TEST

M!

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

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

» mindestens 100 Seiten Lesespäß
 » **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 gegebenenfalls
 im Texttest).

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

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

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



Oliver Schultes

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Jump'n'Run
 Spielt zurzeit: Portal 2 (PS3)
 Hört zurzeit: Foo Fighters - Wasting Light
 Transatlantic - alle Alben

"SUPER"



Matthias Schmid

Experte für: Action, Beat'em-Up,
 Ego-Shooter, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Portal 2 (Arcade),
 Beowulf (Brettspiel)
 Hört zurzeit: Dry Kill Logic, 36 Crazyfists

"SUPER"



Ulrich Steppberger

Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run,
 Rennspiele, Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: SHIFT 2 Unleashed (360)
 Sieht zurzeit: Dobermann (Blu-ray)
 Hört zurzeit: Groove Salad (SomaFM)

"GUT"



Michael Herde

Experte für: Action, Ego-Shooter,
 Geschicklichkeit
 Spielt zurzeit: Behörden-Pong,
 Hard Corps: Uprising (PS3)
 Hört zurzeit: Sucker Punch Soundtrack

"GEHT SO"



Tobias Kujawa

Experte für: Action, Rennspiele,
 Rollenspiele, Sports Spiele
 Spielt zurzeit: Portal 2 (PS3),
 Yakuza 4 (PS3)
 Liest zurzeit: T. Pratchett - Pyramiden

"LAHM"



Max Wildgruber

Experte für: Action-Adventure,
 Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Crysis 2 (PS3)
 Hört zurzeit: Queen: Rock Montreal
 & Live Aid (DVD)

"LAHM"



Oliver Ehrle

Experte für: Action, Action-Adventure,
 Ego-Shooter, Rollenspiele
 Spielt zurzeit: Operation Flashpoint: Red
 River (PS3), SOCOM: SF (PS3)
 Sieht zurzeit: The Mechanic (Blu-ray)

"MÜLL"

SO TESTET M!

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



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

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

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

3D-FAKTOR

Unterstützen Spieler 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 Mechanik.
 M! prüft den Abwechslungsreichtum von
 Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originali-
 tät und das Design der Charaktere. Bei einer
 Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei
 Strategiespiel oder Simulation die Komplexi-
 tät. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen,
 analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und
 effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung
 abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es
 ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit
 anderen Games.

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

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

Perfekt - diese Wertung vergab M! bislang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

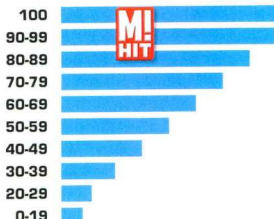
Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele



Portal 2

PS3 360 Knobel-Shooter

12



360 Diesmal bekommt Ihr mehr zu sehen als nur klinische Räume und ein paar verrostete Rohre: Der Verfall des gesamten Laborkomplexes kommt durch Pflanzen und Verwitterung gut zur Geltung.

» Würfel, Kuchen sowie blaue und orange Portale. Seit Oktober 2007 reicht die Nennung dieser Objekte und selbst Menschen mit eher oberflächlichem Interesse an Games wissen, was gemeint ist. "Portal" erreichte als eigenständiger Titel und als Teil der "Orange Box" mit "Half-Life 2" und "Team Fortress 2" schnell den Status eines Kultspiels. Nachbauten der Portal-Gun, Companion-Cubes als Halloween-Kostüme und Vorlesungen an Universitäten

zeigten, dass die Ideenwelt von "Portal" ein breites Fanpublikum gefunden hatte. Die Grundidee zum Spielprinzip mit Teleportation über frei wählbare Ein- und Ausgänge stammt aus "Narbacular Drop", das Absolventen des DigiPen Institute of Technology im Jahr 2005 vorstellten. Der in Seattle beheimatete Entwickler Valve erkannte das Potenzial des Spiels, vergab an die Erfinder gleich reihenweise Arbeitsverträge und transformierte das Setting in eine

Sci-Fi-Testarena, deren 19 Kammern eine ungewöhnliche Mischung aus Shooter und Rätselspiel ergaben. Nach dem Erfolg bei Kritikern und Spielern war eine Fortsetzung ein Muss. Doch wie baut man einen Nachfolger, wenn das Ausgangsspiel doch eher an ein sehr langes Bonuslevel erinnert?

Alt und neu

Für "Portal 2", das nun als eigenständiger Titel erscheint, fand Entwickler Valve eine eher konventionelle und dabei nicht immer stringente Lösung. Das Rezept lautet: mehr von den bewährten Techniken, ständige Variation der Stilmittel und Kombination mit Neuem. Das Spiel unterteilt sich in acht Kapitel, die wie im Vorgänger durch Aufzugssequenzen mit Transport zum jeweils nächsten Levelabschnitt unterteilt sind. Kern bleiben die Testkammern mit unterschiedlichen Herausforderungen, während zur Mitte dann jedoch auch Bunkersysteme und große Platt-

formen für Abwechslung sorgen.

Der Spieler findet sich in der Rolle der Heldin Chell und zu Beginn in einem karg eingerichteten Schlafzimmer wieder, das jedoch schnell von Erschütterungen heimgesucht wird. Dabei offenbart sich, dass dieses Zimmer nur einer von Hunderten Containern ist, die in einer gigantischen Konstruktion der Firma Aperture Science gehalten werden. Doch der gesamte Komplex scheint instabil zu werden und Chell muss nun versuchen, den drohenden Kollaps aufzuhalten. Als Weggefährte fungiert der redselige Roboter Wheatley, der Euch als sogenannter Personality Core durch die Levelabschnitte mit mehr oder weniger Beteiligung und schlaun Ratschlägen begleitet. Im englischen O-Ton wird dieser kugelförmige Charakter mit Pixar-Qualitäten von Stephen Merchant (Comedypartner von Ricky Gervais) gesprochen, während in der deutschen Fassung die nicht ganz so passende Synchronstimme von Brad Pitt aus den Boxen schallt. Eine zentrale Rolle in



360 Würfel & Drohnen – vertraute Elemente aus dem ersten "Portal".



360 Lichttunnel erlauben Chell, innerhalb der Testkammern ganz neue Wege zu gehen.



360 Der Humor der Entwickler findet sich vor allem bei Warnschildern wieder:



"SUPER"

Gregor Wildermann

Wer nach einem Beispiel für ein intelligentes Videospiel gefragt wird, sollte "Portal 2" auf den Tisch legen. Dabei ruht sich der Puzzle-shooter nicht auf seinem

Alleinstellungsmerkmal aus. Selbst wenn einen die unerbittliche Testkammer-auf-Testkammer-Abfolge manchmal etwas ermüdet – die Suche nach der Lösung des Rätsels und dem passenden Ausgang lässt Euch einfach keine Ruhe. Der wirkliche Gegner bleibt die eigene Fantasie beziehungsweise die räumliche Vorstellungskraft, denn die Puzzles sind ausgefeilt bis ins Detail und die Steuerung flutscht so wunderbar wie beim Vorgänger. Bemerkenswert auch, dass die Diskussion über Lösungswege und Alternativen genauso viel Spaß macht wie das Spiel selbst. Dies gilt auch für den gelungenen Multiplayer-Part, selbst wenn der etwas mehr Gewöhnung braucht und engere Grenzen setzt.



360 Durch die Laserprismen ergeben sich neue Puzzlemöglichkeiten.



360 Die weiße Farbe erlaubt das freie Setzen von Portalen.

der Geschichte übernimmt wieder GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System), dessen Rolle wie schon im Vorgänger zwischen Freund und Feind pendelt.

Farbenkraft

Neben dem bewährten Spiel mit den blauen und orangen Portalen sowie den dreibeinigen Droiden als Gegner bietet "Portal 2" als weitere Variablen nun auch Laserprismen, Sprungschancen und Lichtbrücken, die jeweils eigenen Regeln folgen und über das Spiel verteilt eingeführt werden. Dabei lohnt es sich, die über alle Levelabschnitte verstreuten und teilweise sehr ironischen Erklärungs- tafeln genauer zu studieren. In puncto

Schwierigkeit wechseln sich fast schon banale Herausforderungen immer wieder mit Passagen ab, bei denen man sich nichts sehnlicher herbeiwünscht als ein Lösungsbuch. Ein klares Spielziel wird nie definiert und selbst die mittleren Bosskämpfe lassen einen nicht wirklich erahnen, wohin die Reise von Chell und Wheatley geht. Dies ändert sich erst, wenn zur Mitte von "Portal 2" die Gelfarben ins Spiel kommen. Valve adaptierte dafür wieder ein Studentenprojekt, das sich 2009 "The Power of Paint" nannte. Die orangen und blauen Gelfarben geben Chell die Optionen Beschleunigung und erhöhte Sprungkraft, während weiße Farbe Portale an beliebiger Stelle ermöglicht. Was trivial klingt, ergibt



360 Mit der dynamisch verspritzbaren Farbe erscheint im letzten Drittel des Abenteuers ein ganz neues Spielelement.

"EINE HILFE WÜRDEN DEN SPASS VERDERBEN"



Jeeb Barnett ist Programmierer bei Valve und hat nicht nur "Portal 2" mitentwickelt. Noch wichtiger aber: Er war Teil des Teams, das als Studienarbeit "Narbacular Drop" erschuf – die Grundlage für "Portal".

MI Games: Du hast den Multiplayer-Part mitgestaltet. Was war da die größte Herausforderung?

Jeeb Barnett: "Portal 2" erlaubt dem Spieler ja schon im Solo-Modus ungewöhnlich viel Freiheit bei der Lösung und Weise, wie man sich durch die Levels bewegt. Wir standen im Multiplayer-Modus vor der Herausforderung, diese Freiheit auch online ohne Verzögerungen im Spielablauf umzusetzen. Das hat sehr viel Feintuning an den Servern gekostet, aber jetzt sind wir nach einer langen Testphase zufrieden.

Stellenweise wünscht man sich in "Portal 2" eine Hilfefunktion. Habt Ihr darüber mal nachgedacht?

Es gab solche Ideen, wir haben sie eine Zeit lang diskutiert. Am Ende schien es aber immer so, als würde die Hilfefunktion den Spaß am Spiel verderben. Es wäre nur alles oder nichts möglich gewesen, also haben wir uns letztlich gegen eine Hilfe entschieden.

Uns erinnern viele Ideen oder bestimmte Spielsequenzen an Filme von Pixar, vor allem an "Monster AG". Ist das Zufall oder bewusste Inspiration?

Der Film erschien ja ein oder zwei Jahre vor dem ersten "Portal" und schon damals sind wir manchmal danach gefragt worden. Ich könnte jetzt nicht sagen, dass wir bewusst Stellen interpretiert haben, aber es kann gut sein, dass uns dieser Film unbewusst inspiriert hat.

in Kombination mit den bekannten Spielelementen nicht nur optisch einen bunten Werkzeugkasten von Ideen und Varianten. "Portal 2" ist ein beeindruckendes Physiktestfeld und fordert wie kaum ein anderes Spiel räumliches Denken und Experimentieren. Dabei stellt es Eure Geduld ständig auf die Probe und liefert immer wieder Aha-Effekte, von denen andere Games nur träumen können.

Hase & Igel

Die wichtigste Erweiterung bei "Portal 2" ist die Zweispieler-Option, die über die beiden Roboter Atlas und P-Body aufgehoben wird. Damit eine Absprache der Vorgehensweise möglich ist, erdachten die Entwickler ein Icon-System, das zwar etwas Eingewöhnungszeit bedarf, dann aber

recht intuitiv wirkt. Beim Test vor Ort in Seattle wurde deutlich, wie wichtig das etwas engere Spielkorsett für reibungsloses Onlinegaming ist. Die Möglichkeit, systemübergreifend kooperativ zu spielen, haben leider nur PS3-Besitzer, die via Steam mit PC- und Mac-Spielern antreten können. Zusammen mit angekündigten DLC-Paketen werden die kommenden Monate zeigen, wie populär der Multiplayer-Part wirklich wird.

Abschließend kann man Valve nur gratulieren, dass sie das Rad nicht gleich ein zweites Mal erfinden wollten. In weit über zehn Spielstunden erlebt man bei Lösung der Rätsel immer wieder persönliche Jubelmomente und am Ende wagt das Spiel sogar den Sprung zur Philosophie und der Suche nach dem Sinn des Lebens. Grafisch wird auf Xbox 360 und PS3 sicherlich keine Referenzleistung geboten, aber davon hat das Spielprinzip auch noch nie gelebt. gw

Entwickler: Valve, USA
Hersteller: Electronic Arts
Termin: im Handel
Preis: 65 Euro

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

- » stimmungsvolle Inszenierung
- » intelligentes Leveldesign
- » innovatives Gelfarben-Feature
- » geniale D-Ton-Synchronisierung

SPIELSPASS

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

90

FAZIT » Ausgefeilt, überraschend, tiefgründig: ein Ego-Puzler mit Kultgarantie und motivierendem Koop-Modus.

SOCOM: Special Forces

PS3 Taktik-Shooter

16



PS3 Ihr spielt wahlweise mit Pad oder Move-Controller.



PS3 Die Kampagne-Missionen spielt Ihr mit Freunden oder vier KI-Kameraden: Diese bilden zwei Teams, die Ihr mit dem Steuerkreuz kommandiert – hier leisten wir Feuerschutz, während die Kollegen zum gelb markierten Ziel vorrücken.

» Rebellen belagern eine Handelsroute, ein klarer Fall für die internationalen Streitkräfte der SOCOM: In 14 Kampagne-Missionen und dem Mehrspieler-Modus legt Ihr den Schurken das Handwerk.



Oliver Ehrle

"Special Forces" ist temporeich, es entscheidet die Teamtaktik: Mit eingespielten Freunden erlebt Ihr packende Schlachten! Die Maps bieten viele Verstecke,

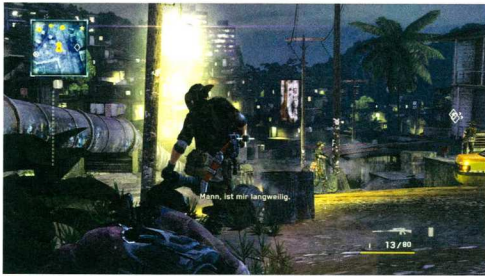
obwohl sie recht überschaubar sind. Mit dem Move-Controller seid Ihr ebenso flink wie präzise. Zu simpel ist mir das Charactersystem ausgefallen, hier hätte ich mir mehr Wahlmöglichkeit z.B. bei Panzerung und Beweglichkeit gewünscht. Mein Online-Test mit der Multiplayer-Beta verlief abgesehen von einigen Verbindungsabbrüchen weitgehend ohne Bugs und Glitches – hoffen wir, dass das auch für das fertige Spiel gilt. Die Kampagne ist zu knapp und geradlinig, um solo zu begeistern: Gelegentliche Koop-Einsätze werden Euch nur als Abwechslung zu den Online-Kämpfen dienen. Da man weitere Modi und Maps nachkaufen muss, halte ich den Preis für übertrieben.

Online-Söldner

Wie frühere "SOCOM"-Ballereien ist "Special Forces" für Online-Spieler gedacht. Denn die Koop-fähige Kampagne spielt Ihr locker in zwei Abenden durch: Solo dirigiert Ihr zwei Teams in taktische Positionen, um Kreuzfeuer und Überraschungsangriffe zu arrangieren. Zudem gibt es mehrere Schleichlevels, in denen man mittels Auffälligkeitsmeter von Schatten zu Schatten huscht. Dabei lernt Ihr die Wiederbelebung von Kameraden, das Nutzen von Deckung

sowie Nahkampf- und Luftangriffe: eben alles, was Ihr später für die Teamschlächten benötigt. Diese finden in den Schauplätzen der Handlung statt, z.B. Dschungel, Favela und Hafen: In vier Modi bestreitet Ihr Teamkämpfe (Suppression), versucht, Bomben zu entschärfen (Bomb Squad) und kauft Datenpakete des Feindes (Uplink). Wie in anderen Teamshootern wetteifert Ihr auch um Stellungen (Last Defence), zudem lassen sich benutzerdefinierte Matches erstellen. Für Abschlüsse,

Team- und Missionsaktionen kassiert Ihr Erfahrungspunkte, welche sowohl den Soldaten als auch die 32 Waffen in höhere Levels befördert. Damit schaltet Ihr zusätzliche Ausrüstung und Waffen-Upgrades frei, so komplex wie beim Zipper-Kollegen "M.A.G." ist das Charactersystem aber nicht. Da "SOCOM" keine Zielhilfe bereitstellt und Eure Figur nur wenige Treffer verkraftet, müsst Ihr das Handling schon eine Weile üben. Dank der Deckungsfunktion, mittels der man sich hinter Felsen verstecken und dann überraschend hervorlugen kann, gelingen aber auch Neulingen schnell eindrucksvolle Abschlüsse. Aber Vorsicht, viele Deckungen kann der Gegner durch Beschuss zerstören oder gar zur Explosion bringen! Leider unterstützen die flotten Matches keine lokale LAN-Verbindung, weshalb sich "Special Forces" nur bedingt für LAN-Partys eignet. oe



PS3 In der Kampagne spielt Ihr auch Schleichsätze, bei denen ein Balken unter dem Radar (links im Bild) Eure optische Auffälligkeit visualisiert.



PS3 Kassiert Bonuserfahrung für Nahkampf (links) und Teamhilfe (rechts): Mehrspieler-Matches lassen sich auch im Classic-Modus spielen, dann werden neue Funktionen wie Deckung, Regeneration und Respawn deaktiviert.

Entwickler: Zipper Interactive, USA

Hersteller: Sony

Termin: im Handel

Preis: 60 Euro

Unterstützt » 8 bis 32 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » knappe, Koop-taugliche Kampagne
- » rasante Mehrspieler-Matches in 4 Modi
- » jetzt mit Deckung und Luftangriff
- » auch Classic- und Custom-Matches
- » oberflächliches Charactersystem

SPIELSPASS

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

78

FAZIT » Für Online-Soldaten: griffiger Teamshooter mit vielfältig zerstörbarem Inventar und 32 ausbaufähigen Waffen.

Conduit 2

Wii Ego-Shooter 16



Wii Nicht nur diese Aliens, sondern auch humanoide Soldaten haben es auf das Leben von Michael Ford abgesehen.

Cooler Sprüche gehören nicht nur zum Repertoire von Serious Sam und Duke Nukem. Auch Michael Ford, der Hauptcharakter aus "Conduit 2" hat immer eine lockere Phrase auf den Lippen, während er High-Tech-Soldaten und Aliens zu Klump schießt. Ihm zur Seite steht – oder besser schwebt – das Hauptmerkmal des Spiels, das redselige und hilfreiche 'Alles Sehende Auge', mit dem ihr versteckte Objekte findet, Schlösser knackt und Computer hackt. Wer Michael Ford ist, warum er die schwebende Kugel bei sich trägt und wer die zahlreichen und nicht gerade klugen Gegner überhaupt sind, das bleibt Neueinsteigern lange verborgen. Der Titel knüpft direkt an den Vorgänger aus dem Jahr 2009 an und spart sich großartige Erklärungen.

Kern präsentiert sich "Conduit 2" als gemächlicher Ego-Shooter mit



Wii Die Bewohner von Atlantis stehen Euch recht kritisch gegenüber. Hier befreit Ihr eine Verbündete und schlagt Euer Lager auf.

abwechslungsreichen Umgebungen und umfangreichem Waffenarsenal. Ihr reist durch Portale (die namensgebenden Conduits) nach Washington, China, England & Co. und kämpft dort gegen die Schergen des Bösewichts John Adams. Dummerweise hat sich auch der größte Kritikpunkt des Vorgängers ins Spiel geschlichen: Wieder strömen die Aliens oft in unendlicher Zahl aus kleinen Feindgeneratoren. Das sorgt an einigen

Stellen für Frust und Hektik. Auch sonst ist die Balance unausgewogen: Manche Levels durchläuft Ihr ohne Probleme, an anderen Stellen müsst Ihr die nicht immer fair verteilten Checkpoints sehr häufig in Anspruch nehmen.

Hübsch hässlich

Grafisch bietet "Conduit 2" zwiespältige Kost. Einige Effekte und Texturen wie etwa schimmerndes Metall sind nett anzuschauen, meistens dominieren aber detailarme Umgebungen, eckige Feinde und öde Gänge das Bild. Außerdem nimmt die Grafikqualität im neuen Vierspieler-Splitscreen-Modus noch einmal sichtbar ab. Dafür liefert Ihr Euch hier actiongeladene Schlächten gegen menschliche Kontrahenten oder in der an das 'Horde'-Prinzip angelehnten 'Invasion'-Variante gegen KI-Gegnerwellen. Alternativ geht Ihr auch online wieder auf die Jagd.

Die hochgelobten Steuerungsoptionen des Vorgängers sind wieder enthalten. Ihr habt jetzt sogar die Möglichkeit, Euren Wii-MotionPlus-Aufsatz zu entstauben. Allerdings reagiert das Spiel auf Eure Bewe-



Tobias Kujawa

Bisher waren Nahkampfanfälle in Ego-Shootern für mich immer nur ein netter Gag, in "Conduit 2" habe ich den kolben-schlag zum ersten Mal sehr häufig verwendet.

"GUT"

Kein Wunder, durch die Massen an Aliens in einigen Levelabschnitten komme ich kaum dazu, in Ruhe zu zielen. Da ich "The Conduit" leider verpasst habe, erschließt sich mir die Story des Spiels außerdem nur langsam. Aber genug gemeckert, abseits der Mängel bekommt Ihr einen gelungenen Ego-Shooter, der schließwütige Wii-Spieler gut unterhält. Besonders die Fülle an Schauplätzen und Waffen und die trockenen Kommentare von Michael Ford sorgen für spaßige Stunden. Der Mehrspieler-Part setzt dem Ganzen die Krone auf: Es geht einfach nichts über den Spaß, den man zu viert vor einem Bildschirm haben kann.



gungen fast schon zu sensibel. Falls Euch das stört, greift Ihr zum Classic-Controller.

Insgesamt mangelt es "Conduit 2" an Höhepunkten und spannender Inszenierung. Zu oft lauft Ihr einfach nur durch die immer gleichen Gänge und steht andauernd vor sich langsam öffnenden Türen, die Ladezeiten verbergen. Pompös angekündigte Kämpfe gegen Endbosse wie den riesigen Leviathan entpuppen sich als schönes Scheibenschießen ohne Dynamik. tk



Wii Zu viert per Splitscreen geht Ihr entweder aufeinander los, oder Ihr stellt Euch als Team im Invasion-Modus KI-gesteuerten Feindeswellen entgegen.

Entwickler: High Voltage Software, USA
Hersteller: Sega
Termin: im Handel
Preis: 45 Euro

Unterstützt > bis 12 Spieler (online),
Sprache: englisch, Text: deutsch

- » unterstützt Wii MotionPlus
- » schwankende Grafik-Qualität
- » Mehrspieler-Partien über Wi-Fi oder im Vierspieler-Splitscreen

SPIELSPASS

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

78

FAZIT > Gelungener Ego-Shooter mit Schwächen in Sachen Technik und Dramatik. Dafür überzeugen die Mehrspieler-Modi.

Zubehör-Tipp des Monats!



99,90

GUNNAR Gamer LEGEND G

Die Brille aus der Gamer-Serie verfügt wie alle Brillen von GUNNAR über die innovative i-AMP-Technologie, die speziell für die Nutzung am Bildschirm entwickelt wurde. Die amberfarbene Linsentönung sowie die spezielle Beschichtung der Brille vermindern Blendung und sorgen für ein schärferes und kontrastreicheres Bild

- Größe M • Chrom • auch für das Tragen mit Headsets geeignet

BYM0702

XBOX 360

XBOX 360



329,-

Spielekonsole

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“

DKVMS0



47,99

Xbox-Controller

Xbox 360 Controller inkl. Ladekitt

- Wireless Controller mit transformierbarem Steuerkreuz
- inkl. Spiel- und Ladekitt

DKXMT1



109,90

Lenkrad

Mad Catz Wireless Racing Wheel für Xbox 360

- kabelloses Lenkrad im Xbox-Look
- 6 Buttons • zwei rutschfreie Pedale
- abnehmbare Fußstütze • bis 12 in Funk

DKZAB0



35,99

Stereo-Headset

Sharkoon X-Tatic SX

- für Microsoft Xbox 360
- Hörer: 20 Hz – 20 kHz • Mikrofon: 100 Hz – 2 kHz
- 40-mm-Treiber • 3,5-mm-Klinkenanschluss, 2,5-mm Klinkenanschluss

KHX37



274,-

Multimedia-Spielkonsole

Sony PlayStation 3 Slim

- 3,2 GHz Cell-Prozessor und RSX™ GPU
- Blu-ray-Laufwerk • 160-GB-HDD
- HDMI, AV-Out, Digital-Out (optisch), USB, LAN, WLAN, Bluetooth • inkl. Wireless Controller

DT598



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

DT219



35,99

PS3-MOVE-Controller

Sony MOVE Motion Controller

- kabelloser und enorm benutzerfreundlicher Controller für PlayStation-MOVE-Spiele
- ideal für Kampf- und Sport-Spiele

DT219



259,-

Lenkrad

Logitech G27 Racing Wheel

- 900° drehbar • 16 Buttons • inkl. 3 Pedale
- Vibration-Feedback • Gangschaltung mit 6 Vorwärtsgängen und Rückwärtsgang
- geeignet für PC, PlayStation 2 und 3

NJZL39



Dungeon Siege 3 L.E.

In DUNGEON SIEGE III schlüpft der Spieler in die Rolle eines von vier Legionären im zerfallenden Königreich Ehb. Er kann sich als einsamer Held durchschlagen oder an der Seite von bis zu drei Freunden kämpfen.

- Limited Edition inkl. vier exklusiven Ingame-Gegenständen
- ab 12 Jahre • für PlayStation 3 und Xbox 360 • ab 27.05. erhältlich

YS0X20 / Y50T18



DiRT 3

Auf ihrem Weg an die Weltspitze kämpfen sich die Spieler in DiRT 3 rund um den Globus durch Schlamm, Schotter und Staub: von den packenden Rallye-Etappen bei Wind und Wetter in Europa, Afrika und den USA bis zu atemberaubenden Show-Spektakeln und Karrierewettbewerben, bei denen die physikalischen Grenzen voll ausgereizt werden.

- ab 12 Jahre • für PlayStation 3 und Xbox 360 • ab 18.05. erhältlich

YSRT16 / Y5RX23

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



Nintendo-3DS-Spiel

LEGO Pirates of the Caribbean

- LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game erweckt die Fluch der Karibik-Welt und deren schillernde Figuren in LEGO-Form zum Leben
- für Nintendo 3DS • ab 19.05. erhältlich

YSAN3



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

YSAN24



Nintendo-3DS-Spiel

Steel Diver

- Ein Unterwasser-Abenteuer in 3D mit U-Booten, Schlachtschiffen, Torpedos und dem 3DS
- für Nintendo 3DS • ab 06.05. erhältlich

YSAN19



Handheld-Spielekonsole

Nintendo 3DS

- Spiele in 3D - überall und ohne spezielle Brille
- 9-cm-3D-Display plus 7,5-cm-Touchscreen-LCD
- WLAN • SD-Card-Steckplatz • DS-Slot
- in Cosmos Black oder Aqua Blue

DNV40

ALTERNATE

Ghost Recon: Shadow Wars

3DS Runden-Strategie 12

» Eigentlich erwartet man beim Titel "Ghost Recon" einen typischen Squad-Shooter, doch Ubisoft überrascht mit "Shadow Wars". Anstatt erneut eine Gruppe Supersoldaten durch Korridore zu hetzen, überwacht Ihr den Einsatz Eurer hochspezialisierten Truppe in klassischer Taktik-Manier aus der Vogelperspektive: Runde um Run-

de zieht Ihr Euren Kommandanten, Sniper oder Medic über das in Segmente aufgeteilte Schlachtfeld. Nicht zuletzt dank der Mitarbeit von "X-Com"-Erfinder Julian Gollop erweist sich "Shadow Wars" als durchdachter Strategie-Spaß mit einigen originellen Einfällen: Greift Ihr beispielsweise einen Gegner an und einer Eurer Mitstreiter steht ebenfalls in Schussreichweite, schließt er sich Euren Manövern an. So könnt Ihr mit

wenigen gezielten Aktionen großen Schaden beim Feind anrichten. Die Bedienung ist durchdacht, grafische Elemente zeigen auf den ersten Blick Schadensprognosen und andere wichtige Informationen.

Inhaltlich erwartet Euch bekannte Clancy-Kost: Die Geschichte um ultranationalistische russische Generäle, die einen Putsch planen, ist nicht unbedingt originell. Sie gibt Eurer Truppe aber zumindest einen Grund,

sich durchs staubige Kasachstan, die Ukraine und Sibirien zu schlagen. Der 3D-Effekt kommt sparsam, aber stillvoll zum Einsatz: Infokarten werden plastisch über die Schlachtfelder gelegt, Höhenunterschiede lassen sich deutlicher erkennen. Durch den schönen Effekt wird die Grafik angenehmer gewertet, auch wenn die dritte Dimension nicht spielentscheidend ist. *tn*


Thomas Nickel

Auf den ersten Blick wirkt das rundenbasierte "Ghost Recon" ausgesprochen simpel, gerade im Vergleich zu komplexen Schwergewichten wie Square Enix'

PSP-Perle "Tactics Ogre". Doch dieser Eindruck täuscht: Nach ein paar Einstiegs-Missionen, in denen Ihr Euer Team und dessen Fähigkeiten kennenlernen, erweist sich "Shadow Wars" als tiefgründiges Taktikspiel mit einigen ausgesprochen cleveren Einfällen. Vor allem pfiffig implementierte Elemente wie Kameras, die Euch bei Angriffen unterstützen, sorgen für Anspruch. Da stört es auch nicht, dass die Grafik bei ausgeschaltetem 3D-Effekt eher simpel anmutet.



3DS Den eher einfach gehaltenen Figuren merkt man an, dass "Shadow Wars" ursprünglich für den 'alten' DS geplant war:

Entwickler: **Ubisoft Sofia, Bulgarien**
 Hersteller: **Ubisoft**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **45 Euro**

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

- » dynamische Missionsziele
- » klassische Clancy-Story
- » **3DS-Faktor:** Die plastisch über das Spiel gelegten Menüs gefallen, Höhenunterschiede werden ansprechend dargestellt.

SPIELSPASS

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

79

FAZIT » Das rundenbasierte Taktikspiel macht dank sauberer Kontrollen, interessanter Missionen und cleverer Ideen eine gute Figur.

Splinter Cell 3D

3DS Action-Adventure 16

» "Stealth in Perfektion – fabelhafte Schleich-Action mit feinen Neuerungen" urteilte Janina 'Sam' Wintermayr in der MANIAC 05/05 über "Splinter Cell: Chaos Theory". Tja, mittlerweile ist – wie man in der Heimatstadt der damaligen Testerin sagen würde – viel Wasser den Lech hinuntergeflossen. Das 3DS-Remake des Schleich-Hits löst 2011 keine Begeisterungstürme mehr aus. Das arg verwinkelte Level-

design von Frachtschiff, Badehaus, Bankgebäude & Co. schickt den verwöhnten Spieler von heute unnötig oft plan- und ratlos durch die komplexen 3D-Levelstrukturen. Die stylische, frei drehbare Karte ist zwar eine Hilfe, doch auch so tappt der 3DS-Sam mitunter im Dunkeln.

"Dunkel" ist aber eine wunderbare Überleitung: Wenn das Licht aus und demnach die Helligkeitsanzeige im Keller ist, dann wird Sam für das

tumbe Feindvolk nahezu unsichtbar – erledigt die Burschen, da sie Euch sonst in Windeseile umpusten oder Alarm auslösen könnten.

Leider funktionieren Kopfschüsse mit der schallgedämpften Pistole nicht annähernd so gut wie im Xbox-Vorbild, auch die Fadenkreuz-Steuerung via Aktionstasten stellt Sam ein Bein. Artet das Spiel in Schießereien aus, sind die auf 3DS noch schwerer zu überleben – wer dagegen über-

legt durch die Schatten huscht und die mannigfaltigen Tötungsmöglichkeiten und Agentengimmicks ausschöpft, hat mehr Spaß mit Sam.

Im Gegensatz zu den guten deutschen Dialogen ist der feine Mehrspieler-Modus des Originals nicht mit an Bord. Der Tiefeneffekt von "Splinter Cell 3D" ist mittelmäßig – in engen Gängen kommt die Räumlichkeit gut zur Geltung, dafür ist stetes Ruckeln Euer treuer Begleiter. *ms*


Matthias Schmid

Wegen des passablen 3D-Effekts würde ich Sams drittes Abenteuer nicht noch einmal spielen. Auch die aufgrund der sehr vollen Steuerung behäbiger

Handhabe des Handheld-Spiels ist ein Minuspunkt. Zudem wirkt das Leveldesign heute zu kompliziert und unkomfortabel. Dass "Splinter Cell 3D" trotzdem richtig Laune machen kann, verdankt es der Klasse Synchro, den vielen High-Tech-Gimmicks sowie Artistikeinlagen und den immer wieder spaßigen Arten, Feinde lautlos aufs Kreuz zu legen und dann in einem dunklen Eck zu 'entsorgen'.



3DS Die Sicht durch die "Fusion-Brille" zeigt Gegner auch in dunklen Levels leuchtend hell. Die schicke Einblendung links mopst das Spiel aus "Splinter Cell: Conviction".

Entwickler: **Ubisoft Montreal, Kanada**
 Hersteller: **Ubisoft**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **45 Euro**

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

- » 10 große Levels
- » Touchscreen kommt oft zum Einsatz
- » nur 1 alternativer Sichtmodus
- » **3DS-Faktor:** unspektakulär, nur die aus "Conviction" entlehnten Einblendern sind cool

SPIELSPASS

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

72

FAZIT » Das Remake von "Splinter Cell: Chaos Theory" ist immer noch gut, krankt aber an Steuer Macken und teils viel Trial & Error.

Asphalt 3D

Was als Handy-Download noch akzeptabel sein mag, ist für ein Vollpreis-Modul zu wenig: "Asphalt 3D" klagt sich schamlos Ideen bei allerlei Arcade-Rasern zusammen und hätte dank vieler Strecken, Vehikel und Rennvarianten sogar das Potenzial gehabt, gegen "Ridge Racer 3D" zu bestehen. Weil sich aber die Steuerung steif anfühlt und die Grafik beständig ruckelt, ist der Rivale um Längen besser. **us**



SPIELSPASS
Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubisoft
USK: ab 6 Jahren
56

Die Sims 3

Organisiert ein virtuelles Stadtleben: Bei den 3D-Sims ist der obere Screen für die räumliche Darstellung reserviert, deshalb teilen sich unten Anzeigen und Draufsicht der Umgebung das Display – da wird's ganz schön eng, ohne Touchpen geht gar nichts! Bei der kaum durchdachten Umsetzung stehen sogar Grafikfehler ins Auge, Kamera und Sensoren wurden nur halberzig ins Geschehen integriert. **oe**



SPIELSPASS
Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts
USK: ab 6 Jahren
65

Samurai Warriors Chronicles

Prügelt Euch mittels taktischer Karte durchs feudale Japan: Ihr wechselt per Touchscreen zwischen vier Figuren, um die Schlachten an strategischen Brennpunkten zu entscheiden – es gilt etwa, Stellungen zu halten und gefährliche Truppenführer aus dem Weg zu räumen. Leider muss man die Kamera zu oft nachstellen, obendrein beschränkt sich der 3D-Eindruck auf Einblendungen und Effekte. **oe**



SPIELSPASS
Genre: Beat'em Up
Hersteller: Tecmo-Koei
USK: ab 12 Jahren
60

Rayman 3D

Der x-te Aufguss von "Rayman 2" kann spielerisch auch heute noch punkten, leidet aber unter mäßiger Technik: Die Bildrate ist schwankend und der 3D-Effekt irritiert gerne mal, gerade wenn irgendwelche kleinen Objekte im Vordergrund herumflattern. Schade, dass hier nicht mehr Sorgfalt angewandt wurde. Und warum immer wieder "Rayman 2"? Der dritte Teil war auch ganz schön gut! **tn**



SPIELSPASS
Genre: Jump'n'Run
Hersteller: Ubisoft
USK: ab 6 Jahren
69

Noch mehr Infos gewünscht?

Dann ist die aktuell erhältliche 16. Ausgabe unserer Schwesterzeitschrift **Mobile Gamer** genau das Richtige für Euch! Das gleiche Redakteurs-Team bürgt für gewohnte Qualität und nimmt das komplette 3DS-Startprogramm in ausführlichen Tests unter die Lupe. Auch der Rest der Handheldwelt findet auf 100 Seiten gebührend Platz.



SEIT ÜBER 16 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES



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 (di) (18) XB 360/PS3 69,95
DEAD SPACE 2 (18) di/Texte/Spr. 360/PS3 69,95
Collector's Edition erhältlich.
HUNTED uncut (18) X360/PS3 ab Ende Mai
CRYSIS 2 uncut (18) Ltd. Ed. X360/PS3 69,95



L.A. NOIRE uncut PS3/XB360 ab Mai jetzt vorbestellen
Shadow of the Damned uncut (18) PS3/360 ab Juni di. Texte/di. Sprache
FEAR 2 uncut (18) Mai Collectors Edit. Mai
Dragon Age 2 uncut (18) X360/PS3 je 69,95
Signature Edit. erhältlich



RED FACTION Armageddon XB360/PS3 uncut (18) ab Mai
BRINK uncut (16) XB360/PS3 ab Mai
DUKE NUKEM FOREVER uncut (18) X360/PS3 ab Mai
Ball of Steel Edit. Mai

Top 5: 1. Crysis 2 2. 3. Dragon Age 2 4. Bulletstorm 5. Killzone 3

für Xb360 und Ps3



ALPHA PROTOCOL di. 29,95
BATMAN di. Text/Spr. 29,95
BLUR di. 39,95
BIOSHOCK 2 uncut (18) 29,95
Dragon Age Ultimate di. 29,95
God of War Collection uncut 39,95
God of War 3 uncut (18) 49,95
FI 2010 PAL 59,95
Fable 3 di. 79,95
MASS EFFECT 2 di. 29,95
MAFIA 2 uncut (18) 39,95
Marvel vs Capcom 3 59,95
Portal 2 di. 69,95
HALO REACH uncut (18) 59,95
Kane & Lynch 2 (18) 39,95
SPLIT Second di. 39,95



KILLZONE 3 HELGHAST EDT.
Uncut (18) lieferbar...

XBOX360 GAMES

PLAYSTATION 3 slim 299,95
Alpha Protocol di. 29,95
BAYONETTA (18) 29,95
BLUR di. 39,95
BIOSHOCK 2 uncut (18) 29,95
Dragon Age Ultimate di. 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 di. 59,95
TALLONET No Vegas (18) 69,95
KILLZONE 2 uncut (stealbook) 59,95
KILLZONE 3 uncut (18) 59,95
MAFIA 2 uncut (18) 39,95
SOCOM 4 (18) di. 69,95
Time Crisis Rising Storm uncut 59,95
UNCHARTED 2 di. 59,95
YAKUZA 4 PAL uncut (18) 59,95

Dualshock 3 in blau, weiss und rot lieferbar
PLAYSTATION MOVE / Spiele und Zubehör lieferbar

NEU: Über 200 GEBRAUCHTSPIELE für Ps3 und Xb360 auf Lager

BESTELLHOTLINE: 0201-777225

Verandkosten 4,00 EURO zzgl. 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO - DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten - 14 tägiges Rückgaberecht (nur versiegelt)

JETZT MIT ALTERNACHWEIS REGISTRIERTEN UND 10er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHAVER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Ar tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel

PS3 Rollenspiel 12

» Auch wenn das dritte "Ar tonelico" auf den ersten Blick an die oft eher durchwachsenen Rollenspiele von Idea Factory erinnert, spielt das Abenteuer aus dem Hause Gust ("Atelier"-Serie) mindestens eine Liga höher. Statt Euch durch Konfuse Crossover-Welten zu hetzen und mit endlosen Tutorials zu quälen, erzählt "Ar tonelico Qoga" die Geschichte einer postapokalyptischen Welt. In dieser leben nur auf

drei großen Türmen noch Menschen, die vom Clustanischen Imperium unterdrückt werden. Doch als die geheimnisvolle Saki unter dramatischen Umständen im Dorf von Held Aoto auftaucht, kommt Bewegung in die Welt... Sie ist ein Reyvateil – ein künstlich geschaffenes weibliches Wesen – und kann durch ihren Gesang mit der Göttin kommunizieren und Wunder wirken.

Das tun die Reyvateils vor allem in Kämpfen: Während Ihr und Eure

KI-Kollegen in Echtzeit auf dem Polygon-Schlachtfeld umherwetzt und Gegner mit Combo-Attacken beharkt, lädt Euer Reyvateil mächtige Magie auf – manch dickem Boss könnt Ihr nur so zu Leibe rücken. An Speicherpunkten redet Ihr mit Euren Begleiterinnen und taucht in deren Seele ein: Löst Ihr Probleme und Konflikte der Reyvateils, danken sie es Euch mit neuen, mächtigen Attacken – ein interessantes und originelles Spielsystem.

Am deutlichsten wird den meisten der "Schweinekräm" auffallen. Zwar geht es in jeder Bravo handfester zur Sache, trotzdem ist "Ar tonelico" in Dialogen gespickt mit Ein- und Zweideutigkeiten. Und wenn die Heldin Eurer Wahl beim Magie-Einsatz Lage um Lage ihrer Kleidung ablegt, dann erkennt man deutlich, dass Entwickler Gust vor allem eine ganz bestimmte Zielgruppe im Auge hat... *tn*

Thomas Nickel

Wer "Ar tonelico Qoga" nur auf die Zweideutigkeiten reduziert, tut ihm Unrecht. Hinter den (harmlosen) Anzüglichkeiten verbirgt sich ein durchdachtes Rollenspiel, das geschickt klassische Elemente – auch lästige Zufallskämpfe – mit eigenen Ansätzen kombiniert. Die Gesangs-Magie verpasst dem Ganzen eine taktische Note und die postapokalyptische Welt stellt einen schönen Kontrast zur überzuckerten Niedlichkeit Eurer weiblichen Begleiter dar. Grafisch gibt es einfache Charaktermodelle und starre Hintergründe zu sehen, dafür gefällt der großartige Soundtrack.

"GUT"



PS3 Die Burst-Anzeige unten rechts zeigt an, wie mächtig die Magie Eurer Reyvateils gerade ist – je höher die Prozentzahl, desto härter hauen deren Angriffe rein.

Entwickler: **Gust, Japan**
 Hersteller: **NIS America**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **60 Euro**

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

- » dynamische Echtzeit-Kämpfe
- » wahlweise auch japanische Sprecher
- » Soundtrack-CD liegt bei
- » installiert 4,7 GB auf PS3-Festplatte

SPIELSPASS

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

77

FAZIT » Hinter der biedereren Technik verbirgt sich ein umfangreiches und komplexes J-RPG mit ein paar richtig guten Ideen.

Rabbids 3D

3DS Jump'n'Run 0

» Erinnert Ihr Euch noch an den feinen Lizenzhüpfer "Aladdin" auf Mega Drive und SNES? Warum wir das von Euch wissen wollen? Weil "Rabbids 3D" in genau dieselbe Kerbe schlägt. Von links nach rechts durch 2D-Levels sausen, Lava-Abgründe überspringen, simple Drehkonstruktionen anschieben und nicht häufiger ins Gras beißen als Ihr "Oh, ein Extraleben" sagen könnt. Ein bodenständiges Jump'n'Run also,

das vor allem von seiner tadellosen Steuerung und dem 1A-Spielfluss profitiert. In puncto eigene Ideen und kreatives Leveldesign hingegen versagt die Hasenhatz – der temporeiche Mix aus "Sonic" und "Klonoa" tischt in gut 60 kurzen Levels morgens, mittags und abends bewährte Hüpfspiel-Hausmannskost auf. Und damit auch keiner weint, spendiert Euer Ubisoft Casablanca alle paar Meter ein Extraleben – schon nach

etwa 90 Minuten Spielzeit (was einem guten Drittel der Gesamtdauer entspricht) hatten wir über 50 Reservehasen im Tank.

Storymäßig schickt Ubisoft die manischen Löffler wieder mal im Waschmaschinen-Taxi durch den Zeittunnel – Ihr schlingt in die Steinzeit, das antike Ägypten, die Römer-Ara und das Mittelalter. Kleine Twists im Spielverlauf, eine solide Palette an Items und Fähig-

keiten (Sprungkisten, Bomben, Kugelschwingen, Sprint-Möglichkeit) und das Freischalten von allerlei Strampelanzügen für die Mümmelmänner halten Euch bei der Stange.

Das "3D" trägt Rabbids trotz des flachen Spielprinzips zu Recht im Titel: Die Welten setzen sich aus mehreren optischen Ebenen zusammen, mal ragen Grünzüge und ein Wasserfall sichtbar heraus oder schwirrt ein dicker Käfer an den DS-Schirm. *ms*

Matthias Schmid

Ich liebe Hüpfspiele. Deshalb machte mich die Hopserei während der ersten Stunde glücklich. Dank feiner Kontrollen ist es eine Freude, die Hasen durch simple 2D-Parcours zu scheuchen. Doch dann gesellen sich Langeweile und Gleichmut zum Glücksgefühl, verdrängen es sogar. Warum? Weil den Entwicklern nicht mehr einfällt, als Genre-Standards abzuspielen. Weil zu wenig optische Abwechslung geboten wird. Weil es 100-mal mehr kreative und spaßige "Mario"-Titel gibt. Mein Tipp zum 3D-Regler: Steht ihn auf mittell, dann ist der Effekt am angenehmsten.

"GEHT SO"



3DS Die rosa Klopapier-Rollen symbolisieren die Lebensenergie von Meister Lampe. Hier turnen wir über eine Drehkonstruktion, der Flugdino stellt keine Gefahr da.

Entwickler: **Ubisoft Casablanca, Marokko**
 Hersteller: **Ubisoft**
 Termin: **im Handel**
 Preis: **45 Euro**

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

- » gut: 60 recht leichte Levels in 4 Welten
- » keine Bosskämpfe, wenig Geheimnisse
- » viele freischaltbare Kostüme
- » **3DS-Faktor:** gelungener Diorama-Ebenen-Effekt, der auf voller Stufe anstrengend ist

SPIELSPASS

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

68

FAZIT » Kompetentes 2D-Jump'n'Run von der 16-Bit-Stange. Unterhält dank witziger Helden und exakter Steuerung für wenige Stunden.

Duke Nukem: Critical Mass

DS Action 12+

» kurz vor der endgültigen Veröffentlichung von "Duke Nukem Forever" macht der sonnenbebrillte Blondschopf Zwischenstation auf Nintendos DS. In "Critical Mass" nimmt es der Duke einmal mehr mit Polizeischweinen und Aliens auf, um Mädels zu retten und seinen gestählten Abzugfinger zu trainieren. In der Seitenansicht schießt Ihr Euch in matschig texturierten Levels mit einem großen Waffenarsenal durch Gegnerhorden,

die Euch merkwürdigerweise schon unter Feuer nehmen, wenn sie noch gar nicht auf dem Bildschirm erschienen sind. Gelegentlich warten Feinde in der Tiefe des Raumes, dann drückt Ihr Euch hinter eine Mauer und erledigt die Gesellen per Fadenkreuz. Aufgelockert wird das Geschehen durch Flug- und Sniperpassagen, außerdem positioniert sich die Kamera bei Kämpfen gegen die Levelbosse hinter dem Heroen in der Third-Person-Ansicht. Die Ausbrüche aus der

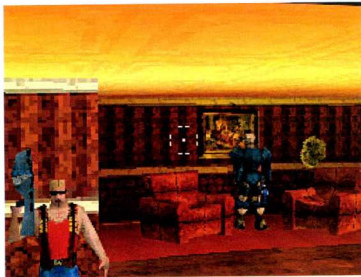
klassischen 2D-Aktion machen richtig Spaß, im Gegenzug fällt das Gros des Spiels aber nur in die Kategorie Durchschnitt. Eure Gegner besitzen keinen Funken Intelligenz, die Levels sind oft verwirrend und Grafik sowie Sound locken niemanden hinter dem Ofen hervor, obwohl sogar die Original-Synchronstimme des Duke an Bord ist. Es helfen auch nicht die zahlreichen freischaltbaren Trophäen und Extras, die Ihr für spezielle Leistungen bekommt. tk



Tobias Kujawa

Flache Schussgeräusche, altbackene Optik, hampeelige Animationen und unverständliche Design-Entscheidungen: Dieses Babe hat so viele Schönheitsfehler, dass es beim

Duke sicher durchgefallen wäre. Da warte ich doch lieber auf die große Schwester, die zumindest besser aussieht.



DS Die 2D-Levels werden durch Pseudo-3D-Augenblicke aufgelockert. Hier fällt die grobe Grafik besonders ins Auge.

Entwickler: **Apogee Software, USA**
Hersteller: **Deep Silver**
Termin: **im Handel**
Preis: **30 Euro**

Unterstützt » bis 2 Spieler (lokal),
Sprache: englisch, Text: deutsch

- » klassische Gegner: Sprüche und Waffen
- » Sniper-Passagen und Shooter-Segmente sorgen für Abwechslung
- » Schwächen im Spiel- und Leveldesign
- » grafisch nicht zeitgemäß

SPIELSPASS

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

55

FAZIT » Blaturn und in jedem Sinne durchschnittlich: "Critical Mass" wird dem Duke nicht gerecht.

Super Monkey Ball 3D

3DS Geschicklichkeit 6

» Nicht Igel Sonic darf bei Sega das 3DS-Versuchskaninchen spielen, sondern eine Horde Affen: Die "Super Monkey Ball"-Sippe kugelt zum Start des Handhelds in gewohnter Manier durch Hinderniskurse, doch an die glorreichen Zeiten der Serie kann der jüngste Teil nicht anknüpfen. Zwar sieht die knuffige Optik nett aus und bietet einen ordentlichen 3D-Effekt, doch die Kullerei zielt klar auf Neulinge ab.

Denen reichen die 80 Levels ohne große Herausforderung wohl aus, Kenner sind nach gerade mal zwei Stunden damit fertig. Denn einen spürbaren Anstieg der Schwierigkeit gibt es nicht, bis auf seltene Situationen sind die Rollwege großzügig angelegt und die wenigen Hindernisse wie Pinball-Bumper oder Sandbremsen harmlos. Eine Mitschuld daran hat die Alternativsteuerung, bei der Ihr den 3DS kippt – das funktioniert ordentlich, ist aber weniger feinfühlig und mit aktiviertem 3D

kaum nutzbar, weil Ihr dann laufend Doppelbilder seht.

Zu allem Überfluss wurden die gewohnten Minispiele radikal abgespeckt, nur noch zwei Stück sind dabei: Die Affenrennen versuchen weitgehend erfolgreich, sich als eine Primatenversion von "Mario Kart" inklusive Driftsteuerung und Extrawaffen zu etablieren, ohne aber das Vorbild auch nur annähernd zu erreichen. Beim Affenkampf prügelt Ihr zu viert nach "Smash Bros."-Art, doch auch das ist nur bedingt Spaßig.

Fazit: Nette Ansätze sind unverkennbar, aber das Gebotene ist entscheidend zu leicht und zu kurz. us



3DS Die Affenrennen enttuppen sich als "Mario Kart" für Affen.



Ulrich Steppberger

Eigentlich wäre "Super Monkey Ball 3D" ein richtig guter Starttitel, doch bevor man sich überhaupt richtig einge spielt hat, ist der Spaß schon wieder vorbei.

Gegen eine niedrige Schwierigkeit und den Wegfall von frustigen Stellen habe ich nichts. Aber wenn die Herausforderung dadurch fast gänzlich auf der Strecke bleibt, ist es zu viel des Guten. Auch die mickrige Menge an Levels und Minispielen enttäuscht. Dass die Kippsteuerung nur ohne 3D sinnvoll nutzbar ist, war abzusehen – ich persönlich finde das auch nicht schlimm. Also, Sega: Für die Fortsetzung bitte (viel) mehr Inhalt, dann setze ich wieder ein Lächeln auf!



3DS Die Umgebungen sind hübsch anzusehen und profitieren vom gelungenen 3D-Effekt. Das tröstet aber nur bedingt über die mickrige Spiellänge hinweg.

Entwickler: **Sega, Japan**
Hersteller: **Sega**
Termin: **im Handel**
Preis: **45 Euro**

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

- » 8 Welten mit je 10 Levels
- » Affenrennen und -kampf als Minispiele
- » alternative Kipp-Steuerung
- » 3DS-Faktor: Die räumliche Wirkung ist nett, aber irrelevant und verträglich sich nicht mit der Kipp-Kontrolle

SPIELSPASS

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

60

FAZIT » Eigentlich gelungene Fortsetzung der Affenkugelspiele, der es aber eklatant an Umfang und Herausforderung fehlt.

Deathsmiles Deluxe Edition

360 Shoot'em-Up 12

» 2007: "Deathsmiles" rockt Japans Spielhallen. 2009: "Deathsmiles" beglückt Japans Xboxen. 2010: "Deathsmiles" fliegt via Xbox 360 nach Amerika – auch als coole Special Edition. 2011: "Deathsmiles" erscheint in Europa – Sensation, ein Shoot'em-Up von Cave erreicht PAL-Gefilde. Und dann noch für schmale 30 Euro als "Deluxe

Edition" samt feinem Soundtrack und einer Scheibe mit Wallpapers und anderen Desktop-Accessoires.

Was erwartet Nicht-Kenner der Japan-Ballerspiel-Szene? Ein horizontal scrollendes 2D-Feuerwerk, bei dem Ihr nach links und rechts feuert und den Salven verrückter Gegner ausweicht. Ihr düst mit einer von vier Gothic Lolitas durch Horrorwald, Feuertempel und Todessumpf, werft unendlich Continues nach, könnt

nicht an Wänden zerschellen, freut Euch an der charmannten, wenn auch groben Optik, stellt vor jedem Level die Schwierigkeit um und lest in der vorbildlichen Anleitung Tipps für höhere Punktzahlen nach. Wer will, zockt eine Runde Zweispieler-Gebälde via Xbox Live und schaut sich stauend die Videos der Topscorer an.

Cave-Fanatiker ticken anders: Sie loten die Einsatzmöglichkeiten der Power-Up-Features für noch mehr

Punkte aus und freuen sich über sechs Varianten von "Deathsmiles" – darunter die "Mega Black Label"-Edition (neuer Charakter, Zusatzlevel, 999-Schwierigkeit), die Version 1.1 (Item-Counter bis 100) oder das pixelige Arcade-Original. Außerdem sind das keine regelmäßigen Slow-downs, sondern ein sinnvolles Feature, das Euch die Bullet-Hell-Götter von Cave zur Verfügung stellen! ms



Matthias Schmid

Bis die Faszination an "Deathsmiles" Oberhand gewann, hat es ein paar Durchläufe gebraucht. Dann entfesselte der hypnotische Mix aus neonfarbenen

Schuss-Kaskaden, abgefahrenen Gegnern, treibendem Sound und spannendem Leveldesign seine Suchtwirkung. Das Score-System ist nicht so komplex und flexibel wie in anderen Cave-Shootern, doch durch die sechs enthaltenen Versionen sind eine Menge Zusatzoptionen geboten. Besonders haben mir die Möglichkeit, nach links und rechts zu feuern sowie das Design der Horrorbossen gefallen. Da verzichte ich auch die manchmal nicht vorhandene Übersicht im Kugel- und Item-Chaos.



360 Gestatten, ich bin ein Poltergeist-Baum und schicke meine Grins-Apfel auf eine zwölfjährige Flügelfixe, die nur durch Treffer ihres leuchtenden Herzens verwundbar ist.

Entwickler Cave, Japan
Hersteller Rising Star Games
Termin im Handel
Preis 30 Euro

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

- » Horizontal-Shooter im Gothic-Lolita-Look
- » 3 Discs: 1x Spiel, 1x Soundtrack, 1x Wallpapers & Desktop-Kram
- » 6 Versionen von "Deathsmiles" enthalten (u. a. Mega Black Label, Arcade-Original)

SPIELSPASS

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

85

FAZIT » Spielerisch feines Shoot'em-Up-Feuerwerk made in Japan – für Neulinge gewöhnungsbedürftig, aber nicht unmöglich.

Steel Diver

3DS Geschicklichkeit 12

» "Steel Diver" war in den USA Teil des 3DS-Startsortiments, bei uns lässt Nintendo die U-Boot-Fahrt erst einige Wochen später in See stechen – wohlweislich, denn gegen "Pilotwings Resort" & Co. zieht die Geschicklichkeitsprüfung den Kürzeren. Ihr tuckert von links nach rechts durch mäßig spektakulär aussehende Szenarien: Dabei umschiffen Ihr Riffs und Felsvorsprünge, weicht Minen aus und attackiert Feinde. Drei U-Boot-Modelle stehen zur Wahl, die unterschiedlich wendig sind und bei

der Bewaffnung variieren: Nur die kleine Ausführung kann direkt nach oben feuern, die anderen lassen sich dafür leicht neigen, was auch beim Manövrieren hilft. Bei "Steel Diver" lenkt Ihr Euer U-Boot nicht direkt, sondern über zwei Schieberegler auf dem Touchscreen. Damit bestimmt Ihr Vor- und Rückwärtsfahrt sowie das Auf- und Abtauchen. Durch die Trägheit des Vehikels ist vorausschauendes und vorsichtiges Handeln angesagt – im freien Manöver passt das, die Duelle gegen Bossgegner

geraten dadurch aber nervig und fummelig. Neben den seitlich scrollenden Einsätzen (entweder mit Einsatzziel oder auf Zeitfahrt) ballert Ihr zwischendurch via Periskop auf Schiffe und lenkt dabei wahlweise auf Wunsch durch Drehen des 3DS. Abgerundet wird das Angebot von einer Art "Schiffe versenken", das aber recht zäh abläuft und bei dem Glück eine große Rolle spielt.

Das eigenwillige Kontrollkonzept ist der Hauptanreiz von "Steel Diver", der Rest des Spiels geriet visuell bie-

der und ist nicht allzu abwechslungsreich – aus dem ungewöhnlichen Ansatz wird (zu) wenig gemacht. us



3DS Bei den Periskop-Einlagen schaut Ihr Euch durch Bewegungen des 3DS um.



Ulrich Steppberger

Das Grundkonzept von "Steel Diver" ist interessant, die fordernde Kontrolle sorgt für ein ungewöhnliches Spielgefühl. Doch die Tauchfahrten machen zu wenig daraus: Die verschiedenen U-Boot-Typen bringen zwar eigene Noten ins Spiel, das wiegt die geringe Missionszahl aber nur bedingt auf. Den Periskopeinlagen fehlt es trotz Bewegungssteuerung an Anspruch und der "Schiffe versenken"-Modus ist langatmig sowie mitunter nur vom Glück abhängig. So bleibt "Steel Diver" eine ordentliche Unterhaltung für kurze Zeit, mehr leider nicht.



3DS Doppelt knifflig: Ihr steuert Euer U-Boot nicht nur indirekt mittels zweier Schieberegler für Antrieb sowie Auf- und Abtauchen, es bewegt sich auch noch träge.

Entwickler Nintendo, Japan
Hersteller Nintendo
Termin 6. Mai
Preis 45 Euro

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

- » 3 Spielmodi und 3 U-Boot-Typen
- » Kontrolle fast ausschließlich per Stylus
- » Duell mit nur einem Modul möglich
- » 3DS-Faktor: Die seitlichen Abschnitte sehen dank etwas Tiefe ganz fälschlich aus, doch die 3D-Wirkung hält sich in Grenzen.

SPIELSPASS

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

63

FAZIT » Vor allem dank ungewöhnlicher Steuerung interessante U-Boot-Tauchfahrt, der es aber auf Dauer an Tiefgang fehlt.

Final Fantasy IV: The Complete Collection

PSP Rollenspiel **6**

Nach Fassungen für GBA, PSone und DS kommt das ursprünglich für SNES entwickelte vierte "Final Fantasy" nun auch auf die PSP. Technisch auf dem Stand der PSP-Remakes der ersten beiden Serienteile, wirkt "The Complete Collection" trotz neu gestalteter Sprites und Hintergründe in höherer Auflösung werkgetreu. Beibehalten wurden die spärlichen Animationen

sowie der lediglich neu abgemischte Soundtrack, der wahlweise auch in MIDI-Piepsqualität ertönt.

Das bestechendste Merkmal des Remakes ist sein Umfang: Neben "Final Fantasy IV" quetschte Square Enix noch sämtliche Episoden der WiiWare-Fortsetzung "The After Years" und die neue Episode "Interlude" auf die UMD. Letztere knüpft in knapp fünf Stunden an die Handlung des Originalspiels an und dreht sich um die Geburt von Ceodore, dem

Sohn von "Final Fantasy IV"-Paladin Cecil und seiner Weißmagier-Braut Rosa. Die neun Kapitel von "The After Years" spielen 17 Jahre später und erzählen in unterschiedlicher Qualität vom neuerlichen Erscheinen des zweiten Mondes.

Dieser macht dem Ex-Dunkelritter Cecil und seinem Borderline-Kumpel Kain im Originalspiel bereits einige Probleme. Also bereist Ihr mit einer zunehmend schlagkräftigen Fünf-Mann-Party die Erde nebst un-

terweltlichem Zwergenreich, um schließlich auf dem Erdrabanten zu landen. Mit Ausrüstungsverbesserung und archaischen Rundenkämpfen entwickelt Teil 4 einen simplen, aber motivierenden Retro-Charme. "The After Years" erweitert die Spielmechanik mit "Band"-Combos und Mondphasen, welche die Fähigkeiten der Helden und die Monsterstärke beeinflussen. *mw*



Max Wildgruber

Dass ich mir als Fan dieses randvolle Nostalgiepakets mit Freuden ins Regal stelle, zumal hierzulande die Special Edition zum Normalpreis verkauft wird, ist keine

Frage. Die Frage ist: Kann man einem modernen Rollenspieler ohne "Final Fantasy IV"-Vorbildung ein 20 Jahre altes J-RPG nebst guten bis mittelmäßigen Erweiterungen empfehlen? Nur bedingt, denn spartanische Optik und aus heutiger Sicht vorhersehbare und überstrapazierte Storywendungen nagen am Glanz des Klassikers. Insgesamt eine solide und umfangreiche Genre-Geschichtsstunde.



PSP Während Freund und Feind sich noch immer kaum bewegen, toben Magie-Gewitter, Fira-Zauber und dergleichen als zeitgemäße Rendergrafiken über das Display.

Entwickler:	Square Enix, Japan
Hersteller:	Square Enix
Termin:	bereits erhältlich
Preis:	35 Euro

Unterstützt » 1 Spieler, Text: englisch
 » enthält "Final Fantasy IV", "The After Years" und die neue Episode "Interlude"
 » wahlweise Auto-Kampfmodus
 » Bild-, Musik- und Videobibliothek
 » erscheint als Special Edition mit gedruckten Artworks und Display-Putz Tuch

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	-
Grafik	3 von 10
Sound	7 von 10

72

FAZIT » Umfangreiches Remake eines 20 Jahre alten Klassikers, das im Vergleich zur DS-Version Alterserscheinungen zeigt.

Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable

PSP Rollenspiel **12**

Damit hätten wir nicht ge-rechnet: Während US-Geheimtipps wie die "Ys"-Spiele nur als Downloads nach Europa kommen, erscheint das famose "Persona 3 Portable" sogar als Collector's Edition: In der schlummert nicht nur ein erstklassiges RPG, sondern auch ein 48-seitiges Artbook, sechs Charakter-Karten und ein A3-Poster.

Bereits auf der PS2 verband "Persona 3" auf ebenso innovative

wie durchdachte Weise zwei verschiedene Aspekte: Hier müsst Ihr nicht nur die Welt vor einer übernatürlichen Gefahr retten, sondern auch soziale Kontakte pflegen und den Schullalltag meistern. Dabei sind die Elemente aufs Cleverste verzahnt: Nur wer die richtige Balance zwischen Dungeon-Ausflug, Lernstoff pauken und Feiern mit Freunden findet, hat Aussicht auf Erfolg.

Die Handheld-Konvertierung des PS2-Titels wurde nochmals verbessert: Ihr könnt alternativ mit einer weiblichen Hauptfigur an den Start

gehen, in den Kämpfen habt Ihr nun die volle Kontrolle über Eure Mitstreiter und die Bedienung klappt besser. Wo Ihr bislang stets per pedes unterwegs wart, könnt Ihr Ziele jetzt einfach per Menü anwählen – dem Spielfluss kommt das zugute. Weniger schön: Die Anime-Sequenzen wurden gestrichen.

Dafür trifft Ihr nicht nur Figuren aus dem Nachfolger "Persona 4", auch Vincent, die Hauptfigur aus Atlus' HD-Abenteuer "Catherine" (siehe Import-Test in M! 05/11), hat sich auf die PSP verirrt. Mit sei-

nem gewaltigen Umfang, seiner mysteriös-unheimlichen Story und den charismatischen Protagonisten garantiert "Persona 3 Portable" wochenlange RPG-Unterhaltung. *tn*

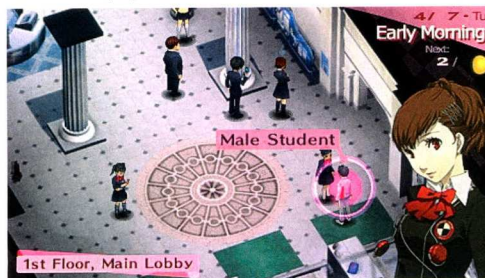


PSP Nur wer gute soziale Kontakte hat, kann die mächtigen Persona-Wesen für Angriffe wirkungsvoll stärken.



Thomas Nickel

Die PSP mag in die Jahre kommen, entpuppt sich aber für passionierte Rollenspieler mehr und mehr als Muss-Konsole: Wo auf den HD-Systemen J-RPG-Flaute herrscht, erscheint auf dem Handheld ein Hit nach dem anderen. "Persona 3" straffte schon 2006 auf der PS2 alle Kritiker Lügen, die dem japanischen Rollenspiel Stagnation und Ideenlosigkeit vorwarfen. Auch heute fühlt sich das komplexe Abenteuer noch angenehm frisch an. Der Mix aus Dungeoncrawling und Alltags-Simulation ist stimmig und fesselt Euch an die PSP. Schön, dass es der Kracher noch auf UMD nach Europa geschafft hat – lasst Euch die schicke Sammler-Edition nicht entgehen!



Entwickler:	Atlus, Japan
Hersteller:	Atlus / Flashpoint
Termin:	im Handel
Preis:	45 Euro

Unterstützt » 1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch
 » spannender Dungeon-Alltags-Mix
 » Zerschersequenzen der PS2-Fassung fehlen
 » Musik teilweise neu geschrieben

SPIELSPASS

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

82

FAZIT » Drückt die Schulbank, schließt Freundschaften und kämpft gegen Dämonen – innovatives Mammut-RPG mit gehobenem Suchtfaktor.

Virtua Tennis 4

PS3 360 Wii Sport 0



PS3 Sony-exklusiv: Das Bowling-Minispiel (klein) sowie das Duell der Legenden Becker und Edberg es nur auf der PlayStation 3.

» Sicher ist "Virtua Tennis 4" das allererste Videospiel, in dem das Städtchen Altötting enthalten ist – das nur als kleine Information am Rande. Die Einbindung lässt allerdings zu wünschen übrig: Der oberbayerische Wallfahrtsort ist lediglich ein kleiner Punkt auf der Landkarte der "World Tour", den Ihr nicht einmal besuchen dürft – Altötting-Fans lassen also lieber die Finger vom Spiel. Doch wie sieht es mit allen anderen, zum Beispiel den Tennis-Anhängern, aus?

Da Ihr die Wertung rechts unten vermutlich schon gesehen habt, wollt Ihr jetzt bestimmt wissen,

warum "VT 4" schwächer als seine Vorgänger ist und sich beinahe 20 Spielspaßpunkte hinter dem direkten Konkurrenten "Top Spin 4" (92% in der letzten M!) einreihen muss.

Doch der Reihe nach: 19 Originalsportler wollen in zahlreichen Spielmodi über den Court geschickt werden – angefangen bei der Arcade-Variante über einen oberflächlichen Trainingsmodus und den serientypischen Minispielen bis hin zur Karriere, der "World Tour". Letztere wurde neu gestaltet: Ihr rückt mit zufällig verteilten Tickets (1 bis 4 Felder ziehen) über eine weitläufige Brettspiel-Weltkarte, die

in vier Regionen eingeteilt ist und Euch vier Saisons lang beschäftigt. Am Ende jeder Saison, für die Ihr jeweils etwa zwei Stunden Spielzeit einplanen solltet, steht ein Grand-Slam-Turnier an, bei dem Ihr den Lizenz-Cracks zeigt, was eine Harte ist. Dazwischen spielt Ihr zig biedere bis nette Minispiele, kauft Kleidung und Ausrüstung, rastet in Hotels, spendet Preisgelder oder bestreitet ab und an ein Spezialereignis wie z.B. ein Kostümturnier. Unterm Strich fällt die Zeit, in der Ihr echte Tennis-Partien bestreitet, aber zu kurz aus.

Virtua Softball 4?

Habt Ihr schon mal Softball gespielt? Dieses Kinder-Tennis mit Plastikschlägern und Schaumstoff-Bällen, beliebt in den Hinterhöfen und Freibädern der Nation. Dann stellt Euch jetzt vor, der Softball wäre klatschnass und schon habt Ihr in etwa das Spielgefühl von "Virtua Tennis 4". Die Geschwindigkeit ist niedrig – gerade im Vergleich zu Teil 3 ein enormer Unterschied –, die Reaktion der Athleten schwerfällig und das Schlagrepertoire jenseits von Top Spin und Slice mau. Das Volley-Spiel



360 Im "Motion Play"-Modus wechselt die Kamera dynamisch zwischen einer nahen Hinter-dem-Spieler-Sicht und diesem Blick mit halbttransparentem Arm und Schläger.



360 In der neuen World Tour zieht Ihr wie bei einem Brettspiel über den Globus – Turniere werden aber nur ab und an gespielt.



Wii Inhaltlich gleicht die Wii-Version der Xbox-360-Fassung. Auch die Optik macht eine gute Figur – wie Venus beim Superschlag.



Matthias Schmid

"GEHT SO"

Dieser Test macht mich traurig. Schließlich bin ich seit dem Dreamcast-Erstieg ein Riesefan von "Virtual Tennis". Kleiner Spaß... natürlich weiß ich, dass da kein

"I" bei "Virtua" steht. Warum ich traurig bin? Zwar gefallen mir die taktische Note des neuen Konzentrationssystems (gute Aktionen laden eine Leiste auf, die Super-schläge ermöglicht) und die detaillierte Umgebungsgrafik, doch spielerisch ist gerade "Top Spin 4" zwei Klassen besser – "VT 4" hat weniger Tempo, weniger Variation, weniger Ballphysik. Zum Glück habe ich mich durchgebissen und mit viel Training und Feingefühl am Steuerkreuz bzw. Stick doch noch mehr Power in die Schläge bekommen. Fazit zum "Motion Play": Move okay, Kinect naja, Wii mau.

geht in Ordnung, dafür sind die Lobs schwach und das Stoppball-System nahezu unbrauchbar.

Auf allen drei Konsolen ist Bewegungssteuerung in den normalen Modi kein Thema, auch auf Wii nicht! Wählt den Punkt "Motion Play", dann warten freie Matches sowie ein (PS3: zwei) Minispiel(e) auf Move-, Kinect- und Remote-Sportler – dargestellt in einer dynamischen Kameransicht. ms

3D-FAKTOR



Xbox-360-Konsolen spielen in 2D – der sehr sauber

dargestellte 3D-Effekt bleibt Sony-Jüngern vorbehalten. Während in der normalen Kameransicht die Tiefenwirkung mäßig ist und das Feld unnatürlich lang wirkt, besitzt die Nah-Dran-Perspektive einen sehr ansehnlichen Guckkasten-Effekt.

Entwickler: Sega AM3, Japan
Hersteller: Sega
Termin im Handel:
Preis: 60 Euro

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

- » 19 Athleten (12 Männer, 7 Frauen)
- » 27 Tenniscourts, 8 Minispiele
- » PS3 vs. 360 vs. Wii: Grafisch sind beide HD-Versionen top. PS3-exklusiv sind 3 Spieler, 2 Minispiele und 3D-Support.

SPIELPASS

	PS3	
Singleplayer	7 von 10	
Multiplayer *	7 von 10	
Grafik	8 von 10	73
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	
Multiplayer *	7 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	8 von 10	71

FAZIT » Der Titan wankt und fällt: edel aufgemachtes, aber spielerisch zu trübes und unflexibles Sportspiel mit reichlich Umfang.

* Online-Nachtest folgt.

»Federer kommt leider nicht selbst vorbei«

Mie Kumagai ist seit 1993 bei Sega angestellt – eine Auswahl der Titel, an denen sie mitgearbeitet hat, findet ihr in der Leiste rechts. 2003 folgte sie dem jetzigen Sega-Boss Hsiao Oguchi auf den Stuhl des AM3-Präsidenten. Bereits seit 2000 ist vor allem eine Sega-Serie mit ihrem Namen verbunden: die der beliebten Filzball-Drescherei "Virtua Tennis". Wir hatten Ende März die Möglichkeit, in München ausgiebig mit der sympathischen Japanerin zu plaudern.

MI Games: Was ist die große Neuerung in "Virtua Tennis 4"?

Mie Kumagai: In puncto Spielablauf ist das natürlich die nagelneue 'Match Momentum'-Leiste und die damit verbundenen Superschläge. Man muss sehr genau abwägen, wann man sie nutzt, und gleichzeitig vorrausahnen, wie der Gegner sie einsetzt – ich denke, das sorgt für noch mehr Spannung.

In den Spielmodi, die auf Bewegungssteuerung setzen, läuft mein Spieler von allein. Warum darf ich ihn nicht lenken?

In der 'Motion Play'-Variante wollten wir eine realistischere Tennis-Erfahrung ermöglichen. Und beim echten Tennis hat der Spieler ja auch keinen Stick zum Laufen in der Hand. In diesem Modus steht das Schwingen des Schlägers im Vordergrund – deshalb haben wir keine Möglichkeit eingebaut, die Laufbewegungen zu steuern.

Teil 4 basiert im Gegensatz zu den Vorgängern erstmals nicht auf einer Spielhalla-Fassung. Welche Auswirkungen hat das?

Wir konnten uns mehr auf die Stärken der Konsolen konzentrieren – die Priorität z.B. bei der Entwicklung der Engine war eine andere. Wir denken aber derzeit über eine Portierung für die Arcades nach.

Die Arcades sind ein gutes Stichwort. Kann man Sie dort treffen?

Nun, in Japan gibt es ja glücklicherweise noch sehr viele davon, das gehört bei uns nach wie vor zur Spielkultur – und damit zu meiner Arbeit und zu meinem Leben.

Und dort zeigen Sie den Spielern dann in "Virtua Tennis", was eine Harte ist?

Also ich trete auf jeden Fall gegen sie an. Mitunter gewinne ich locker, aber es gibt schon einige, die es richtig drauf haben und mich dann auch besiegen. (lacht)

Wie dürfen wir uns die Herangehensweise an ein "Virtua Tennis" vorstellen? Wird der Vorgänger Stück für Stück verbessert oder ein von Grund auf neues Spiel entwickelt? Wir gehen den Mittelweg: Zwar beginnen wir eigentlich schon von vorne – aber natürlich haben wir die Vorgänger im Hinterkopf und überlegen, was wir verbessern können. Sehr wichtig ist uns das Feedback der Spieler und Tester – wie beobachten sehr genau, bei welchen Punkten wir noch Luft nach oben haben.

Bei den Vorgängern waren wir z.B. mit dem Netzspiel nicht so zufrieden – oft war es zu schwierig, dort Punkte zu erzielen...

Das ist auch innerhalb des Teams immer ein Streitpunkt. Wir nehmen bei jeder Revision Änderungen vor und probieren viel. Auch die Balance, wie schwer es ist, den Netzspieler zu überlappen, ist entscheidend. Wir sind gespannt, wie zufrieden ihr diesmal seid.

"Virtua Tennis 2009" und "Sega Superstar Tennis" entstanden ja bei Sumo in England. Waren Sie da auch involviert?

Klar, ich habe z.B. schon während der Klarphase von "VT 2009" Sumo besucht und an vielen Meetings teilgenommen. Auch bei "SST" habe ich regelmäßig Feedback zu den spielbaren Versionen gegeben.

Standen die Superschläge aus "SST" Pate für das neue "Match Momentum"-System?

Nun, das sieht jetzt natürlich so aus, weil "SST" eine Weile vor "VT 4" erschien. Aber in Wahrheit wollten wir so etwas schon lange einbauen. Ich kann natürlich nicht ausschließen, dass "SST" einen Einfluss auf die Umsetzung hatte, aber die Idee geisterte schon lange durch unsere Köpfe.

Wie schwer dürfen wir uns die Lizenzieren der ganzen (alten) Tennis-Profis vorstellen?

Ziemlich schwer! Das ist immer ein langwieriger Prozess. Zuerst bestimmen wir den Spieler-Kader – aber wenn dann ein Profi plötzlich ein Formtief hat, müssen wir das Line-up überdenken. Außerdem schießen wir Fotos für das Spiel und je prominenter die Sportler sind, desto schwieriger sind Termine für Shootings zu organisieren.

Aber Roger Federer schlüpft nicht in den Motion-Capture-Anzug?

Also Federer selbst kommt leider nicht, um mehrere Stunden mit dem Motion Capturing zu verbringen. Aber wir buchen professionelle Tennisspieler, die die besonderen Bewegungen nachzustellen versuchen.

Sind Sie selbst Tennissfan? Müssen es vielleicht sogar sein?

Ich spiele es gern und schaue auch gern zu. Beim Zusehen kommen dann auch Ideen, wie etwa die für das "Match Momentum". Denn die echten Cracks haben ja ihre besonders guten Schläge – jetzt soll der Spieler das besser nachempfinden können.

"Virtua Tennis" ist für einfallsreiche Minispiele bekannt. Woher kommen die Ideen? Ich verstannte da immer so eine Art Quiz mit meinem Team – wie es ein Lehrer mit den Schülern macht. Ich frage sie, wie eine Familie Spaß haben könnte oder man einen Einzelspieler zu Höchstleistungen antreibt. Dann denken sich meine Mitarbeiter eine Lösung aus und überrascht mich immer wieder mit einfallsreichen Konzepten.

Sie sind Präsidentin von Sega AM3. Lässt

es Ihr Terminplan noch zu, sich den kleinen Details der Spiele zu widmen?

Meine Leidenschaft gilt noch immer dem Entwickeln von Spielen, nicht dem Management – das macht weniger Spaß (lacht). Ich versuche, möglichst viel am kreativen Prozess teilzuhaben.

2003 wurden Sie die erste Präsidentin eines Sega-Studios. Nun ist die Spielebranche ja größtenteils von Männern dominiert. Müssen Sie je gegen Vorurteile ankämpfen? Nun, ich arbeite in der Unterhaltungsindustrie – und wenn jemand gute Ideen hat, dann ist es egal, ob er Mann oder Frau ist. Diese Perspektive hatte ich stets vor Augen. Aber ich sehe auch meine aktuelle Stellung – und wenn ich annehme, in welchen Positionen andere Frauen in der Industrie tätig sind, dann denke ich, dass es noch den Aspekten gibt – z.B. das Kinderkriegen –, die Hindernisse darstellen können.

Sie haben Ihren Mann bei Sega kennengelernt. Kommt so etwas häufiger vor und ist das womöglich ein Zusammenhang mit den langen Arbeitszeiten in Japan?

Ich kann natürlich nicht für alle japanischen Angestellten sprechen, aber bei einem Entwicklerstudio ist das schon der Fall. Wir waren damals ein großes Team mit über 200 Mitarbeitern – und unter diesen gut 200 Leuten gab es über 20 Pärchen. Wenn Menschen mit ähnlichen Interessen zusammenarbeiten, sie lange und hart schuften und nicht viel Zeit haben, abends auszugehen, kann das natürlich vorkommen. Ich selbst war das beste Beispiel dafür.

Was halten Sie von den Unkenrufen auf das Entwicklerland Japan?

Über den Spielemacher-Standort Japan als Ganzes mache ich mir keine großen Sorgen. Der Fokus liegt auf Firmen wie Namco, Capcom, Square Enix oder Sega – deshalb ist es natürlich eine große Sache, wenn ein Keiji Inafune Capcom verlässt. Da werden schnell die 'Oh, was passiert da jetzt wohl?'-Rufe laut. Aber in Japan läuft im Grunde das Gleiche ab wie im Westen: Neue Dinge passieren, viele entwickeln jetzt für das iPhone oder machen Online-Spiele. Das spült frisches Blut in die Branche – ich bin gespannt, was daraus in den nächsten Jahren erwächst.

Bei Sega arbeiteten Sie mit vielen Entwickler-Promis zusammen: Yuji Naka, Yu Suzuki, Toshihiro Nagoshi. Findet da ein Wissensaustausch statt oder arbeitet jeder für sich? Erst einmal ist es schade, dass z.B. Naka-san jetzt eine eigene Firma hat und die Chance, voneinander zu lernen, vorüber ist. Aber gerade in der Phase, als ich am ersten "Virtua Tennis" arbeitete, habe ich mit Naka-san oder Mifune-san, dem Designer von "Virtua Striker", gesprochen und sie nach Feedback gefragt – das war inspirierend. Ich hoffe, dass es mir gelingt, jetzt diese Rolle für die junge Generation in der Firma zu spielen.



In München trafen wir auf Mie Kumagai, die redselige "Virtua Tennis"-Chefin.



Neben "Lost World: Jurassic Park", "Winter Heat" und "Gunblade NY" (ohne Abb.) verantwortete Frau Kumagai diese Games (von oben): "Athlete Legend" (Saturn, 1996), "Virtua Tennis" (DC, 2000), "Confidential Mission" (DC, 2001) und "Astro Boy: Omega Factor" (GBA, 2005).

WWE All Stars

PS3 360 Wii PSP

Sport

16



360 Im Tornado-Tag-Team-Match zeigen die alten Haudegen den jungen Hüpfen, wo es langgeht. Während Sheamus die Wucht des Signature-Moves von Ultimate Warrior zu spüren bekommt, bekriegen sich Hulk Hogan und Kofi Kingston mit den Fäusten.

» Ein neues Wrestling-Spiel von THQ? Im Frühjahr? Werden wir jetzt zweimal jährlich mit annähernd gleichen "SmackDown vs. RAW"-Episoden überhäuft? Keineswegs, für "WWE All Stars" zeichnet das Entwickler-Studio THQ San Diego statt Yuke's verantwortlich und die Programmierer pfeifen auf aktuelle Kader, Physikspielereien und realistische Optik. Stattdessen kommen die rund 30 aktuellen Superstars und legendären Helden aus der Vergangenheit mit einer Extraportion Steroide daher, mit ihrem betonartigen Haar und den glänzenden Muskeln erinnern sie an die Spielzeugfiguren aus den 1990ern.

So aufgepumpt und übertrieben sich die Sportler präsentieren, so abgehoben ist auch das Geschehen im Ring. Entweder befördert Ihr Euren Gegner mit einfachen Schlagkombinationen im Stil eines "Tekken" in die Luft oder Ihr werft ihn mit Wucht auf die Bretter. So füllt sich Eure Energieleiste, die mit der Zeit mächtige Signature- und Finishing-Moves erlaubt. Dann färbt sich die

Umgebung grau und Euer Alter Ego knöpft sich seinen Kontrahenten mit meterhohen Würfen und spektakulären akrobatischen Einlagen vor. So simpel sich "WWE All Stars" in der Offensive steuert, so knifflig gestalten sich die Kontor: Mit den Schultertasten wehrt Ihr Schläge und Griffe ab, für Reversals, mit denen Ihr bei Attacken des Gegners den Spieß umdreht, muss Euer Timing bis auf die Millisekunde stimmen. Umso ärgerlicher, dass genau dieser Punkt in der Anleitung keine Beachtung findet, zumal die KI bereits auf der normalen Schwierigkeitsstufe sehr häufig selbst kontert.

Treffen der Generationen

In Sachen Spielmodi und Langzeitmotivation gibt sich die Arcade-Klopperei grundsätzlich. Im "Path of Champions" stellt Ihr Euch in drei Kampagnen entweder dem Undertaker, D-Generation X oder Randy Orton entgegen. Die jeweilige Story besteht aber nur aus zehn Kämpfen mit unterschiedlichen Bedingungen,

die ab und an durch comichaft Videosequenzen unterbrochen werden. Nicht nachvollziehbar gestaltet sich hier das Speichersystem, das nur einen Spielstand für diese Spielvariante erlaubt. Ihr könnt also nicht mehrere Kampagnen gleichzeitig beginnen. Im "Fantasy Warfare"-Modus spielt Ihr nacheinander eine Vielzahl vorgefertigter Matches, die ikonische Charaktere von damals und heute gegenüberstellt. So klärt Ihr zwischen Big Show und Andre the Giant, wer der mächtigste Ringer der WWE ist, und fechtet zwischen Mr. Perfect und The Miz aus, wer das Prädikat "perfekt" wirklich verdient hat. Als Belohnung winken Kostüme, Arenen und weitere Wrestler. Zusammengeschnittene TV-Aufnahmen aus der WWE- und WWF-Zeit leiten die Duelle stimmungsvoll ein. Dazwischen locken mit Steel Cage, Tornado Tag Team und Extreme Rules verschiedene Matchvarianten mit bis zu vier Kontrahenten, Inferno- oder Backstage-Schlachten gibt es ebenso wie den Royal Rumble nicht. Dafür stellt Ihr im internen Editor Eure



Tobias Kujawa

Die Helden meiner Kindheit bereiten mir auch heute noch richtig viel Freude. Der übertriebene Comic-Look, die abgefahrenen Würfe und die simple Steuerung locken

selbst Wrestling-Verweigerer für gesellige Schlägereien vor die Mattscheibe – auf Ernsthaftigkeit legt das Spiel keinen Wert. Bei der technischen Umsetzung hätte ich mir jedoch mehr Sorgfalt gewünscht. Clipping-Fehler stören die ausgefallene Optik und die langen Ladezeiten sorgen für spontane Nickerchen. Eine größere Auswahl an Wrestlern hätte ebenfalls nicht geschadet, hier deutet sich aufgrund der beiden in der Xbox-360-Fassung enthaltenen Download-Charaktere Ted DiBiase und Million Dollar Man das Schreckgespenst "kostenpflichtiger DLC" an. Abseits davon begrüße ich die locker-flockige Abwechslung vom jährlichen "SmackDown vs. RAW" Einheitsbrei.

eigenen Charaktere zusammen und füllt so die Lücken im Kader.

Mit seinen quälend langen Ladezeiten nagt "WWE All Stars" an den Spielernerven. Warum müssen wir nach den Einmärschen der Sportler und bei Neustarts ewig auf den Beginn der Handgreiflichkeiten warten? Die Berechnung von zwei bis vier Figuren in relativ kleinen Umgebungen muss heutzutage schneller vonstatten gehen! Die PSP- und Wii-Fassungen des Spiels kämpfen mit dem gleichen Problem. Optisch zieht die Version für Nintendos Bewegungskonsole deutlich den Kürzeren. tk

Entwickler: THQ San Diego, USA

Hersteller: THQ

Termin: im Handel

Preis: 30 bis 60 Euro

Unterstützt » bis 4 Spieler (online),

Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » einsteigerfreundliches Arcade-Wrestling
- » freischaltbare Kostüme, Ringer und Arenen
- » Editor für eigene Wrestler
- » PS3 vs. 360: Die Microsoft-Fassung enthält einen Code für 2 zusätzliche Charaktere

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	7 von 10	82
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	5 von 10	75
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PSP
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	80
Sound	8 von 10	

FAZIT » Humorvolles Arcade-Wrestling mit technischen Schwächen, perfekt für eine schnelle Prügelei zwischendurch.



PSP Auf Sonys Handheld spielt sich die Klopperei gut, auch im Umfang müsst Ihr kaum Abstriche machen.



Wii K.o. fürs Auge: verwachsene Texturen und fehlende Unterstützung von 60 Hertz sowie progressiver Bildübertragung.

Operation Flashpoint: Red River

PS3 360 Taktik-Shooter

16



PS3 Nahkampf (oben) und Luftangriffe (unten) sind die Ausnahmen.

» Afghanistan war gestern, jetzt haben sich Osamas Gefolgsleute in Tadschikistan verschanzt und zetteln dort einen handfesten Aufstand gegen die chinesische Volksarmee an! Da hat die US-Armee natürlich auch ein Wortchen mitzureden: Kurzerhand wird einmarschiert, um Terroristen sowie Kommunisten eine ordentliche Abreibung zu verpassen. Das Szenario hat Codemasters diesmal noch militanter angelegt, da bestaunt man zu Megadeths "Symphony of Destruction" mächtige Luftangriffe und hört die Kameraden über die Vernichtung der 'Tadschis' jubeln – Zartbesaitete sind hier fehl am Platz.

Moderner Krieg

Wie im Vorgänger kommandiert ihr einen dreiköpfigen Trupp durch jetzt 18 Kampagne-Missionen: Dank des neuen "Drop-In Drop-Out"-Modus dürfen sich aber jederzeit Mitspieler einklinken. Das Zusammenspiel der KI-Kameraden klappt in "Red River" besser, weil man jetzt keinen Medic mehr braucht – jede Figur kann Verbände anlegen, so kommt man sich jetzt gegenseitig zu Hilfe. Das klappt sogar eigenständig, weshalb ihr Euch mehr auf die Action konzentrieren könnt: Es gilt, Dörfer auszukundschaften, in Bedrängnis geratenen Teams aus der Patsche zu helfen,



PS3 Die Kameraden heilen sich gegenseitig, wenn sie Zeit dazu haben: Achtet stets auf den Zustand Eurer KI-Freunde und gönnt ihnen bei Bedarf eine Verschnaufpause! Die eigene Figur lässt sich auf Knopfdruck verbinden, Blutverlust wird erneut simuliert.

Luftunterstützung und Artillerie einzuweisen. Anschleichen klappt nur, wenn ihr verdeckt vorgeht: Bei den meisten Kampfschauplätzen müsst ihr das Team geschickt zur Deckung zu Deckung lotsen, damit es die Gegner ins Kreuzfeuer nimmt – übers Steuerkreuz lassen sich die einzelnen Soldaten blitzschnell anwählen und kommandieren. Wie im Vorgänger durchkämpft ihr riesige Gebiete, wobei man allerdings an zahlreiche Checkpoints gebunden ist – in "Red River" habt ihr jetzt etwas mehr

Spielraum, da es einige alternative Pfade zu entdecken gibt. Für erfüllte Aufträge gibt es Fähigkeitspunkte, mit denen ihr das Team in sechs Eigenschaften wie Kampfbereitschaft und taktischer Überblick schult – außerdem werden neue Waffen, Mods und Fähigkeiten freigeschaltet, mit denen ihr das Team individuell ausstatten dürft. Alternativ zur Kampagne spielt ihr den Truppengefechtsmodus, in dem überschaubare Kurzeinsätze und Spezialmodi auf Punktejäger warten, so



Oliver Ehrle

Taktischer Einsatz mit KI-Soldaten oder wüste Team-Ballerei mit eingespielten Freunden: "Red River" ist ein turbulenter Taktik-Shooter, der mit umfangreichen Missionen reichlich Abwechslung bietet – zumal man jetzt sein Team auch individuell upgraden kann. Streng ist nach wie vor die hohe Aufmerksamkeit der Soldaten: Oft bekämpft ihr pixelkleine Feinde am Horizont, die ihr ohne Fernglas nur mittels Zielfhille ins Visier bekommt. Da ver-

"SUPER"

steht man sich schnell auf die Sniperrife, speziell wenn der kaum sichtbare Feind pausenlos mit Raketenverfeuern ballert: Es gibt einige Stellen, die man ohne kompetente Freunde nicht zweimal spielen möchte – der Koop-Modus ist Pflicht. Ebenfalls finden sich in den Levels auch diverse Positionen, an denen man sich leicht verhasen kann und dann z.B. an einer Stufe hängen bleibt – diese gilt es sich einzuprägen und fortan zu umgehen.



PS3 Truppengefecht: Verteilt Euer Team auf dem Stützpunkt und verteidigt diesen gegen zahlreiche Gegnerwellen, die aus unterschiedlicher Richtung angreifen.



360 Die Missionen hat Codemasters dramatischer inszeniert als im Vorgänger: Hier starten die Aufständischen mit einer Sprengfalle den Überfall auf unseren Konvoi – verteilt das Team und rückt vor, um den Mechanikern Feuerschutz zu geben.



Entwickler: Codemasters, England
Hersteller: Codemasters
Termin: im Handel
Preis: 60 Euro

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

- Frei nach dem niedrigen Einsatzgebiete
- 18 Story-Missionen plus Spezialinsätze
- komplett Koop-tauglich
- entwickelbares KI-Team
- die technischen Macken sind akzeptabel

SPIELSPASS

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

80

FAZIT » Für Koop-Soldaten: derb präsentierte Taktik-Schlachten mit stollenweise gewöhnungsbedürftigem Kampf auf große Distanz.

Lego Star Wars III: The Clone Wars

PS3 360 Wii PSP DS 3DS Action-Adventure 6



360 Im Rahmen prächtiger Massenschlachten erledigt Ihr typische Aufträge – hier fesselt Padmé (links) den Acklay. Anakin kümmert sich indes um angreifende Droiden.

Die primär bei jüngeren Zusehern beliebte "Clone Wars"-TV-Serie orientiert sich als Spieladaptation an den Stärken bisheriger Lego-Abenteuer und führt auf PS3, Wii und Xbox 360 Massenschlachten ein. Dabei – wie auch in den nicht minder hübschen Normallevels – baut Ihr per Macht Gegenstände zusammen, aktiviert Schalter, zertrümmert mit Blaster sowie leichtschwert Feindvolk und nutzt die Kräfte Eurer Helden, um Boni freizuschalten. Auflockerung erfährt das Spiel durch opulente Flugmissionen und Strategie-Einlagen, in denen Ihr Euch auch separat duellieren könnt: Errichtet in mehreren Spielmodi Basen und baut und kommandiert Truppen.

Solche taktischen Neuerungen sind in den Handheld-Versionen nicht enthalten, vereinfachte Flugeinsätze schon. Der größte Spaßbringer fehlt jedoch: der Zweispieler-Modus. Alleine schießt, bastelt und knobelt Ihr Euch routiniert durch ansehnliche wie vielseitige Areale, erklimmt mit dem neuen Wandsprung ungeahnte Höhen, wechselt zwischen bis zu acht Charakteren und schaltet zahlreiche Boni wie Minispiele frei. **mh**



3DS / PSP Inhaltlich gleichen sich alle Handheld-Versionen aufs Haar, aber dem 3DS sieht "The Clone Wars" aber sogar noch besser aus als auf PS3.



Michael Herde

Ich mag die Neuerungen der großen Konsolenversionen, obwohl die Massenschlachten chaotisch sind. Der Rest bleibt routinierter Serienstandard, lediglich der Strategiepart für zwei Spieler überrascht positiv. Die Grafik ist besser denn je, die Handlung ohne Kenntnis der Serienvorgabe aber konfus und Charakterwechsel klappen nicht immer wie geplant. Bei den Handheld-Versionen greife ich zum 3DS, weil dort famose 3D-Effekte geboten werden. Spielerisch mangelt es den mobilen Ablegern an Innovation – wer noch immer nicht genug vom Bau-Sammel-Freischalt-Konzept hat, greift aber bedenkenlos zu.

Entwickler: Traveller's Tale, England
Hersteller: Activision
Termin: im Handel
Preis: 40-60 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler (PS3/360/Wii)

Sprache: nicht vorhanden, Text: einstellbar

- » behandelt die ersten beiden Staffeln der TV-Serie
- » imposante Massenschlachten und simple Strategieeinlagen (PS3/Wii/360)
- » tonnenweise freischaltbare Extras

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	PS3 / 360
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	81
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	Wii
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	8 von 10	81
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	PSP
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	70
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	DS
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	70
Sound	8 von 10	
Singleplayer	7 von 10	3DS
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	8 von 10	72
Sound	8 von 10	

FAZIT » Hübscher Spaß für Jung und Alt mit ein paar frischen Ideen und alten Mäken, der erst zu zweit zur Höchstform aufluft.

Patapon 3

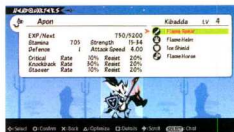
PSP Strategie 6



PSP Dicker Drache, kleine Augapfel, große Herausforderungen – nur wer perfekt im Rhythmus bleibt, hat Aussicht auf Erfolg

Vor ein paar Jahren wäre man für die Idee, strategisches Spieldesign mit Rhythmus-Elementen zu koppeln, schallend ausgelacht worden – zu fremd schienen sich die beiden Genres zu sein. Doch mit "Patapon" trat Sony den Beweis an, dass die Mischung nicht nur möglich, sondern auch unterhaltsam ist. Das Zusammenspiel aus treibender Musik, stilvoller Silhouettengrafik und taktisch komplexen 2D-Kämpfen kam so gut an, dass uns jetzt der dritte Teil ins Haus steht. Dieser versucht jetzt, das einfache Spielprinzip – Ihr geht Euren kleinen Zyklopen-Kriegern durch Trommel-Signale Befehle und stärkt deren Angriffskraft, wenn Ihr schön im Takt bleibt – ein wenig aufzumöbeln.

Anstatt eine ganze Augapfel-Armee zum Sieg zu trommeln, spielt Ihr nun den Helden-Patapon und habt ein paar müde Einaugen-Krieger unter Eurem Kommando. Der Verlust an Masse soll durch einen Zuwachs an Kontrolle ausgeglichen werden: Ihr könnt Euren Figuren jetzt Klassen



PSP Viele Werte für einen kleinen Helden – weniger Komplexität wäre in den ersten Spielstunden sinnvoll gewesen.

zuweisen, die über aktive und passive Skills sowie Ausrüstungs-Optionen verfügen. Diese Klassen dürft Ihr zwischen zwei Kämpfen wechseln, jede Qualifikation wird dabei individuell aufgelevelt. Geht Ihr das richtig an, könnt Ihr von ein paar großen Vorteilen profitieren – leider gibt Euch das Spiel aber so gut wie keine Hilfestellung, was denn nun der richtige Weg ist. Dazu kommen noch das Crafting-System und die endlosen Bildschirme zu den Werten Eurer Figuren. Bis Ihr das alles durchblickt habt, werden Eure einaugen Krieger viele Tränen vergießen. Wenn Ihr immer wieder an den Missionen scheitert, weil beispielsweise der Flaggenträger unverhofft erneut das Zeitliche segnet, dann wünscht Ihr Euch bald in einfachere Zeiten zurück – ohne Helden, Inventar und Klassensystem. **tn**



Thomas Nickel

Meine Herren, ist das schwer! Selbst für Kenner der beiden Vorgänger wirkt das neue "Patapon" zunächst wie ein Buch mit sieben Siegeln.

Die zahlreichen Klassen, Skill-Trees und Ausrüstungs-Optionen werden nur marginal erklärt. Dazu gesellt sich das mittlerweile gnadenlose Timing: Kommt Ihr aus dem Trommel-Takt, dann ist Schluss mit Spezialattacken oder Eure geplante Ausweich-Aktion geht gründlich daneben. Oft genügt bereits ein solcher Fehler, um den Level neu starten zu müssen. Und meist wisst Ihr auch nach der x-ten Niederlage noch nicht, wo genau denn nun Euer Faupax liegt. So verliert "Patapon" leider genau bei den Aspekten, von denen die Serie anfangs so profitiert hat: die unmittelbare Zugänglichkeit und das simple, aber doch komplexe Spielprinzip. Manchmal ist mehr halt doch letzten Endes weniger.

Entwickler: Sony, Japan
Hersteller: Sony
Termin: im Handel
Preis: 30 Euro

Unterstützt: » bis 8 Spieler (online)

Sprache: pataponisch, Text: einstellbar

» kompliziertes Crafting-System

» teilt Euren Patapons Klassen zu

» Daten von "Patapon 2" können übernommen werden

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10
Multiplayer	7 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10
	71

FAZIT » Ziemlich schwer und extrem komplex – nur wer die hohe Einstiegshürde nimmt, hat mit der Rhythmus-Taktik Spaß.

Michael Jackson: The Experience

PS3 360 Musik 0



360 Beim Kinect-Tanz-Euch das Spiel auf die gleiche Art dar wie "Your Shape" – das sieht inmitten der bunten Kulissen manchmal etwas deplaziert aus.

» Mit ein paar Monaten Verzögerung geht die "Experience" auf den HD-Konsolen an den Start. Beide Versionen haben die Songliste und eine optisch ordentliche Inszenierung gemein, die jedem Lied eine eigene Kulisse spendiert. Der Microsoft-Michael tanzt auf etwas schickeren Bühnen mit Begleittruppe, während Sony-Spieler auf minimalistischeren Videoclips nach "Just Dance"-Art starren. Apropos "Just Dance": Weil die PS3-Fassung auf Move-Einsatz basiert, spielt sich das Ganze fast genauso – das heißt, Euch werden laufend komplizierte Armbewegungen vorgegeben, die Ihr mit viel Glück halbwegs exakt nachfuchelt. Wahlweise könnt Ihr auch als Sänger auftreten, dazu benötigt Ihr aber ein Mikro oder Headset, obwohl das PlayStation Eye eigentlich Töne verarbeiten könnte.

Auf der Xbox 360 spielt Ihr mit Kinect, hier wurde "Dance Central" dreist kopiert – bis auf dessen Zugänglichkeit. Entsprechend quält Ihr Euch mit komplexen Bewegungen herum, ohne diese vorab sinnvoll üben zu können, und trällert auf Wunsch zwischendurch ein paar Zeilen des Textes mit. Halbwegs Spaß macht das Gehampel auf beiden

Plattformen nur dann, wenn Euch die Punktezahl egal ist; freizuschalten gibt es ohnehin nur Videoclips in der "Tanzschule", bei denen Profis Moves kurz vorführen – trainieren könnt Ihr dort aber nicht. us

ALLE 29 SONGS

Bad
Beat It
Billie Jean
Black or White
Dance on the Dancefloor
Diddy Diana
Don't Stop 'Til You Get Enough
Earth Song
Ghosts
Heal the World
In the Closet
Leave Me Alone
Money
Remember the Time
Rock With You
Smooth Criminal
Speed Demon
Stranger in Moscow
Street Walker
Sunset Driver
The Girl Is Mine
The Way You Make Me Feel
They Don't Care About Us
Thriller
Wanna Be Startin' Something
Who Is It
Will You Be There
Workin' 'Day and Night
You Rock My World

Entwickler: Ubisoft Paris & Montpellier, FRA
Hersteller: Ubisoft
Termin: im Handel
Preis: 50 Euro

Unterstützt: bis 4 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
» 29 Songs
» spielbar nur mit Move bzw. Kinect
» einige Tanzvideos freischaltbar

SPIELSPASS

Singleplayer 4 von 10 PS3
Multiplayer 4 von 10
Grafik 6 von 10 **40**
Sound 8 von 10

Singleplayer 4 von 10 360
Multiplayer 4 von 10
Grafik 6 von 10
Sound 8 von 10 **39**

FAZIT » Mühsch inszenierte, aber spielerisch hübschere Tanzerei, die u.a. mit arg schwammiger Steuerung verärgert.



Ulrich Steppberger

Das hat Michael nicht verdient: Lustlose "Just Dance"- bzw. "Dance Central"-Kopien brauchen kein Mensch, da hilft auch die akzeptable Aufmachung (aber ohne

interessante Extras) nicht. Vor allem die mangelhafte Fehlermeldung und fehlende Trainingsmöglichkeiten nerven. Würde man sich zu einem Kauf zwingen, wäre die PS3-Fassung das kleinere Übel, denn die geht wenigstens zusätzlich als "SingStar"-Kopie durch. Noch besser aber: Kauft Euch einfach die CDs oder spielt eine Runde "Space Channel 5 Part 2" oder "Moonwalker" – weniger Spaß macht das auch nicht.

Carnival in Aktion!

360 Geschicklichkeit 0



360 Bei Crashtest Dummy sollt Ihr durch Posen möglichst viel von der Silhouette abdecken – das ist launig, einige Vorgaben fallen aber viel zu knifflig aus.

» Hierinspaziert, hereinspaziert! Die "Carnival Games"-Serie bescherte Take 2 auf Wii einen unerwarteten Geldsegen, denn der Erstling kam zum Beginn der Minispielsammlung-Schwemme, als arglose Familien noch für weniger hochwertige Produkte die Geldbörsen zückten. Nun soll auf der Xbox 360 die Erfolgsgeschichte fortgeschrieben werden, sind doch die Bedingungen derzeit nicht schlecht: Schließlich werden Kinect-Besitzer im Frühjahr nicht mit allzu vielen Neuerscheinungen verwöhnt und sind vielleicht froh, wenn etwas halbwegs Brauchbares auftaucht...

"Carnival in Aktion!" ist kein Reinfall: Zwar hält sich die Faszination von 20 solide gemachten Jahrmärkte-Attraktionen in Grenzen, doch familientauglich und technisch akzeptabel inszeniert ist der bunte Geschicklichkeitsmix zweifelsohne. Ein Lob bekommt die exakte Kinect-Abfrage, die bei fast allen Aufgaben tadellos funktioniert. Allerdings sorgt das teils auch für nervige Momente, denn je feinfühler Ihr agieren müsst, desto schwerer werden die Minispiele. Das Schattenboxen gegen einen Roboter oder der Raketenflug via Körperneigung etwa



360 Bunt und launig: Die krachige Optik passt zur Rummelpfetz-Thematik.

sind flott und launig. Beim Ringe oder Darts werfen ärgert Ihr Euch dagegen schnell darüber, dass Ihr die Ziele verfehlt, weil die Schwingbewegung minimal unruhig war. Für jede gespielte Runde gewinnt Ihr Tickets, die sich u.a. gegen Avatar-Klamotten eintauschen lassen – ganz nett, das Fehlen einer Kampagne wiegt das aber nicht auf. us



Ulrich Steppberger

Eine Minispielsammlung für Kinect – wie originell! An "Carnival" fasziniert mich die Ambitionslosigkeit, mit der Entwickler aus Werk gegangen sind. Originelle

Einfälle und Kreativität? Fehlzanzeige! Dabei ist die Grundlage durchaus okay: Die bunte Grafik und die aufdringliche Hurra-Musik bringen das Flair eines Jahrmärkte stimmungsvoll rüber, die Kinect-Steuerung funktioniert sogar ziemlich gut und die Anzahl der Übungen stimmt. Schade, dass die Aufgaben in der Schwierigkeit teilweise kräftig schwanken, oft nur abwechselnd spielbar sind und eine Kampagne fehlt.

Entwickler: Cat Daddy Games, USA
Hersteller: Take 2
Termin: im Handel
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler,
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
» 20 Rummelpfetz-Spiele
» freischaltbare Klamotten und Gimmicks
» keinerlei Story- oder Kampagne-Modus
» authentisches Jahrmärkte-Ambiente

SPIELSPASS

Singleplayer 5 von 10
Multiplayer 5 von 10
Grafik 5 von 10
Sound 4 von 10 **51**

FAZIT » Qualität schwankende Sammlung an Jahrmärkte-Minispielen, die anspruchsvolle Kinect-Spieler kurzzeitig unterhalten kann.

Mass Effect 2: Die Ankunft

Der letzte DLC für die Sci-Fi-Saga ist erschienen – und wer den Trailer zu Teil 3 kennt, errät leicht, um wessen 'Ankunft' es sich hier dreht. Doch davon wollen wir gar nicht zu viel verraten...

Entwickler BioWare, Kanada
 Hersteller Electronic Arts
 System PS3 / 360
 Preis 7 Euro
 Hauptspiel 89% (Test in M! 03/10)

Seid Ihr weit genug in der Hauptquest von "Mass Effect 2" vorangekommen (Stichwort: Horizon-Mission), wird Euch Admiral Hackett, dessen Gesicht Ihr endlich zum ersten Mal seht, um einen Gefallen bitten: Ihr sollt Dr. Amanda Kenson aus einem batarianischen Gefängnis befreien. Die war als Undercover-Agentin unterwegs und hat angeblich Beweise für die Reaper-Invasion gefunden. Um weniger Aufmerksamkeit zu erregen, muss sich

Shepard leider alleine auf den Weg machen.

Der etwa eineinhalb Stunden lange und 7 Euro teure Zusatzinhalt ist in zwei Teile gegliedert: Zunächst befreit Ihr Dr. Kenson aus dem Gefängnis, indem Ihr wahlweise alles niederschießt, was sich Euch in den Weg stellt, oder Euch vorbeischießt (dann winkt ein Erfolg). Danach begleitet Ihr die Dame auf eine Asteroidenbasis, um die ganze grausame Wahrheit über "die An-

kunft" zu erfahren. Das Verhältnis von Action zu Story geht eindeutig in Richtung Ballereien – vor allem der erste Teil im Gefängnis kommt fast ohne erzählerische Details aus. Die Entwickler versuchen, durch Überlebens- und Beschützermissionen sowie kleine Schalteraufgaben (Rätsel wäre zu hoch gegriffen), Abwechslung in die eher mauen Schießereien zu bringen. Trotzdem hätte BioWare mehr Energie für die eigentlich brisante Story aufwenden

und deren Potenzial besser nutzen sollen. So bleibt nach der abschließenden Missionsbesprechung mit Hackett ein unbefriedigendes Gefühl, das hoffentlich durch Teil 3 gestillt wird. **km**



"GEHT SO"

Kerstin Mayer

Die Stärke der "Mass Effect"-Serie liegt in der Story und den Charakteren, deshalb ist es mir unverständlich, warum Shepard a) allein und b) durch mehr Action- als

Story-Sequenzen geschickt wird. Gerade der erste Teil im batarianischen Gefängnis ist langweilig und die wenigen Gesprächsfetzen, die Ihr mitbekommt, wirken sehr bemüht, die Batarianer als ein Volk von Schurken hinzustellen. Der zweite Abschnitt bei Dr. Kenson bringt die Geschichte voran und gefällt mir weit besser – obwohl hier eine drastische Entscheidung viel zu schnell abgetan wird. Insgesamt ist "Die Ankunft" ein spielerischer, doch nicht ganz ausgereifter Zusatzinhalt, der die Spannung auf Teil 3 erhöht.



360 Bitte hier nicht mit Blitzlicht fotografieren: Dr. Amanda Kenson (links) und Shepard Auge in Auge mit einem Artefakt.



360 Von "Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena" inspiriert? Shepard lenkt für kurze Zeit einen LOKI-Mech fern.

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**



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 Widerrufgarantie)

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 Abo Service, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

Abo-Coupon bitte einsenden an:

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

**ACHTUNG
GEHEIMNISSE!**

 Erst spielen,
dann lesen!

Sklaven der Liebe

Folgt dem "Dragon Age II"-Helden Hawke auf eine erotische Abenteuerreise quer durch die Sklavenstadt Kirkwall und schlaft Euch durch sämtliche Betten des Rollenspiels.

Entwickler	BioWare, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
System	PS3 / 360
Hauptspiel	88% (Test in M: 04/11)

» Es muss am Anfang meiner dritten Runde durch "Dragon Age II" gewesen sein. Beim nächtlichen Zocken eingenickt, träumte mir Wundersames: Im Traum erschien mir die ledrige Flemeth im Dominakostüm. Sie lachte gar kehlig mit geif' rauchiger Stimme und fing an zu/sprechen: "Hör' mal, Schätzchen, wieso machst Du mit dem ganzen 'Champion von Kirkwall'-Mist nicht mal Pause und hast Spaß?

Immerhin kannst Du mit fünf Deiner Kameraden heiße Romanzen beginnen!" Schweißgebadet erwachte ich und startete umgehend meine neue Karriere als...

Champion of Love

Mit frisch gebürstetem Bart suchte ich zunächst Isabela in ihrer Stammkneipe 'Der Gehängte Mann' und bestellte uns einen steifen Grog. Hätte es gar nicht gebraucht! Wer

Gespräche mit der freizügigen Beuterin auch nur halbwegs in die anzügliche Richtung lenkt, landet fast automatisch mit ihr im Bett. Auf eine unvergesslich scharfe Nacht folgt allerdings das böse Erwachen. Das Piratenluder wollte nur Sex, keine Romantik. Um eine feste Beziehung mit ihr einzugehen, hätte ich ganz andere Bedingungen erfüllen müssen (siehe Kasten: Isabela).

Betäubt trittete ich durch die tristen Gassen des Elfenviertels, als mir das nächste Objekt meiner Begierde barfuß über den Weg hüpfte. Eigentlich hätten mich ja schon die Tätowierungen der scheuen Merrill stutzig machen sollen. Doch weil ich ohne großen Aufwand eine Romanze mit der magiebegabten Dalish-

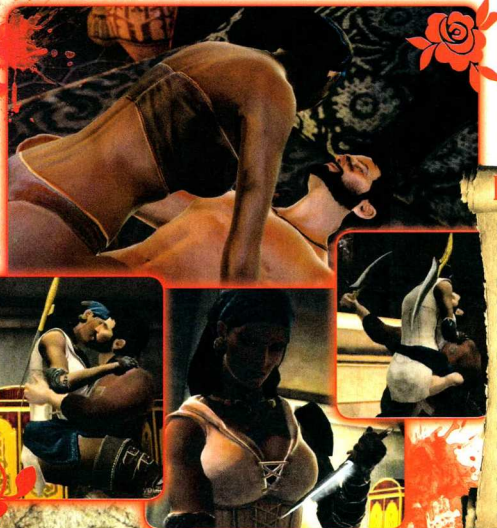
Elfe beginnen konnte (siehe Kasten: Merrill), dachte ich mir nichts dabei, als sie immer mehr Zeit im Bad verbrachte. Erst als Madame zum Valentinstag einen dämonischen Kosmetikspiegel geschenkt haben wollte, wurde ich stutzig. Meine Weigerung, ihr das gefährliche Artefakt zu überlassen, brach der sensiblen Irren leider das Herz. "Hau bloß ab! Du Doofe!", rief sie seltsamerweise und murmelte noch einige unverständliche Wörter zum Abschied.

Noch merkte ich nicht, dass mit meinem Körper eine seltsame Veränderung vor sich ging. Zunächst fiel mir nur auf, dass mein libidinoses Begehren plötzlich nicht mehr ausschließlich auf Kirkwalls weibliche Bewohner beschränkt war. Der adretierte Anders und seine Erzählungen von den langen, einsamen Nächten im Zirkel der Magier erweichten darob mein Herz. Der Heilmagier war zwar ein bisschen fanatisch, was seinen Hass auf die Templer anging (siehe Kasten: Anders), dafür hatte er kein Problem damit, Männer mit Vollbart zu küssen. Womit er weniger anfangen konnte, war das Paar schöner voller Brüste, das mir am Morgen nach unserer Liebesnacht gewachsen war. Mit "Iliith" und "Vade retro, Inkubus" bestritt er unser Trennungsgespräch und schickte einige Feuerbälle als argumentative Unterstützung hinterher.

Angekollt und völlig verwirrt

Isabela

Die Piratin weicht vom normalen Romanzen-Schema ab. Zunächst muss sie in der Akt-1-Quest "Blinder Eifer" rekrutiert werden. Für eine Beziehung ist die Entwicklung einer Freundschaft obligatorisch. Während der Akt-2-Quest "Isabelas fortwährende Suche" flirtet ihr mit ihr, damit sie Hawke bei Nacht besucht. Nach Flirt- und Sexszene löchert ihr Isabela nun bei jeder Gelegenheit mit Fragen nach einer Beziehung. Achtung: Startet die Quest "Dem Gun folgen" nicht, bevor ihr 50 Prozent Freundschaft erreicht habt, und helfe ihr danach VOR Aveline. Isabelas Geschenke heißen "Schiff in einer Flasche" (Akt 2) und "Talisman aus Rivain" (Akt 3).



Merrill

Merrills Romanze folgt dem im Artikel beschriebenen Standard-Ablauf. Falls Ihr eine Freundschaft anstrebt, müsst Ihr darauf achten, nicht zu magierfeindlich zu spielen, und Merrill am besten nicht mit Carver oder Fenris in eine Gruppe stecken. Außerdem nimmt es Euch die Dalish übel, wenn Ihr ihr am Ende ihrer Gefährten-Quest in Akt 2 (Spiegelbild) nicht das Arulinholm aushängt. Merrills Geschenke sind eine Halls-Holzschnitzerei (Akt 2) sowie ein Sylvanholz-Ring (Akt 3). Spielt Ihr die Beziehung als Merrills Feind, müsst Ihr Euch am Schluss des Spiels auf die Seite der Magier stellen. Freunde dürfen auch die Templer unterstützen.



Anders

Auch Anders' Romanze folgt im Prinzip dem Standard-Ablauf. Wer ihn zum Freund will, muss stets auf Seiten der Magier stehen, wenn er Anders in der Gruppe hat. Einen besonders heftigen Anstieg der Freundschaft erzielt Ihr bei der Akt-2-Quest "Unstimmigkeiten". Helft Anders hier in jedem Fall und haltet ihn nach dem Kampf gegen die Templer mit grünen Dialogoptionen davon ab, Ella zu töten. Der bescheidene Anders will nur ein Geschenk von Euch: Das "Amulett der Kirche von Tevinter" (Akt 2). Am Schluss müsst Ihr Euch auf die Seite der Magier stellen und Anders' Exekution verhindern, um die Romanze zu einem guten Ende zu führen.



hungsgespräch. Lässt den Freundschafts- bzw. Feindschaftsbalken auf Maximum anschwellen, bevor Ihr das Gespräch beginnt. Vor der letzten Quest könnt Ihr die Romantik-Quest im Hof bzw. Gefängnis der Galgenburg zum Happy End führen. Ausnahmen von dieser Regel sowie weitere relevante Fakten zum Liebesleben Eurer Gefährten findet Ihr in den Kästen. mw



Fenris

Den Ex-Tevinter-Sklaven rekrutiert Ihr im ersten Akt während der Quest "Eine bittere Pille". Nehmt ihn nicht aus der Gruppe und wartet nicht zu lange mit der Beendigung dieser Quest. Auch eine Liebesgeschichte mit Fenris folgt im Grunde dem bekannten Schema. Wollt Ihr ihn zum Freund, solltet Ihr stets die Templer-Anführerin Menedith unterstützen und auch sonst Magier eher doof finden. Fenris freut sich über das Buch "Das Leben eines Sklaven" (Akt 2) und die "Gnadenklinge" (Akt 3). Wer mit Fenris eine maximale Freundschaft pflegt, darf am Ende des Spiels auch die Magier unterstützen, ohne die Romanze zu gefährden.



Prinzen von Starkhaven ankündigte (siehe Kasten: Sebastian), wusste ich, dass meine Zeit mit Fenris zu Ende ging. Auf dem Weg zu meinem Märchenprinzen rekapitulierte ich noch einmal, was ich bislang über die Romanzen in "Dragon Age II" gelernt hatte.

Lektionen der Liebe

Für die meisten Techtelmechtel müsst Ihr identische Rahmenbedingungen erledigen: Bringt im Laufe des zweiten Aktes den Wert für Freundschaft oder Feindschaft auf 50 Prozent (Liebe ist auch mit Feinden möglich), besorgt, falls möglich, ein Geschenk und erledigt alle verfügbaren Gefährten-Quests. Nur habt Ihr die Möglichkeit auf ein Beziehungsgespräch. Flirtet mindestens einmal mit dem Begleiter Eurer Wahl, bevor Ihr das Gespräch startet, und flirte in dessen Rahmen noch mal, was das Zeug hält. Danach erhält Hawke nächtlichen Besuch in seinem Quartier. Nach der Sexszene überredet Ihr Euren Partner, bei Euch einzuziehen. Im dritten Akt gibt es für die meisten Gefährten neue Quests und Geschenke sowie ein weiteres Bezie-

flüchtete ich zum einzigen Kameraden, der seine Abneigung gegen Magier im Allgemeinen und Anders im Besonderen immer offen gezeigt hatte. Lässig begrüßte mich Fenris in seinem Quartier in der Oberstadt: "Hey Süße, warst Du auch bei diesem neuen Barbier im Emo-Viertel?" Kurz darauf lagen wir auch schon in der Kiste und überprüften die Funktionen meines inzwischen vollends weiblichen Luxuskörpers. Wir kamen zu dem Schluss, dass mich Merrill mit dem magischen 'Debuff der überraschenden Geschlechtsumwandlung' belegt haben musste. Fenris kannte diesen Zauberspruch noch aus seiner Zeit als Tevinter-Sklave (siehe Kasten: Fenris). Eigentlich hätte ich mit dem weißblonden Elf nun glücklich werden können, doch seine Tattoos erinnerten mich zu sehr an meine Ex. Als ich an einem Plakat vorüberging, welches die baldige Ankunft des

Prinz Sebastian

Für den keuschen Prinzen gelten einige Sonderbedingungen. Er schließt sich Euch nur an, wenn Ihr den kostenpflichtigen DLC "Der verbannte Prinz" besitzt. Erledigt die Quests "Pflicht" und "Buße" (Akt 2), um ihn zu rekrutieren. Als einzige Romanzen-Option lehnt Sebastian außerdem gleichgeschlechtliche Flirtversuche ab. Nur Frauen können bei ihm landen und auch dann nur für eine platonische Beziehung, denn Prinz Valium hat ein Keuschheitsgelübde abgelegt. Wer eine Freundschaft mit ihm anstrebt, lässt Anders zu Hause und verhält sich stets moralisch integrierend. Sebastians einziges Geschenk ist ein "Starkhaven-Langbogen" (Akt 2).



**ACHTUNG
GEHEIMNISSE!**

 Erst spielen,
dann lesen!

Dead Space 2

Speedrun-Weltrekord

TEIL 1
Vorbereitung

Diesen Monat gibt Robert "Sunblade" Brandl Einblicke in die Planung seines Weltrekordversuchs in Kooperation mit M! Games.

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

➤ In dieser Ausgabe verrät Euch Speedrunner Robert, welche Vorbereitungen notwendig sind, um noch in diesem Sommer den Speedrun-Weltmeistertitel für "Dead Space 2" zu ergattern. Die Hinweise auf dieser Doppelseite tragen bereits erste Früchte, schließlich teilt Robert kurz vor Redaktionsschluss dieses Heftes stolz mit, dass er allein im ersten Kapitel bereits 30 Sekunden schneller sei als der aktuelle Spitzenreiter – sein Ziel ist ein Single-Segment-Speedrun der Xbox-360-Version bei normalem Schwierigkeitsgrad im Modus New Game+ in

maximal 02:26:00 Stunden.

Doch ehe Roberts Kampf um die Sekunden beginnt, steht Papierkram an, denn es gibt klare Vorgaben für einen Weltrekordversuch: Der Speedrun muss vom Einschalten der Konsole bis zum Abspannen gefilmt werden, zwei Zuschauer bestätigen den Run per Unterschrift und mindestens einer von beiden muss beruflich mit Videospielen zu tun haben. Zudem erforderlich ist eine fotografische Dokumentation, dass mindestens fünf Zeugen anwesend sind oder der Speedrun an einem öffentlichen Ort vollzogen wird. Nicht erlaubt sind modifizierte Konsolen und Cheats, erst seit Ende letzten Jahres werden sogenannte Out-of-Bound-Glitches toleriert. Diese benötigt man bei "Dead Space 2" für Abkürzungen per Sequence Breaking, andere nützliche Bugs findet ihr im Spiel jedoch nicht.

Recherche und Spielkontrolle

Parallel zum Spielen durchforstet Robert Lösungsbücher, Diskussionen in Onlineforen und analysiert Walkthroughs und Speedruns – was Auskunft über Freischaltbares, Bugs oder Waffenspezifikationen liefern könnte, wird genutzt. "Wozu soll ich mir selbst die Mühe machen, wenn es andere bereits getan haben", gesteht der Speedrunner und merkt an, dass es ihm anfangs primär darum gehe, das

Name » Robert "Sunblade" Brandl
Alter » 21

Speedrunner seit » 2006

Bisherige Rekorde (Auswahl) » Guinness-Weltrekord in "Resident Evil 4", Speed-Demos-Archive-Weltrekord in der "Assignment Ada"-Bonusmission, ehemaliger deutscher Champion in "Metroid Prime"

7 SCHRITTE ZUM WELTREKORD

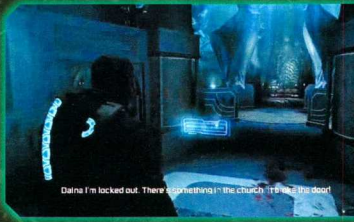
1. Unter <http://gamers.guinnessworldrecords.com> findet ihr eine Anlaufstelle, um Rekordversuche anzumelden. Dort müsst ihr Euch registrieren, um anschließend die notwendigen Formalitäten abzuwickeln.
2. Das Guinness-Team überprüft Anfragen und entscheidet, ob ihnen stattgegeben wird. Das dauert etwa vier bis sechs Wochen, falls sich das gewünschte Spiel noch nicht in deren Datenbank befindet. Der Prozess lässt sich kostenpflichtig auf rund drei Werktage verkürzen.
3. Bei manchen Spielen – wie in Roberts Fall – übernimmt nicht Guinness die Verantwortung, sondern der Partner Twin Galaxies (www.twingalaxies.com). Dann ist dort eine erneute Anfrage erforderlich, Guinness schickt die erforderlichen Kontaktdaten per E-Mail.
4. Guinness gibt dem Antrag statt und schickt Euch eine Reihe von Unterlagen mit zu beachtenden Richtlinien.
5. Geht beim Rekordversuch Euer Bestes und dokumentiert ihn gemäß der Richtlinien.
6. Sendet die Dokumentation des Speedruns zur Überprüfung ein.
7. Nehmt die Urkunde in Empfang!

Spiel vollständig zu beherrschen, um unangenehme Überraschungen zu vermeiden. Selbst Details wie die Tatsache, dass die vernichtende Handkanone minimal schneller losfeuert als der lähmende Stase-Strahl, könnte relevant werden – allerdings möchte Robert vorrangig pazifistisch durchs Spiel rennen. Gekämpft wird nur, wo es unvermeidlich ist.

Auf Basis seiner Recherche stellt Robert die vorläufige Ausrüstung zusammen – Änderungen sind jederzeit möglich, etwa wenn neue Zusatzinhalte mit besseren Gegenstän-

ROBERTS CHECKLISTE

- » Hardcore-Modus abschließen (siehe Ausgabe 04/11) ✓
- » "Dead Space: Ignition" durchspielen ✓
- » DLC-Packs herunterladen – in Deutschland nicht offiziell erhältlich, Download über Proxy-Server (siehe Ausgabe 04/11). Achtung: DLC nicht kompatibel mit deutscher Spielversion! ✓
- » New Game+ beenden ✓



In der Unitologen-Kirche: Kaum schließt sich die Tür...

ROBERTS DERZEITIGES INVENTAR

Bei einem Rekordversuch zählt jede Sekunde, weshalb Robert alle Mittel nutzt, die ihn schneller machen. Anhand der Checkliste sowie durch ausgiebiges Herumprobieren hat sich Robert aktuell für folgende Ausrüstung und Bewaffnung entschieden – den freien Platz im Inventar nutzt er für Stase-Vorrat, große Heilpäckchen und Munition.



ANZUG: HACKER-ANZUG

In Räumen voller Nekromorphs ist die Wahrscheinlichkeit relativ hoch, erst zwischen dem zweiten und dritten Schritt des Hacking-Minispielis angegriffen zu werden. Praktischerweise reduziert der Hacker-Anzug die Anzahl der Verdrahtungsschritte von drei auf zwei. Schaltet ihn im Downloadspiel "Dead Space: Ignition" frei.



HACKER-LASERKANONE

Primärfeuer Laden
-0,1 SEK / Sekundärfeuer
Schaden +5%
Ebenfalls in "Dead Space: Ignition" erhältlich. Robert bestückt damit den letzten Waffenslot und versucht derzeit, das Sekundärfeuer sinnvoll einzusetzen – die Zweitfunktion der Hacker-Laserkanone versetzt alle getroffenen Gegner in lahrende Stase.



HANDKANONE

Die stärkste Waffe im Spiel gibt es als Belohnung für den durchgespielten Hardcore-Modus. Mit einem Schuss trennt sie die Gliedmaßen eines Nekromorphs ab.



EARTHGOV DETONATOR

Schaden +10% / Tempo +5%
Kommt bei Robert häufiger zum Einsatz und stammt aus dem Kriegsrecht-DLC. Diese Version des Detonators ist stärker als das Original und lädt schneller nach. Bei Stalkern und in Räumen mit Gegnern, die zwingend erledigt werden müssen, ist sie besonders praktisch: Robert platziert Sprengfallen und sobald Feinde per Script auftauchen, sterben sie und er kann weiter.



ÜBLE ENERGIEKANONE

Schaden +10% / Tempo +5%
Jeder Schuss weniger spart Zeit und an einigen Stellen wird Robert mit großen Gegnergruppen konfrontiert, die er ausschalten muss, um weiterzukommen. Eine Waffe mit großem Flächenschaden bringt somit einige Sekunden Zeitersparnis.



PLASMACUTTER (AGILITY-VERSION)

Nachladen -5% / Tempo +5%
Obwohl Robert nur vier Waffen während des gesamten Spielverlaufs tragen kann, hat er im ersten Kapitel den Plasma Cutter zur Verfügung, den er in vorherigen Spieldurchgängen benutzt hat. Betritt er den ersten Shop, wird das vorbereitete Inventar wiederhergestellt und der Plasma Cutter automatisch zurückgelegt.

GLOSSAR

Bug/Glitch

Programmierfehler, die Robert zu seinem Vorteil nutzen kann. Sie sind oft Auslöser von "Sequence Breaking". Sogenannte "Out Of Bound Glitches" erlauben, die Spielwelt zu verlassen und so Teile des Spiels zu überspringen.

New Game

Konventioneller Speedrun ohne besondere Bedingungen oder Boni-einsatz. Das Spiel wird mit einem frischen Speicherstand gestartet.

New Game+

Robert nutzt Einstellungen, Extrawaffen und Inventar aus früheren Durchgängen, was seinen Run schneller macht als einen New-Game-Speedrun.

Sequence Breaking

Jedes Spiel hat einen vorgegebenen Ablauf storyrelevanter Ereignisse. Sequence Breaking durchbricht dieses Schema, etwa indem wichtige Gegenstände oder Fähigkeiten früher aufgenommen werden als vorgesehen.

Single-Segment-Speedruns

Vom Intro bis zum Abspann spielt Robert ohne Pause oder Unterbrechungen. Solche Speedruns sind in der Regel langsamer als Multi-Segment-Speedruns, die abschnittsweise gespielt werden, weil sich Fehler nicht ausbügeln lassen.

den veröffentlicht werden. Anschließend probiert er Kampfpassagen so lange, bis er die zeitsparendste Taktik gefunden hat.

Stalker schnellstmöglich erledigen

Ein Beispiel: Eine der ersten kritischen Stellen befindet sich im vierten Kapitel, als Isaac Clarke auf die ersten Stalker in der Unilogienkirche trifft (Bilderserie unten). Hier ist der Detonator Roberts bester Freund: Angekündigt von beängstigenden Geräuschen tauchen nach etwa 20 Sekunden vier Stalker auf – mehrere Stellen sind dafür von den Entwicklern vorgesehen, die Auswahl erfolgt zufällig. Robert platziert Spreng-

fallen an den Stellen, wo sie erscheinen könnten, so dass sie sofort hineinlaufen. In der Mitte des Raumes kreuzt er zusätzlich zwei Minen, nachdem er den ersten Gang abgesperrt hat, aus dem er gekommen ist. Hat Robert Glück, werden alle Stalker sofort ausgeschaltet. Sind die ersten beiden getötet, steigt die Spannung: Eines von drei Toren wird sich öffnen und den Weg zur Anlage öffnen, die er hacken muss, um den Raum zu verlassen. Weitere Stalker erledigt Robert schnell per Handkanone.

Als Fazit des ersten Teils seines Intensivtrainings hält Robert fest: Angehende Speedrunner sollten vorab alle Möglichkeiten aus-

schöpfen und sämtliche Varianten durchspielen, bei denen es nicht möglich ist, kampfflos durch das Spiel zu rennen. In der nächsten Ausgabe lassen wir mit Robert bisherige Strategien Revue passieren und untersuchen, ob und weshalb sich Änderungen im Inventar ergeben haben. Wie sinnvoll ist das Sekundärfeuer der Hacker-Laserkanone wirklich? Ist die Handkanone unterm Strich die bessere Alternative zum Stasestrahl? Und wie oft kommt die gewählte Energiekanone tatsächlich zum Einsatz?

Auf der Jagd nach dem Weltrekord zählt jedes Detail, denn "Eine Sekunde ist eine Sekunde!", grinst Robert. mh



... (Bild 1), lugen Stalker aus der Deckung hervor (Bild 2). Mit der Handkanone-Detonator-Kombination sind sie schnell erledigt (Bild 3), danach hackt Robert in nur zwei Schritten.



FortressCraft



360 Das Wasser in "FortressCraft" ist hübsch, ansonsten bleibt aber das PC-Vorbild "Minecraft" deutlich überlegen.

XBOX 360
INDIEGAMES TIPP Seit ein paar Monaten grassiert auf dem PC der "Minecraft"-Virus: Wer ihn sich einfängt, der wird über Wochen und Monate hinweg in die blockige Welt eintauchen und meißeln, hacken und bauen wie ein Weltmeister – das Sandkasten-Prinzip des Indie-Krachers ist einfach, aber genial. "FortressCraft" ist ein Download-Klon, der das Gleiche zum niedrigeren Preis und mit hübscherer Grafik verspricht.

Doch bei genauerem Hinsehen entdeckt man einige Unterschiede: "FortressCraft" muss ohne Gegner auskommen, wirkt technisch etwas unsauber und vor allem fehlen die MMO-Elemente des Vorbilds. Die dreiste Kopie wird kaum die Popularität des Originals erreichen, aber mit etwas Tuning und Feinarbeit könnte sie trotzdem eine Menge Spaß bringen – wir warten gespannt auf etwaige Updates! In der jetzigen Form wirkt der Titel aber unfertig. *tn*

Entwickler: **ProjectorGames, USA**
Preis: **3 Euro**
5 Spielspaß

BurgerTime kehrt zurück

SPIELE • Neuauflagen alter Spielautomaten sind in Mode, neben den Dauerbrennern von Atari, Konami oder Namco kommen jetzt auch weniger oft recycelte Klassiker zum Zug – so auch das 1982 erschienene, quirlige Fast-Food-Spektakel "BurgerTime" von Bally Midway. Hier hetzte ein Pixelkoch über Leitern und Stege, um riesige Hamburger-Komponenten zu stapeln, ohne von feindseligen Pfefferschoten oder Spiegeleiern erwischt zu werden. Die HD-Neuauflage packt moderne Kniffe dazu und stellt die 40 Levels als gewaltige, rotierende 3D-Zylinder dar. Erste Spielszenen des für Sommer auf PS3, Xbox 360 und Wii angekündigten "BurgerTime HD" sehen reizvoll aus, doch etwas Skepsis bleibt: Denn die Entwickler Frozen Codebase haben mit Download-Gurken wie "Screwjumper" oder "Zombie Wranglers" bislang noch keine Ruhmestaten vollbracht... *us*



3D Twist & Match



PSP Mit Augenmaß und Fummelei: Dreht das Xylophon so hin, dass es genau in die schwarze Silhouette passt.

PSP miniTIPP Nach dem feinen Jump'n'Run "Pix'n'Love Rush" (siehe M! 05/11) steht mit "3D Twist & Match" der nächste Titel aus dem Hause Sanuk Games an. Doch statt einer weiteren Ode an die gute alte Pixelzeit zu feiern, wird diesmal das Casual-Publikum angepeilt: Ihr dreht und wendet ein dreidimensionales Objekt so lange, bis es exakt in die vorgegebene Form in der Mitte des Bildschirms passt – je weniger Züge Ihr braucht, desto höher Eure Punktzahl. Das Prinzip ist einfach, aber clever und schult das räumliche Denken. Die Präsentation wirkt dagegen mit simplen Polygonmodellen und austauschbarer Musik schlicht – da wäre mehr drin gewesen. So dient "3D Twist & Match" als kurzweilige Ablenkung, das sein Pulver aber schnell verschossen hat und ubiquers auch im DSiWare-Store für mobile Nintendo-Zocker zu finden ist. *tn*

Entwickler: **BulkyPix, USA**
Hersteller: **Sanuk Games**
Preis: **2 Euro**
6 Spielspaß

Nachschub für Pinball FX 2

ZUSATZ-INHALTE • Fans des feinen Xbox-360-Flippers "Pinball FX 2" mussten die letzten Monate viel Geduld beweisen: Obwohl die Infrastruktur auf regelmäßigen Download-Nachschub ausgelegt war, blieb dieser bislang aus. Dafür sorgte ein neu entdeckter Fehler beim "Rocky & Bullwinkle"-Tisch dafür, dass dessen High Scores gelöscht werden mussten, was prompt auch die anderen Wizardrekorde durcheinander brachte. Jetzt geht es aber wieder aufwärts, seit dem 20. April steht mit "Mars" (siehe Bild) der erste neue Download-Flipper für 240 MS-Punkte (ca. 3 Euro) bereit. Ganz frisch ist der knifflige Tisch nicht, denn er wurde bereits letztes Jahr auf der PS3 für "Zen Pinball" angeboten. Die Entwickler versprechen aber, dass künftig jeden Monat ein weiterer Flipper erscheinen soll – und zwar neben "Paranormal" (kommt auch von der PS3) mindestens acht weitere Tische, die komplett neu entworfen und gestaltet werden. *us*



ONLINE-TICKER »

+++ **Besser spät als nie:** "NBA Jam" wird nun doch seine ursprüngliche Bestimmung erfüllen und auf PS3 und Xbox 360 als Download-Titel angeboten – und zwar im Oktober in der "On Fire"-Edition inklusive Online-Koop-Matches und aktualisierten Kadem. +++ **Auf Wiedersehen:** Capcom hat den Eigenbauhüpfer "Mega Man Universe" ohne Angabe von Gründen eingestampft. +++

SPIELSPASS

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

1-10

Might & Magic: Clash of Heroes

PS3 360 Strategie 6



360 Obwohl "Clash of Heroes" bei den Kämpfen auf eine eingängige Knobelmechanik setzt, sind sie nur mit einer ordentlichen Portion Taktik zu gewinnen.

Ubisoft hofft auf die zweite Chance: Die DS-Fassung des Taktik-Knoblers "Might & Magic: Clash of Heroes" verpasste das Weihnachtsgeschäft 2009 um wenige Wochen und wurde prompt von den Spielern mit Nichtbeachtung bestraft. Ein stillvoll aufpoliertes HD-Update soll nun auf PS3 und Xbox 360 mehr Erfolg finden – den hätte der reizvolle Genremix auch verdient.

Obwohl die "Might & Magic"-Serie eine lange Rollenspiel-Historie besitzt, braucht Ihr keine Vorkenntnisse, um "Clash of Heroes" zu genießen: Hier wird die Vorgeschichte des Epos erzählt, bei der Ihr nacheinander für fünf Völker Heldenentaten vollbringt. Dafür marschiert Ihr durch hübsche Bitmap-Oberwelten, führt Textkasten-Unterhaltungen und stürzt Euch in Gefechte. Letztere sind alles andere als traditionell, denn hier wird in Knobelmanier agiert – gewürzt mit einer satten Portion Taktik. Diese Kombination erinnert an "Puzzle Quest", doch "Clash of Heroes" ist anspruchsvoller und strategischer angelegt. Auf dem Spielfeld steht Eure Formation Feindestruppen gegenüber, bei jedem Zug könnt Ihr einige Einheiten aus einer Spalte abziehen und woanders wieder absetzen, um



360 Auf der hübsch illustrierten Abenteuerwelt bewegt Ihr Euch von Markierung zu Markierung.



360 Der Dämonenboss wechselt alle paar Runden seinen Standort – das erfordert vorausschauendes Planen.



360 Gelegentlich müsst Ihr knifflige Sonderbedingungen erfüllen: Dieses Tor öffnet sich nur, wenn Ihr die beiden markierten Schloßer gleichzeitig attackiert.

mindestens drei gleiche neben- oder übereinander anzuordnen. So bildet Ihr Abwehrwälle oder Angriffsgruppen, wobei Letztere erst nach einer bestimmten Rundenzahl losschlagen. Schon das erfordert ein ordentliches Grundmaß an Planung. Dazu kommen allerlei Besonderheiten wie Spezial-einheiten, die größere Wirkung entfalten, aber entsprechend mehr Platz auf dem Schlachtfeld brauchen, oder Artefakte für Euren Anführer, die sich auf die Rahmenbedingungen auswirken. Das klingt kompliziert und erfordert etwas Einarbeitungszeit, macht aber ebenso reizvolle wie tiefgründige Schlachten möglich. Ihr müsst Euch lediglich mit der Tatsache anfreunden, dass die zufällige Anfangsaufstellung schon einmal entscheidenden Einfluss auf den Kampfverlauf haben kann. Die rund 30-stündige Kampagne verlangt Euch aufgrund der fünf Völker regelmäßig neue Vorgehensmuster ab und wartet immer wieder mit motivierenden Kniffen auf. Dazu gesellen sich Mehrspieler-Duelle, bei denen Ihr alleine oder mit einem Partner antretet.

Das HD-Update bereichert "Might & Magic: Clash of Heroes" mit einigen neuen Einheiten und Sonderfähigkeiten. Die knifflige Pixeloptik des DS-Originals wurde von detailliert gezeichneten Umgebungen und Charakteren abgelöst, die auf kleineren Fernsehern allerdings futzelig wirken. Unverständlich sind die kurzen Ladepausen, wenn Ihr etwa auf der Oberwelt zwischen Szenarien wechselt. Doch davon solltet Ihr Euch nicht abhalten lassen: "Might & Magic: Clash of Heroes" ist ein großartiges Fantasy-Abenteuer, das geschickt Knobelerei mit Taktik kreuzt und lange fesselt. us

SPIELSPASS

Entwickler: Capybara Games, KAN
Hersteller: Ubisoft
Preis: 15 Euro

9

Moon Diver

PS3 Action 12



PS3 Spieler 1 (S1) mischt sich unter die Feinde, S3 und S4 hangeln in "Strider"-Manier und S2 verschwindet oben im Anzeigen-Dschungel.

Der Mond ist ein wiederkehrendes Element in mehreren Titeln des japanischen Designers Kouichi Yotsui. Das aktuelle Werk, eine Kooperation von Yotsui mit dem Nippon-Studio feelplus+ unter der Schirmherrschaft von Square Enix, trägt den Erdtrabanten sogar im Titel. Das Mehrspieler-Actionspiel ist vor Kurzem im PlayStation Network erschienen und kommt irgendwann demnächst auch in die Xbox Live Arcade. Storymäßig erwartet Euch ein dünnes Süsschen aus altbacken-esoterischen Standbildern und pseudophilosophischen Texteinblendungen – haken wir diesen Punkt also ab. Auch die künstlerische Gestaltung sowie die Grafik des Vierspieler-Spaßes fällt in die Kategorie "Stangenware" – mit seinen mäßig texturierten, düster-grauen Hintergründen und den austauschbaren Anime-Heinis gewinnt "Moon Diver" im Jahr 2011 keinen Blumtopf.

Das Grundprinzip ist schnell verstanden und ebenso rasch erklärt: Ihr hackt Euch entweder allein oder mit bis zu drei Mitstreitern durch 2D-Levels voller ähnlich aussehender Schergen und plättet jeden, der Euch vor die Klinge kommt. Wie schon in Yotsuis Retro-Hit "Strider" hantelt



PS3 Links: Der Einsatz von Magie heilt die Gruppe oder aktiviert vielfältige Attacken. Rechts: Geht Euch die Lebensenergie aus (hier: S1 und S3), dann sollte ein Kollege (S4) herbeieilen und Euch wiederbeleben.



unser Recke an der Decke entlang und kraxelt Wände hoch – das kluge Leveldesign baut auf diese Fähigkeiten und führt Euch hoch und runter, kreuz und quer durch zwölf ausladende 2D-Areale, die zudem einige Verzweigungen aufweisen. Die Steuerung ist optimal – wenn Seyfert, Hitori & Co. doppelspringen, dashen, auf den Boden stampfen oder zuhauhen, dann fühlt sich das sehr flüssig und trotzdem sehr genau an. Leider ist die Treffer-Rückmeldung optisch wie akustisch sehr schwach und die Anzahl der Schwertattacken (eine!) zu gering. Dafür punktet "Moon Diver" mit über 60 verschiedenen magischen Moves – den sogenannten "MoonSault-Kombinationen". Die führt Ihr wahlweise allein oder mit geschicktem Timing auch bis zu vier auf (zumal dann nur einer Magie-Energie zahlt) und freut Euch über mannigfaltige Lebens-Erleichterungen: Feinde werden versteinert oder Ihr unsichtbar, Energiecontainer aufgefüllt oder der erlittene Schaden verringert. Wer solo spielt, wird schon auf "leicht" von manchem Boss mit einem Move geplättet und muss dann das gesamte Level noch einmal bestreiten – immerhin behaltet Ihr die Erfahrungspunkte. Spielt Ihr im Team (was an einer Konsole oder in sehr flüssigen Online-Matches möglich ist), dann können gefallene Kameraden beliebig oft wiederbelebt werden.

Trotz seiner vielen Macken (teils katastrophale Übersicht, häufige Stürze in Abgründe, immer gleiche Feinde) ist "Moon Diver" ein Geheimtipp für Action-Puristen, die sich gern gegenseitig helfen, ganze Armeen von Klonkriegern niederzumetzeln. Dank der feinen Online-Anbindung (leider ist auf den Servern wenig los) sehen auch ungeübte Spieler die späten, knallharten Abschnitte. ms



PS3 Viel RPG für ein Geschmetzel: Nach den Levels verteilt Ihr Erfahrungspunkte (nicht im Bild), vor dem nächsten Abschnitt rüstet Ihr Euch mit Magieattacken aus.

SPIELSPASS
 Entwickler: feelplus+, Japan
 Hersteller: Square Enix
 Preis: 13 Euro
7

»Schwieriger als "Ghosts 'n Goblins"!«

Kouichi 'Isuke' Yotsui ist nicht nur der Designer von "Moon Diver" – der Japaner hat die Softwarelandschaft seit 1986 mit unkonventionellen Ideen bereichert (siehe Bildleiste unten). Er begann als Grafiker für "Bionic Commando" und "Ghouls 'n Ghosts", sein größter Erfolg war Capcoms "Strider", das vor allem auf dem Mega Drive viele Spieler begeisterte. Kurz vor der Veröffentlichung von "Moon Diver" haben wir uns ausführlich mit ihm unterhalten.

MI Games: Wie kam es dazu, dass Sie für "Moon Diver" mit Square Enix zusammenarbeiten?

Kouichi Yotsui: Herr Ando von Square Enix hat mich gefragt, ob ich mit ihm ein Spiel machen wolle. Square Enix hatte den Erfolg von "Castle Crashers" gesehen und wollte etwas Ähnliches erschaffen – und da dachte man sich, dass die Leute, die diese Art von Arcade-Spielen in den 1980ern gemacht haben, wohl am besten dafür geeignet seien.

Dabei hat sich das Genre spürbar gewandelt, seit Sie 1996 das letzte Mal ein Arcade-Action-Spiel gemacht haben. War die Arbeit jetzt eine Herausforderung? Ich habe fast komplett vergessen, wie man so eine Art Spiel macht, aber zum Glück gibt es heutzutage ja YouTube (lacht). Das Team hat sich Material von "Strider" und anderen Titeln angesehen und so das Fundament für "Moon Diver" gelegt. Ich finde unser Spiel großartig und bin stolz darauf. Gleichzeitig repräsentiert es aber nicht den Teil von mir, der sich weiterentwickeln möchte, weil es ja wieder in Richtung 2D-Action geht.

Dafür wagen Sie sich erstmals an ein Spiel, bei dem der Mehrspieler-Part wichtig ist. Wegen des Zeitplans, des Budgets und solcher Dinge kann es aber sein, dass der Mehrspieler-Modus leider nicht den hochtrabenden Vorstellungen genügt, die wir anfangs hatten. Anstatt von einer strategischen Multiplayer-Erfahrung würde ich eher von einem Party-Spiel sprechen. Der Solo-Part hingegen ist sehr gehaltvoll geworden... und schwer – Ihr werdet das Spiel nicht schaffen, ohne einmal zu sterben.

Das klingt nach der "Ghosts 'n Goblins"-Serie, an der Sie vor langer Zeit mitgearbeitet haben... Es ist schwieriger als "Ghosts 'n Goblins". Vor allem der Hard-Modus ist eine Qual,

dafür habe ich dort ein Gimmick in Form einer Falle versteckt. Der Easy-Modus hingegen ist gnädiger und gut geeignet, wenn man sich nur die Story ansehen möchte.

In den letzten 15 Jahren arbeiteten Sie an einigen Spielen mit (z.B. "Suzuki Explosion" für PSone, "Drakengard" für PS2), doch Ihr letzter eigener Titel "Osman" ist von 1996. Was haben Sie noch gemacht? Tja, das liegt in der Natur des Videospielegeschäfts. Du legst dich auf etwas fest und findest jemanden, der dir zuhört. Dann sagen sie dir zuerst, dass sie es haben wollen. Aber dann passiert etwas und das Ding wird nie veröffentlicht – solche Sachen passierten in den letzten zehn Jahren.

Ihre Konzepte sind aber auch oft schrullig und scheinen aus weiterem Himmel entstanden zu sein. Vermutlich wollen die meisten Firmen das Risiko nicht eingehen – vor allem heutzutage...

Darf ich das als Kompliment verstehen? Aber klar, daran liegt es sicher. Ein Publisher muss an viele Dinge denken und manchmal passen die Vision eines Künstlers und der Geschäftsgedanke nicht zusammen. Unterm Strich ist das aber natürlich deren Schuld! (lacht) Das ist natürlich entmutigend für einen Designer – heutzutage ist es daher viel schwerer, den Spieler zu überraschen.

Was kann man dagegen tun?

Wenn mir Square Enix grünes Licht für weitere Vorschläge gibt, dann ist die Branche gerettet (lacht). Als Designer möchte ich mir nicht den Kopf über Marktchancen zerbrechen müssen.

Und an welcher Art von Spiel arbeiten Sie am liebsten?

Ich mag bizarre Spiele. Die, die ich liebe, sind oft die superschönen und unorthodoxen. Zwar werden genau die häufig in letzter Minute eingestampft, aber dieser Kick, dieses "Es könnte tatsächlich erscheinen"-Gefühl ist unvergleichlich.

Welche Erinnerungen haben Sie an Capcom?

Ich werde oft nach meiner Zeit bei Capcom gefragt, obwohl ich dort nur drei Jahre gearbeitet habe. Ich bin schon relativ jung weg von Capcom – es fühlt sich nicht wie eine wehmütige Erinnerung an. Vielmehr war Capcom meine erste Schule, deswegen habe ich sehr schöne Erinnerungen an die Zeit.

Vermutlich fragen die Leute danach, weil die Spiele, die Sie und Ihre Kollegen damals erschaffen haben, so einprägsam und einflussreich waren.

Ich finde auch, dass das damals ein Höhepunkt war. Vielleicht ist auch "Strider" immer noch mein bislang bestes Spiel. Zwar blicke ich liebevoll darauf zurück – doch macht es mich auch traurig, sollte ich es noch nicht geschafft haben, das zu übertreffen.

Gelingt das auch "Moon Diver" nicht?

Hmm, nun... das ist ein ganz anderes Spiel. Das ist alles, was ich dazu sagen kann. Es ist ein handwerklich und designtechnisch gutes Spiel. In puncto Spannung ist es im Vergleich zu "Strider" aber ein Schritt zurück.

Spannung heißt in diesem Fall?

Leidenschaft – die Geschichte, die dramatische Atmosphäre, das Setting der Welt. "Moon Diver" ist nicht "Strider", aber vielleicht kann es bei den Spielern die Erinnerung daran wachrufen. Ein ähnliches Gefühl erzeugen, wie es damals "Strider" geschafft hat. Retro-Spiele sind beängstigend.

Beängstigend?

Aber ja! Für einen Entwickler wie mich sind sie das, denn die Leute haben verklärte Erinnerungen. In ihrem Kopf sind sie viel besser, als sie eigentlich waren. Meiner Meinung nach ist die Steuerung von "Moon Diver" viel geschmeidiger und intuitiver als in "Strider". Aber wenn man sie einem "Strider"-Fan zeigt, wird er vermutlich enttäuscht sein. Das ist die Macht der Retro-Spiele.

Gehen Sie an die Entwicklung eines Download-Titels anders heran als an die eines normalen Spiels?

Normale Titel sind rundherum größer – sie kosten mehr Geld in der Entwicklung. Bei einem Downloadspiel denkt man schon zu Beginn an die Größenbeschränkung, denn man darf ja ein gewisses Limit nicht überschreiten. Und gleichzeitig muss man gewisse Standards erfüllen – dein Spiel darf trotzdem nicht wie ein Last-Gen-Titel aussehen. Aber auch bei Disc-Spielen muss man heutzutage vorsichtig sein mit dem Geldausgeben. Da haben sich im Vergleich zu früher die Umstände komplett gedreht: Als ich angefangen habe, war die Hardware nicht stark genug, das zu leisten, was die Entwickler wollten. Heute ist die Hardware zu leistungsfähig – wir können unsere Visio-



Kreativer Kopf mit Hang zu eigenwilligen Spielkonzepten: Kouichi 'Isuke' Yotsui.

nen verwirklichen, das kostet dann aber ein Heidengeld. Geld, das nicht immer verfügbar ist.

An welcher Hardware oder Technologie möchten Sie in Zukunft gerne arbeiten?

An GPS und Augmented-Reality-Anwendungen. Denn schaut man sich die Technologie von Heimkonsolen und ihren Spielen an, kann man doch zufrieden sein. Sie haben alles, was ich als Entwickler brauche. Aber als solcher sollte ich auch einen Blick auf neue Bereiche werfen – und da denke ich eben GPS und tragbare Geräte.

Sie haben Film studiert. Wirkt sich auf Ihre Herangehensweise an das Storytelling eines Spiel aus oder sind das zwei komplett verschiedene Bausteine?

Da gibt es große Unterschiede. Die findet man aber auch von Genre zu Genre: Bei einem Adventure kannst du Unmengen an Text unterbringen, aber bei einem Actiontitel muss man die Stellen, an denen man die Story voranbringt, mit Bedacht wählen – weil sie den Spielfluss unterbrechen. Man muss eher wie an ein Gedicht herangehen, nicht wie an einen Roman.

Sie haben mal erwähnt, dass ein "Bayonetta" sehr schätzen – hier fühlen sich die Dialoge sehr filmisch an...

Ich könnte den ganzen Tag über das Gute und Schlechte in "Bayonetta" sprechen. Ich denke aber, wir sollten andere Spielermacher nicht kritisieren, indem wir über ihre Produkte sprechen – wir sollten Statements durch unsere Arbeit machen. Anstatt über das Storytelling in einem anderen Spiel zu labern, muss ich selbst ein Spiel machen, das meine Vorstellung davon widerspiegelt.

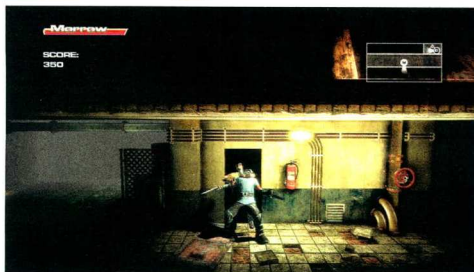
Das Interview führte Heidi Kemps.



Von links: "Strider" (Capcom, 1990) war Yotsuis Durchbruch. Dann kamen der glücklose Prügler "The Karate Tournament" (Mitchell, 1992), der sexy Puzzler "Lady Killer" (Mitchell, 1993) und der inoffizielle "Strider"-Nachfolger "Osman" (Mitchell, 1996). Auf PSone überraschte Yotsui mit dem Bomben-Entscharf-Spiel "Suzuki Explosion" (Enix, 2000).

Rush'N Attack: Ex-Patriot

PS3 360 Action 16



360 Auf Eurer Flucht aus dem Gulag versteckt Ihr Euch im Schatten: Pfeifen lockt sämtliche Gegner an, die leider nicht besonders clever sind.

» "Rush'N Attack" basiert auf Konamis gleichnamigem Spiel von 1985, das in Europa "Green Beret" hieß. Im tschechischen Studio Vatra Games, das auch "Silent Hill: Downpour" entwickelt, entstanden mit der Unreal Engine 3 drei Levels, die den Geist der Vorlage in modernem Gewand wiederbeleben sollen.

In einem Gefängnis, einem Labor und einer russischen Atomwaffenbasis legt Ihr Schalter und russische Soldaten im Dutzend um. Held Morrow schleicht sich mit seinem Messer an Wachen heran, um sie in freischaltbaren Nahkampf-Combos blutig zu killen – eine reizvolle Alternative zum 08/15-Geballere! An entsprechenden Punkten versteckt Ihr Euch im Schatten in der Bildtiefe (siehe oben), der Decke und am Boden. Wo Solid Snake an Wände klopft, pfeift Morrow, um Feinde anzulocken. Diese rennen naiv herbei und geben leichte Beute ab. Von Bewaffneten mopst Ihr Raketen-



360 Morrow ist ein Sprung- und Klettertalent, das sich an Kanten festhält und Gegner in den Abgrund zerrt. Rechts lauert ein Schütze, dessen Waffe wir uns holen.

werfer, Sturmgewehr oder Flammenwerfer, Granaten hat Morrow auch dabei – Munition ist allerdings rar. Als knifflig gestaltet sich die Hüpf- und Klettersteuerung, die an das Ur-"Prince of Persia" erinnert. Höher gelegene Kanten erreicht Morrow nur mit Anlauf oder wenn er direkt darunter steht. Die Kollisionsabfrage ist zwar großzügig und lässt immer wieder rasante Flow-Momente aufkommen, doch zu viele Ungereimtheiten trüben die Freude: Neben der faden Grafik, dem repetitiven Levelaufbau, öden Bossen, unfairten Toden, einer belanglosen wie schlecht erzählten Story nerven Absurditäten wie Gegner, die Morrow unverwundbar durchs Minenfeld folgen. Immerhin fordern drei Schwierigkeitsstufen Euer Können im rund fünfstündigen Spiel. *mh*

SPIELSPASS
Entwickler: Vatra, Tschechien
Hersteller: Konami
Preis: 10 Euro
5

Ghostbusters: Sanctum of Slime

PS3 360 Action 12



360 Nicht nur dem Friedhof stattet Ihr zweimal einen Besuch ab, nach der ersten Spielhälfte durchlauft Ihr sämtliche Schauplätze einfach noch einmal.

» Immerhin eine Sache macht "Sanctum of Slime" richtig: Im Hauptmenü bekommt Ihr das "Ghostbusters"-Thema auf die Ohren, wodurch für einige Sekunden Geisterjäger-Stimmung aufkommt, die Ihr im Spiel dafür vergeblich sucht. Als einer von vier profillosen Anfängern (die Originale verkommen zu dickbäuchigen Randfiguren) latscht Ihr Euch durch einen uninspirierten Doppelstick-Shooter. Geister sind in drei Farben unterteilt und dementsprechend für eine Eurer drei Waffen besonders anfällig. Während der Mehrspieler-Modus ansatzweise unterhält, verkommt der Solo-Einsatz zur Geduldssprobe. Durch das oft chaotische Geschehen und die viel zu rasch sinkende Energie seid Ihr häufiger selbst ein Geisteropfer, als dass Ihr in die Action eingreifen könnt. *st*

SPIELSPASS
Entwickler: Wanako, Chile
Hersteller: Atari
Preis: 10 Euro
2

Strania: The Stella Machina

360 Shoot'em-Up 6



360 Cleverer Kompromiss: Anstatt Euch mit schwarzen Balken zu nerven, erweitert "Strania" das Spielfeld, lässt Euren Mech dort aber nicht hinfiegen.

» G.Revs Vertikal-Shooter verzichtet weitgehend auf Bullet-Hell-Elemente, für die vor allem Cave-Titel wie "Guwange" berüchtigt sind, und orientiert sich eher an 16-Bit-Klassikern wie "Musha Aleste". Ihr steuert einen etwas klobigen Mech durch sauber designte Levels und ballert Euch mit allerlei Extrawaffen durch die Feindeshorden. Laser, Abprallschüsse und sogar eine Nahkampf-Waffe sorgen für Abwechslung, drei Ballermänner könnt Ihr mit Euch herumtragen und durchschalten. Nicht allzu lange, aber knackige Levels, die oft nur mit der korrekten Waffe zu meistern sind, und die Bosskämpfe sorgen aber dafür, dass Ihr Euch nicht unterfordert fühlt. Für Shooter-Fans ist "Strania" eine Pflichtveranstaltung und für Neulinge besser geeignet als gängige Cave-Titel. *tn*

SPIELSPASS
Entwickler: G.Rev, Japan
Hersteller: G.Rev
Preis: 10 Euro
7

Swarm

PS3 360 Geschicklichkeit 42

» Die Lemminge sind wieder da. Naja, zumindest deren bucklige Verwandtschaft, die auf den Namen Swarmies hört. Angelehnt an den Wusel-Klassiker habt Ihr auch in "Swarm" die Verantwortung über eine ganze Horde ebenso treudoof wie todesmutiger Gesellen. Die Swarmies gehen in Flammen auf, werden aufgespießt oder laufen grinsend in eine Kreissäge, um einem höheren Ziel zu dienen: ihre unersättliche Mutter zu füttern. Auf der Suche nach Nahrung lotst Ihr bis zu 50 Swarmies gleichzeitig durch die im späteren Spielverlauf sehr anspruchsvollen Levels. Im Gegensatz zu den Lemmingen kontrolliert Ihr die Swarmies allerdings direkt: Auf Knopfdruck lasst Ihr sie ausschwärmen, formiert sie zu einem dichten Geflecht oder stapelt sie in die Höhe.

In regelmäßigen Abständen findet Ihr in den Levels verteilte Nester, an denen Ihr Euren Swarmies-Vorrat auffüllt – letztlich muss jedoch nur einer Eurer Schützlinge unbeschadet ins Ziel kommen. Das bedeutet aber nicht, dass Ihr auch das nächste Level erreicht habt: Denn dafür verlangt "Swarm" von Euch, dass Ihr jeden der zehn Abschnitte nicht nur unbeschadet durchquert, sondern dabei auch noch eine Mindestpunktzahl erreicht. Hierzu solltet Ihr stets Euren Punkte-Multiplikator im Auge behalten, der auf zweierlei Arten in die Höhe schnellte: Sammelt ununterbrochen in den Levels verteilte Punkte oder opfert Eure Schützlinge. "Swarm" entpuppt sich als ein konsequent auf Perfektion getrimmter Titel, der kaum Fehler verzeiht. Sinkt der Multiplikator einmal auf null, fällt es oft



360 An bestimmten Stellen könnt Ihr mit der Umgebung interagieren und so beispielsweise Mauern in die Luft jagen. Eure Swarmies bleiben von der Explosion allerdings selten verschont.

schwer, das nächste Level zu erreichen – somit ist Frust gerade zu Beginn vorprogrammiert. Zum Glück verfügt "Swarm" aber über eine hervorragende Lernkurve und so sympathische Schützlinge, dass Ihr doch immer wieder die Zähne zusammenbeißt und der Drang nach einer höheren Punktzahl siegt. st

SPIELSPASS

Entwickler: Hothead Games, USA
Hersteller: UTV Ignition
Preis: 15 Euro

8

Islands of Wakfu

360 Action-Adventure 12



360 So wünschen wir uns moderne 2D-Grafik: Die Sprites sind flüssig animiert, die Hintergründe protzen mit liebevollen Details.

» Konsolenspielern ist Ankama wohl kein Begriff, in Frankreich fesselt die Spieleschmiede mit ihren MMORPGs "Dofus", "Wakfu" und dem dazugehörigen Merchandise-Imperium dagegen Millionen von Spielern. "Islands of Wakfu" ist der erste Konsolenabteiler und verlässt die vertrauten Online-Plätze: Hier erlebt Ihr ein klassisches Solo-Abenteuer im Stil von "Secret of Mana". "Islands of Wakfu" spielt in der Frühzeit der Dofus-Welt und präsentiert zwei Protagonisten: Eliatopin Nora schlägt gerne zu und beherrscht die Kunst der Teleportation, Drachenbruder Ephrim kann fliegen und greift auf Distanz an. Per Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den beiden, sitzt ein zweiter Spieler mit vor der Konsole, zieht Ihr zusammen los.

"Islands of Wakfu" überrascht mit einem für Ankama-Neulinge ungewöhnlichen Mix aus ernster Handlung und albernen Wortspiel-Namen, außerdem zaubern die Entwickler spannende Ideen aus dem Hut. Durch



360 Springen kann Nora nicht, Abgründe überwindet sie dank ihrer speziellen Talente. Mit dem rechten Stick entscheidet Ihr, wohin sich die Heldin teleportiert.

Noras Teleport-Fähigkeiten fühlen sich Kämpfe und Rätsel frisch an, die unauffällig in den Spielverlauf verwoben moralischen Entscheidungen bringen Würze ins Abenteuer. Soll Nora zum Beispiel herumstehenden Blumen Energie entziehen, um sich zu heilen, obwohl diese dadurch sterben?

Obwohl es eine Weile dauert, bis Ihr das Kampfsystem beherrscht und versteht, worum es in der Wakfu-Welt tatsächlich geht, lohnt es sich, durchzuhalten: Die Kämpfe machen Spaß, die Rätsel sind durchdacht, die Handlung besticht durch ein angenehmes Maß an Tiefgründigkeit. Nicht zuletzt bietet das Spiel ein paar der schönsten Charakterdesigns und 2D-Szenarien, die man in den letzten Monaten auf den HD-Konsolen gesehen hat. tn

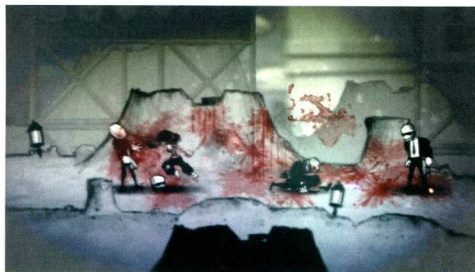
SPIELSPASS

Entwickler: Ankama, Frankreich
Hersteller: Ankama
Preis: 10 Euro

8

The Dishwasher: Vampire Smile

360 Action 18



360 Die Präsentation ist ebenso verstörend wie grandios und wird auch musikalisch passend untermauert.

Wie viel Blut kann in einem Videospiel pro Minute fließen? Noch bevor das neue "Mortal Kombat" in den Regalen steht, gibt "The Dishwasher: Vampire Smile" die Antwort: eine Menge. Deutsche Zocker dürfen diesmal übrigens von Beginn an mitmachen – der Vorgänger mit dem Untertitel "Dead Samurai" kam 2009 erst mit mehrmonatiger Verspätung auf den heimischen Markt; zwar ungeschnitten, doch ein Malheur bei der USK-Vergabe führte zur ungeplanten Verzögerung.

Der Nachfolger knüpft nahtlos an die Geschehnisse des Erstlings an: Nachdem die Erde zerstört wurde, sucht ihr auf dem Mond in der Rolle von Yuki nach den Drahtziehern der Ereignisse und verpasst der ansonsten monochrom präsentierten Spielwelt Level für Level einen blutroten Anstrich. Als Pinsel dienen Euch neben Stichwaffen wie einem Breitschwert auch diverse Schießprügel, ein Kettensägen-Arm und sogar eine überdimensionierte Spritze. Auch auf Zauber dürft ihr zurückgreifen. Die Spielmechanik geht einem nach kurzer Eingewöhnungszeit in Fleisch und Blut über, so dass ihr durch den geschickten Einsatz der unterschiedlichen Waffen



360 Gegen Bares könnt Ihr Euren Charakter und dessen Waffen aufhebeln, was gerade für die imposanten Bosskämpfe unverzichtbar ist.

ellenlange Combos vom Stapel lasst. Wichtigstes Werkzeug während Eures Rachefeldzuges ist allerdings der Blut-Warp. Mit diesem könnt Ihr Euch nicht nur völlig frei in alle Himmelsrichtungen bewegen, sondern weicht auch Angriffen aus und bewegt Euch eingehüllt in eine Wolke aus dem Lebenssaft einfach durch Eure Feinde hindurch.

Abwechslung vom reinen Niederemähen diverser Standardgegner bieten die knackigen Bosskämpfe, die sowohl spielerisch als auch kreativ die Höhepunkte des Titels markieren: Wenn der Sidescroller plötzlich zum 8-Bit-Prügler oder gar zum Text-Adventure mutiert, werden Erinnerungen an das legendäre Gefecht gegen Psycho Mantis in "Metal Gear Solid" geweckt. Auch am Umfang gibt es nichts zu meckern. So könnt Ihr die Kampagne in leicht abgeanderter Form auch als Tellerwäscher angehen und Euch in zahlreichen knackigen Herausforderungen austoben – alleine oder im Team. st

SPIELSPASS

Entwickler: Ska Studios, USA
Hersteller: Microsoft
Preis: 10 Euro

9

Neue Download-Spiele vom 12.3. bis zum 15.4.

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Chime Super Deluxe	Kuju Entertainment	–	Mit doppelter Songzahl und Mehrspieler-Modus aufgemotzter, entspannter Soundknobler (siehe MI 04/10).	9 €	7
Dungeon Hunter: Alliance	Gameloft	–	Ebenso dreister wie gelungen: "Champions of Norrath"-Klon für Beutesammler, vor allem zu viert launig.	13 €	7
Ghostbusters: Sanctum of Slime	Atari	–	Einfallsloses Herumgerenne und Geballere mit vielen Wiederholungen und kaum Charme (Test auf Seite 76).	9 €	2
Final Fantasy V*	Square Enix	PSone	Der feine Rollenspielklassiker lohnt sich trotz schlappiger Portierung auch in seiner PSone-Form.	10 €	9
Hard Corps: Uprising	Konami	–	Ausgezeichnet: "Contra"-Nachfahren im ansehnlichen Anime-Look (Test in MI 04/11).	13 €	9
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	–	Toller Rollenspiel-Knobler mit viel Taktik-Gehalt, der "Puzzle Quest" deutlich übertrifft (Test auf Seite 73).	15 €	9
Moon Diver	Square Enix	–	Chaotischer wie kniffliger "Strider"-Nachfahre für vier Spieler – mit klasse Steuerung (Test auf Seite 74).	13 €	7
Red Faction: Battlegrounds	THQ	–	Technisch ordentliche Fahrzeug-Action im Kleinformat, die Solisten viel zu wenig bietet (Test auf Seite 79).	8 €	4
Rush'n Attack: Ex-Patriot	Konami	–	Eigentlich interessante, aber optisch und spielerisch mittelmäßige Action mit Klettereinlagen (Test auf Seite 76).	10 €	5
Slam Bolt: Scrapers	Sony Online Ent.	–	Kuriose Mischung aus "Tetris" und Beat'em-Up, das zu viel will und damit zu kompliziert wird.	15 €	5
Street Fighter Alpha 2*	Capcom	PSone	Eigentlich nahezu tadellose Portierung des großartigen Beat'em-Ups – wenn da nicht die PAL-Bremse wäre...	10 €	8
Strong Bad's Cool Game for...	Telltale Games	–	Auf einem schrillen Webcomic basierendes Point'n'Click-Adventure mit viel Humor (Test in MI 11/08).	15 €	7
Swarm	UTV Ignition	–	Quirliger "Lemmings"-Verwandter mit direkter Steuerung, der ziemlich knifflig ausfällt (Test auf Seite 77).	13 €	8

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Full Tilt Poker	Microsoft	–	Reinrassiges Texas Hold'em mit netter Avatar-Inszenierung und motivierenden Online-Turnieren.	10 €	7
Ghostbusters: Sanctum of Slime	Atari	–	Fader und vor allem für Solisten extrem frustiger Doppelstick-Shooter (Test auf Seite 76).	10 €	2
Islands of Wakfu	Ankama	–	Rundum gelungenen Action-Adventure-Abieger eines charmannten MMO-Universums (Test auf Seite 77).	10 €	8
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	–	Fantasy-Rollenspiel trifft motivierende Taktik-Knokelei – der großartige Genremix fesselt (Test auf Seite 73).	15 €	9
Red Faction: Battlegrounds	THQ	–	Bekriegt Euch mit Mini-Vehikeln: allein mager, bei Mehrspieler-Runden unausgewogen (Test auf Seite 79).	10 €	4
Rush'n Attack: Ex-Patriot	Konami	–	Sichtlich von "Shadow Complex" inspirierte, aber deutlich unausgereifere Actionhitz (Test auf Seite 76).	10 €	5
Strania: The Stella Machina	G Rev	–	Typisch japanischer, aber halbwegs einsteigerfreundlicher Vertikal-Shooter (Test auf Seite 76).	10 €	7
Swarm	UTV Ignition	–	Führt blaue Schützlinge durch Fallenparcours – charmant, fies, frustig und motivierend (Test auf Seite 77).	15 €	8
The Dishwasher: Vampire Smile	Microsoft	–	Schiller und blutige Sidescroller-Schnitzerei, die viele Macken des Vorgängers ausbessert (Test auf Seite 78).	10 €	9
Yar's Revenge	Atari	–	Hübsch anzuschauernd, aber etwas überladener und arg kurzer Rail-Shooter (Test auf Seite 79).	10 €	6

* funktioniert auch auf PSP

Red Faction: Battlegrounds

PS3 360 Action 4/2



360 Matchbox trifft Apokalypse: Die temporeichen Feuergefechte der Vehikel machen eigentlich Laune, fallen aber meist chaotisch aus.

» Dass Zockern mit Download-Happchen Appetit auf nahende Vollpreis-Spiele gemacht werden soll, ist keine Erfindung von THQ – dies hat u.a. schon Electronic Arts mit "Dead Space: Ignition" versucht. Dummerweise teilt sich "Red Faction: Battlegrounds" mit EAs Titel vor allem die weniger gelungenen Aspekte. So hat die Vehikelballerei nur wenig mit dem anstehenden "Armageddon" zu tun und ist noch dazu nicht besonders prickelnd: Ihr flitzt mit kleinen Fahrzeugen aus dem "Red Faction"-Universum lediglich in etwa bildschirmgroßen Szenarien herum und ballert. Die Solo-Kampagne besteht aus Trainingsübungen, bei denen Ihr z.B. Flaggen sammelt oder anrollende Feindwellen zerstört. Das ist nett, aber wenig anspruchsvoll und vor allem viel zu schnell durchgespielt. Deshalb setzt "Battlegrounds" den Fokus auf Mehrspieler-Kämpfe, bei denen bis zu vier Piloten in einer Reihe gängiger Matcharten antreten – doch das entpuppt sich als chaotisch und unausgewogen, weil das wilde Gewusel keine Zeit für taktisches Vorgehen lässt. us

SPIELSPASS

Entwickler: THQ, England
Hersteller: THQ
Preis: 8/10 Euro

4

Yar's Revenge

360 Action 4/2



360 Netter Gag für Kenner des Originals: Der Schutzschild der modernen Yar hat das gleiche Farbmuster wie der Energiewall im Atari-2600-Spiel.

» Im Reigen der Retro-Neuaufgaben ist "Yar's Revenge" ein ungewöhnlicher Kandidat, denn das Original mit einer Weltraumfliege als Spielfigur erschien 1982 für das altherwürdige VCS und war das bestverkaufte Modul von Atari, das nicht auf einer Spielhallenvorlage basierte. Bis auf die Hintergrundstory und ein paar Mini-Anspielungen hat das neue "Yar's Revenge" mit dem alten aber kaum noch etwas zu tun. Jetzt schwirrt Ihr mit einem humanoiden Anime-Mädel in "Panzer Dragon"-Art auf vorgegebenen Pfaden durch 3D-Levels und neemt stetig anflatterndes Feindvolk unter Zielkreuzbeschuss. Da Ihr Eure Helldin und den Marker unabhängig steuert und zwischen drei Schussarten (Laser, Kanone und Aufschaltraketen) wechselt, die gegen bestimmte Feindsorten wirken, ist für koordiniertes Vorgehen Übung nötig – dann macht sich die Ballerei ganz ordentlich. Die gelungene Optik bedient sich bei Vorlagen wie "Elemental Gearbolt" oder "GunValkyrie", mit nur einer guten Stunde Spielzeit hapert es jedoch vor allem am Umfang. us

SPIELSPASS

Entwickler: Killspace Ent., USA
Hersteller: Atari
Preis: 10 Euro

6

Neue Download-Spiele vom 12.3. bis zum 15.4.

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Adventure Island II	Hudson	NES	"Wonder Boy" für Nintendo-Besitzer – nicht das originellste Jump'n'Run, aber für zwischendurch nett.	5 €	6
Beckenboden Training Physiofun	Kasaa	–	Solides Trainingsprogramm für postnatale Inkontinenz – als Download fehlt am Platz, aber ordentlich gemacht.	10 €	5
Bingo Party Deluxe	Ateam	–	Kompetent simuliertes Sempel-Glücksspiel, dem in virtueller Form jeglicher Reiz abgeht.	5 €	3
Brawl Brothers	Jaleco	SNES	Ordentlicher Sidescroll-Klopper, der nichts falsch macht, aber auch keine eigenen Ideen bietet.	8 €	5
Final Fantasy III	Square Enix	SNES	Lässt Euch nicht vom Namen täuschen: Der sechste Teil der RPG-Serie erstrahlt hier im vollen Retro-Glanz.	9 €	10
Lernerfolg Grundschule Mathematik	Tivola	–	Zur Abrundung gibt es nun auch die 3. und 4. Klasse der spielerischen Lernhilfe zum Download.	je 6 €	5
Wo ist Walter? Wilde Abenteuer	Ludia	–	Umsetzung der nett gemachten Wimmelbild-Suchspiele vom DSi, die auf dem großen Bildschirm besser wirken.	je 5 €	5
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Aedis Eclipse: Generation of Chaos	Ghostlight	–	Gutes Strategie-Rollenspiel, dem man seine fünf Jahre Alter aber inzwischen anmerkt.	18 €	6
Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3D Twist & Match	Sanuk Games	–	Kurzweiliger, aber oberflächlicher Geschicklichkeitstest rund um das Einpassen von Formen (Test auf Seite 72).	2 €	6
5 in 1 Mahjong	cerasus.media	–	Grundsolide, unspektakuläre "Shanghai"-Steinknobelei mit ordentlich Spielmodi und einem guten Preis.	2 €	5
Arctic Escape	Teyon	–	"Lemmings"-Verwandter mit kleinen Macken, bei dem Pinguine mit Wegpfeilen zum Ziel gelostet werden.	5 €	7
Castle Conqueror	Circle Ent.	–	Niedlich in Szene gesetzte Echtzeit-Strategieschlachten, die sich insbesondere an Genrenneulinge wenden.	5 €	7
Dancing Academy	Tivola	–	Als Tanzspiel verkleidete dröge Syllus-Tipperei, die zudem mit schwacher Songqualität enttäuscht.	5 €	3
DodoGo! Robo	Neko Ent.	–	Führt ein Roboter-Ei ans Ziel und räumt ihm Hindernisse aus dem Weg – einfaches Konzept, gut umgesetzt.	2 €	7
GO Series: Captain Sub	Gamebridge	–	Erfrischend altnodische Labyrinth-Wuserei, die jedoch unschöne Schwierigkeitsschwankungen aufweist.	2 €	5
Helikoids Vol. 1 – Kolonisierung/Malerei	BIP media	–	Simplex 'Malen nach Zahlen' für den Nachwuchs – Tiefgang ist Fehlangeize, dafür überzeugt der Umfang.	2 €	4
Lernerfolg Grundschule Englisch	Tivola	–	Ein richtiges Sprachtraining kann es nicht ersetzen, doch die Aufgaben der "1. Klasse" sind spielerisch okay.	5 €	5
Simply Minesweeper	Engine Software	–	Ausgesprochen nüchterne Umsetzung der beliebten Windows-Gratisspielbeige – für zwischendurch akzeptabel.	2 €	4
Trollboarder	Enjoy Gaming	–	Fantasy-Snowboarding, das mit mieser Kameraführung und schlechter Steuerung nervt.	5 €	2

IMPORT

Full House bei Final Fantasy?

SPIELE • Anfangs hieß "Final Fantasy Type 0" noch "Final Fantasy XIII Agito". Doch weil das Spiel laut Aussage von Produzent Tabata mit "Final Fantasy XIII" inhaltlich nicht viel zu tun hat, wurde der Titel geändert.

Böse Zungen vermuten, dass sich der Entwickler durch den Namenswechsel vom zwiespältig aufgenommenen "Final Fantasy XIII" distanzieren möchte...

Das Kampfsystem der schon im Sommer in Japan erscheinenden PSP-Episode soll sich ein wenig an "Crisis Core" anlehnen, beinhaltet aber mehr Elemente des "Active Time Battle"-Systems und lässt Euch mit einer ganzen Party in den Kampf ziehen. Strukturell wird "Final Fantasy Type 0" größtenteils missionsbasiert sein. 14 spielbare Figuren sind bereits bekannt, elf davon sollen nach Spielkarten benannt sein – so hört der Held auf den Namen Ace, auch Queen und Jack sind mit von der Partie. Ein Termin für eine Veröffentlichung im Westen ist bislang nicht bekannt. *tn*



Square Enix kann: "FF Type 0" sieht super aus.

Kaffee trinken & helfen

FREIZEIT • PS3- und Xbox-360-Besitzer, die über einen Nippon-Account verfügen, können sich seit Mitte April von einer spielbaren "El Shaddai"-Demo berauschen lassen. Hungerige oder durstige "El Shaddai"-Jünger können noch bis zum 8. Mai die "El Shaddai Cafe @ Nakameguro Lounge" besuchen. Die befindet sich im TY-Gebäude im Gebiet Nakameguro – für den Fall, dass Ihr gerade in Tokio seid. Neben speziellen Themen-Menüs warten eine Kunstgalerie sowie ein Merchandise-Shop. Die Erlöse landen im Spendenpot für die Opfer der Tsunami-Katastrophe. *ms*



So sieht das "El Shaddai"-Café in Tokio aus.

10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von **PLAYASIA**

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Akai Katana Shin	Cave	360	70 €	Japan	26. Mai
Akiba's Trip	Acquire	PSP	50 €	Japan	19. Mai
Cake Mania: Main Street	Sandlot Games	DS	25 €	USA	17. Mai
Dream Trigger 3D	D3	3DS	40 €	USA	im Handel
Mamoru-kun wa Norowarete...	G.rev / Gulti	PS3	65 €	Japan	31. Mai
One Piece Unlimited Cruise SP	Gainbarion	PSP	55 €	Japan	26. Mai
Onimusha Excellent	Konami	360	70 €	Japan	im Handel
Pandora's Tower	Gainbarion	Wii	65 €	Japan	26. Mai
SNK Arcade Classics 0	SNK Playmore	PSP	50 €	Japan	im Handel
Xbox 360 Triple Pack	Microsoft	360	40 €	USA	im Handel

Ein Königreich für eine PSP

SPIEL • Nach "GrimGrimoire", "Odin Sphere" und "Muramasa" kommt hier der nächste Streich aus der Qualitätsschmiede Vanillaware: der PSP-Titel "Grand Knights History". Grafisch orientiert sich das Mobilspiel an den anderen Gusto-Stückern des Studios, spielerisch geht es gemächlicher zu als im Wii-Schnitzler "Muramasa". Ihr zieht mit einer Gruppe von Rittern (deren Geschlecht, Aussehen & Co. Ihr bestimmen dürft) durch malerische Landschaften und plättet Ungeheuer in rundenbasierten Kämpfen – Schauplatz der bunten Monsterjagd ist das in drei Monarchien geteilte Ristia, wo Könige so lustige Namen wie Leon Fried oder Fauzel Wald Logres tragen. Online-Duelle mit anderen PSP-Abenteuern will das im Sommer in Japan erscheinende RPG ebenfalls anbieten. *ms*



Keine Überraschung: Das neue Vanillaware-Game ist bildhübsch!

Kampf mit Kette – auf Wii

SPIELE • Schon am 26. Mai veröffentlicht der durch "One Piece Unlimited Cruise" und "Jump Superstars" bekannte Entwickler Gainbarion ein interessantes Stück Software für Wii: das Action-Rollenspiel "Pandora's Tower". Kurz zur Story: Während eines Entfestes im Königreich Elysium wird die hübsche 15-jährige Ceres (Markenzeichen: glockenhelles Stimmchen) mit einem Fluch belegt. Zum Glück ist Held Ende zur Stelle, der den bösen Bann brechen möchte. Mit einer Multifunktions-Kette im Gepäck stapft Ende (Markenzeichen: wortkarg) durch zwölf Türme, um den dort ansässigen Monstern das Fleisch von den Knochen zu schälen – das braucht er nämlich, um Ceres vom Fluch zu befreien. Neben dem Nutzen im Kampf taugt die Kette, um Schalter umzulegen oder elegant durch die Lüfte zu schwingen. *ms*



Ende lädt einen Turmwächter zum Kettenkaussell.

IMPORT-TICKER »

+++ **Beförderung:** Konami hat Hideo Kojima ("Metal Gear Solid") und Shinji Enomoto ("Pro Evolution Soccer") zu den neuen Vize-Präsidenten von Konami Digital Entertainment ernannt. +++ **Film & Spiel = guter Deal:** Ende Mai erscheinen in den USA zwei Blu-ray-Pakete, die jeweils aus einem Hollywood-Streifen sowie dem dazu passenden, jüngst veröffentlichten Download-Spiel bestehen: "Days of Thunder" und "Top Gun". Die mit dem Namenszusatz "Wingman"- bzw. "NASCAR-Edition" versehenen Blu-rays kosten jeweils etwa 30 US-Dollar. +++

Monster Tale

DS Jump'n'Run 



DS Mit der Zeit wachsen dem Monster-gehilfen sichtbare Muskeln.

Vor knapp zwei Jahren versetzte ein knorriger Gentleman-Abenteurer im flotten Genremix "Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure" Hüpf-Fans mit Knobel-Affinität in Entzückung (Test in M! 06/09). Trotz USK-Prüfung verzichtete Electronic Arts aber auf einen Deutschland-Start. Auch "Monster Tale", dem neuen Streich der mittlerweile unabhängigen Entwickler, wird der hiesige Auftritt wohl verwehrt bleiben – ein Glück, dass der DS noch auf Ländercodes verzichtet!

Die kleine Ellie findet sich eines Nachts im Land der Monster wieder. Dessen Bewohner werden von verzogenen Gören übel geknechtet, deshalb sagt sie ihnen gemeinsam mit dem kleinen Monster Chomp den Kampf an. Wo Henry Hatsworth noch durch lineare Levels lief, erforscht Ellie die große Umgebung im besten 'Metroidvania'-Stil. Dabei entwickelt sich das Helden-Duo unabhängig voneinander. Während das blauhaarige Mädel unterwegs Herzcontainer und neue Fähigkeiten findet, levelt Chomp nach RPG-Art: Erfahrungspunkte bekommt er für das Erledigen von Gegnern, auch der Einsatz



DS Ellie teilt mit Handtäschchen und Fußtrittchen aus, Chomp ändert seine Form, um dem Gegner zuzusetzen.

von Gegenständen, die Ellie aufgespürt hat, füllen das Punktekonto.

Ihr bestimmt, ob Chomp sich im oberen Bild nützlich macht oder sich unten erholt – nur dort lassen sich Items einsetzen. Zudem kann er Ellie nicht permanent zur Seite stehen: Eine Leiste gibt Auskunft, wie lange Chomps Kräfte noch reichen, dann muss er unten wieder eine Weile Kraft tanken. Bald entdeckt Ihr Chomps Evolutionsstufen: Wählt aus, in welche Richtung sich das Monsterchen entwickelt – wollt Ihr lieber ei-

nen flinken Kampfgefährten oder einen verlässlichen Begleiter, der Euch in brenzlicher Lage heilen kann?

Lasst Euch nicht von der extraknuffigen Aufmachung abschrecken: Nach etwas Spielzeit zieht die Schwierigkeit gehörig an, vor allem die Bosse geben später ordentlich Zunder. Doch mit Chomps zahlreichen Fähigkeiten haltet Ihr gut dagegen, dank der exzellenten Steuerung habt Ihr auch Ellie stets im Griff. *tn*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



DS Während Ellie oben grimmige Monster vermöbelt, widmet sich Chomp unten Erfahrungspunkte-trächtiger Lektüre.

Entwickler: Dreamrift, England
Hersteller: Majesco
D-Termin: nicht bekannt
Unterstützt » 1 Spieler, Text: englisch
» 'Metroidvania' trifft Monsterzucht
» exzellente Steuerung
» stimmungsvolle 2D-Grafik und Soundtrack

SPIELSPASS

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

81

FAZIT » Toll gestaltetes Jump'n'Run-Abenteuer, das mit dem originalen Monsterzucht-Aspekt genau die richtige Würze erhält.

Jikandia: The Timeless Land

PSP Action-Rollenspiel 

Altmodische Pixelgrafik feiert derzeit ein beeindruckendes Comeback – viele Titel setzen den Stil gezielt und effektiv ein, bei man-

chen dient dies aber eher der Effekthascherei. "Jikandia" kann sich nicht so recht entscheiden: Die Sprites wirken ausgefeilt bis ins Detail, bei



PSP Während Ihr durch den Dungeon wuselt, lenken Euch Dialog-Boxen ab – das hätte man schöner lösen müssen.

der Spielbarkeit wird eine solche Genauigkeit dafür vermisst.

Ihr strolcht gemeinsam mit zwei Gefährten in bester Jump'n'Run-Manier durch Labyrinth, verhaart Monster in Echtheit und knackt Truhen. Interessant sind die Zeitlimits: Bevor Ihr einen Dungeon angeht, wählt Ihr, wie lange die Erkundungstour dauern soll – entsprechend der Vorgabe wird dieser dann erstellt. Je mehr Zeit Ihr Euch gebt, desto mehr und bessere Beute lässt sich finden. Zumindest in der Theorie, tatsächlich geizt "Jikandia" ziemlich in Sachen Power-Ups. Vor allem nervt das Dialogsystem: Ihr müsst Zeile für Zeile mühselig weiterklicken, in den Dungeons werdet Ihr dagegen von automatisch ablaufenden Gesprächen

geplagt und abgelenkt – sehr selbstsam. Wollt Ihr ein spaßiges Retro-RPG und könnt Ihr auf 2D-Hüpfereien verzichten, dann greift lieber zum besseren "Half-Minute-Hero". *tn*

Entwickler: Opus Studio, Japan
Hersteller: Aksys Games
D-Termin: nicht geplant
Unterstützt » 1 Spieler, Text: englisch
» 3 Figuren mit verschiedenen Skills
» filigraner Pixel-Look
» Verweildauer in den Dungeons frei wählbar

SPIELSPASS

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

65

FAZIT » Dank Retro-Stil spornet sympathischer Dungeon-Hüpfausflug, der aber mit einigen Macken nervt.

Hollands Untergrundkämpfer

Guerrilla Games' langer Weg zu Ruhm und Ehre – MI beleuchtet die bewegte Geschichte des "Killzone"-Entwicklers.

Ein 380 Jahre altes Bankgebäude, das unter Denkmalschutz steht und sich an eine von Amsterdams historischen Grachten schmiegt, ist wohl das allerletzte, woran die meisten denken, wenn wir von Europas derzeit prominentestem Entwicklerstudio sprechen – Guerrilla Games. Und doch hat genau hier in den letzten zehn Jahren eine stetig wachsende Mannschaft passionierter Entwickler an der "Killzone"-Serie gearbeitet. Jetzt, da mit Teil 3 das letzte Guerrilla-Spiel im Laden steht, das in diesem historischen Bau entstanden ist, wollen wir die Geschichte des niederländischen Studios und seiner bekanntesten Marke "Killzone" beleuchten.

Warum "Killzone 3" der letzte Titel ist, der an der Heerengracht 601 programmiert wurde? Weil das Studio – wenn Ihr dies lest – in ein anderes Domizil im Herzen Amsterdams umgezogen ist. Vor wenigen Wochen verriet uns Studio Manager Herman Hulst: "Dieser Ort zerfällt um uns herum – Netzwerk-Kabel hängen von den Wänden, der Putz bröckelt und wir haben nicht genug Strom, um hier weitermachen zu können. Im letzten Sommer haben wir Diesel-Generatoren aufgestellt, um die Klimaanlage betreiben zu können – aber weil das hier eine ziemlich exklusive Nachbarschaft ist und die Anwohner uns mit Lärm-Beschwerden bombardierten, mussten wir die Teile auf gerichtlichen Beschluss hin wieder entfernen."

Zeitreise

Für unsere Suche nach den Anfängen von Guerrilla Games aber müssen wir die Heerengracht 601 zunächst verlassen und die Zeit zurückdrehen. In den späten 1980er- und beginnenden 1990er-Jahren gab es eine holländische Demoszene-Gruppe namens Ultra Force. Arjan Brussee, ein Programmierer dieser Gruppe, schuf 1991 die erste PC-3D-

Demo – die sogenannte "VectorDemo". Das weckte die Aufmerksamkeit eines jungen US-Entwicklers namens Epic Megagames. Und so wurde Arjan 1994 eingeladen, mit einem anderen brillanten Jung-Designer ein Spiel zu programmieren: Das Jump'n'Run "hörte auf den Namen "Jazz Jackrabbit" und der Mann, mit dem Arjan zusammenarbeitete, war Cliff "Gears of War" Bleszinski. Und obwohl die beiden heute Konkurrenten sind, haben sie immer noch Respekt voneinander. Auf die Frage, ob er je ein neues "Jazz Jackrabbit"-Spiel machen werde, antwortet Bleszinski, dass er das nicht ohne Arjan könne.

Obwohl Arjan Brussee noch einige Jahre mit Auftragsarbeiten zubrachte, überstiegen seine Ambitionen bald die Möglichkeiten seiner kleinen Firma Orange Games. So schloss sich Orange Games 2000 mit zwei anderen niederländischen Entwicklerteams zusammen – mit Digital Infinity und Formula; aus Letzterem stammt Mathijs de Jong, heute Game Director bei Guerrilla. Die neu gegründete Firma Lost Boys Games wurde Teil der Lost-Boys-Mediengruppe des holländischen Lebemanns Michiel Mol. Mol wiederum ist Formel-1-Fans ein Begriff: Schon 1999 sponserte er den holländischen Fahrer Jos Verstappen, später rief er mit Spyker F1 sein eigenes Formel-1-Team ins Leben. Das wurde mittlerweile an den indischen Geschäftsmann Vijay Mallya verkauft und schickt

als Force India u.a. den Deutschen Adrian Sutil ins Rennen.

Wir springen zurück zur neuen holländischen "Entwicklermacht" Lost Boys Games, die nun endlich die finanziellen Mittel besaß, an größeren und ambitionierteren Projekten zu arbeiten. Doch Erfolg wollte sich nicht so bald einstellen, Mathijs de Jong erklärt uns: "Ich habe sehr gute Erinnerungen an ein Game-Boy-Color-Spiel, das während der Lost-Boys-Ara entstand, für das wir aber keinen Publisher finden konnten. Obwohl wir für den Game Boy Color programmierten, hatten wir denselben Ehrgeiz wie bei 'Killzone 3'. Es handelte sich um ein Puzzlegame mit eingebautem Editor. Alle 80 Levels des Spiels wurden mit genau diesem Editor erstellt und Eigenkreationen konnten – weil der Game Boy Color einen Infrarotport hat-



Leben & Arbeiten bei Guerrilla



Guerrillas langjähriger Firmensitz: die Amsterdamer Heerengracht 601 im sommerlichen Sonnenschein.



An der Tür des Studios weisen kleine Firmenlogos darauf hin, welcher Spielemacher sich dahinter verbirgt.



Die Auszeichnungen für bisherige Titel werden auch bei Guerrilla zur Schau gestellt.



Arjan Brussee (links) und Cliff Bleszinski (rechts) programmierten 1997 gemeinsam "Jazz Jackrabbit."



Seit Jahren Guerrilla-Kämpfer: Studio-Boss Herman Hulst (links) und Game Director Mathijs de Jong (rechts).

te – an andere Spieler übertragen werden. Für die damaligen Verhältnisse war das ein großes Projekt, aber leider war die Publishersuche erfolglos, weil die damals alle Lizenz-Figuren wollten und uns glatt fragten, unsere süßen Charaktere durch bekannte Cartoonhelden zu ersetzen. Diesen Kompromiss waren wir nicht bereit einzugehen – so wurde das Spiel letztlich leider nie veröffentlicht."

Das führte dazu, dass sich die Lost Boys in den Folgejahren mit Auftragsarbeiten für Lizenz-, Kinder- und Arcade-Spiele durchschlugen. 2001 und 2002 entstanden der Plattform-Knobler "Tiny Toon Adventures: Dizzy's Candy Quest" und das Jump'n'Run "Rhino Rumble" für den Game Boy Color sowie der Klopfer "Black Belt Challenge" und das GBA-Shoot'em-Up "Invader". Anschließend wurde das Lost-Boys-Team an Media Republic verkauft und erhielt 2004 den Namen, unter dem wir die Schmiede heute kennen: Guerrilla. Die Gründe dafür waren vermutlich steuerrechtlicher Natur, auch die Media-Republic-Gruppe war im Besitz des Multimillionärs Michel Mol.

Kurz nach der Umbenennung in Guerrilla veröffentlichte das Studio sein bislang aufwändigstes Projekt: das hierzulande indizierte "Shellshock: Nam '67". Der Ego-Shooter wurde von Eidos für Xbox, PS2 und PC veröffentlicht, Guerrillas Werk war vergleichbar mit den Titeln für die Game-Boy-Plattformen, eine Auftragsarbeit für einen Third-Party-Publisher. Doch dann kam "Killzone" und dieses Spiel hat seine eigene Geschichte.

Hermen Hulst verriet uns: "Schon im Dezember 1999 erstellen wir eine Demo namens 'Marines' und zeigten sie den Leuten von Sony in London. Damals war das ein mutiges Unterfangen, war doch 'GoldenEye 007' der einzig erfolgreiche Konsolen-Ego-Shooter." Doch Sony lehnte "Marines" ab.

In Anbetracht der Marktsituation und der Tatsache, dass sich Sony bereits einen PS2-exklusiv-

ven Sci-Fi-Shooter gesichert hatte, erschien die Entscheidung, Guerrilla eine Absage zu erteilen, logisch. Auf der einen Seite stand ein kleines holländisches Studio, das noch nie einen Shooter entwickelt hatte, auf der anderen ein bekannter Entwickler mit einer vorzeigbaren Erfolgsgeschichte: Bungie. Genau, Bungie. Die hatten sich im Mac- und PC-Bereich u.a. mit der "Marathon"-Serie einen Namen gemacht und gleich zwei Projekte für die bald erscheinende PS2 in der Pipeline. Eines davon war "Oni", das andere kein geringeres Spiel als "Halo: Combat Evolved". Bungie wollte "Halo" ursprünglich für Mac, PC und Dreamcast veröffentlichen. Als die PlayStation 2 ihren großen Schatten vorauswarf, wurde die DC-Version von "Halo" zugunsten eines Exklusiv-Deals mit Sony, bei dem der Konsolenbauer als Publisher agieren sollte, fallen gelassen. Doch dann wagte sich Microsoft in den Konsolenmarkt – auf der Suche nach fähigen Entwicklerstudios, die dem Konsolendebut zum Erfolg verhelfen sollten, fiel Microsofts Aufmerksamkeit auf Bungie. Der Rest ist bekannt: Ab dem Jahr 2000 gehörte Bungie zu den Microsoft Game Studios und "Halo" wurde – im Gegensatz zu "Oni", das noch für die PS2 erschien, zum Zugpferd für die erste Xbox.

So wurde "Halo" vom Spiel, das Guerrillas "Marines"-Projekt austach, auch zu dem Spiel, das ihm wieder Leben einhauchte: Denn nach dem Erfolg von "Halo" realisierte Sony, dass auch der PS2 ein exklusiver, hoch-

karätiger Sci-Fi-Ego-Shooter gut zu Gesicht stünde. Sie wandten sich an Guerrilla und so bekam das "Marines"-Projekt – bald darauf in "Killzone" umbenannt – doch noch grünes Licht und das nötige Budget.

Obwohl Guerrilla selbst das Wort "Halo"-Killer nie in den Mund nahm, erhielt "Killzone" in der Spielergemeinde schnell genau diesen Stempel. Dabei wollte man eine ganz andere Art von Ego-Shooter erschaffen. Alastair McBurns, seinerzeit PR-Manager für "Killzone", äußerte sich 2004: "Zum Stichwort 'Halo' kann ich sagen, dass wir den allergrößten Respekt für die Leute von Bungie haben – sie haben ein unglaubliches Spiel gemacht. Wir aber wollen 'Halo' nicht kopieren. Klar sind beide Spiele Sci-Fi-Shooter – aber da hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf. Wir machen unser eigenes Spiel und ich sehe nicht, dass nicht beide Studios damit Erfolg haben könnten."

Alles Echtzeit?

Doch auch nach der Veröffentlichung von "Killzone" im November 2004 und den guten Verkaufszahlen nahmen die Querelen um die Marke "Killzone" nicht ab. Ganz im Gegenteil, denn auf der E3 2005



Nur zwei bis drei Jahre vor "Killzone" waren farbenfrohe Handheld-Spiele das Metier der Entwickler: "Rhino Rumble" (links) und "Tiny Toon Adventures: Dizzy's Candy Quest".



Art Director Jan-Bart van Beek übt im Garten hinter dem Studio das Rennen mit schweren Waffen.



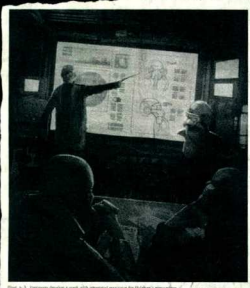
Gehört zu dazu: die Guerrilla-Games-Katze.



2009: Zum fünften Geburtstag von "Killzone" gab es in Amsterdam einen großen Kuchen.



Auch ein Helghast-Soldat muss mal...



Konzeptgrafiken gibt es für die 'Killzone'-Reihe zuhauf. Links erklärt ein Helghest-Wissenschaftler die Vorzüge der Atemgeräte. In der Mitte sieht ihr eine Szene aus dem Storyboard von 'Killzone 2', rechts eine Zeichnung des Schauplatzes Sulejva Village.

sprach, Phil Harrison die berühmte-berühmte Worte: "Was Sie jetzt sehen, ist alles Spielgrafik." Es folgte eine unvergessliche Rendertrailer-Show für Titel wie "MotorStorm", "Heavenly Sword" oder eben "Killzone 2". Für den CG-Film zu letzterem Titel zeichnete aber nicht Guerrilla verantwortlich, sondern ein schottisches Renderstudio. Dafür war der holländische Entwickler nun in einer misslichen Lage: Zwar arbeitete Guerrilla schon an "Killzone 2" und hatte der externen Firma Grafiken und Material für die Erstellung eines "Killzone 2"-Rendertrailers geliefert, doch war "Killzone 2" bis dato ein PS2-Projekt! Tatsächlich hatte das Studio zu diesem Zeitpunkt noch keine Entwicklerkits für die PlayStation 3 und demnach auch noch keine einzige Zeile PS3-Code geschrieben. Hermen Hulst dazu: "Nach der Fertigstellung des ersten 'Killzone' arbeiteten wir ein gutes halbes Jahr an 'Killzone 2' – für die PS2. Dann kam der E3-Trailer und plötzlich schien die ganze Welt darüber zu sprechen. An diesem Punkt entschieden wir uns dafür, die bisher für die PS2-Version geleistete Arbeit zu verwerfen und mit der PS3 weiterzumachen. Dazu muss man verstehen, dass wir zu diesem Zeitpunkt noch relativ klein waren – ich

glaube, so um die 55 Leute. Daher beschlossen wir, alle Ressourcen auf die PS3 zu konzentrieren, um die Erwartungen, die der Trailer geweckt hatte, zu erfüllen. Und der war bekanntermaßen nicht echt. Dennoch stand er unverrückbar im Raum und die Schwierigkeit war, dass wir genau so etwas erschaffen mussten – mit der grafischen Qualität auf der einen und der Schlachtenintensität auf der anderen Seite. Es gab kein Zurück mehr – wenn man etwas zeigt und es laut in die Welt hinausruft, sollte man besser in der Lage sein, das auch zu erfüllen. Das Gute an der Sache war, dass wir so sehr viel Aufmerksamkeit erhielten – der Trailer fungierte quasi als Startschuss für das Projekt."

Sony seinerseits erkannte die immensen Erwartungen, die der Trailer geweckt hatte, ebenfalls und versorgte Guerrilla zunächst mit der Hardware, die nötig war, um das Projekt auf der PS3 zu realisieren. Schließlich kaufte der japanische Gigant das Studio von Michael Mols Media Republic im Dezember 2005. Nach Hermen Hulsts Aussage kein schlechter Deal für Guerrilla: "Seit uns Sony gekauft hat, sind wir viel professioneller geworden. Als Teil von Sonys über den Globus verteilten Studios können wir von der technischen

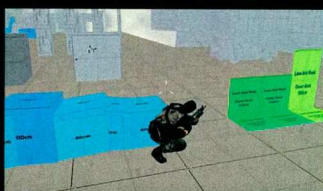
Expertise anderer Entwickler profitieren und uns gleichzeitig unsere Unabhängigkeit bewahren. Wir haben einerseits Zugang zu einem gigantischen Fundus an Wissen, andererseits arbeiten bei uns Leute, die schon das dritte oder vierte Projekt hier durchlaufen und mit der Firma gewachsen sind."

Die Ära Killzone

Das erste fertige Guerrilla-Spiel seit der Übernahme durch Sony war dann bekanntermaßen nicht "Killzone 2" für die PS3, sondern der PSP-Ableger "Killzone: Liberation". Ein Action-Titel, der storytechnisch an Teil 1 anschloss und die taktisch angehauchten Schärmützen aus einer ungewohnten Perspektive von schräg oben zeigte. Mathijs de Jong hierzu: "Die PSP-Episode erlaubte uns, das 'Killzone'-Universum auszuweiten und uns an einem anderen Spielablauf zu versuchen. Schließlich haben wir die Marke erschaffen und können mit ihr auch in Zukunft neue Dinge ausprobieren."

Zum Jahresanfang 2009 wurde nach vier Jahren Arbeit an der Grafikengine und den zugrundeliegenden Technologien das bis dato teuerste holländische Entertainment-Produkt – Filme eingeschlossen – fertiggestellt: "Killzone 2". Hermen Hulst versucht, die Entwicklungsdauer zu erklären: "Wir brauchten so lang, weil wir fast alles von Grund auf neu entwickeln mussten. Wenn man sich Sonys First-Party-Spiele ansieht, die Engines haben, welche speziell dafür entwickelt wurden, dann sieht man, dass die Technologie zur DNA dieses Spiels wird. 'Uncharted', 'God of War' oder 'LittleBigPlanet' bauen allesamt auf Aspekten, die nur mit einer maßgeschneiderten Engine zu realisieren sind."

Im Gegensatz zu Teil 1 erwies sich "Killzone 2" fast durchweg als Liebling der Kritiker und kam auf einen Metacritic-Wertungsschnitt von 92 von 100. Dass diese Adaption nicht nur Stolz bei den Machern auslöste, verriet uns de Jong wenige Wochen



Links: Ein Rocker-Sevchenko, der den Kopf schüttelt – so testete Guerrilla die Gesichtsanimationen für "Killzone 2". Oben: Deckung suchen im texturlosen Raum.



Die Arm- bzw. Bier-Applikationen anstelle eines MG-Granatwerfers schaffen es nicht in "Killzone 2". Das mittlere Bild stammt aus einem Ego-Streifzug durch die Guerrilla-Küche – das Video diente dazu, die Ego-Sicht beim In-Deckung-Gehen realistisch abzubilden. Rechts eine humorige Guerrilla-Interpretation der Jetpack-Szene aus "Killzone 3".



Von links oben: Nach "ShellShock: Nam 67" (2004) produzierte Guerrilla vier spielerisch hochwertige, grafisch und thematisch aber natürlich recht ähnliche Actiongames: "Killzone" (2004), "Killzone: Liberation" (2006), "Killzone 2" (2009) und "Killzone 3" (2011).



vor dem "Killzone 3"-Release: "Mit 'Killzone 2' haben wir einen Titel abgeliefert, der tatsächlich eine Durchschnitts-92 abgestammt hat. Wir aber wollten 'Killzone 3' noch einmal ein ganzes Stück besser machen. Doch weil sich der Markt ständig ändert, mussten wir diese Veränderungen bereits zum Entwicklungsstart Anfang 2009 voraussehen. Das ist natürlich extrem schwierig – deshalb warten wir jetzt gespannt auf die Tests von 'Killzone 3' und hoffen, dass sie mit großer Mehrheit positiv ausfallen."

Für dessen Entwicklung wiederum benötigte Guerrilla weniger als zwei Jahre – samt integrierter Move- und 3D-Unterstützung. Vor allem diese beiden Features reizten das technikbegeisterte Softwarehaus. Hulst: "Für Sony ist 3D eine große Geschichte, deshalb wollten wir eine Erfahrung schaffen, die imposant genug ist, um zu zeigen, was in 3D möglich ist. Gleichzeitig wollten wir etwas zurückgeben, für das große Vertrauen, das Sony in uns gesetzt hatte. Mit Move verhält es sich ähnlich: Wir finden die Technik interessant und

haben erkannt, dass sich das Spiel dynamischer anfühlt, wenn wir es richtig anstellen. Deshalb haben wir das Design für die Move-Peripherie Sharpshooter bei uns im Studio entwickelt und dann bei den anderen Sony-Studios nach Verbesserungsvorschlägen gefragt. Anschließend hat Sony USA einige Prototypen auf Basis unseres Designs gebaut. Das nur als ein kleines Beispiel für die Zusammenarbeit innerhalb des Konzerns."

Mathijs de Jong spricht einen weiteren Aspekt an: "Bei unseren alten Spielen musste alles von Hand programmiert werden. Mit unserer jetzigen Engine schreibst du ein Script und um den Rest kümmert sich 'besagte' Engine. Die kürzere Entwicklungszeit von 'Killzone 3' verdanken wir dieser Tatsache – außerdem haben wir jetzt viel mehr Leute. In der Vergangenheit konnten wir unsere Deadlines mehrfach nicht einhalten, deshalb wollten wir bei Teil 3 das Gegenteil beweisen und zum vereinbarten Termin ausliefern. Für Sony ist das extrem wichtig, weil sie ihre Titel auf das ganze Jahr verteilen wollen. Wenn sich ein Spiel

verspätet, macht das nicht nur den Marketingplan für 'Titel XY' zunichte – zudem kollidiert das Spiel dann mit einem anderen Sony-internen Titel. Das wollten wir diesmal unbedingt verhindern."

Zu einer besseren Wertung als bei Teil 2 (88%) hat es für Episode 3 (87%) in der M! trotz Mega-Grafik zwar nicht gereicht – dafür hielt Guerrilla die terminlichen Vorgaben ein: Die dritte Helghast-Schießerei wurde genau zwei Jahre nach "Killzone 2" ausgeliefert.

Dies bringt uns zum Ende dieser faszinierenden Firmengeschichte. Ein Entwicklerhaus mit Tradition, die sich zum Großteil in einem traditionsreichen Gebäude abspielte, zieht um und schlägt ein neues Kapitel in seiner Firmengeschichte auf. Dessen Marke "Killzone" hat sich derweil – neben "Gears of War" und "Halo" – ihren Platz als populäre Sci-Fi-Shooter-Serie gesichert. Und wer diesen Text aufmerksam gelesen hat, dem ist vermutlich aufgefallen, dass die Geschichten eben dieser drei Action-Marken auf kuriose Weise miteinander verwoben sind. *ali/ms*

Die Geschichte vom Soldaten Billinghurst

Wer "Killzone" vom ersten Teil an gespielt hat, dem sind Namen wie Templar oder Sevchenko geläufig, vielleicht erinnert man sich noch an Luger, Rico oder Natko. Doch ein anderer Held des Konflikts um Vekta und Helghan blieb nur wenigen Spielern im Gedächtnis. Die Rede ist von Billinghurst. Diesem verkannten Helden hat Guerrilla – nicht ohne deutliches Augenzwinkern – einen unterhaltsamen Blogbeitrag spendiert. Den findet Ihr hier: http://www.killzone.com/kz/news.psm1?kz_news_article=TheStory-of-Corporal-Billinghurst.



Der Guerrilla-Angestellte Gino Dammers war optisches Vorbild für...

Hier die Kurzfassung der humorigen Anekdote: Im zweiten Level des ersten "Killzone" weist ein ISA-Soldat namens Private Billinghurst Eurer Spielfigur Templar den Weg durch ein brennendes Gebäude. Der Private trug diesen Namen, weil Stuart Billinghurst, der Leveldesigner des zweiten Abschnitts, ihm seinen einfach geliehenen hatte. Entgegen seiner Vermutung, dieser werde im Verlauf der Produktion noch ersetzt, blieb Billinghurst bis zum Ende Billinghurst. Als Vorlage für das Charaktermodell musste der ehemalige Guerrilla-Angestellte Gino Dammers herhalten – siehe Bilder. Billinghursts Rolle für den Spielverlauf kann gar nicht hoch genug eingestuft werden: Ohne ihn hätte sich Templar womöglich ver-

laufen und wäre niemals auf Luger und Hakha getroffen – und zack, schon wäre der Krieg um Vekta verloren gewesen. Weil Billinghurst nach diesem Einsatz sterben konnte, sowohl Guerrilla als auch so manche Spieler ihn aber wiedersehen wollten, ersann Guerrilla eine Reihe von Möglichkeiten, um den tapferen Soldaten zurückzubringen: Diese reichten vom Es-gibt-vier-Billinghurst-Brüder-Szenario (angelehnt an die Carmines aus "Gears of War") bis hin zu einer Billinghurst-Rückkehr als finsterner Helghast-Soldat. Schließlich wurde Billinghurst dann aber doch (ohne Erklärung, warum er noch lebt) einfach als Corporal Billinghurst in "Killzone 2" eingesetzt. Und erneut trug er maßgeblich dazu bei, die Schlacht zu Euren Gunsten zu entscheiden: Als das ISA-Schiff "Neue Sonne" attackiert wird, verbleibt Hauptdarsteller Sev zusammen mit Corporal Billinghurst in einer Luftschleuse. Nur weil Billinghurst einen Soldaten hinter der Schleuse davon überzeugt, ihnen die Tür zu öffnen, kann Sev schließlich ein dickes Maschinengewehr bemannen und die Helghast-Flotte vom Himmel putzen. Und jetzt kommt die Frage an Euch, die Ihr vielleicht schon den dritten Teil geizt habt: Seid Ihr dem guten Billinghurst in "Killzone 3" begegnet?



...den digitalen Billinghurst – hier als 3D-Modell für "Killzone".

INTERAKTIV

HD-Upscaling via Receiver

»Bringt es etwas, das Bild vom Komponentenausgang der alten Xbox über einen AV-Receiver bzw. Verstärker hochskalieren zu lassen? Ich habe meine Old-Gen-Konsolen an einen Full-HD-Fernseher von Samsung angeschlossen und das Bild ist so grottig.

Wo soll ich die alten Perlen spielen? Irgendwann ist jede Röhre im Elektronikhimmel angekommen. Ich wollte auch keine 300 Euro ausgeben, nur um zu sehen, dass das Bild Mist ist.

Für mich stellt sich außerdem die Frage, warum nie darauf eingegangen wurde, dass die Xbox 360 bei Full-HD-Fernsehern immer (!) ein überlegenes Bild gegenüber der PS3 hat. Weil nämlich die Xbox 360 einen Hardware-Skalier-Chip eingebaut hat und auf diesem Weg skaliert, wohingegen die PS3 nur softwareseitig skalieren kann, was von den Entwicklern aber so vorgehen sein muss. Hier wäre es auch interessant zu wissen, ob dabei ein AV-Receiver/-Verstärker ein schöneres Bild erzeugt. Ich ärgere mich immer, weil PS3-Spiele, die nur 720p-Auflösung haben, so schlecht aussehen auf einem Full-HD-Fernseher, die Xbox-360-Bilder

hingegen knackscharf rüberkommen. Ich habe stellenweise identische Spiele gegeneinander antreten lassen und den Bildvergleich gemacht.

Es wäre also interessant zu erfahren, wie Ihr darüber denkt und eventuell könntet Ihr einen Bericht darüber bringen. Ihr habt schließlich auch die *audiovision* als Schwesterzeitschrift, welche ich mir auch ab und an kaufe. Dort könntet Ihr Euch den AV-Receiver/-Verstärker besorgen.

Es wäre schön, eine Antwort auf meine Frage zu bekommen – um meine alten Spiele auch auf einem modernen Fernseher weiterhin spielen zu können, ohne jeden Pixel persönlich zu begrüßen. Auch möchte ich die optimale Bildqualität aus der PS3 auf einem Full-HD-Fernseher herausholen. Noch ein Beispiel zum Schluss ist "Killzone 3": Der zweite Teil hat noch 1080i, aber laut Entwicklern ist durch die hohe Auslastung der PS3 beim dritten kein 1080i mehr drin, was ihn wieder schlechter aussehen lässt als den zweiten.

Robert Knoblauch

Das Problem scheint die Skalierungsqualität Deines Fernsehers zu sein. Wir haben uns extra nochmals

"Dead Space 2" geschnappt und sowohl die PS3- als auch die Xbox-360-Version in 720p und 1080p auf unserem Redaktions-TV gegeneinander antreten lassen. Beide Konsolen waren per HDMI verkabelt und auf die jeweiligen Auflösungen fixiert. Das Ergebnis: Die Unterschiede zwischen den Auflösungen und Konsolenfassungen sind marginal und nur bei einem Betrachtungsabstand von wenigen Zentimetern zu erkennen. Bei der normalen Sitzentfernung waren hingegen keine Unterschiede auszumachen. Deine Behauptung, Xbox-360-Spiele würden auf Full-HD-Fernsehern immer besser aussehen, können wir nicht teilen.

Was Nicht-HD-Konsolen an Full-HD-TVs anbelangt: Hier hängt die Bildqualität von drei Faktoren ab.

1. Vom Bildsignal, das die Konsole ausgibt (YUV ist besser als RGB-Scart ist besser als S-Video ist besser als Composite Video).
2. Vom Betrachtungsabstand (bei Blu-ray-Filmen in 1080p sollte man näher an den Fernseher heranrücken als beim normalen TV-Programm in niedrigerer PAL-Auflösung).
3. Von der Skalierungsqualität des Fernsehers, denn der muss jedes Nicht-1080p-Signal auf 1080p-Auflösung hochrechnen. Das können hochwertige (und oftmals teurere)

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAILIAC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

TVs mitunter deutlich besser als die günstigen Modellreihen der Hersteller.

Falls sich Dein Problem auf die Skalierungsqualität Deines Fernsehers eingrenzen lässt, kann ein zwischengeschalteter AV-Receiver mit hochwertigem Skalierer durchaus eine Qualitätsverbesserung bringen. In der 1.000-Euro-Klasse liefern Onkyo (TX-NR808), Denon (AVR-2311) und Sony (STR-DN 2010) eine gute Videoverarbeitung, für perfektes Scaling und De-Interlacing, wie es der Denon AVR-4311 oder der Pioneer SC-LX83 bieten, muss man allerdings rund 2.000 Euro investieren. Noch ein Tipp: In der kommenden *audiovision*-Ausgabe (ab 6. Mai am Kiosk) werden fünf Receiver um 1.300 Euro getestet, die ebenfalls kompetente Bildverarbeitung bieten sollten.

Frag
Dr. M!



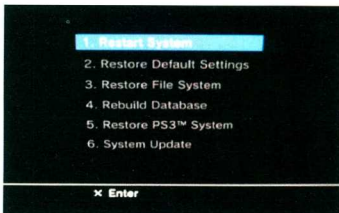
Bitte helft mir, ich habe meine PlayStation 3 versehentlich geschrottet: Als ich das letzte Firmware-Update aufgespielt habe, gab es einen Stromausfall! Seitdem ist es nicht mehr möglich, die Konsole zu starten. Obendrein ist auch noch die Garantie abgelaufen, die Reparatur könnte also teuer werden und meine Spielstände sind dann vermutlich auch verloren – ich habe nämlich kein Backup angelegt! Gibt es eine Möglichkeit, ein solches Missgeschick selbst zu beheben?

Tom aus München

Das ist kein Grund zur Panik, denn für derartige Probleme verfügt die PS3 über ein sogenanntes Recovery-Menü. Damit kannst Du die Firmware erneut aufspielen. Lade sie von der PlayStation-Homepage und speichere die Datei auf einem USB-Stick im Verzeichnis 'PS3/UPDATE/'. Anschließend schaltest Du die Konsole in den Standby-Modus und hältst die Power-Taste gedrückt – das Gerät schaltet sich nun an und nach wenigen Sekunden wieder aus. Lass die Power-Taste los und halte sie erneut gedrückt, bis die Konsole zweimal piepst. Wenn Du die Taste jetzt loslässt, erscheint das Recovery-Menü: Wähle den sechsten Menüpunkt ('System Update'), steck den USB-Stick ein und starte das Firmware-Update. Im Anschluss sollte Deine Konsole wieder voll funktionsfähig sein und Deine Speicherdaten erhalten bleiben.



Halte die Power-Taste: Im zweiten Durchgang piepst die Konsole zweimal, beim Loslassen erscheint dann das...



...Recovery-Menü: Hier kann man Festplatten sowie Firmware-Fehler beheben – wähle dazu Menüpunkt 6.

ERRATA

Errata: Zahlenwirrwarr im 3DS-Bericht: Der interne Speicher von Nintendos Handheld fasst nur 1,5 GB statt wie angegeben 2,0 GB – das ist nämlich die Kapazität der beiliegenden SD-Karte!

Errata: Auf Seite 82 ist bei unserem Indie-Games-Tipp das falsche Bild zu sehen. "Zombie Football Carnage" sieht so aus:



sie online zu spielen. In der Story sehe ich bestenfalls eine nette Beilage. Ich beschränke mich allerdings nicht nur auf Shooter mit ellenlangen Auflaufsystemen. Es gibt Titel, bei denen es genau andersherum ist, die also mit einer exzellenten Story von A bis Z fesseln, online jedoch nur begrenzt Spaß sind. Als Beispiele fallen mir Perlen wie "Red Dead Redemption" oder "Dead Space 2" ein. Ich kaufe also Titel entweder aus dem einen oder dem anderen Grund. Kompromisse sind rar, es gibt sie aber, wie "Gears of War" beweist. Auf den dritten Teil freue ich mich ebenso wie auf "Modern Warfare 3" und "The Elder Scrolls: Skyrim".

Anderes Thema, mit einer Frage an Euch und die Leser: Warum kann ich, seitdem ich das erste Mal "Call of Duty 4" mit geschmeidigen 60 Bildern pro Sekunde geockt habe, keine Shooter wie "Battlefield: Bad Company", "Medal of Honor" oder aktuell die "Crysis 2"-Demo spielen, ohne dass mir die Augen wehtun und mich ein Brechreiz heimsucht? Selbiges gilt für Rennspiele. Auch hier empfinde ich den Unterschied zwischen einem dahinstorrenden "Need for Speed" und "Forza Motorsport" als gigantisch groß.

Die sogenannte "Motion Sickness" scheidet aus, schließlich kann ich stundenlang 'flüssige'

"Call of Duty"-Matches und "Forza"-Rennen problemlos bestreiten. Sämtliche Zocker aus meiner Freundesliste belächeln mich. Sie behaupten, dass das menschliche Auge ab 30 Bildern pro Sekunde keinen Unterschied erkennt. Das trifft auf mich definitiv nicht zu. Bin ich also komplett dem Wahnsinn verfallen oder der einzige Mensch mit Hochleistungs-Adleraugen?

Dennis Orant

Ich habe noch nie ein Game wegen des Multiple-Player-Parts gekauft. An erster Stelle steht für mich der Singleplayer-Modus, mit Betonung auf 'Single'. Denn ich will bei einem erstmaligen Zocken der Story das Game ohne Einschränkungen auf meine Art und Weise spielen. Unter zehn Stunden sollte die Spielzeit nicht liegen. Wenn es ein Kracher ist, lasse ich mir das Game auch bei kürzerer Spielzeit nicht entgehen. Sechs Stunden sind aber das Limit, darunter muss mich eine Top-Bewertung zum Kauf zwingen.

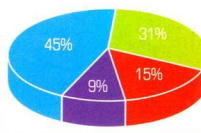
Der Multiplayer-Part ist für mich ein Bonus, welcher die Lebenszeit eines Games verlängern kann. Wenn er nichts taugt, ist es zwar eine Enttäuschung, aber kein Grund, ein Game nicht zu kaufen. Lese ich hingegen über den Single-

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.

Erfüllt der Nintendo 3DS Deine Erwartung?

- A** Ja.
B Nein, nicht ganz.
C Ich bin maßlos enttäuscht.
D Das Gerät übertrifft meine kühnsten Erwartungen!



plage-Aspekt zu viele schlechte Meinungen oder fällt Euer Test negativ aus, dann kaufe ich das Game nicht.

Björn Strom

Single- oder Multiplayer?

► Ausschlaggebend für meinen ersten Leserbrief ist Waldemar Müllers Frage der vorletzten Ausgabe. Für mich ist der Mehrspieler-Modus bei ausgewählten Titeln das Salz in der Suppe und kann mich im Extremfall bis zum Nachfolger des Spiels bei Laune halten. Bei einem "Call of Duty" (insbesondere "Modern Warfare 2") beispielsweise fertige ich die Kampagne in einem Rutsch ab, um mir das x-te "Hurra Amerika"-Erlebnis wenigstens mit ein bisschen Gamerscore zu versüßen. Somit kaufe ich diese Art von Spielen eigentlich nur, um

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), v.i.S.D.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 Freudenlofer (sf), Thomas Stuchlik (ts), Gregor Wildermann (gw), Benjamin Kratsch (bk), Behrang Ghassami (bg), Kerstin Mayer (km), Hasan Ali Almaci (ah), Heidi Kemps (hk), Henrik Habermann (hh)

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

www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
 Titelmotiv: Bethesda

Produktion: Andreas Knauf
 Anzeigenleitung: Andreas Knauf, v.i.S.D.P.
 Telefon (0 82 33) 74 01-12
 Telefax (0 82 33) 74 01-17
 gültige Anzeigenpreisliste 2011

Vertrieb Handel: MVZ GmbH & Co. KG,
 Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2011 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beschriebenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



Ich lese Euer Magazin schon seit 1994 und habe auch fast alle Ausgaben. An dieser Stelle wollte ich einfach nur mal "Danke" sagen für die vielen Jahre ehrlicher und genauer Konsolenberatung. Ihr seid und wart immer schon so etwas wie der STERN oder FOCUS der Spielermagazine. Während man bei der Konkurrenz teilweise das Gefühl hatte, es würde von Zwölfjährigen verfasst, ist man sich bei Euch sicher, es mit Leuten zu tun zu haben, die auch selber gerne spielen und nichts aus der Luft greifen! Einige Redaktionsmitglieder muss ich gerade auch mal loben:

Ulrich Steppberger: genialer Podcast, weiter so!

Oliver Schultes: Wenn der sagt, ein Spiel sei gut, dann ist das immer Fakt! Seine Urteile sind so etwas wie ein Richterspruch, möchte ich fast sagen.

Matthias Schmid: genial im Podcast und er schreibt gut Tests.

Max Wildgruber: genial im Podcast und er schreibt gut Tests.

Tobias Kujawa: Sein Radar ist so etwas wie das Wort zum Sonntag, echt gut!

Michael Herde: lustiger Typ – merkt man im Podcast.

Über die Jahre sind mir noch so viele Mitarbeiter in Erinnerung geblieben, aber das würde nur den Rahmen sprengen. Ich habe noch ein Foto meiner kleinen Sammlung gemacht, vielleicht schafft es das ja mal ins Heft. Dann auf viele weitere Jahre!

Maik Rosenberger

Zockerbude des Monats

Konrad Neumanns Zockerbude ist eine echte Perle – zumindest ist sie voll davon, wie sein Hobby beweist. Denn der Sachse erstellt Bügelperlenbilder mit Videospielmotiven.

Der 27-jährige aus Görlitz frönt einem ungewöhnlichen Hobby: Er bastelt aus Bügelperlen Bilder mit Videospielbezug. Das Wohnzimmer hat er mit einem Motiv seiner Lieblingsreihe verziert, nämlich "Sonic". Das geht so: Wählt ein Pixelmotiv, am besten eines aus 8- oder 16-Bit-Spielen – Konrad empfiehlt www.sprisers-resource.com. Verwendet unkomprimierte PNG-

Dateien, um sie verlustfrei am Computer auf das gewünschte Format zu vergrößern. Pixelweise wird das Motiv mit den Perlen nachgebaut, dann kommt ein Blatt Backpapier darauf. Bügelt erst eine Seite, bis die Perlen miteinander verschmelzen, nach dem Abkühlen auch die andere – fertig! Zocker ist der begeisterte Achievementjäger übrigens erst seit der Wende.



Links ein Mobotbug aus Bügelperlen im Detail, rechts eine selbst erstellte Szene aus "Sonic The Hedgehog" inklusive Knuckles, Tails, einer Stockdose und dem angreifenden Dr. Robotnik alias Eggman.

Die Welt da draußen soll unbedingt Euro Zockerbude sehen?

Schnappt Euch eine Dig-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

Leiden an der Heimatfront

» Ich bin als Familienvater tiefst erschüttert, was Kaos in "Homefront" darstellt: ein Kind, das schreiend mit ansehen muss, wie seine Eltern erschossen werden – mit entsprechenden Emotionen!

Ist das realitätsnah? Per-vers, unnötig, krank? Wenn das Entertainment in Spielen sein soll, tut mir die Gesellschaft leid. Kinder in Spielen leidend zu zeigen, ist nicht hinnehmbar – nach der Amokszene in "Call of Duty: Modern Warfare 2" ein weiteres Unding. Games soll man zur Belustigung spielen. Doch das ist kein Spiel mehr, es ist makaber. Man sollte echte Opfer solcher Taten nicht in Spielen verkörpern.

Christoph

Es ist nicht auszuschließen, dass sich vergleichbare Szenen in realen Konflikten abspielen, somit ließe es sich als authentisch bezeichnen. Andererseits kann man das als Aufmerksamkeit heischendes, provokantes Stilmittel betrachten – schließlich soll ja über das Produkt gesprochen werden. Auch in der Redaktion spalten solche Spiele die Gemüter: Manch einer blendet die fragwürdigen Aussagen und politischen Inhalte aus, andere stößt es ab.

Geschichten in der Krise

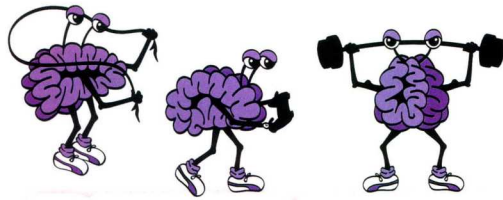
» Ich muss mich ein wenig über die Story von "Crysis 2" aufregen. Es ist noch nicht lange her, da ist das Spiel "Call of Duty: Modern Warfare 2" erschienen. Ein paar Wochen

danach drängte sich der Autor von "Crysis 2" in die Öffentlichkeit, um uns allen mitzuteilen, wie schlecht und unausgegoren er die Geschichte von "Modern Warfare 2" fand. Im gleichen Atemzug lobte er seine eigene Arbeit in den Himmel – "Crysis 2" werde eine super Geschichte haben und so weiter.

Nun ist das Spiel erschienen und fast alles ist so super wie vorher angekündigt. Aber eben nur fast! Wie kann sich besagter Autor erst über "Call of Duty: Modern Warfare 2" aufregen, nur um dann selber den totalen Blödsinn zu schreiben. Also ehrlich: ein Virus, das sich mit dem Anzug verbindet? Tintenfisch-Aliens? Da ist mir die komplexe Geschichte eines "Modern Warfare 2", welche nun einmal nicht jeder ver-

steht, allemal lieber als so ein Käse! **Steffen Hofstätter**

In der Tat erfüllen die Geschichte und die beteiligten Charaktere in "Crysis 2" so manches Genreklischee, was jedoch auch auf "Modern Warfare 2" zutrifft. Für komplex halten wir beide nicht, da gibt es anspruchsvollere Kaliber, wenn auch nur wenige. Aufmerksamkeit heischendes Säbelrasseln gehört in der Videospiel-Industrie jedoch dazu, schließlich wollen die Hersteller einen langanhaltenden Hype erzeugen, der den potenziellen Kunden weismachen will, dass ihr Produkt das allergieilteste jemals auf der ganzen weiten Welt ist. Die kompromisslose Wahrheit über das Videogame Eurer Wahl erfahrt ihr natürlich nicht in der Werbung, sondern bei uns!



DENK MIT

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause?
Wir präsentieren Euch Rätsel für
Querdenker, Suchspiele und andere
Aufgaben für Eure grauen Zellen!

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



Super Bikkuriman • Super Nintendo • 1993



Auflösung

von Ausgabe 05/11

Dem Schmid sein Rätsel

Videospiel-Ausschnitte

1. CRIMSON VIPER (STREET FIGHTER IV, 2009)
2. SHEEVA (MORTAL KOMBAT 3, 1995)
3. SAMUS ARAN (METROID, 1986)
4. ELKA (PRINCE OF PERSIA, 2008)
5. PAZ ORTEGA ANDRADE (METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER, 2010)
6. TAKI (SOUL CALIBUR IV, 2008)

Lösung: uDraw



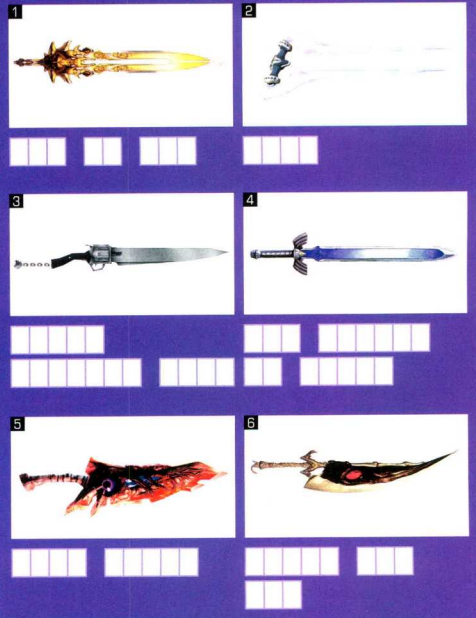
Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein
Rätsel auf: Diesmal suchen wir wieder den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann
sendet bis zum 26. Mai 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 Wunschsysteem mit an.

Markante Klingen

Wer nicht mit Steyr AUG oder M16A4 auf Feindesjagd gehen möch-
te, streckt seine Widersacher traditionell mit dem Schwert nieder – in
welchen Videospielen wird zu den abgebildeten Klingen gegriffen?



3DS-FUTTER FÜR UNTERWEGS

Zusammen mit Nintendo verlosen wir umfangreiche Spielepakete für Euren 3DS:

4x 3DS-Paket, bestehend aus
 "Super Street Fighter IV
 3D Edition" inkl. Poster +
 "Pilotwings Resort" +
 "Nintendogs + Cats"
 (eine zufällig ausgewählte Edition)



Dafür solltet Ihr die Antwort auf folgende Frage wissen:

Welches 3DS-Spiel erhielt in der aktuellen Mobile Gamer die höchste Wertung?
 A: "Pilotwings Resort"
 B: "Super Street Fighter IV 3D Edition"
 C: "Nintendogs + Cats"

Stichwort: brillenlos

DA BRENNT DER ASPHALT

Dreht mit Electronic Arts am Zündschlüssel:

1x "Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed"
 Limited Edition (PS3) + Jacke mit "Need for
 Speed"-Stickerei + FHM-Kalender

2x "Need for Speed: SHIFT 2 Unleashed"
 Limited Edition (360) + Jacke mit "Need for
 Speed"-Stickerei + FHM-Kalender

Beantwortet diese Frage:

In welcher neuen Per-
 spektive schwingt Ihr
 Euch auf den Fahrersitz?
 A: dynamische Helmkamera
 B: verspiegelte Sonnenbrillen-Sicht
 C: Seitenschweller-Perspektive

Stichwort: Boxengasse



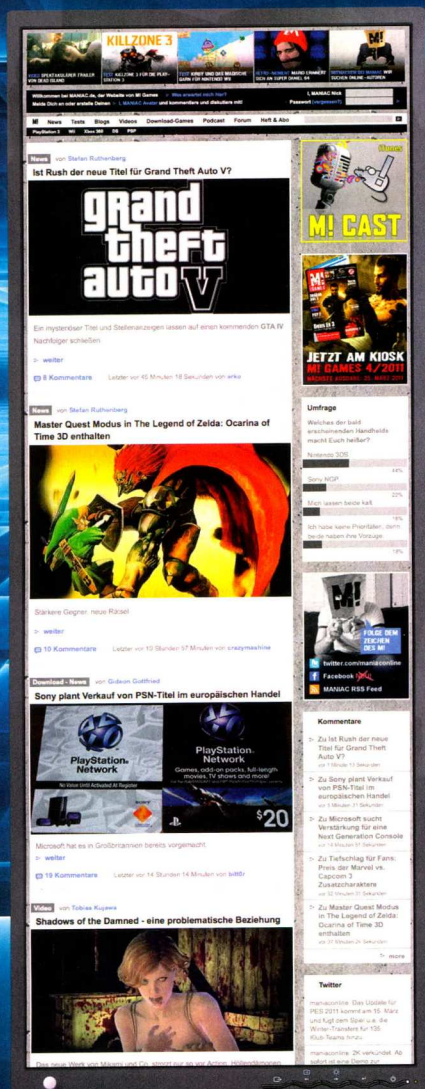
Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 6. Juni 2011.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

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-Moment, Blogs der Redakteure, Japan-Reiseführer**



- » **Tests von Spielen, die zu hart für Deutschland sind**



- » **kultiger Podcast mit allen M!-Redakteuren**

**OPTIMIERT
FÜR HOCHKANT-
MONITORE**

NEUE SERIE » TEIL 3

Die besten Tipps & Tricks für Nintendo Wii

Wer hätte das gedacht? Auch die Wii-Konsole beherrscht Multimedia-Funktionen und spielt Gratisgames aus dem Internet.

Im Gegensatz zu PS3 und Xbox 360 präsentiert sich Nintendo's Wii nicht als ultimative Heimkino-Zentrale, sondern konzentriert ihre Fähigkeiten auf das ungewöhnliche Spieleangebot. So wirkt es zumindest auf den ersten Blick, denn bei näherer Betrachtung lassen sich dem Nintendo-Gerät nahezu alle Tricks entlocken, welche die Konsolen von Sony und Microsoft auf dem Kasten haben! So könnt ihr

die Wii-Konsole etwa als Multimedia-Player benutzen, welcher Videos, Musik und Bilder via Wi-Fi-Verbindung von der PC-Festplatte spielt. Sie taugt aber auch für Flashgames aus dem Internet, unterstützt als einzige Konsole E-Mail-Kommunikation und überrascht mit diversen Easter Eggs, die sich per Remote aufstoßern lassen – wir haben die besten Kniffe für Euch zusammengestellt! oe

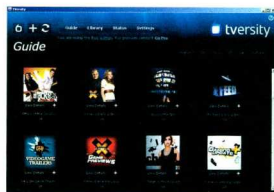


NUTZT DEN MEDIENSERVER



Surft sie an: Über den Opera-Browser gelangen Eure Videos, Musik und Bilder auf die Wii-Konsole.

Ähnlich wie PS3 und Xbox 360 lässt sich auch die Wii-Konsole mit einem Mediaserver vernetzen, um Videos, Musik und Bilder von der Festplatte eines Computers zu streamen. Allerdings klappt die Verbindung nicht über das Hauptmenü, sondern per Opera-Browser! Dieser unterstützt Flash 7, mit dessen Hilfe sich Multimediadaten auf die Konsole übertragen lassen. Video- und Audiodaten muss Euer PC allerdings dabei in Echtzeit umrechnen, außerdem ist die Bild-



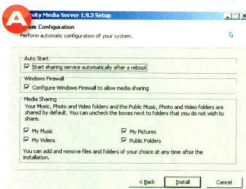
Mit dem Online-Guide könnt Ihr zahlreiche Web-Angebote per Knopfdruck einbinden.

qualität bei Filmen im Vergleich zu PS3 und Xbox 360 eingeschränkt. Erforderlich ist die Software "Tversity", welche ein Interface für Geräte mit Flash-

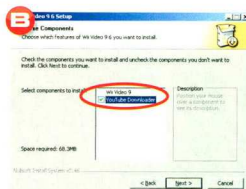
7-kompatiblen Webbrowser bereitstellt. Damit lassen sich neben Wii auch PSP, iPhone, iPad, Nokia N800, Blackberry Phone und allerlei andere Handhelds betreiben. Installiert "Tversity" wie in unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung und startet die Software: Unter 'Library' könnt ihr anschließend Ordner auf der PC-Festplatte ('File System') sowie Online-Angebote registrieren und so für Eure Konsole verfügbar machen. Unter 'Guide' werden einige YouTube-Toplisten und andere Angebote vorgestellt, die ihr direkt übernehmen dürft. Mit dem eingebauten Content Manager lassen sich Podcasts sowie Flashvideos von YouTube, Google Video, Discovery Channel, South Park Studios, ESPN und vielen anderen integrieren – so kommen auch Flashvideos auf Eure Konsole, mit der Nintendo's Wii normalerweise nicht kompatibel ist!

Mit den Standardeinstellungen ist "Tversity" dann sofort betriebsbereit, sofern Euer PC mit allen Videoformaten

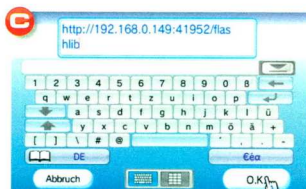
TIPP 1: SCHRITT FÜR SCHRITT



Nehmt die Einstellungen für Autostart, Firewall und Win-Standardordner vor.



Optional: Die Toolbar für den Browser erleichtert das Handieren mit Links.

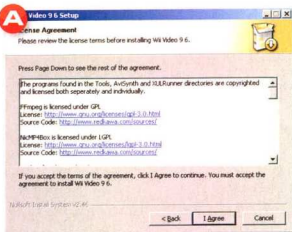


Ermittelt die IP-Adresse Eures PCs und surft im Web-Browser zu <http://IPADRESSE:41952/flashlib>.

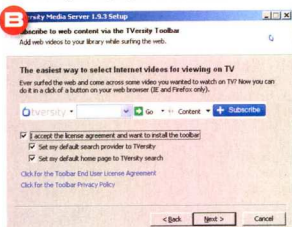
VIDEOS FÜR Wii WANDELN



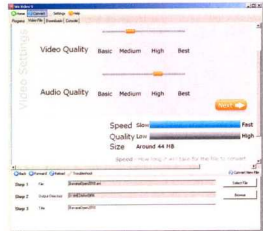
TIPP 2: SCHRITT FÜR SCHRITT



Startet das Installationsprogramm und bestätigt die Nutzungsbedingungen der Software.

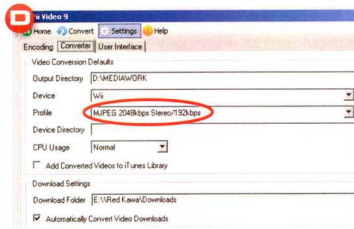


Optional ist die Installation des YouTube-Downloaders, der Onlineclips auf Eure Konsole bringt.



installiert Ihr die Software "Wii Video 9": Startet die Setup-Datei, bestätigt die Nutzungsbedingungen und entscheidet, ob Ihr den YouTube-Downloader mit installieren wollt – dieses Tool bringt YouTube-Videos auf Eure Festplatte und wandelt sie per "Wii Video 9" für die Konsole um. Deaktiviert zuletzt das Werbemodul und schließt die Installation ab. Nach dem Start von "Wii Video 9" klickt Ihr Euch in die Einstellungen ('Settings') und aktiviert unter 'Converter' die Wii-Konsole ('Device') sowie das MJPEG-Profil. Dann könnt Ihr loslegen: Klickt auf 'Convert' und dann darunter auf das Kärtchen 'Video File', der Converter-Wizard führt Euch anschließend durch die nötigen Einstellungen. Einsteiger nutzen dabei den Normal-Modus, während Profis im Power-Modus alle technische Feinheiten bearbeiten dürfen – so lassen sich Bildqualität und Speicherbedarf optimieren. Kopiert die fertige Videodatei auf eine SD-Karte und steckt diese in die Konsole: Der Fotokanal findet Euer Video automatisch, startet es!

ANGEBOT	LINK
Wii Video 9	www.redkawa.com/videoconverters/wiivideo9/
K-Lite Codec Pack	www.codeguide.com/download_kl.htm



Startet die Software und aktiviert unter 'Settings' und 'Converter' die Wii-Konsole sowie das MJPEG-Profil.

klarkommt: Bei Bedarf installiert Ihr deshalb zusätzlich das "K-Lite Codec Pack". Zuletzt müsst Ihr noch die IP-Adresse Eurer PC-Netzwerkarte ermitteln, da Ihr sie zum Ansurfen mittels Wii-Browser benötigt. Klickt dazu auf das Netzwerk-Icon in der Win-Taskleiste oder – falls dieses nicht angezeigt wird – im Startmenü auf 'Ausführen'. Anschließend gebt Ihr den Befehl 'cmd' und dann im neu geöffneten DOS-Fenster 'ipconfig' ein – die IP-Adresse wird nun angezeigt. Setzt sie dann in folgenden Link ein: 'http://IP-ADRESSE:41952/flashlib', damit erreicht der Wii-Browser den Mediaserver. In unserem Beispiel lautet der Link nun 'http://192.168.0.149:41952/flashlib'.

ANGEBOT	LINK
TVersty	http://tversty.com/download/
K-Lite Codec Pack	www.codeguide.com/download_kl.htm



Nun könnt Ihr Eure Mediadaten nach verschiedenen Gesichtspunkten sortieren und anklicken.

REMOTES ABMELDEN



Wenn die Wii-Konsole die Verbindung mit einer Remote verweigert, muss die Konsole noch lange nicht defekt sein: Sie kann sich nämlich nur mit maximal 16 Controllern verbinden! Wenn Eure Freunde also ihre Miis auf der Remote zu gemeinsamen Partyspielen mitbringen, kann es mit der Zeit eng werden. Wollt Ihr dann eine neue Remote verbinden, wird sie nicht erkannt. Zum Glück gibt es eine Möglichkeit, alle registrierten Remotes abzumelden: Schaltet die Konsole aus, entfernt alle Kabel und wartet etwa 30 Sekunden. Stopst dann das Gerät wieder an, drückt den Power-Knopf und wartet auf den Bildschirm mit den Gesundheitshinweisen. Nun haltet Ihr die rote Sync-Taste an der Konsole für 15 Sekunden gedrückt. Anschließend lassen sich Eure Controller wieder wie gewohnt verbinden.

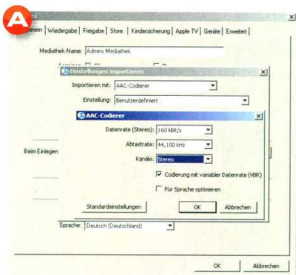
Halte die Sync-Taste 15 Sekunden gedrückt, um die Verbindungen aller Remote-Controller zu löschen.



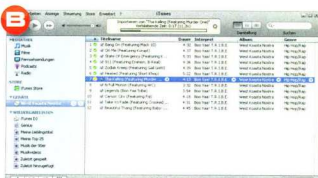
Wii ALS MUSIKSPIELER

Auch einen Musikspieler hat Nintendo in die Konsole integriert, obwohl er nicht so leicht zu finden ist: Mittels Foto-Kanal lassen sich Audio-dateien im Format MP3 und AAC abspielen. MP3 wird allerdings nur in der Version 1.0 unterstützt. Wer den Foto-Kanal per System-Update oder Wii-Shop auf eine höhere Version erweitert hat, ist auf AAC-Wiedergabe beschränkt – Ihr könnt das Update al-lerdings in der Speicherverwaltung löschen. Sowohl MP3- als auch AAC-Dateien las-sen sich mit der kostenlosen Software "iTunes" (von www.apple.de) erstellen: Installiert das Programm, klickt Euch in die Einstellungen und wählt dann unter 'Allgemein' die 'Import-Einstellungen'. Hier wählt Ihr zwischen MP3- und AAC-Kodierung, außerdem dürft Ihr die Abtastrate sowie Ton-qualität respektive Datenrate bestimmen – das klappt mittels Untermenü in der Einstellung 'Benutzerdefiniert'. Bestä-tigt abschließend Eure Einstellungen, legt eine Audio-CD ein und startet den Kodierungsvorgang. Die fertigen Audiodateien transferiert Ihr dann auf eine SD-Karte, z.B. in einen Unterordner mit dem Namen des Albums. Zusätzlich kopiert Ihr eines oder mehrere Bilder auf die SD-Karte. Steckt diese nun in die Konsole, öffnet den Foto-Kanal und klickt links auf 'Digitalkamera / Mobiltelefon', dann durchstöbert die Hardware Eure SD-Karte und meldet den Fund der Bilder.

TIPP 4: SCHRITT FÜR SCHRITT



Installiert Apples 'iTunes' und wählt in den 'Import-Einstellungen' zwischen MP3- und AAC-Format.



Legt eine Audio-CD in den Computer und wandelt die Tracks mit iTunes ins gewünschte Format.

Klickt auf 'Ansehen', anschließend rechts unten auf 'Diashow' und anschließend in deren Einstellungen: In diesem Menü dürft Ihr rechts unten die 'Musikauswahl' bestimmen – klickt nun auf Eure Musikdateien, um sie abzuspielen.



Den Foto-Kanal könnt Ihr als Musikspieler verwenden: MP3-Dateien lassen sich aber nur in der Version 1.0 abspielen.



Kopiert die Musikdateien samt Bildern auf eine SD-Karte und öffnet diese im Foto-Kanal.



Mittels der eingebauten Diashow-Funktion spielt Ihr Eure Musikdateien ab.



FIRMWARE-GEHEIMNISSE

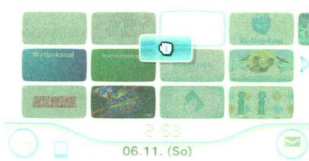
Auf Wii gibt es einiges zu entdecken, sogar einige Geheimnisse hat Ninten-do in der Firmware versteckt: So könnt Ihr z.B. ge-heime Hinweise zur Bedienung verschiedener Kanäle aufstöbern, das Hauptmenü organisieren und das We-ter in manchen Spielen beeinflussen. Für Zocker hat man obendrein einen geheimen Puzzlemodus ein-gebaut, der Eure Bilder in 192 Teile zerlegt – das ist schon eine richtige Herausforderung für Knobelfreunde! Alle Funktionen und Spielereien sind leicht zu finden, wenn Ihr unseren Tipps folgt: Lüftet alle Geheimnisse Eurer Konsole!

FEUER-MARIO



Während eines Downloads im Wii-Shop erscheint Mario und sammelt Münzen: Wenn er als Feuer-Mario über den Bildschirm huscht, könnt Ihr mit dem A-Knopf Feuerbälle schießen.

KANALSCHIEBER



Im Hauptmenü dürft Ihr die Kanäle nach eigenem Ge-schmack sortieren: Deutet auf einen Kanal und haltet A+B gedrückt, um ihn zu verschieben.

SPIELWETTER



Manche Spiele wie etwa 'Nights: Journey of Dreams' und 'Madden NFL' richten sich nach dem Wetterkanal: Sucht dort eine Region mit passendem Wetter, um selbiges im Spiel zu verändern.

TIPP-KATZE



In diversen Kanälen (z.B. Foto) entdeckt Ihr eine kleine Katze in der Kopfzeile: Fangt sie schnell mit den Tasten A+B, dann verrät sie Euch diverse Tricks!

EXTREMPUZZLE



Nachdem Ihr im Foto-Kanal ein Puzzle gelöst habt, er-scheint das Puzzlemenu, mittels dem Ihr die Anzahl der Puzzle-teile bestimmt. Zeigt auf '48 Teile' und haltet die 1-Taste gedrückt, um das Extrempuzzle zu aktivieren.



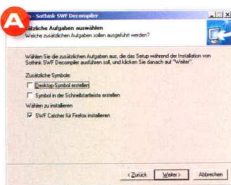
FLASHGAMES OFFLINE SPIELEN



Wozu Virtual Console, wenn es Klassiker auch kostenlos gibt? Einige Videospiel-Oldies findet Ihr auch im Flash-7-Format, hier "Duck Hunt" (links) und "Galaxian" (rechts).



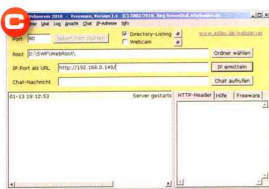
TIPP 6: SCHRITT FÜR SCHRITT



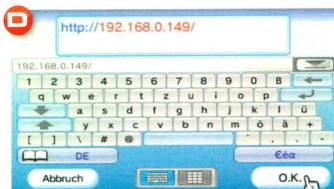
Installiert die "Softhink"-Software und setzt das Häkchen bei "SWF Catcher für Browser installieren".



Startet den PC-Browser, surfst zu einem Wii-kompatiblen Flashspiel und speichert die Datei mit dem "SWF Catcher" auf der Festplatte.



Extrahiert den "Mini-Webserver" aus der ZIP-Datei, startet ihn und tragt bei "Root" den Ordner mit Euren Flashgames ein.



Nun surfst Ihr mit dem Wii-Browser zur IP-Adresse Eures PCs: In unserem Beispiel lautet der Link 'http://192.168.0.149/'.



Es erscheint ein Menü mit Euren SWF-Dateien von der PC-Festplatte: Klickt mit der Wii-Remote auf das gewünschte Flashgame, um es zu starten.

Im Internet gibt es jede Menge Gratisispiele, allen voran die berühmten Flashgames: Per Wii-Browser könnt Ihr sie daddeln! Unterstützt werden aber nur Flash-7-kompatible Titel, die Ihr im Internet mühsam zusammensuchen müsst. Zum Glück existieren einige Homepages, die Wii-kompatible Spiele übersichtlich zusammenstellen – mit unseren unten stehenden Internet-Adressen werdet Ihr fündig. Flashgames sind oftmals von lästigen Werbebannern umrandet und das Hantieren mit den zahllosen Links kann Gratisspielern mächtig auf den Keks gehen. Am besten organisiert Ihr eine eigene Spielesammlung auf Eurer PC-Festplatte, die sich bequem ansurfen lässt. Dazu installiert Ihr den "SWF Catcher" für Euren PC-Browser, mit diesem Werkzeug lassen sich Flashgames per Mausclick speichern: So erstellt Ihr im Handumdrehen eine gewaltige Flashgame-Datenbank mit Euren Lieblingstiteln. In den Internet-Kanal der Wii-Konsole bringt Ihr die Titel mit dem "Mini-Webserver": Extrahiert ihn aus der ZIP-Datei, startet ihn und verweist unter dem Menüpunkt "Root" auf Euer Verzeichnis mit den Flashgames. Anschließend klickt Ihr in der Kopfzeile auf "IP-Adresse" und dann "lokale IP-Adresse suchen". Nun erscheint im Hauptfenster neben "IP-Port als URL" ein HTTP-Link mit der IP-Adresse Eures PCs – tragt ihn im Wii-Browser ein.

ANGEBOT

SWF Catcher Internet Explorer
SWF Catcher Firefox
SWF Catcher Safari
Mini-Webserver
Flashgames
Flashgames
Flashgames

LINK

www.softhink.com/product/swfcatcher/ie/
www.softhink.com/product/swfcatcher/firefox/
www.softhink.com/product/swfcatcher/safari/
www.aidex.de/software/webserver/download.html
www.wiicade.com
www.wiicade.com
www.eiksoft.com/wii/index.htm

Hardware-Tipps

Neben den zahlreichen spielerischen Erweiterungen für den Remote-Controller gibt es auch technisches Zubehör, auf das Nintendo-Freunde einen Blick werfen sollten.

NAME	Ladestation Dual Charge Dock
HERSTELLER	Logic3
PREIS	24 Euro



Weil der Remote weder Akku noch Ladekabel beiliegen, ist eine Ladestation samt Akkupacks empfehlenswert: Ihr könnt sie in verschiedenen Varianten kaufen, für zwei oder vier Remotes – so spart Ihr auf lange Sicht Kosten und schont die Umwelt.

NAME	Wii LAN-Adapter
HERSTELLER	Nintendo
PREIS	20 Euro



Nicht jeder Spieler will sich einen Hotspot für die Wi-Fi-Verbindung anschaffen, der rund um die Uhr durch die Wohnung funkt. Da bietet sich der LAN-Adapter von Nintendo an, den Ihr in den USB-Port an der Rückseite der Konsole stöpselt.

NAME	Kabellose Empfängerleiste
HERSTELLER	Hama
PREIS	10 Euro



Die Wii-Sensorleiste schafft unnötigen Kabelsalat. Ihr könnt sie jedoch zum Glück durch eine kabellose Variante mit vier AAA-Batterien ersetzen. Ideal ist das Zubehör auch für Spieler, welche die Remote zusätzlich am PC betreiben (siehe Tipp 8) und nicht mit Kerzen hantieren wollen (Tipp 9).



E-MAIL FÜR Wii

Über den eingebauten Nachrichtenservice erreicht die Wii-Konsole nicht nur andere Konsolen, sondern auch jede E-Mail-Adresse. Und, was noch wichtiger ist, sie kann so von registrierten Partnern auch E-Mails empfangen! So lassen sich z.B. Eure Urlaubsfotos direkt auf die Konsole Eurer Freunde senden, zumal der Foto-Kanal auch E-Mail-Anhänge unterstützt. Dazu müsst Ihr Eure E-Mail-Adresse aber erst einmal auf der jeweiligen Konsole anmelden: Klickt im Wii-Hauptmenü auf das Nachrichtensymbol und

TIPP 7: SCHRITT FÜR SCHRITT



Klickt im Wii-Hauptmenü auf das Nachrichtensymbol und dann rechts zum Adressbuch.



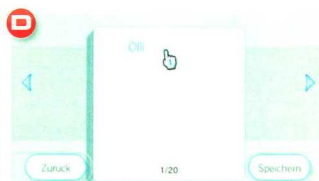
Wählt einen freien Platz in der Adressliste und dann als Empfängertyp 'Andere'.

fügt dann rechts im Adressbuch die gewünschte E-Mail-Adresse hinzu. Nachdem die Adresse gespeichert wurde, wird an sie eine Registrierungs-E-Mail geschickt, die beantwortet werden muss – erst dann darf man mit der Konsole Nachrichten austauschen. Die Prozedur kann mehrere Stunden dauern, da es bei der Anmeldung am Nintendo-Server mitunter zu Verzögerungen kommt. Empfangene E-Mails werden übrigens mittels blauer Beleuchtung am DVD-Schlitz signalisiert: Modding-Fans schicken sich deshalb oft selber E-Mails auf die Wii-Konsole und lassen diese unangetastet, um die stylische Beleuchtung dauerhaft zu aktivieren.

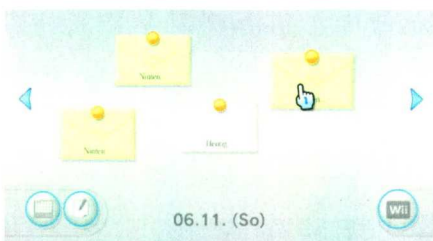
Empfangene Nachrichten erscheinen auf Eurem Heute-Bildschirm: Schickt Freunden E-Mails, damit sie sich für Eure Konsole registrieren können.



Gibt eine E-Mail-Adresse ein und fügt anschließend einen Spitznamen hinzu.

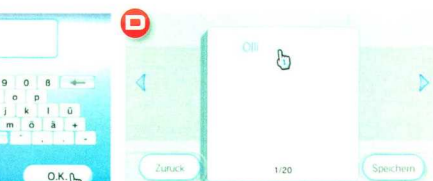


Der Empfänger erhält eine E-Mail: Wenn er antwortet, könnt Ihr ihm Nachrichten schreiben.

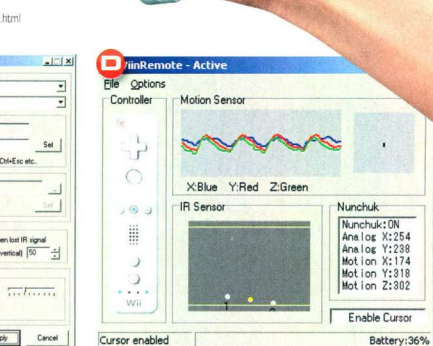


Empfangene Nachrichten erscheinen auf Eurem Heute-Bildschirm: Schickt Freunden E-Mails, damit sie sich für Eure Konsole registrieren können.

Empfangene E-Mails werden übrigens mittels blauer Beleuchtung am DVD-Schlitz signalisiert: Modding-Fans schicken sich deshalb oft selber E-Mails auf die Wii-Konsole und lassen diese unangetastet, um die stylische Beleuchtung dauerhaft zu aktivieren.



Der Empfänger erhält eine E-Mail: Wenn er antwortet, könnt Ihr ihm Nachrichten schreiben.



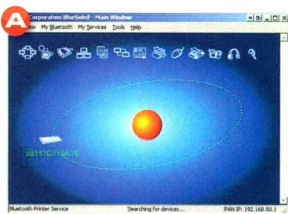
Überprüft die korrekte Funktion mit dem Testprogramm von 'WinRemote'.



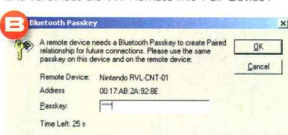
REMOTE AM PC

Die Signale des Wii-Controllers lassen sich auch mit PC und Bluetooth-Schnittstelle empfangen. So könnt Ihr die Remote zum Bedienen Eures Homecomputers nutzen. Jedoch sind nicht alle Bluetooth-Sticks mit der Remote kompatibel, deshalb müsst Ihr experimentieren. Ladet dazu eine Bluetooth-Software wie etwa "Blue Soleil" und installiert sie. Lasst sie nach der Wii-Remote suchen und drückt dabei den Sync-Knopf am Controller, Ihr findet ihn beim Batteriefach. Wenn die Verbindung steht, lässt sich die Remote mittels der Software "WinRemote" für Euren PC konfigurieren. Natürlich benötigt Ihr am PC eine Sensorleiste, um die Sensorsteuerung zu nutzen – oder Ihr experimentiert mit Tipp 9.

TIPP 8: SCHRITT FÜR SCHRITT

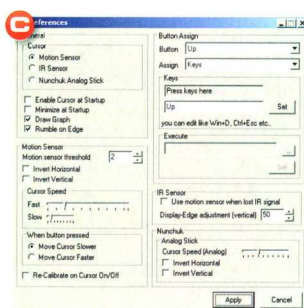


Startet eine Bluetooth-Software wie "Blue Soleil" und verbindet die Wii-Remote mit 'Pair Device'.

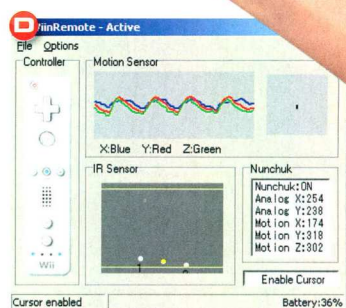


Für die Bluetooth-Partnerschaft ist ein Passwort erforderlich, gebt dazu '0000' ein.

ANGEBOT
Blue Soleil www.bluesoleil.com
WinRemote <http://onkasuite.org/wii/index-e.html>



In den Einstellungen von 'WinRemote' lassen sich verschiedene Steuerungsmodi aktivieren.



Überprüft die korrekte Funktion mit dem Testprogramm von 'WinRemote'.

19

ERSATZ FÜR SENSORLEISTE

Ihr habt Eure Sensorleiste beschädigt, das Kabel zur Konsole gekappt oder wollt die Wii-Remote am PC betreiben? Dann kommt Ihr mit einem Trick auch ohne die Leiste aus: Sie enthält nämlich lediglich Infrarot-Lämpchen, anhand derer die Remote ihre Position im Raum bestimmt. Diese Positionslichter lassen sich auch mit Kerzen imitieren. Stellt zwei Teelichter auf den Monitor, der Abstand sollte in etwa der Breite der Sensorleiste entsprechen – dann klappt die Bedienung auch ohne Sensorleiste!



16

GRATIS-APPS

Seit Anfang April dürfen Nintendo-Fans im Wii-Shop kostenlose Demos downloaden. Es gibt aber auch richtige Anwendungen, die sich auf der Konsole installieren lassen. Man findet sie im Shop unter 'Kanäle'. Diverse Exemplare sind auf der Konsole bereits vorinstalliert, darunter der Mii-, Nachrichten- und Wetter-Kanal – im Gegensatz zu den optionalen Kanälen lassen sich diese nicht in der Speicherverwaltung löschen. Sechs zusätzliche, kostenlose Apps sind derzeit für die Konsole erhältlich, zwei davon lassen sich übrigens auch im Offline-Modus betreiben: Das Update des Foto-Kanals und der Glück-Kanal erfordern keine Netzwerkverbindung für den Betrieb, lohnen sich also eventuell auch für Internet-Muffel – besucht einen Freund mit Eurer Konsole und installiert sie über seine Leitung! Nach dem Download findet Ihr sie im Hauptmenü der Konsole.



Im Lieferumfang: Einige Apps wie der Wetter-Kanal sind auf der Konsole vorinstalliert.



FOTO-KANAL

Nach dem Update des Foto-Betrachters lässt sich die zufällige Wiedergabe von Musikstücken aktivieren, diese werden aber lediglich im AAC-Format verarbeitet. Zudem darf man jetzt eigene Fotos im Wii-Menü verwenden.



GLÜCK-KANAL

Speichert Euren Mii samt Geburtsdatum, um hier das Tageshoroskop abzurufen: Prognostiziert werden die zu erwartenden Erfolge in den Bereichen Liebe, Arbeit, Lernen, Soziales und Finanzen – wann mag Euer Glückstag sein?



INTERNET-KANAL

Der Opera-Browser bringt Webseiten auf Eure Konsole und damit nicht nur allerhand News, sondern auch Multimedia (Tipp 1) und kostenlose Flashgames (Tipp 6): Installiert ihn, um Eure Konsole mit PC und WWW zu verbinden.



MEINUNGSKANAL

Im Meinungskanal werden allerlei Umfragen gestartet, welche die Spieler auch selbst vorschlagen dürfen: Klickt auf das Brief-Symbol, um ein eigenes Thema zu entwerfen! Die Abstimmungen lassen sich prüfen und regional vergleichen.



NINTENDO-KANAL

Der Nachrichten-Kanal für Nintendo-Fans bringt stets die neuesten Informationen, Videoclips und Hinweise zu Nintendo-Produkten auf Euren Bildschirm. Ihr dürft eine Linkliste anlegen und mittels Suchbegriffen die Datenbank durchstöbern.



WETTBEWERB-KANAL

Stellt Eure Miis ins Internet, damit sie andere Spieler bestaunen und übertragen können: Ihr durchsucht Top-Listen und nehmt an allerlei Wettbewerben teil, die vielfältige Themen betreffen – nicht nur das Hobby Videospiele.

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Gewinner, Verlierer & Hansi Küpper

Bei der "Pro Evolution Soccer"-Meisterschaft der deutschen Spielejournalisten ging es lustig und torreich zur Sache: Während der nervige... pardon... legendäre "PES"-Kommentator Hansi Küpper bei einem Weißbier mit den anwesenden Konami-Vertretern plauderte, griffen vier MI-Sportler nach dem Pokal; Ulrich legte ein überraschend gutes, wenn auch am Ende glückloses Debüt hin, Oli seine gewohnte "PES"-Turnierschwäche an den Tag. Redaktions-Tabellenführer Tobias erwischte einen schwarzen Tag und scheiterte in der Gruppenphase, Matthias erreichte immerhin das Semifinale und lies auch Ex-Kollege Philip Ullrich hinter sich.



So kam SOCOM

Derart wohlbehütet erreichte selten eine Testversion die MI-Redaktion: Der Taktik-Shooter "SOCOM: Special Forces" steckte in einem prallen Luftpolster-Behälter, dem selbst die geübten Finger von Ulrich "Paket-Crusher" Steppberger nichts anhaben konnten. Erst die richtige Technik führte zum Ziel: Sobald man hinten an einer kleinen Reißleine zog, entwich die Luft und die PS3-Disc des Zipper-Interactive-Shooters konnte entnommen werden.

Damit beim Test auch niemand zu Schaden kommt, lagen mehrere Falbblätter bei, die unter anderem die Move-Steuerung mittels schicker Silhouetten illustrierten. Wie die PS3-Knallerei im kritischen MI-Test abgeschnitten hat, lest Ihr auf Seite 50.

PES auf dem Pott

Neulich auf der Herrentoilette eines Augsburger Kinos: Was auf den ersten Blick wie eine normale "PES 2011"-Werbung anmutet, wird mit einem Mal viel pfiffiger, wenn man weiß, dass dieses Plakat direkt über einem Pissoir hängt. Dann nämlich erst ergibt der Spruch "Wenn Druck da ist, dann läuft's auch" Sinn...



Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Im PC-RPG "The Elder Scrolls: Chapter II - Daggerfall" (1996), dem "Skyrim"-Urahn, gibt es acht Rassen aus acht Gebieten: die Bretons aus High Rock, die Redguards aus Hammerfell, die Dark Elves aus Morrowind, die High Elves aus Summerset Isle, die Wood Elves aus Valenwood, die Khajit aus Elsweyr, die Argonians aus Black Marsh und die Nords aus Skyrim.



Wrestling-Fieber

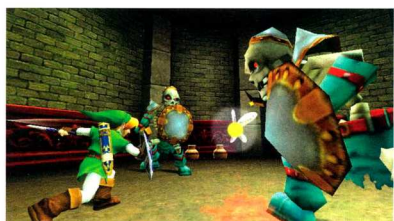
"Was is' Reißverschluss, du Bastard" – mit diesem Satz endete unser Ausflug zur Wrestlemania-Tour. Solch grobe Worte sprach ein Parkplatzbenutzer, als wir ihn an die üblichen Verhaltensregeln bei sich vereinigenden Straßen hinwiesen. Der Abend war dennoch Spaßig: Wrestling in echt ist noch 1.000-mal trashiger als im TV und einen MI-Leser trafen wir auch. Rechts oben seht Ihr die WWE-Fans Matthias, Ulrich, Christoph (von der audiovision!) und Tobias, darunter The Big Show beim Battle Royal.

An dieser Stelle ein Dank an Sonke & Co. von Turbo D3 für diese herrliche Podcast-Bildmontage im Stil von "WWE All Stars".



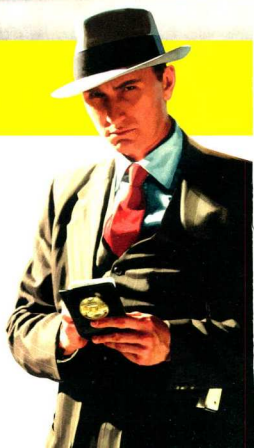
VORSCHAU

Die nächste MI! Games-Ausgabe **07/2011** erscheint am Freitag, den **27. Mai**



- » **L.A. Noire im Test**
- » **große Vorschau zu Dark Souls**
- » **MI!-TÜV: DiRT 3**
- » **Zelda: Ocarina of Time & Dead or Alive Dimensions für 3DS**

Außerdem » Red Faction: Armageddon, inFamous 2
Specials » Was macht MI! in den Abbey Road Studios?



DIRT 3TM



SEI BEREIT!
AB 24.05.11



DIRT3GAME.COM



Games for Windows **LIVE**



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", the Codemasters logo and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT 3" and "EGO" are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. 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. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



ego



codemasters



PlayStation®
Move

socom.com



WECHSEL DEINE WAFFE!



MOVE. SHOOT. CONTROL.

Mach dich bereit für deinen realistischsten Einsatz. Erlebe eine neue Dimension intensivster Taktik-Shooter-Action. Beweise kampf-taktisches Geschick: im packenden Singleplayer-, Koop- oder Multiplayer-Modus für bis zu 32 Spieler mit SOCOM: Special Forces.



PS3

PlayStation 3

SONY
make.believe